

EWA DĄBROWSKA-PROKOPOWSKA

ORCID 0000-0001-8296-365X

SANDRA ŚWISŁOCKA

ORCID 0000-0001-6580-6708

UNIwersytet w Białymstoku

Dyskurs społeczny wśród graczy *Counter-Strike: Global Offensive* podczas turnieju Network Team Games w Białymstoku oraz podczas wcześniejszych treningów

ABSTRAKT: Główną tezę artykułu jest stwierdzenie, że dyskurs społeczny graczy e-sportowych ulega dopasowaniu do określonego środowiska społecznego i technologicznego, w jakim w danym momencie funkcjonują. Zakładaliśmy, że dyskurs graczy w drużynie e-sportowej inaczej będzie przebiegał w sytuacji prowadzenia dynamicznych rozgrywek podczas turnieju, podejmowania działań komunikacyjnych pomiędzy rozgrywkami oraz w trakcie grupowych treningów przed zawodami. Głównym celem badań było ustalenie, jak wygląda dyskurs wśród badanych graczy drużyn grających w *Counter-Strike: Global Offensive* podczas turnieju Network Team Games oraz poza nim. Zakładano, że odpowiedni sposób prowadzenia dyskursu pomiędzy graczami podczas turnieju i poza nim – jest podstawowym elementem realizowanych strategii w ramach rozgrywek.

Słowa kluczowe: dyskurs społeczny, e-sport, *Counter-Strike*

ABSTRACT: The main thesis of this article is the statement that the social discourse of e-sporting players gives in to the matching to definite social and technological environment in which they function at the moment. We have assumed that the

discourse of players in e-sporting team will be different in comparison to the conducting of dynamic gameplays during tournament, making communicative actions between gameplays and during corporate training before competitions. The main aim of this study was showing the discourse among studied players on the example of teams playing in *Counter-Strike: Global Offensive* during Network Team Games tournament and outside it. We have assumed that the appropriate manner of leading of the discourse among players during tournament and outside it is the basic element of pursued strategies during gameplays.

Key words: social discourse, e-sport, *Counter-Strike*

Wprowadzenie

W ostatnich latach można zaobserwować w Polsce dynamiczny rozwój społeczeństwa informacyjnego. Wiąże się to również ze wzrostem zainteresowania, głównie wśród młodych osób, grami komputerowymi dostępnymi w przestrzeni Internetu. Bezpośrednio można to powiązać ze wzrostem możliwości technologicznych i spadkiem cen dostępnego wspólnie sprzętu komputerowego oraz wykorzystywanego w nich oprogramowania. Obecnie żyjemy w okresie tak zwanej czwartej rewolucji technologicznej (*Industrie 4.0*), charakteryzującej się, między innymi, nową jakością komunikacji, rozwojem technik symulacji funkcjonowania obiektów rzeczywistych czy wprowadzeniem rozbudowanych interfejsów w aspekcie człowiek–maszyna¹. Zmienia się również społeczne podejście do tego typu form spędzania czasu wolnego. Zdaniem Marcina Petrowicza „baza konsumentów gier komputerowych rośnie, nie tylko dlatego, że grami interesuje się coraz więcej ludzi, ale również dlatego, że gry trafiają do grup społecznych, które kiedyś były wykluczone z uczestnictwa w tym typie rozrywki. Ponadto gry komputerowe stały się równouprawnionym elementem kultury rozrywkowej, o czym świadczy ich obecność w mediach

¹ W. Furmanek, *Najważniejsze idee czwartej rewolucji przemysłowej*, „Dydaktyka Informatyki” 2018, nr 13, s. 59.

i tekstach głównego nurtu”². W rezultacie, dzięki intensyfikacji wyżej wspomnianych procesów, możliwy jest dynamiczny rozwój zjawiska nazywanego e-sportem. Najczęściej e-sport jest definiowany jako rywalizujące zmagania graczy indywidualnych oraz profesjonalnych drużyn, które bazują na strategicznych i silnie dynamicznych rozgrywkach³. Należy wyjaśnić, że jest to pojęcie związane ze zjawiskiem tzw. *gamingu*, rozumianego jako spędzanie wolnego czasu na grze w gry komputerowe oraz na oglądaniu rozgrywek innych użytkowników⁴. Współczesny rynek e-sportu, podobnie jak świat tradycyjnego sportu, tworzą konkretni ludzie: popularni streamerzy, zwykli indywidualni gracze oraz profesjonalne drużyny przystępujące do rozgrywek ligowych, które rzesze fanów pragną oglądać zarówno w Internecie, jak i coraz częściej w analogicznych wydarzeniach w świecie rzeczywistym⁵. Instytucje e-sportu funkcjonują obecnie zarówno na poziomie lokalnym, jak i globalnym. Organizacje e-sportowe, takie jak World Cyber Games (WCG), Electronic Sports World Cup (ESWC) i Cyberathlete Professional League (CPL), we współpracy z korporacjami w branży gier komputerowych, organizują prestiżowe konkursy na poziomie krajowym i międzynarodowym⁶. E-sport zyskuje coraz większą popularność również w Polsce. Wyniki badań przeprowadzonych przez agencję IQS, a opublikowanych przez Krakowski Park Technologiczny i Polish Gamers Observatory jako kolejny branżowy raport *Polish Gamers Research 2018*, wskazują, że na granie, jak i oglądanie rozgrywek spore grono internautów przeznaczają znaczną część swojego czasu. W Polsce w systematyczne granie

² M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), Wydawnictwo Libron, Kraków 2016, s. 155.

³ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 76.

⁴ J. Hyla-Nowak, J. Batorski, *Menedżer wobec przedsięwzięć sportowych. Młodzi o sporcie 2018*, Wydawnictwo Instytut Przedsiębiorczości Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018, s. 101.

⁵ A. Elwart, *Marketerzy już nie ignorują e-sportu*, <https://mmponline.pl/artykuly/229163,marketerzy-juz-nie-ignoruja-e-sportu>, [dostęp: 12.01.2020].

⁶ K. Jonasson, J. Thiborg, *Electronic sport and its impact on future sport*, „Sport in Society” 2010, nr 13, s. 288.

w gry komputerowe deklaruje 79% internautów. Dodatkowo fani e-sportu poświęcają na oglądanie profesjonalnych rozgrywek średnio 3 godziny i 25 minut tygodniowo. Statycznie – to o 52 minuty więcej niż czas poświęcony na oglądanie tradycyjnych rozrywek sportowych w mediach⁷.

W obliczu rosnącej popularności e-sportu nasuwa się pytanie o to, jak powinno się analizować skomplikowane formy prowadzonych dyskursów w aspekcie poszczególnych drużyn. Granie na określonej platformie internetowej należy traktować jako dynamiczną interakcję gracza z określoną grą oraz innymi uczestnikami prowadzonych rozgrywek. Dodatkowo specyfiką e-sportu jest organizowanie medialnych turniejów, w ramach których rywalizują ze sobą profesjonalne drużyny, cieszące się znaczącą popularnością wśród swoich fanów. Istotne jest tutaj założenie, że nowoczesne technologie umożliwiające rozwój gier MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*), w ramach których duża liczba graczy może ze sobą rywalizować podczas rozgrywek w czasie rzeczywistym, silnie wpływają na przekształcanie się kultury i działań ludzi. W tym rozumieniu technologia, związana również z rozwojem gier komputerowych, stała się dla ludzi naturalnym środowiskiem społecznym, które odgrywa ważną rolę w tworzeniu nowych strategii działania i komunikacji społecznej⁸.

Główną tezę niniejszego artykułu jest stwierdzenie, że dyskurs społeczny graczy e-sportowych ulega dopasowaniu do określonego środowiska społecznego i technologicznego, w jakim w danym momencie funkcjonują. Założyliśmy, że gracze w drużynie e-sportowej inaczej będą przeprowadzać interakcje społeczne w sytuacji prowadzenia dynamicznych rozgrywek podczas turnieju, podczas podejmowania działań komunikacyjnych pomiędzy rozgrywkami oraz w trakcie grupowych treningów przed zawodami. Przedmiotem badań było zdiagnozowanie tego, w jaki sposób przebiega dyskurs społeczny wybranych graczy e-sportowych w zróżnicowanych środowiskach społeczno-technologicznych. Głównym celem niniejszych badań było ustalenie, jak wygląda przebieg interakcji wśród badanych graczy na przykładzie drużyn grających w *Counter-Strike: Global Offensive*

⁷ A. Elwart, op. cit.

⁸ J. Dovey, H. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 5.

podczas turnieju Network Team Games oraz poza nim. Zakładano, że odpowiedni sposób prowadzenia dyskursu pomiędzy graczami podczas turnieju jest podstawowym elementem realizowanych strategii w ramach rozgrywek. Ważnym celem niniejszego badania było zdiagnozowanie z jednej strony deklarowanych utrudnień w przebiegu dyskursu pomiędzy badanymi, a z drugiej, uchwycenie w wypowiedziach badanych tych czynników, które wpływają na to, że wymiana informacji pomiędzy nimi sprzyja osiągnięciu zamierzonych wyników. Dodatkowo istotne było opisanie specyfiki interakcji pomiędzy graczami w trakcie dynamicznej rozgrywki podczas turnieju. Istotne w tym aspekcie było założenie, że dynamiczna rozgrywka prowadzona w czasie rzeczywistym na ekranie komputerów wywiera silny wpływ na przekształcenie form i treści prowadzonych dyskursów pomiędzy graczami w danej drużynie. Podczas projektowania badań istotne okazało się również uwzględnienie tego, w jaki sposób wykorzystywane są przez badanych formy zapośredniczonej przez Internet komunikacji społecznej, np. poprzez profesjonalne komunikatory internetowe, umożliwiające koordynację i integrację drużyny podczas treningów, mimo tego, że jej członkowie często są rozproszeni po całym kraju.

Definicja dyskursu społecznego a zjawisko e-sportu

Pojęcie dyskursu jest terminem złożonym, trudnym do jednoznacznie go zdefiniowania, co wynika ze stosowania go w obrębie wielu dziedzin nauki i w mowie potocznej. W ostatnich latach termin ten zyskał znaczącą popularność w Europie i USA, gdzie od lat 60. XX wieku odnotowano wzrost zainteresowania naukowców językiem mówionym⁹. Teoria badań nad dyskursem została wyodrębniona dopiero w latach 80. XX wieku, początkowo na gruncie lingwistyki, a następnie upowszechniono ją w ramach między innymi socjologii. Analiza dyskursu opiera się na badaniu rozbudowanych aktów mowy i pisemnych tekstów, będących w relacji do ich kontekstów społecznych¹⁰. W analizie dyskursu odniesienie do określonego

⁹ J. Kabus, *Interdyscyplinarność dyskursu*, „Językoznawstwo” 2011, nr 1(5), s. 50.

¹⁰ A. Duszak, N. Fairclough, *Krytyczna analiza dyskursu*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2008, s. 9.

kontekstu społecznego jest kluczowe, ponieważ zakłada się, że wszelkie relacje pomiędzy ludźmi zachodzące w danej sytuacji mogą być zrozumiałe tylko poprzez odniesienie do tego pojęcia. To określony kontekst nadaje interakcjom między ludźmi określone znaczenie. Teun van Dijk podkreśla, że „zadaniem analizy dyskursu jest dostarczenie zintegrowanego opisu tych trzech wymiarów komunikacji: jak dane użycie języka wpływa na wyobrażenie człowieka o świecie i na przebieg interakcji oraz *vice versa* – jak różne aspekty interakcji warunkują formę wypowiedzi, a także jak przekonania żywione przez uczestników komunikacji decydują o wyborze określonych środków językowych i o dynamice sytuacji”¹¹. Dodatkowo w analizie dyskursu widać, w jaki sposób zachodzi wzajemny determinizm pomiędzy podmiotami a określonym środowiskiem podczas danej sytuacji społecznej. W praktyce oznacza to, że jednostka posiada określone zsocjalizowane „społeczne narzędzia” poznawania, opisywania i oceniania zachodzących wokół niej zdarzeń, dzięki czemu potrafi przeanalizować wpływ określonych wymogów strukturalnych na wybór swojego działania. Wzajemny determinizm jednostek i struktur w określonej sytuacji społecznej ma swoje odzwierciedlenie w sposobie działania oraz komunikowania się aktorów społecznych w sferze życia codziennego. Każdy aktor społeczny cechuje się podmiotowością oraz ograniczoną racjonalnością. Z jednej strony, podejmuje on zatem konkretne działania, orientując się na zasoby wiedzy wspólnej, określone normy i wartości, które determinują jego warunki brzegowe narzucone przez strukturę społeczną. Z drugiej strony, natomiast, dokonuje on refleksyjnej analizy otaczającej rzeczywistości społecznej w celu zwiększenia skuteczności realizacji swoich strategii działania komunikacyjnego.

Konteksty społeczne są dość niejednoznacznie definiowane jako specyficzne subiektywne konstrukty aktorów uczestniczących w określonych interakcjach¹². Istotny jest tutaj fakt, że owe konteksty społeczne są zawsze podzielane przez wszystkie osoby biorące udział w interakcjach

¹¹ T. van Dijk, *Badania nad dyskursem*, [w:] *Współczesne teorie socjologiczne*, A. Jasińska-Kania i in. (wyb. i oprac.), Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2006, s. 1021.

¹² T. van Dijk, *Society and Discourse. How Social Contexts Influence Text and Talk*, Cambridge University Press, Cambridge 2009, s. 113.

w danej sytuacji społecznej. Kontekst społeczny, będący zrozumiałym przez uczestników dyskursu modelem, nadaje sens i zrozumienie prowadzonym działaniom interakcyjnym w określonej sytuacji. W tym rozumieniu rzeczywistość społeczna, w jakiej znajdują się dani uczestnicy dyskursu, zostaje zinterpretowana jako „bycie” w określonej sytuacji społecznej, która wymaga określonych form i treści wzajemnych interakcji. Jest to kluczowe, z punktu widzenia założenia o zróżnicowanym przebiegu dyskursu pomiędzy graczami e-sportowymi, w momencie kiedy uczestniczą oni w dynamicznych rozgrywkach oraz podczas wcześniej realizowanych treningów. W tym wypadku gracze znajdują się w odmiennej sytuacji, a więc ich kontekst społeczny będzie odmiennie przez nich podzielany.

Odpowiednia analiza dyskursu społecznego prowadzonego przez graczy drużyn e-sportowych wymaga zrozumienia zasad, zwyczajów i reguł konkretnych gier MMORPG. Zasady determinują to, w jaki sposób gracze planują swoje działania oraz strategie komunikacyjne. W tym rozumieniu wszelkie gry komputerowe „łączą w sobie złożone systemy reguł, opierają się na aktywnym udziale interaktora i gromadzą znaczną liczbę jednoczesnych graczy, zawierają olbrzymie ilości informacji oraz wielość form medialnych oraz oferują złożone przestrzenie do przemierzania”¹³. Rzeczywistość prezentowana przez gry komputerowe wymaga od ich użytkowników ukształtowania odpowiednich strategii komunikacyjnych. Dynamiczne rozgrywki prowadzone w grach MMORPG charakteryzują się wysokim poziomem dynamiki, fragmentaryczności, nieliniowości oraz mozaikowości kreowanej rzeczywistości wirtualnej¹⁴. Rzeczywistość rozgrywek e-sportowych jest hipertekstualna, nie istnieje w niej zatem linearny sposób czytania prezentowanych w grze komunikatów. Konstrukcja gier wymaga od ich użytkowników ciągłego poszukiwania i interpretowania pojawiających się tekstów, skrótów oraz komunikatów. Gracze wrzuceni do rozgrywki w losowych lub stałych drużynach doświadczają komunikacji dostosowanej do prezentowanych możliwości postaci/pojazdów, obiektów,

¹³ G. Voorhees, *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, M. Kłosiński, K. Maj (red.), Wydawnictwo Ośrodek Badawczy FACTA FICTA, Kraków 2019, s. 46.

¹⁴ Z. Melosik, T. Szkudlarek, *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2010, s. 60-61.

animacji czy dźwięków. Na to dodatkowo nakładają się technologiczne specyfikacje określonych map/plansz, pojawiających się w nich obiektów oraz technologicznych możliwości wybranej postaci czy pojazdu. Wszystkie te elementy ulegają silnej kompresji w ramach dynamicznej rozgrywki odbywającej się w czasie rzeczywistym, gdzie jednym z kluczowych elementów jest strategiczna komunikacja pomiędzy graczami ukierunkowana na ciągle zmieniający się stan rozgrywki. Wszystkie te doświadczenia wpływają na to, że gracze doświadczają zjawiska immersji, rozumianej jako „utrata poczucia czasu, przestrzeni albo zatracenia się [...]. Udziałem gracza stają się wyzwania, dreszczyk emocji i doświadczanych zagrożeń, będące wynikiem głębokiego umysłowego, emocjonalnego i fizycznego zaangażowania się w grę i jej technologię”¹⁵. Gracze podczas rozgrywek charakteryzują się wysokim poziomem koncentracji na bieżącej akcji oraz na zaplanowaniu kolejnych działań w szybko zmieniającym się tempie, ukierunkowanym na zdobycie jak największego doświadczenia, pokonanie wroga czy zdobycie odpowiednich surowców.

Gracze w drużynie e-sportowej z powodu szybkiej dynamiki rozgrywki często nie mają czasu na skomplikowane gry interakcyjne. Zarówno ich sposób nawiązywania kontaktu, jak i sam przebieg dyskursu opiera się na licznych skrótach oraz gestach niewerbalnych. Ich sposób prowadzenia interakcji jest ściśle powiązany z dynamicznym przebiegiem rozgrywek. Magdalena Szpunar podkreśla, że jest to forma „komunikacji pośredniczonej przez komputery, która nazywa się komunikacją CMC. Ten typ komunikacji określa się również jako komunikację typu *face-to* (via monitor) – *face* albo komunikację typu *face-to-monitor*. Niejednokrotnie temu typowi komunikacji zarzuca się, iż człowiek posługujący się nim staje się elementem zbędnym, ważniejsza jest interakcja z maszyną. Silne zaangażowanie osób komunikujących się za pośrednictwem medium, jakim jest Internet, powoduje, iż życie wielu osób nazywa się życiem na ekranie lub też poprzez ekran”¹⁶. Dyskurs prowadzony przez graczy e-sportowych

¹⁵ J. Dovey, H. Kennedy, op. cit., s. 10.

¹⁶ M. Szpunar, *Komunikacja CMC i jej wpływ na procesy komunikacyjne*, [w:] *Teorie komunikacji i mediów*, M. Graszewicz, J. Jastrzębski (red.), Oficyna Wydawnicza Atut – Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe, Wrocław 2009, s. 294.

odbywa się na specyficznym poziomie, gdzie kluczowym elementem jest „zanurzenie” graczy w sytuacji prowadzonej rozgrywki. W tym rozumieniu można rozróżnić trzy poziomy dyskursu społecznego prowadzonego przez graczy drużyn e-sportowych. Pierwszy poziom dotyczy komunikacji w samej grze, która dokonuje się pomiędzy użytkownikami za pomocą czatów pisanych (np. komend, skrótów klawiszowych) i czatu głosowego. W przypadku czatu głosowego gracze e-sportowi najczęściej wykorzystują tzw. *Team Speak*, czyli komunikator internetowy służący zawodnikom do grupowego prowadzenia rozmów głosowych i tekstowych. Drugi poziom komunikacji między graczami odbywa się poza sytuacją dynamicznych rozgrywek. Ten typ dyskursu prowadzony jest w przestrzeni Internetu np. na specjalistycznych forach czy grupach internetowych związanych z określoną grą komputerową. Trzeci poziom dyskursu ma miejsce, gdy gracze wchodzą ze sobą w interakcje podczas turniejów, ale nie podczas prowadzonych rozgrywek.

Turnieje drużyn e-sportowych są specyficzną sytuacją społeczną ukierunkowaną na rywalizację o prestiż pomiędzy zawodnikami. Wpływa to zasadniczo na to, w jaki sposób przebiega komunikacja pomiędzy graczami w danej drużynie oraz pomiędzy zespołami. Stosowany przez zawodników język nacechowany jest silnymi emocjami, wynikającymi z ich zaangażowania w rozgrywany podczas turnieju mecz. Gracze komunikują się między sobą szybko, używając licznych skrótów oraz gestów. Zazwyczaj w turniejach e-sportowych dyskurs społeczny między graczami ma miejsce w sytuacji celowo wykreowanego dystansu w przestrzeni pomiędzy nimi a publicznością. Specyficzne uporządkowanie przestrzeni turniejów służy dwóm celom. Po pierwsze uniemożliwia komunikację między graczami z przeciwnych drużyn, a po drugie nie dopuszcza do rozpraszania graczy przez publiczność. Kontrolę nad całością rozgrywek sprawują tzw. sędziowie, którzy mają możliwość sankcjonowania nieodpowiednich zachowań graczy oraz osób z publiczności. Podczas meczy gracze kierują się w ramach prowadzonych interakcji silnymi emocjami, które są wzmacniane przez dynamikę gry oraz bieżącą reakcją widowni.

Metodologia przyjęta w badaniu

Głównym celem zrealizowanych badań była analiza dyskursów społecznych prowadzonych wśród graczy *Counter-Strike: Global Offensive* w czasie turnieju Network Team Games oraz podczas wcześniejszych treningów.

Gra *Counter-Strike* powstała w 1999 roku. Obecnie jest to jedna z najpopularniejszych gier online na świecie. Każdego miesiąca gra w nią ponad 10 mln ludzi. Zmagania najlepszych drużyn są oglądane przez setki tysięcy osób. Polega ona na tym, że dwie drużyny przyjmują role terrorystów lub antyterrorystów. Fabuła gry opiera się na dynamicznej rozgrywce walki antyterrorystów z terrorystami. W *Counter-Strike: Global Offensive* mamy kilka trybów gry. Są to, między innymi, mecze turniejowe (5v5), mecze uproszczone (10v10), klasyczny *deathmatch*, wyścig zbrojeń oraz tzw. demolka. W meczach turniejowych gracze są dopasowywani na podstawie rangi. Początkowo nikt jej nie ma. Trzeba najpierw wygrać 10 meczów turniejowych, aby uzyskać rangę. Ranga nie jest przydzielona na stałe do gracza, jej poziom jest uzależniony od umiejętności i strategii gracza w kolejnych rozgrywkach. W sumie jest ich aż 18: od *Silver I* aż do *Global Elite*. W grze bierze udział w sumie 10 graczy. Rozgrywka składa się z maksymalnie 30 rund. Zwycięża ta drużyna, która jako pierwsza wygra 16 rund. Terrorysty mogą wygrać rundę na dwa sposoby. Po pierwsze, zabijając wszystkich przeciwników lub podkładając bombę na jednym z *bombsite'ów* i detonując ją. Po drugie, mogą też wygrać mecz, podkładając bombę i zabijając wszystkich przeciwników, aby nie było nikogo, kto mógłby ją rozbroić. Antyterrorysty mają więcej sposobów na wygranie meczu. Mogą zabić wszystkich przeciwników, zanim ci podłożą bombę, lub rozbroić bombę, zanim ta wybuchnie. Antyterrorysty wygrają też wtedy, gdy przed końcem rundy terrorysty nie podłożą bomby, a przy życiu zostanie ktoś z antyterrorystów. Jeśli zostanie podłożona bomba i zginą wszyscy terrorysty, nie oznacza to automatycznej wygranej antyterrorystów. Muszą oni rozbroić bombę. Jeśli nie zdążą tego zrobić przed jej wybuchem, to przegrywają rozgrywkę¹⁷. Gracze podczas gry posługują się specyficznym językiem skrótów tekstowych, które są zrozumiałe przez użytkowników z całego świata. Przykładowo słowo PLANT – oznacza podłożenie bomby, RUSH – jak

najszybsze wybiegnięcie na dany *bombsite*, DEFUSE/DEF – zestaw do rozbijania lub sama czynność rozbijania bomby¹⁸.

Problem badawczy stanowiła analiza dyskursów społecznych wśród graczy *Counter-Strike* podczas turnieju Network Team Games w Białymstoku i podczas gry w środowisku domowym. Sformułowano następujące hipotezy badawcze:

- H1: Badani podczas gry w ramach turnieju Network Team Games często komunikują się zwięźle (tylko podstawowymi hasłami).
- H2: Badani podczas gry często używają przekleństw.
- H3: Badani bardzo często zgadzają się z decyzjami podjętymi przez lidera drużyny.
- H4: Badani podczas rozgrywek w domu komunikują się z innymi graczami poprzez używanie komunikatorów.
- H5: Badani podczas rozgrywek treningowych nawiązują kontakty z osobami spoza swojej drużyny.
- H6: Badani spotykają się na poziomie życia realnego po to głównie, aby ćwiczyć wspólną grę.
- H7: Badani często wspólnie spędzają czas w przerwach turnieju Network Team Games.
- H8: Badani nie za często wchodzi w konflikty z innymi graczami podczas trwania turnieju Network Team Games.
- H9: Badani deklarują, że bardzo często integrują się z osobami z innych drużyn podczas trwania turnieju Network Team Games.

Badanie opierało się na technice wywiadów jakościowych pogłębionych o wysokim poziomie standaryzacji. W badaniu postawiono nacisk na uzyskanie materiału badawczego o wysokim poziomie szczegółowości i opisu subiektywnych doświadczeń badanych graczy. W związku z tym bardziej uzasadnione było zastosowanie metody jakościowej, a nie ilościowej. Wybór wywiadu zestandaryzowanego był podyktowany tym, że cele badania były ściśle określone i ukierunkowane na poznanie określonych

¹⁷ D. Jaroszewski, *Wszystko o Counter-Strike. Zasady gry i słowniczek gracza*, „Komputer Świat” 2016, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/wszystko-o-counter-strike-zasady-gry-i-slowniczek-gracza/1c0s7cm>, [dostęp: 12.01.2020].

¹⁸ Ibidem.

fragmentów badanej rzeczywistości społecznej. Wywiady zostały przeprowadzone przez prywatny czat na Facebooku. Decyzja o wyborze wywiadów zapośredniczonych przez Internet została głównie uzasadniona tym, że wielu badanych graczy pochodziło spoza Białegostoku. Po przeprowadzeniu badań wszystkie wywiady zostały skopiowane do plików oraz zanoni-mizowane, a następnie poddane analizie w oparciu o postawione hipotezy badawcze.

Dobór próby w badaniu był celowy. Wywiady zostały przeprowadzone z kapitanem i jednym graczem z pięciu drużyn, które brały udział w turnieju Network Team Games w dniach 17–19 marca 2017 roku w Białymstoku. Dobór drużyn, z którymi były przeprowadzane wywiady, zależał od kolejności ich zapisów na turniej. W marcu 2017 roku w turnieju *Counter–Strike: Global Offensive* na Network Team Games udział brało 40 drużyn, każda liczyła po 5 osób w zespole. W rezultacie przeprowadzono 10 wywiadów.

Analiza dyskursu pomiędzy badanymi w trakcie rozgrywki

Przebieg dyskursu pomiędzy graczami podczas rozgrywki przyjmuje skomplikowane formy. W tym rozumieniu należy zakładać, że różni się on w sytuacji, kiedy badani gracze *Counter–Strike’a* prowadzą strategiczne rozmowy podczas rozgrywek, a tym, gdy wchodzi w relacje poza tą sferą. Warto dodać, że również podczas treningów ich dyskurs jest zapośredniczony poprzez komunikatory internetowe, umożliwiające wspólne granie oraz utrzymywanie szerszych relacji społecznych. Dynamiczne rozgrywki wymuszają na graczach dostosowanie się do fragmentarycznego i nieliniowego kontekstu, przez co ich dyskurs jest znacząco ograniczony w swoich przekazach. Podczas rozgrywek preferowany jest dyskurs strategiczny, ukierunkowany na zwiąże komendy i relacje. Jeden z badanych graczy podkreślił: „Nie mówimy zbędnych rzeczy, tylko to, co jest ważne i nam potrzebne” (B2). Podobnie stwierdził inny badany: „Podczas rozgrywki to najczęściej gadamy z osobami, z którymi stoi się na pozycji, że tak powiem, sposobu chyba żadnego nie ma, po prostu trzeba raczej mówić wszystko, co się robi, żeby nie było chaosu” (B7). Kluczowym elementem w prowadzonym dyskursie podczas rozgrywek jest funkcjonalność i łatwość interpretacji poszczególnych treści, istotnych z punktu

widzenia zmieniającej się akcji gry. Dyskurs ma dodatkowo za zadanie nie dopuszczać do sytuacji rozproszenia uwagi graczy, niedopuszczalne jest zatem prowadzenie rozmów na tematy niezwiązane bezpośrednio z sytuacją podczas meczu. „Myślę, że głównym takim czynnikiem jest skupienie i nienadużywanie rozmowy podczas meczu” (B3). Przekazywanie sobie nawzajem informacji przez graczy w wysoce uproszczonej formie pomaga zwiększyć efektywność gry całej drużyny. Badani gracze posługiwali się dość często językiem skrótów typowym dla użytkowników *Counter-Strike*. Na zadane pytanie: „Czy są jakieś odgórnie ustalone pojęcia w waszej komunikacji podczas gry, których się używa do opisu różnych strategii, czy nie? Czy posiadacie swój własny kod, zrozumiały tylko dla graczy w *Counter-Strike*?”, badani najczęściej odpowiadali twierdząco. Język skrótów wprowadza strategiczny porządek w grze oraz umożliwia koordynację działań drużyny. Wszelkie inne rozmowy są traktowane jako wprowadzanie niepotrzebnych bodźców rozprasających graczy i zmniejszających tym samym szansę na zwycięstwo w rozgrywce. Oto wypowiedź graczy: „Każda drużyna w *Counter-Strike* posiada własne ustalenia dotyczące taktyk miejsc na mapie. To dzięki nim doświadczeni gracze są w stanie przekazać ważne informacje w kilku słowach” (B3), „Są specjalne miejsca typowe dla danych map np. de_dust2” (B4).

Analiza emocjonalności przekazu komunikatów pomiędzy badanymi graczami

Publiczne używanie wulgarnego języka jest społecznie nieakceptowane, aczkolwiek turniej jest specyficzną przestrzenią, w ramach której działają inne reguły podczas rozgrywek i poza nimi. Na pytanie: „Czy podczas gry na turnieju zdarza Ci się przeklinać. czy Ci się to nie zdarza? Jeśli tak, to jakie są to sytuacje?”, jeden z badanych odpowiedział: „Ja już tak mam, że dużo przeklinam i często bez powodu, więc i na turnieju przeklinam w różnych sytuacjach” (B6). Kolejny z badanych natomiast podkreślił, że: „Tak, zazwyczaj są sytuacje kluczowe dla danej rundy czy meczu niezależnie od pozytywnego rezultatu czy negatywnego” (B10). Inny badany zaznaczył dodatkowo, że przeklinanie jest już wyuczonym i powszechnie akceptowanym nawykiem wśród graczy: „To chyba choroba zawodowa graczy,

że często tracą panowanie nad emocjami. Oczywiście staram się być spokojny, ale nie zawsze mi to wychodzi. Zazwyczaj wynika to z własnych, niewymuszonych błędów i te też denerwują najbardziej. Na turnieju raczej nie złościmy się na siebie, bo każdy z nas jest na tyle doświadczonym graczem, że wie, kiedy popełnił błąd i jakie ma to konsekwencje dla zespołu” (B1).

Z wypowiedzi wynika, że gracze przeklinają w wyniku silnie odczuwanych emocji, które wywołuje u nich dynamiczna rozgrywka. Dyskurs graczy podczas rozgrywki jest silnie sprzężony z tym, co w danej chwili dzieje się na ekranach ich monitorów. Ich silna immersyjność w sytuacji rozgrywki pobudza potrzebę ekspresji oraz publicznego wyrażania swoich poglądów. Interesujące jest to, że stosowane w dyskursie graczy przekleństwa nie są z reguły traktowane jako wprowadzanie chaosu w komunikacji ukierunkowanej na strategię. Przekleństwa służą jako wzmocnienie znaczenia danej komendy. Wykorzystywane są one również przez graczy do podkreślenia oceny strategii przeciwników oraz w celu budowania poczucia wspólnoty wśród graczy jednej drużyny.

Analiza dyskursu lidera i członków drużyny podczas rozgrywek

Sytuacja rozgrywek wymusza dyskurs zorientowany na dominację charyzmatycznego lidera drużyny. Jego zasadniczym zadaniem jest komunikowanie krótkich dyspozycji wobec poszczególnych graczy z punktu widzenia przyjętej strategii oraz zmieniających się realiów meczu. Na zadane pytanie: „Kto w drużynie podejmuje ostateczną decyzję co do podjętych działań podczas rozgrywek na turnieju? W jaki sposób ta osoba przekazuje swoją strategię innym osobom z drużyny podczas rozgrywek?”, badani najczęściej odpowiadali, że zależy to od wybranego lidera drużyny. Dobrze opisują to wypowiedzi badanych: „Zależy od drużyny, czasami prowadzi grę jedna osoba, czasami dwie, czasami cała drużyna. Najczęściej jedna, mówi do drużyny «idziemy tam i tam, robimy to i to»” (B2). „Team leader; z reguły przed rozgrywką ustalamy, kto ustawia się na jakiej pozycji, ale w trakcie gry wychodzą spontaniczne sytuacje, na które trzeba reagować intuicyjnie” (B4). „IGL. To taki prowadzący, który daje ostateczną taktykę, a strategia przekazywana jest przeważnie przez nazwę, bo na treningach je nazywaliśmy i każdy wiedział, co ma robić” (B7).

Badani gracze odpowiedzieli najczęściej, że dyskurs podczas rozgrywki prowadzi ich lider, czyli specjalna osoba, która podejmuje decyzje w sposób intuicyjny, dopasowany do tego, jak przebiega akcja danego meczu. Zazwyczaj jest to jedna osoba, aczkolwiek zdarzają się wyjątki, które są uzależnione od przebiegu rozgrywki. W celu osiągnięcia sprawności komunikacyjnej pomiędzy graczami zostaje przyjęta w grupie zasada, że z liderem się nie dyskutuje oraz nie podważa się jego decyzji. Należy jednak podkreślić, że nie jest to związane z jednoznacznym odrzuceniem w drużynie form demokratycznego dyskursu graczy z ich liderem. Model dyskursu demokratycznego jest realizowany przez lidera poza sytuacją rozgrywek, podczas wcześniejszego planowania strategii. Otwarta dyskusja między graczami i liderem dokonuje się podczas treningów, gdzie każdy zawodnik może zaproponować swoją strategię dotyczącą prowadzenia rozgrywki.

Analiza dyskursu pomiędzy badanymi graczami podczas prowadzenia rozgrywek treningowych poza turniejem

Dyskurs pomiędzy graczami podczas sesji treningowych przed turniejem stanowi odmienną sytuację społeczną. Gracze nie kontaktują się ze sobą w realnej rzeczywistości, a jedynie poprzez komunikatory internetowe. Mimo częstego rozproszenia zawodników w przestrzeni całego kraju odczuwają oni silne więzi wspólnotowe. Ważnym elementem podtrzymującym „braterskie” więzi między zawodnikami są towarzyskie rozmowy prowadzone podczas treningów. W tym przypadku dyskurs graczy, nawet w czasie prowadzonych rozgrywek, charakteryzuje się mniejszym ładunkiem emocjonalnym oraz słabszą presją związaną z oceną ich indywidualnych umiejętności. Na zadane pytanie: „Z kim podczas gry z Twoją drużyną komunikujesz się w domu, poza turniejem? W jakim celu się komunikujesz? O czym najczęściej rozmawiacie?”, gracze z reguły odpowiadali, że komunikują się z osobami ze swojej drużyny głównie w celu umówienia się na wspólną grę oraz aby omówić różne propozycje strategicznych rozwiązań. Dodatkowo pojawiają się również w ich dyskursach kwestie niezwiązane z samą grą, ale dotyczące życia prywatnego badanych graczy: „Komunikuję się ze wszystkimi z drużyny, rozmawiamy o rzeczach codziennych, jak i turniejowych, czy, zwyczajnie, tych dotyczących gry” (B1). „Granie w domu niewiele się różni od grania na lanie oprócz tego,

że mogę zbić pionę dla kolegi po zakończonej rundzie, a po meczu łatwiej jest podsumować całą rozgrywkę” (B6). „No z drużyną, by pograć. Rozmawiamy o samej grze i innych rzeczach, typu: jak minął nam dzień, co nas wkurzyło, a co ucieszyło” (B8). „Oprócz tego, że jesteśmy drużyną, jesteśmy też przyjaciółmi. Rozmawiamy więc o typowych przyjacielskich sprawach. O życiu, kobietach, piłce nożnej, memach. Pomijając treningi, gdzie staramy się rozmawiać tylko o taktykach i *Counter-Strike: Global Offensive*; ale też różnie to bywa, bo nie ma ciśnienia i można się czasami rozluźnić, pogadać o czymkolwiek” (B5).

Tematy rozmów między badanymi graczami są podczas treningów zróżnicowane i uzależnione od rodzaju znajomości. Jedni badani podchodzą do tych rozmów dość pragmatycznie, czyli pełnią one funkcję umawiania się na wspólne rozgrywki oraz treningi. Natomiast inni gracze rozmawiają ze sobą poprzez komunikatory internetowe nie tylko w celu ustalenia strategii w grze, ale również po to, aby wzmocnić swoje więzi wspólnotowe.

Analiza stosunku badanych do wspólnej gry na poziomie życia realnego

Wspólna gra poza turniejem jest ważnym czynnikiem integrującym drużynę. Z tego względu nie tylko poprawia współpracę, ale również usprawnia umiejętności poszczególnych zawodników. Gracze w tym wypadku przyjmują bardziej otwarte i towarzysko ukierunkowane modele dyskursów grupowych. Najczęściej ich rozmowy mają charakter humorystyczny, co pozytywnie wpływa na komunikację i więzi międzyludzkie. Badani na pytanie: „Czy poza wspólną grą i udziałem w turniejach spotykasz się ze swoją drużyną? Jeśli tak, to jak wyglądają te spotkania? Co wtedy robicie?”, najczęściej udzielali odpowiedzi mocno zróżnicowanych. Gracze dość często podkreślali, że rozmawiają ze sobą w celu wspólnego umówienia się na imprezy o charakterze towarzyskim: „Tak, spotykamy się. Oczywiście z racji, iż pochodzimy z różnych części kraju ten kontakt jest ograniczony, ale czasami się spotykamy. Wtedy najczęściej wychodzimy na wspólne imprezy” (B1). Prowadzone rozmowy dotyczą również możliwości wspólnego uprawiania realnych sportów drużynowych oraz grania w odmienne gry komputerowe: „Często spotykamy się w plenerze, latem pograć w piłkę, staramy się aktywnie spędzać czas” (B4). „Poza wspólną grą

i udziałem pozaturniejowym spotykamy się w innych grach, żeby czasem odetchnąć i spędzić czas troszkę inaczej, ale i też spotykamy się w realu, żeby się jakoś zintegrować” (B9).

Badani spotykają się na poziomie życia realnego po to, żeby zintegrować się w innej formie niż poprzez grę. Prowadzone przez badanych dyskursy są silnie ukierunkowane na zintegrowanie wspólnoty oraz podtrzymywanie istniejących więzi pomiędzy graczami.

Analiza sposobów spędzania wolnego czasu przez badanych podczas przerw w turnieju Network Team Games

Czas spędzany podczas przerw w turnieju jest niemal wyróżnikiem stylu życia zawodników. Wówczas prowadzone dyskursy między graczami są znacznie ograniczone i tylko częściowo ukierunkowane na członków swojej drużyny. Część graczy często podczas przerw ogląda turnieje innych osób, tym samym przygotowując się do następnych rozgrywek. Natomiast inni wychodzą z sali, spacerują po budynku, zwiedzają inne stanowiska, które są dostępne podczas turnieju. Kolejną grupą są osoby, które całkowicie opuszczają budynek. Na postawione w badaniu pytanie: „W jaki sposób i z kim spędzasz przerwy między meczami w czasie turnieju?”, badani najczęściej odpowiadali, że spędzają ten czas głównie ze swoją drużyną oraz znajomymi: „Z moją drużyną i znajomymi, którzy są na turnieju. Wszystko zależy od planu, który mamy ustalony” (B6). Pojawiły się również odpowiedzi, iż jest to dobry czas na dyskusję o samej grze, strategiach i turnieju: „Najczęściej [spędzam go – dop. aut.] z drużyną, dyskutując o poprzednich meczach, wyciągając wnioski, przygotowując się mentalnie do kolejnych meczów, dyskutując na temat przeciwników, ich dyspozycji czy umiejętności” (B5). Część badanych podkreśliła jednak, że w tym czasie głównie próbują się zrelaksować, oderwać od intensywnych przeżyć podczas rozgrywek: „Najczęściej zaraz po meczu wszyscy wychodzimy na zewnątrz zapalić papierosa. Odstresować się i pogadać. Nieważne, czy mecz wygrałiśmy, czy przegraliśmy, zawsze są jakieś błędy, więc staramy się o nich rozmawiać” (B3).

Podczas przerw gracze podejmują dwa typy dyskursów. W pierwszym wypadku dominuje model strategiczny, ukierunkowany na analizę dotychczasowych rozgrywek. Drugi model dyskursu przyjmuje formę towarzyską,

skierowaną na oderwanie graczy od sytuacji rozgrywek i zintegrowanie drużyny poprzez inne czynności, np. wspólne wyjście na obiad, oglądanie stanowisk czy palenie papierosów.

Analiza częstotliwości występowania konfliktów pomiędzy badanymi graczami

Konflikty pomiędzy graczami są częstym zjawiskiem w tym środowisku. Konflikty wśród badanych graczy podczas turnieju związane są z ich wysokim zaangażowaniem podczas prowadzonych rozgrywek oraz silnie odczuwaną presją na utrzymanie swojego prestiżu: Na zadane pytanie: „Czy zdarza Ci się kłócić z kimś podczas turnieju? Jeśli tak, to o co najczęściej są te kłótnie? Jak te konflikty są rozwiązywane i przez kogo?”, badani odpowiedzieli często, że raczej unikają takich form dyskursu: „Staramy się podchodzić do tego bardzo profesjonalnie i podczas turnieju nie chcemy robić nieprzyjemnej atmosfery między sobą. Wygrywa cały zespół, nie jednostki. To dzięki dobrej pracy całego zespołu możemy osiągnąć wyznaczony cel” (B6). Z drugiej jednak strony badani podkreślali, że rozgrywkom często towarzyszą silne emocje, które mogą uzewnętrznić się w formie konfliktów i sprzeczek słownych (B3): „Ja się nie kłócę, czasami krzyknę na kogoś od siebie z drużyny, ale muszę być naprawdę wkurzony. Sami rozwiązujemy jakieś konflikty, jeżeli już się pojawią” (B8). Pojawiają się również konflikty wokół przegranej rozgrywki, gdzie ujawniają się silne negatywne emocje graczy: „[Zdarzają się kłótnie – dop. aut.] z członkami zespołu po przegranym meczu. Zazwyczaj konflikty stara się rozwiązywać kapitan. Kapitan natomiast wchodzi w dyskusje z organizatorami i sędziami, jeżeli uzna, że ich decyzje są błędne albo że doszło do jakiegoś niedopatrzenia na turnieju” (B5).

Badani gracze podkreślają, że konflikty mają negatywne skutki, ponieważ mogą osłabić drużynę i panującą w niej atmosferę wspólnoty. Konflikty pojawiają się między członkami zespołu w określonych sytuacjach. Postrzegane są one przez badanych graczy jako naturalne formy komunikacji, związane z odczuwaniem silnych emocji podczas trwania rozgrywek i po nich. Aczkolwiek starają się oni, aby takie zatargi nie ulegały wzmocnieniu.

Analiza sposobów nawiązywania kontaktów pomiędzy graczami w turnieju Network Team Games

Badani deklarują, że bardzo często integrują się z osobami z innych drużyn podczas trwania turnieju Network Team Games. Wskazywać to może na to, iż gracze są świadomi, że przebywają w środowisku społecznym ludzi podobnych do siebie. Przyjmują oni otwarty model dyskursu ukierunkowany na towarzyskie prowadzenie rozmów. Gracze często podejmują rozmowy z zawodnikami innych drużyn, publicznością oraz organizatorami turnieju. Nawiązywanie nowych relacji pomaga im rozwijać ich umiejętności oraz wzmacniać poczucie prestiżu. Dodatkowo ten typ dyskursu ma swój cel strategiczny. Poprzez towarzyskie rozmowy łatwiej jest im „rozgryźć” przeciwnika, odczytać jego plany czy poznać słabsze strony. Takie rozmowy pomiędzy graczami różnych drużyn mają zarówno charakter towarzyski, jak i związany ze strategią rozgrywek. Na pytanie: „Czy w czasie przerw próbujesz nawiązać kontakt z graczami spoza Twojej drużyny, czy też nie? Nawiązujesz bliższe kontakty z osobami z innych drużyn? Jeśli tak, to o czym rozmawiacie? Jeśli nie, to dlaczego?”, badani często odpowiadali, że takie kontakty między graczami z różnych drużyn są popularną formą dyskursu podczas turniejów: „Sam jestem takim typem osobnika, więc raczej nie, pomijając jakieś przelotne rozmowy na temat turnieju. Mówię tu o nieznanym mi graczach, z którymi miałbym się dopiero poznać. Jak się z kimś znam, to naturalnie rozmawiamy o różnych sprawach związanych z turniejem oraz prywatnych. Nasz kapitan natomiast jest człowiekiem bardzo komunikatywnym i stara się mieć dobre relacje z innymi graczami, tym bardziej że scena nie jest aż tak wielka, więc jeżdżąc na turnieje, spotykamy bardzo często te same twarze” (B5). Badani podkreślali również, że takie rozmowy są dobrym sposobem do poszerzenia doświadczeń oraz wymiany opinii o strategiach stosowanych w rozgrywkach: „Często rozmawiam z innymi teamami oraz graczami, zazwyczaj po to, aby porozmawiać o taktykach, podjętych decyzjach oraz śmiesznych czy nietypowych momentach podczas turnieju/meczu. Zazwyczaj jest utrzymywany kontakt w takich przypadkach” (B10). Tematem rozmów między graczami są również ich doświadczenia z życia codziennego, związane z grą, rodziną czy znajomymi: „Większość czołowych zawodników znam z Internetu, a na turniejach często są opóźnienia, więc jest dużo czasu,

by porozmawiać z chłopakami, których znasz z Internetu. Nawet jeżeli wcześniej nie widziałeś się na żywo z kimś, to wystarczy, że podasz mu swój nick z gry i natychmiast znajdziecie wspólny język. Rozmawiasz najczęściej o grze, wynikach drużyn, ale czasem również o życiu codziennym. Wszystko zależy od stopnia zażyłości waszych relacji” (B1). „Wszyscy są ludźmi i są [tacy – dop. aut], którzy mogą się lubić lub nie, lubić z czasem, co do innych drużyn. [...] Rozmawiamy o innych drużynach, czasami w innych drużynach grają nasi starzy znajomi, z którymi się znamy z reala” (B2).

Otwarty model dyskursu graczy na turniejach jest związany z tym, że często te same osoby spotykają się podczas różnych rozgrywek, co wpływa na ukształtowanie się między nimi bardziej trwałych relacji. Dodatkowo można zauważyć, że ujawnia się w tym wypadku zjawisko przenoszenia relacji internetowych do świata realnego. Osoby, które prowadziły intensywne rozmowy wyłącznie poprzez komunikatory internetowe, podczas realnego spotkania bardzo często nie odczuwają żadnego dyskomfortu. Gracze chętnie nawiązują kontakty z osobami spoza swojej drużyny, ponieważ takie działania są dla nich wysoce rozwijające. W trakcie takich rozmów gracze mogą wymieniać się doświadczeniami czy też prowadzić towarzyską konwersację. W rezultacie można stwierdzić, że gracze w czasie turnieju tworzą specyficzną, zrozumiałą dla siebie wspólnotę, której ważnym elementem jest częsta komunikacja, podtrzymywana później poprzez korzystanie z internetowych komunikatorów.

Wnioski

Badania zaprezentowane w niniejszym artykule zademonstrowały różnorodność, z jaką dyskurs społeczny może się manifestować w przypadku konkretnych drużyn e-sportowych podczas turnieju. Analiza uzyskanego materiału badawczego umożliwiła opisanie sposobu zmiany modelu prowadzonego dyskursu społecznego w zależności od sytuacji, w jakiej znajdują się badani gracze. Okoliczność rozgrywek turniejowych wymusza na graczach zmianę ich dyskursów na formę strategiczną, podporządkowaną decyzjom lidera drużyny. Lider drużyny przyjmuje model dyskursu charzmatycznego przywódcy, który ma monopol na podejmowanie decyzji podczas meczu. Nie jest to forma dyskursu, która w jego przypadku jest do-

minująca. Po zakończeniu rozgrywek oraz podczas treningów lider stosuje odmienny styl prowadzenia dyskursu, ukierunkowany na demokratyczną wymianę opinii i pomysłów dotyczących planowanych strategii działania. Realia rozgrywki silnie determinują formę prowadzonego dyskursu między graczami. Jej dynamiczny, zmienny i silnie angażujący emocjonalnie graczy przebieg wpływa na skrótowość prowadzonych konwersacji między zawodnikami. Wszelkie rozmowy są zdominowane przez bieżące podejmowanie strategicznych decyzji, a pozostałe formy komunikacji traktowane są jako wprowadzenie niepotrzebnego chaosu, który osłabia drużynę. Wysoki poziom zaangażowania graczy w rozgrywkę oraz presja na utrzymanie prestiżu pobudza zawodników do nadużywania wulgaryzmów oraz wywoływania krótkich konfliktów werbalnych. Sposoby prowadzenia dyskursów poza sytuacją rozgrywek przyjmują odmienną formę. Wzrasta wówczas znaczenie tych form komunikacyjnych, które podtrzymują więzi wspólnotowe pomiędzy graczami. W rezultacie wszelkie formy konfliktowego dyskursu, poza momentami rozgrywek, są wyciszane przez zawodników, w obawie przed zmniejszeniem integracji drużyny. Badani gracze, poza uczestnictwem w turniejach, z reguły nie mają możliwości utrzymywania stałych relacji społecznych, w wyniku odmiennych miejsc zamieszkania. Więzy wspólnotowe są w tym wypadku podtrzymywane poprzez stosowanie specyficznego otwartego modelu dyskursu społecznego, zapośredniczonego poprzez komunikatory internetowe. Towarzyskie rozmowy w toku gry, wspólne żarty, dyskusje o życiu codziennym czy umawianie się na udział w imprezach lub zlotach stanowią częsty temat rozmów prowadzonych pomiędzy graczami danej drużyny podczas treningów. Ich zasadniczym zadaniem jest silne zintegrowanie drużyny, co przekłada się na efektywny poziom gry. Wynika to z faktu, że tylko dobrze zintegrowana drużyna szybko reaguje na komendy lidera oraz posługuje się językiem skrótów podczas dynamicznie zmieniającej się akcji meczu. Rozmowy podczas przerw w turniejach przyjmują strategiczno-towarzystki model. Z jednej strony badani gracze chętnie rozmawiają towarzysko z innymi zawodnikami, organizatorami czy osobami z publiczności jako przedstawicielami jednej wspólnoty. Z drugiej strony gracze podchodzą do tych rozmów dość pragmatycznie, próbując uzyskać dla siebie rozwijające kontakty czy poznać fragmenty strategii drużyny przeciwnej.

Bibliografia

- Dijk, T. van, *Badania nad dyskursem*, [w:] A. Jasińska-Kania i in. (wyb. i oprac.), *Współczesne teorie socjologiczne*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2006.
- Dijk, T. van, *Society and Discourse. How Social Contexts Influence Text and Talk*, Cambridge University Press, Cambridge 2009.
- Dovey J., Kennedy H., *Kultura gier komputerowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
- Duszak A., Fairclough N., *Krytyczna analiza dyskursu*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2008.
- Elwart A., *Marketerzy już nie ignorują e-sportu*, <https://mmponline.pl/artykuly/229163,marketerzy-juz-nie-ignoruja-e-sportu>.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Furmanek W., *Najważniejsze idee czwartej rewolucji przemysłowej*, „Dydaktyka Informatyki” 2018, nr 13.
- Hyla-Nowak J., Batorski J., *Menedżer wobec przedsięwzięć sportowych. Młodzi o sporcie 2018*, Wydawnictwo Instytut Przedsiębiorczości Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018.
- Jaroszewski D., *Wszystko o Counter-Strike. Zasady gry i słowniczek gracza*, „Komputer Świat” 2016, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/wszystko-o-counter-strike-zasady-gry-i-slowniczek-gracza/1c0s7cm>.
- Jonasson K., Thiborg J., *Electronic sport and its impact on future sport*, „Sport in Society” 2010, nr 13.
- Kabus J., *Interdyscyplinarność dyskursu*, „Językoznawstwo” 2011, nr 1(5).
- Melosik Z., Szkudlarek T., *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2010.
- Petrowicz M., *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), Wydawnictwo Libron, Kraków 2016.
- Szpunar M., *Komunikacja CMC i jej wpływ na procesy komunikacyjne*, [w:] *Teorie komunikacji i mediów*, M. Graszewicz, J. Jastrzębski (red.), Oficyna Wydawnicza Atut – Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe, Wrocław 2009.
- Voorhees G., *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, M. Kłosiński, K. Maj (red.), Wydawnictwo Ośrodek Badawczy FACTA FICTA, Kraków 2019.