

---

DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.12>

**Artur Kinal\***

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3748-5828>

e-mail: [a.kinal@is.uz.zgora.pl](mailto:a.kinal@is.uz.zgora.pl)

**MIĘDZY NERDEM A ZAWODNIKIEM – AUTOKREACJA  
WIZERUNKU E-SPORTOWCÓW W MEDIACH  
SPOŁECZNOŚCIOWYCH NA PRZYKŁADZIE FACEBOOKA**

BETWEEN A NERD AND A PLAYER – SELF-CREATION OF THE  
E-SPORTS PLAYERS’ SOCIAL MEDIA IMAGE BASED ON THE  
EXAMPLE OF FACEBOOK

**Keywords:** e-sports, visual sociology, image creation, social media.

The paper addresses the issue of the duality of associations evoked by e-sports. On the one hand, its prefix evokes computer and Internet connotations; on the other hand, the root of the word refers to an activity traditionally associated with movement and physical exercise. The gap between these two opposites contributes to the controversy surrounding e-sports. The aim of the article is to find out how leading Polish e-sports players cope with the issue of the above duality. The author seeks to answer this question by analysing the self-creation of the image of e-sports players in social media. Selected profiles were studied by means of an analysis of visual and textual content. Three self-portraits emerge from the analysis, differing in the intensity and type of references to the aforementioned content encoded in the name of the discipline. Some tend to emphasise sports-related connotations, while others retain elements typical of computer game enthusiasts. This is accompanied by a variety of means:

---

\* **Artur Kinal** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie socjologia; zainteresowania naukowe: socjologia miasta, społeczny wymiar rewitalizacji, socjologia wizualna, dźwięk w naukach społecznych.

references to private life, involvement in the industry's affairs, more or less professional coverage of the games played.

## MIĘDZY NERDEM A ZAWODNIKIEM – AUTOKREACJA WIZERUNKU E-SPORTOWCÓW W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH NA PRZYKŁADZIE FACEBOOKA

**Słowa kluczowe:** e-sport, socjologia wizualna, kreacja wizerunku, media społecznościowe.

Artykuł odnosi się do kwestii dwoistości skojarzeń, jakie wywołuje e-sport. Z jednej strony przedrostek nazwy przywołuje konotacje komputerowo-internetowe, z drugiej trzon nazwy odwołuje się do aktywności tradycyjnie kojarzonej z ruchem i fizycznym wysiłkiem. Rozpiętość między tymi dwoma biegunami przyczynia się do kontrowersji wokół tematu e-spotu. Celem artykułu jest wysondowanie jak z kwestią powyższej dwoistości radzą sobie czołowi polscy e-sportowcy. Autor poszukuje odpowiedzi na to pytanie analizując autokreacje wizerunku e-sportowców w mediach społecznościowych. Wybrane profile zostały poddane oglądowi z zastosowaniem analizy zawartości, z uwzględnieniem treści wizualnych i tekstowych. Z analiz wyłaniają się trzy autoportrety różniące się natężeniem i rodzajem odniesień do wspomnianych treści zakodowanych w nazwie dyscypliny. U jednych wyraźna jest tendencja do uwypuklania konotacji około-sportowych, u innych zaobserwować można zachowanie elementów typowych dla miłośników gier komputerowych. Towarzyszą temu rozmaite środki: odniesienia do życia prywatnego, zaangażowanie w sprawy środowiska branżowego, mniej lub bardziej profesjonalne relacje z przeprowadzonych gier.

### Wprowadzenie

E-Sport jest względnie młodym zjawiskiem. Można uznać, że jest jeszcze w fazie rozwojowej. Trwa proces przebijania się e-Sportu do świadomości masowego odbiorcy, trwa budowanie renomy tej aktywności i kreowanie jej wizerunku. W toku są polemiki dotyczące zaklasyfikowania e-Sportu i kontrowersje wokół tego tematu. Świadczy o tym choćby obserwacja dyskusji na forach internetowych oraz nawet pobieżny przegląd materiałów prasowych (por. Marcinoska 2016, Behnke 2020). Zjawisko to przyciąga także uwagę badaczy społecznych, którzy przyglądają mu się pod różnymi kątami. Prowadzą oni rozważania dotyczące fundamentalnych kwestii definicyjnych.

Naukowcy usiłują dociec, w jakim stopniu e-Sport spełnia kryteria sportu, uwzględniając przy tym definicje przyjęte w nauce i związany z nimi wątek instytucjonalizacji oraz rozstrzygnięcia prawne. Stanowiska wahają się od negacji uzasadnionej poważnymi zastrzeżeniami (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, Parry 2018) przez umiarkowanie przychylnie (Abanazir 2018) po uznające e-Sport za dyscyplinę sportu, wskazując, że obowiązujące w Polsce regulacje prawne nie stoją temu na przeszkodzie (Dąbrowski 2011, *Prawne aspekty e-sportu* 2019, Kania 2020). Inne kwestie zajmujące badaczy to strategie ekonomiczno-marketingowe realizowane w obszarze tej dziedziny (Ciesielski 2010, Widomski 2020), aspekt aksjonormatywny obecny w dyskursie medialnym (Barnicki 2019), a także wpływ sposobu prezentacji rozgrywek na zachowania osób oglądających (Egliston 2018). Refleksją objęto również kwestię wzajemnych oddziaływań pomiędzy e-Sportem a sportem tradycyjnym (Hebbel-Seeger 2012). Brak jednak analiz ukazujących punkt widzenia samych zawodników. Czy aspirują do bycia uważanymi za sportowców, czy może wystarczy im identyfikacja ze środowiskiem miłośników gier komputerowych? Jakie strategie wizerunkowe stosują? Artykuł ten ma być przyczynkiem do wypełnienia owej luki.

Celem niniejszego opracowania jest analiza autokreacyjnych praktyk wizerunkowych stosowanych przez e-Sportowców w mediach społecznościowych. Wizerunek rozumiem, za T. Dąbrowskim, jako subiektywne wyobrażenie jednostki o danym obiekcie (w tym wypadku o niej samej), które jest efektem celowych działań komunikacyjnych opartych zarówno o cechy rzeczywiste, jak i pożądany obraz owego obiektu. (cyt. Za: Matuszczyk 2017, s. 143). Wizerunek podlega więc kreacji (w tym wypadku autokreacji). Autokreacyjne praktyki w zakresie wizerunku stały się szczególnie silnie obecne w dobie Internetu i działalności blogerów (Szulc 2019, s. 5). Jest to także obszar, w którym aktywni są e-Sportowcy. Należy tu podkreślić, że swoiste dla tej dziedziny są dwoiste asocjacje oparte na poniekąd przeciwstawnych stereotypach nerda i zawodnika. W tej sytuacji interesujące jest zbadanie, którą identyfikację wybierają sami e-Sportowcy tworząc swój wizerunek. Dla realizacji tak postawionego zadania niezbędne jest zrozumienie specyfiki e-Sportu oraz napięć znaczeniowych zawartych w nazwie dyscypliny. Tym zagadnieniom poświęcone zostaną wstępne części tekstu. Zasadniczą część opracowania stanowić będzie analiza zawartości, której poddane zostaną oficjalne profile społecznościowe wybranych e-Sportowców. Artykuł zamknie część podsumowująca.

### Napięcia znaczeniowe zawarte w nazwie

Istota kontrowersji występujących wokół e-Sportu została zawarta w samej nazwie. Dwa jej człony bowiem zdają się pochodzić z odmiennych dziedzin i rodzą przeciwstawne wręcz skojarzenia. Przedrostek *e*-symbolizuje wszystko, co związane z komputerem. Spędzanie dużej ilości czasu przed ekranem kojarzyło się raczej (i to skojarzenie nadal pozostaje w mocy) jako dokładne przeciwieństwo aktywnego spędzania czasu typowego dla sportu. Miłośnicy komputerów i komputerowych gier nazywani są nerdami. Jest to określenie zapożyczone z języka angielskiego, zbliżone znaczeniowo do wypadkowej między określeniami „maniak komputerowy” i „jajogłowy”. Według Obserwatorium Językowego Uniwersytetu Warszawskiego *nerd* to: „dezapr. osoba fascynująca się naukami ścisłymi, zwłaszcza informatyką, oraz grami komputerowymi” (<https://nowewyrazy.pl/haslo/nerd.html>), a *nerdzić* oznacza: „dezapr. poświęcać czas grom komputerowym lub przeglądaniu internetu”.

Przeciwstawność owej aktywności względem wizerunku sportowca podkreśla podany przez OJ UW przykład potocznego użycia tego terminu: „Ty mały leniu. Zamiast **nerdzić** przy kompie, może byś się ruszył trochę pobiegać, poćwiczyć” (<https://nowewyrazy.pl/haslo/nerdzic.html>).

Określenie *nerd* wywołuje także skojarzenia wizualne i społeczne. Zwraca się na nie uwagę w Merriam-Webster Dictionary, według którego termin ten oznacza także osobę niemodną i społecznie niedostosowaną („socially awkward”) (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/nerd>). Podobnie na tę kwestię zapatrują się autorzy Cambridge Dictionary, w którym czytamy, że *nerd* jest to osoba, zwykle płci męskiej, która cechuje się nieatrakcyjnym wyglądem i dziwnym zachowaniem w relacjach społecznych (<https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/nerd>).

Stereotypowy, choć karykaturalnie przerysowany, wizerunek takiej osoby znajdziemy, wpisując hasło *nerd* w wyszukiwarce obrazów Google: duże, szpecące okulary, krzywy zgryz, mizerna postura, niemodny ubiór. Wszystko to daleko odbiega od potocznych skojarzeń z postacią wysportowanego zawodnika. Tymczasem sedno uprawiania e-Sportu opiera się na wielogodzinnym spędzaniu czasu przed ekranem komputera i graniu w gry. Skojarzenie z nerdem zatem jest jak najbardziej na miejscu. Potoczne odczytywanie znaczenia tego słowa także dobitnie na to wskazuje. Znana golfistka, Nelly Korda mówi o swoim zamiłowaniu do gier i jednocześnie komentuje to jakby nieco zawstydzona poczynionym wyznaniem: „wychodzi ze mnie teraz zupełny nerd” („Complete nerd coming out of me right now”). Niezwykle zderzenie nerda i sportsmenki w jednej osobie podkreślone zostało także w tytule artykułu, który na tym elemencie skupia uwagę czytelnika: „Nelly

the nerd? How video games are helping Korda handle No. 1 pressure” (Migliaccio 2021). Takich przykładów jest oczywiście więcej. Opinia publiczna faktycznie ma tendencję do postrzegania grania w gry komputerowe jako antytezy sportu. Towarzyszą temu zalecenia lekarzy dotyczące ograniczenia czasu spędzanego przed komputerem przez dzieci i młodzież, wskazując na zależność między biernymi fizycznie formami rozrywki a otyłością (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 10). Skoro nerd to osoba spędzająca wiele czasu na graniu w gry komputerowe, unikająca ruchu i w dodatku znaczeniowo kojarzona z negatywnymi charakterystykami wizualno-społecznymi, to czy nie będzie naturalne wizerunkowe odcinanie się e-Sportowców od takich skojarzeń? Otóż sprawa nie jest tak jednoznaczna. Omawiany termin ostatnimi czasy zyskuje wartość nobilitującą. Następuje częściowe przewartościowanie cech nerda. Okazuje się, że godna podziwu jest ich ekspercka wiedza dotycząca komputerów i gier, co przecież jest ściśle związane z uprawianiem e-Sportu. Do owej zmiany przyczyniają się, między innymi, medialne wizerunki nerdów obecne w kulturze masowej ostatnich lat. Miłośnicy gier (co prawda głównie planszowych) o ponadprzeciętnej wiedzy technicznej budzą sympatię widzów w takich produkcjach serialowych jak popularny „Stranger Things”. W efekcie obecnie, jak pisze Piotr Cichosz, „Identyfikowanie się jako *nerd* jest raczej powodem do dumy niż czymś, czego trzeba się wstydzić” (Cichosz 2019). O słuszności tej obserwacji świadczyć może choćby materiał prasowy, w którym młoda autorka skarży się, że koledzy podważają jej autentyczność jako nerda, oskarżając, że to jedynie poza, bo nie chcą wierzyć, by dziewczyna podzielała typowo chłopięce fascynacje (Tomaszewicz 2020). W tym przypadku widzimy wręcz swoistą elitarność tego określenia, do którego niektórzy aspirują, a inni próbują weryfikować, czy na to określenie się zasługuje. Jednak graniu w gry komputerowe to tylko jeden z aspektów bycia e-Sportowcem. Równie uprawnione są tu bowiem skojarzenia ze sportem. Skojarzenia takie nie tylko są uprawnione, ale i promowane. Istnieje wiele aspektów, w których e-Sport podobny jest do sportowego wzorca. Zatem, czy e-Sport to po prostu jeszcze jedna dyscyplina sportu? Pytaniu temu towarzyszą spore kontrowersje. Cześć komentatorów agituje za postrzeganiem e-Sportu, jako kolejnej dyscypliny, która posiada swoją specyfikę, ale jednocześnie należy do sportowej rodziny. Zasadnicze wątpliwości dotyczą aspektu ruchowego, kojarzonego zwykle nierozdzielnie ze sportem tradycyjnym. Kontrargumenty odwołują się do faktu, że nie wszystkie dyscypliny uznane za sport oparte są na intensywnej aktywności ruchowej. Skoro przywykliśmy myśleć o szachach czy brydżu jako o sporcie, to czemu z e-Sportem nie miałyby być podobnie? Polemiści zwracają uwagę, że specyfika e-Sportu, jego rodowód i sposób uprawiania różną się na tyle od sportów klasycznych,

że stawia go to poza sportowym spektrum. Jednak e-Sport podlega celowym zabiegom upodabniającym go do sportu tradycyjnego. Naśladuje się tu rozwiązania strukturalno-organizacyjne (Abanazir 2018, s. 9), czy sposoby prezentacji rozgrywek (Egliston 2018, s. 163, 164). Warto zatem zadać pytanie, czy tym samym tropem podążają profesjonalni e-Sportowcy, również starając się zbudować własny wizerunek na bazie sportowych skojarzeń. Tym bardziej że ku takim odniesieniom istnieją wyraźne podstawy. Nawet przeciwnicy uznania e-Sportu za sport tradycyjny dostrzegają liczne podobieństwa między tymi dziedzinami (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 15). Jak w niemal każdej grze sportowej, także w grach komputerowych znajdziemy takie elementy jak: rywalizacja, współpraca, walka o wynik. Także w tym przypadku osoba bardziej doświadczona (wytrenowana) poradzi sobie lepiej od nowicjusza. Przydają się tu takie typowo sportowe cechy, jak refleks, czujność, umiejętność pracy w zespole (dotyczy gier drużynowych), ambicja, wola walki, cierpliwe dochodzenie do celu. Ponadto warto pamiętać, że wielogodzinne sesje przed komputerem, jako nadwyrężające kręgosłup i oczy, powinny być uzupełnione przez szereg odpowiednich przygotowań i ćwiczeń kondycyjnych. Co prawda, zasadne są tu zastrzeżenia wysuwane przez niektórych badaczy, że taka aktywność fizyczna ma raczej charakter kompensacyjny niż integralnie związany z uprawianiem e-Sportu, a fizyczny, ruchowy aspekt w samej rozgrywce ma jedynie marginalne znaczenie. Nieco inaczej pod tym kątem wyglądają gry na konsole sterowane za pomocą czujnika ruchu, jednak dominujące formy e-Sportowej rywalizacji skupione są wokół gier sterowanych tradycyjnie – za pomocą myszki, klawiatury, czy joysticka (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 10, 15).

Od strony instytucjonalno-organizacyjnej funkcjonowania e-Sportu również widać wyraźne próby zbliżenia do sportu tradycyjnego. Same początki e-Sportu datuje się od wprowadzenia konkurencji między graczami na szerszą skalę. Ponadlokalny charakter rywalizacji pojawił się, kiedy zestawiono wyniki z poszczególnych automatów do gier w USA, pokazując tabelę rekordzistów. Miało to miejsce w 1982 roku. Wraz z upowszechnieniem komputerów osobistych oraz Internetu rywalizacja zyskała poziom globalny. Konfrontacja pośrednia (poprzez zestawienia indywidualnych wyników w tabelach) zmieniła się w bezpośrednią, dzięki możliwości spotkania przeciwników w przestrzeni wirtualnej, w czasie rzeczywistym (Dąbrowski 2011, s. 121-122). Wokół e-Sportu wyrosła rozbudowana struktura społeczna i instytucjonalna, typowa dla sportu tradycyjnego. Istnieją zatem zawodnicy i drużyny, trenerzy i ośrodki szkoleniowe. Istnieją międzynarodowe zawody (mistrzostwa) organizowane zarówno w specjalnie przygotowanych halach, jak i w przestrzeni wirtualnej oraz obsługujący je sędziowie i komentatorzy.

Istnieje wciąż rosnące grono zagorzałych kibiców dopingujących swoich idoli. Na porządku dziennym jest sponsoring zawodników. Funkcjonują zorganizowane struktury działaczy (*Polska Liga Esportowa. Raport 2020*). Działają wyspecjalizowane serwisy informacyjne transmitujące i relacjonujące rozgrywki oraz wydarzenia ze świata e-Sportu (w Polsce są to m.in.: Pol-sat Games, eSports.pl, espmnia.pl, gry-online.pl). Serwisy te przedstawiają zawodników w konwencji typowej dla sportu: publikowane są rankingi osiągnięć na podstawie tabeli punktów i zarobków. Z racji wielości i różnorodności gier, właśnie rankingi zarobków (pochodzących z nagród w turniejach) stanowią względnie uniwersalną platformę porównań między zawodnikami wyspecjalizowanymi w odmiennych grach. Postacie graczy także prezentowane są poprzez odniesienia do konwencji sportowej – drużynowe koszulki z logo sponsorów sprawiają, że trudno ich odróżnić od sportowców tradycyjnych dyscyplin. Opisy i nagłówki medialne obfitują w sformułowania związane z rywalizacją. Największy turniej e-Sportowy świata, WCG, stylizowany jest na klasyczne igrzyska sportowe. W latach 2016 i 2018 igrzyskom olimpijskim towarzyszyły pokazy demonstracyjne rozgrywek e-Sportowych. Podobnie ma być w 2024 roku w Paryżu, zastrzeżono jednak, że przywilej ten nie dotyczy gier w jakikolwiek sposób promujących przemoc, jako że jest to niezgodne z wartościami olimpijskimi, jednak spora część najpopularniejszych gier e-Sportowych (także w Polsce), to gry opierające się na symulowanej agresji.

Jak wykazano powyżej, e-Sport, pod względem znaczeń zawartych w samej nazwie, wygląda jak mariaż ognia i wody. Nie dziwią więc często skrajne opinie komentatorów na jego temat. Warto przyjrzeć się jak do owych napięć znaczeniowych ustosunkowują się sami e-Sportowcy. Czy w kreacji swoich wizerunków podążą za tendencją widoczną w strukturach organizacyjnych i aspirować będą do postrzegania siebie jako zawodników sportowych, czy może pozostaną wierni nerdowym korzeniom i dadzą temu wyraz poprzez podkreślanie wymienionych wyżej atutów kojarzonych z tym określeniem? Możliwy jest oczywiście także scenariusz, w którym oba te pola zaczną łączyć się w nową, właściwą dla e-Sportu konfigurację: „zawodowego nerda” – miłośnika gier żyjącego ze swojej pasji.

Jednakże niejednoznaczne wartościowanie bycia nerdem (negatywne skojarzenia zdają się, przynajmniej po części, nadal pozostawać w mocy) pozwala domniemywać, że dla e-Sportowców atrakcyjniejsza będzie identyfikacja ze sportem zawodowym, podkreślająca ich profesjonalizm. Może to pozwolić im na odcięcie się od amatorskich graczy w gry komputerowe, których nie tylko nie kojarzy się ze sportem, co wręcz przeciwstawia sportowemu, czy po prostu zdrowemu stylowi życia. Zaryzykować można

stwierdzenie, że w fazie docierania przez e-Sport do świadomości masowej, to wizerunkowe samookreślenie zawodników stanowić może ważny element kształtujący postrzeganie e-Sportu przez jego odbiorców oraz szerszą opinię publiczną.

### **Rozstrzygnięcia metodologiczne**

W niniejszym opracowaniu postawiono za cel ustalenie, które konotacje znaczeniowe (nerd versus zawodnik) występują w autokreacji wizerunków zawodników e-Sportowych w mediach społecznościowych. Kwestia pomocnicza dotyczy środków wykorzystywanych do podkreślenia i wzmocnienia określonej konotacji. W celu uzyskania odpowiedzi na tak postawione zagadnienia przeanalizowane zostaną strategie budowania wizerunku przyjęte przez trzech czołowych polskich e-Sportowców na podstawie treści publikowanych przez nich na oficjalnych fan-page'ach. Wybór e-Sportowców do badań został podyktowany publikowanymi rankingami, w których zajmowali oni czołowe miejsca. Obecnie Polacy nie są notowani wśród najlepszych graczy świata (<https://rankingi-sportowe.pl/ranking-esport/#tekst>). Wobec czego bazą były rankingi krajowe (Gabren 2019). Przy badaniu wizerunków skupiono się na oficjalnych profilach graczy na platformie Facebook. To zdecydowało o wyborze zawodników z lokat pierwszej, trzeciej i piątej w powyższym rankingu, ponieważ gracz z lokatą 2 od kilku lat nie jest aktywny na swoim fapage'u a gracz z pozycją 4. ma więcej niż jeden profil. Facebook okazał się platformą najlepiej nadającą się do analiz, mimo że na niektórych innych platformach wybrani e-Sportowcy również byli obecni (Twitter, Instagram). Jednak techniczna specyfika publikowania tam treści utrudnia pełny ogląd wpisów zamieszczonych przed datą rozpoczęcia badania. Materiały publikowane na Instagramie pod postacią tak zwanego *Instastory* (filmiki lub sekwencje zdjęć) są usuwane po 24-ech godzinach. Twitter zaś, zaprojektowany jest do krótkich, zdawkowych wpisów, które zwykle nie zawierają tak wieloaspektowych treści, jak wpisy zamieszczone na platformie Facebook. Ponadto Twitter nie był regularnie używany przez wszystkich graczy. Jeden z nich, posiadający tam konto od 2014 roku, umieścił do kwietnia 2021 40 postów, w tym ostatni z roku 2020, a sporą część wpisów stanowiły mało treściwe zdania typu: „What is this app”. Inne portale społecznościowe (Tumblr czy Tik Tok), nie były wykorzystywane przez wszystkich zawodników. Facebook zatem, jako serwis używany regularnie przez każdego z wyselekcjonowanych do badania graczy i pod względem technicznym umożliwiający zamieszczanie i przechowywanie dowolnego rodzaju zawartości (video, obraz, tekst, link), stanowi medium najpełniej odpowiadające potrzebom badania.



Analizie poddano oprawę wizualną i tekstową profilu (grafikę profilową, cover photo, opis strony) oraz dwadzieścia ostatnich wpisów każdego z e-Sportowców i tyle samo ostatnio opublikowanych zdjęć (w sumie zatem było to ponad sześćdziesiąt postów, gdyż nie wszystkie posty zawierały materiał wizualny). Oczywiście trudno taki dobór uznać za wyczerpujący i reprezentatywny, jednak ograniczenia niniejszego opracowania, nie pozwalają na szersze przedsięwzięcie badawcze. Wszelako, wbrew pozorom, nawet tak względnie wąsko zakrojone ramy dostarczyły dość zróżnicowanego materiału do analiz. Były to fotografie, grafiki, krótkie filmiki, linki do transmisji video i innych stron (materiały docelowe także poddano analizie), oraz opisy tekstowe.

Przy analizie posiłkowano się metodologią teorii ugruntowanej oraz kluczem analitycznym do analizy fotografii (wśród wpisów dominowały materiały o charakterze wizualnym) zaproponowanym przez Piotra Sztompkę (Sztompka 2012).

Metodologia teorii ugruntowanej znakomicie nadaje się do zastosowania przy badaniach zawartości, zwłaszcza kiedy materiały zostały zebrane w ilości umożliwiającej ich zestawianie i porównywanie, bowiem sednem tej metody jest odnajdywanie wzorów poprzez analizę komparatystyczną badanych treści (Konecki 2008, s. 97, Konecki 2010, s. 12). Objęte tym podejściem mogą być zarówno materiały wizualne (które się dokładnie opisuje w procesie transkrypcji), jak i tekstowe, które Konecki poleca odnosić do badanych obrazów przy tworzeniu zbiorczych kategorii wyłonionych na podstawie sekwencji powtarzalnych elementów (Konecki 2008, s. 94, Konecki 2010, s. 23). Autor zaleca uwzględnienie ruchów, gestów, przedmiotów, pierwszego i drugiego planu itp. oraz korzystanie z werbalnych wyjaśnień (Konecki 2010, s. 95), których funkcję w naszym wypadku pełnią treści słowne zamieszczone przez właścicieli analizowanych profili. Tak prowadzona analiza, w której obraz jest głównym punktem odniesienia, a dane tekstowe stanowią materiał pomocniczy, jest jednym spośród kilku możliwych sposobów zastosowania metodologii teorii ugruntowanej (Konecki 2012, s. 20). Przy opisie zawartości materiałów wizualnych skupiono się na uporządkowanej charakterystyce przedstawionych osób na podstawie sugestii Piotra Sztompki: cechy biologiczne, stany psychiczne, czynności, wyposażenie i atrybuty. Przy materiałach prezentujących aktywności grupowe analizowano interakcje i relacje, strukturę, liczebność, cel zgromadzenia. Ponadto uwzględniono wygląd i otoczenia: cechy miejsca, czas (Sztompka 2012, s. 33-46). Transkrypcje obrazów (wraz z materiałem słownym) prowadzą do wyłonienia kategorii, które potem stanowią podstawę kodowania.

W naszym przypadku analiza kategorii podporządkowana została tytułowej parze konotacyjnej: sportowiec – nerd. Zatem dociekaliśmy, w jakich kontekstach (i czy w ogóle) występują odniesienia do powyższych identyfikacji. Ów proces pozwolił skonstruować następujące kategorie do klasyfikacji zawartości wpisów: prywatne – profesjonalne zbiorowe – indywidualne, poważne – żartobliwe, rywalizacyjne – zabawowe, oraz trójaspektową kategorię dotyczącą czasu: przeszłość – teraźniejszość – przyszłość.

Kategorie te stanowią podstawę klasyfikacji treści związanych z jednym lub drugim biegunem dychotomii nerd-sportowiec. Dzieje się tak, gdyż zakres poszukiwanych informacji niezbędnych do odpowiedzenia sobie na założony cel badania sprowadza się do wysondowania jakie treści stanowią sedno auto-wizerunku samych e-Sportowców. Mamy tu do czynienia z przypadkiem kategoryzacji na podstawie założonego wcześniej kryterium (por. Konecki 2012, s. 32). Celem, któremu podporządkowano konstruowanie kategorii, jest zatem ustalenie, czy gracze identyfikują się z wzorcami sportowymi (a jeśli tak, to jakimi), czy też z młodzieńczym zamiłowaniem do gier komputerowych i za pomocą jakich zabiegów wybrana identyfikacja jest komunikowana.

### **Autokreacja wizerunku e-Sportowców**

Pierwszym analizowanym fanpage'em jest profil, którego autorem jest Janusz „Snax” Pogorzelski. Specjalizuje się on w grze Counter Strike: Global Offensive (CS: GO). Jest to tzw. strzelanka w perspektywie pierwszoosobowej, co umożliwia obserwację rozgrywki z punktu widzenia uczestnika. Grafika główna profilu (cover photo) umieszczona na facebookowym fanpage’u przedstawia zawodnika w gronie innych członków drużyny. Wszyscy pozują w strojach sportowych, a sporą część pola zajmuje nazwa teamu. Towarzyszy temu profilowe zdjęcie portretowe „Snaxa” w słuchawkach przy monitorze i w koszulce zawodnika, a więc odczytać je należy, jako wykonane w trakcie rozgrywki. Na wstępie zatem napotykamy na silny i jednoznaczny sygnał wizualny o treści i formie nawiązującej do klasycznego sportu. Komunikat ów sugeruje: jestem zawodnikiem profesjonalnej drużyny. W tym kontekście znamienne i ciekawy jest opis profilu, który informuje, że właściciel konta to „gracz” (a nie „sportowiec”). Przekaz ten wydaje się pozostawać w pewnej kolizji z wymową grafiki profilowej, ale tym samym odzwierciedla dwojaką naturę e-Sportu. Profil obserwuje 263 tysiące osób. Autor profilu zamieścił link do swojego konta z transmisjami gier na serwisie Twitch.tv. Poszczególne posty zbierają po kilkaset reakcji (polubień i udostępnień), a informacje o transmisjach rozgrywek nawet powyżej tysiąca. Zwykle mają od kilku do kilkunastu komentarzy. Jedyne komentarz zamieszczony przez

„Snaxa” w analizowanym okresie miał bardzo zdawkowy charakter (zawierał nick pierwszego komentującego post w uznaniu dla jego pierwszeństwa).

Rozpiętość czasowa analizowanych wpisów to 21.02.2021 – 12.04.2021. Oznacza to, że zawodnik wstawił w tym okresie dwadzieścia postów. Jednocześnie z nich to informacje o odbywającej się online transmisji gry, wraz z linkiem do strony, na której ową transmisję można obejrzeć. Kanał gracza z transmisjami ma 188 tysięcy obserwujących. Oferuje fanom transmisje gier zwykle o długości zbliżającej się do 4 godzin (najdłuższa ma 6 godzin 48 min). Częścią transmisji jest aktywny czat, który umożliwia fanom komentowanie i rozmawianie z zawodnikiem w czasie rzeczywistym podczas oglądanej rozgrywki. Poza wyświetlanym ekranem gracza w trakcie transmisji widać też samego zawodnika. Dzięki temu mamy szansę ocenić wizerunek, który prezentuje on fanom za pośrednictwem kanału streamingowego. Janusz występuje tu w przestrzeni prywatnej. Miejsce (pokój) i strój (codzienny) sugerują raczej klasycznego miłośnika gier, a nie profesjonalnego zawodnika. Sama atmosfera w trakcie przebiegu gry również jest bardzo nieformalna. Gracz pozwala sobie na przekleństwa czy używanie żargonu, często ponoszą go emocje, wśród których dominują entuzjazm i radość z grania.

Wśród postów znajdujemy także dwa wpisy informujące o opublikowaniu kolejnych odcinków filmów szkoleniowych pod szyldem „Mirage. Akademia taktyczna” Jest to inicjatywa realizowana na koncie Youtube (ponad 68 tysięcy obserwujących), polegająca na pokazywaniu sprawdzonych zagrywek w grze CS:GO. Jeden odcinek to około godzinna transmisja. Wyraźnie dominuje tu młodzieńczy entuzjazm gracza i również, jak na kanale streamingowym, panuje nieformalna atmosfera. Gracz pojawia się w strojach codziennych. Grafika profilowa zawiera wyłącznie nick „Snax” na czarnym tle, bez odniesień do sportu.

Wśród postów okazjonalnie pojawiają się treści o żartobliwej wymowie. Za takowe można uznać cztery wpisy. Jeden z nich sugeruje, że „Snax” zapomniał poinformować, dla jakiej drużyny gra („w sumie to zapomniałem, ale jak coś to gram dla Anonimo Esports”). Post został zaopatrzony w link prowadzący do strony teamu, gdzie dominują informacje dotyczące rozgrywek. Wpis opatrzony jest żartobliwym zdjęciem gracza w stroju drużynowym.

Kolejny post o humorystycznym zabarwieniu to informacja o promocji na sprzęt komputerowy, wraz z linkiem do sklepu jednego z najpopularniejszych sprzedawców RTV. Wpis ilustruje żartobliwie przerobione zdjęcie: młody chłopak z dorysowanymi wąsami siedzi przy komputerze. Inne posty w tej kategorii to zabawy językowe polegające na celowym zastosowaniu niepoprawnej angielskiej pisowni w informacjach o transmisji rozgrywki: „strimink on!”, „strim on”.

Jest też post informujący o talk-show na kanale streamingowym z udziałem innych e-Sportowców. Wydarzenie jest sponsorowane przez firmę produkującą akcesoria do golenia. Wpis ilustruje fotografia przedstawiająca właściciela profilu siedzącego na kanapie, w stroju luźno-sportowym (dres bez oznaczeń drużynowych). Na dwudziestu ostatnio wstawionych fotografiach i grafikach dominują sytuacje mogące się kojarzyć ze sportem. „Snax” występuje na nich w koszulce zawodnika, często w trakcie interakcji z innymi zawodnikami. Obecne są tu grafiki podkreślające reprezentowanie określonej drużyny. Kilka zdjęć (5) ma charakter prywatny i nie nawiązują one do rywalizacji i sportu.

Warto podkreślić także pewien dający się zauważyć brak. Wśród wpisów i zdjęć nie występują treści odnoszące się do tradycyjnie kojarzonego ze sportem zdrowego stylu życia ani treningu fizycznego. Sama prezencja gracza (sylwetka nieco odbiega od wzorcowo wysportowanej) zdaje się potwierdzać stereotypowe skojarzenia ze skutkami siedzącego trybu życia miłośników gier komputerowych (Jenny, Manning, Keiper, Olrich 2017, s. 10).

W świetle wygenerowanych kategorii analitycznych stwierdzić można, że „Snax”, w swojej komunikacji z fanami, zawarł elementy obu znaczeniowych konotacji zawartych w tytule niniejszego opracowania. Na odniesienia do tożsamości nerda wskazuje samookreślenie „gracz” zamieszczone w opisie profilu, częste pojawianie się w strojach codziennych (także podczas transmisji gier). Atmosfera podczas rozgrywek jest swobodna, raczej kojarzona z rozrywką i zabawą. Akademia taktyczna realizowana na kanale Youtube sprawia wrażenie poradnika kierowanego do innych miłośników gry CS:GO. Za związany z cechami nerda uznać także można post promujący sprzęt komputerowy. Występowanie elementów kojarzonych z tożsamością nerda ma miejsce zwłaszcza w sytuacjach, kiedy właściciel profilu pojawia się w pojedynkę. Ma to miejsce zwłaszcza w materiałach podlinkowanych.

Treści werbalne i grafiki publikowane na samym Facebooku zdają się wyraźniej związane z e-Sportem. Zwłaszcza materiały graficzne ukazujące zawodnika w sytuacjach grupowych. „Snax” występuje wówczas w stroju drużynowym, z innymi członkami teamu, w sytuacjach branżowych i w kontekście rywalizacyjnym. Dobitnym podkreśleniem i jednocześnie dobrym przykładem grafiki sugerującej e-Sportową identyfikację właściciela profilu jest cover photo otwierające fanpage.

Na profilu dominują komunikaty osadzone w czasie teraźniejszym lub w najbliższej przyszłości (informacje o transmitowanych rozgrywkach). Jest to miejsce publikacji bieżących informacji. Treści nie są rozbudowane. Nierzadko jednozdaniowe („stream on”, „czas na streamek!”). Odwołania do przeszłości pojawiają się bardzo rzadko (jedno autoironiczne zdjęcie z mło-

dości). W kwestii ruchu na profilu „Snaxa” stwierdzić można, że przy analizowanych postach pozostawiono 20 630 reakcji w postaci polubień i serduszek, 287 komentarzy. Posty udostępniono pięciokrotnie. Największą liczbę reakcji (1800 każdy) wygenerowały dwa wpisy: post zawierający informacje o graniu dla drużyny oraz post ze zdjęciem drużynowym.

Kolejnym e-Sportowcem, którego profil poddany został analizie, jest Wiktor „TaZ” Wojtas. Jest to gracz również specjalizujący się w CS:GO. Fanpage opatrzony jest cover photo i zdjęciem profilowym. Oba elementy zawierają fotografie portretowe Wiktora w koszulce drużynowej. W opisie właściciel profilu został określony jako „Professional e-Sport player”, a w panelu informacyjnym o stronie, widnieje informacja, że jest to profil sportowca. Mamy tu zatem silny i jednoznaczny komunikat wizualno-treściowy podkreślający identyfikację „TaZa” z aktywnością e-Sportową oraz jego samoidentyfikację jako sportowca. Profil obserwuje 274 tysiące osób. Autor zawarł odnośniki do swojego kanału z transmisjami gier, podał także adres mailowy oraz profile w innych mediach społecznościowych (Instagram, Twitter).

Analizowane wpisy obejmują okres od 3.01.2021 do 16.04. 2021, co oznacza, że właściciel profilu w tym czasie wstawił dwadzieścia postów. Właściwie wszystkie wpisy związane są z e-Sportem. Wszystkie także opatrzone są materiałami wizualnymi. Na dwadzieścia wpisów pięć to informacje zawierające linki do transmisji rozgrywek. Trzy linki odnoszą się do strony z transmisjami gier drużynowych. Czas trwania transmisji waha się od 1:16 do 3:33. Gry takie realizowane są z udziałem komentatora, który na bieżąco omawia sytuację na ekranie i ocenia poczynania zawodników rywalizujących drużyn. Transmisja opatrzona jest także powtórkami kluczowych momentów gry. Informacje o takich streamach pojawiają się przy okazji oficjalnych rozgrywek eliminacyjnych, a nie, jak to miało miejsce u poprzedniego zawodnika, nieformalnych gier. Profil indywidualny z transmisjami obserwuje ponad 200 tysięcy kibiców, poszczególne transmisje mają po kilkanaście tysięcy odsłon. Tutaj transmisje mają mniej formalny charakter, nie ma komentatora. Nierzadko toczą się w międzynarodowej obsadzie graczy. „TaZ” występuje w stroju codziennym, atmosfera jest koleżeńsko-rozrywkowa, lecz stream zwykle otwiera pojawiająca się grafika ze zdjęciem „TaZa” w stroju drużynowym. Całościowo powyższe elementy tworzą raczej atmosferę kojarzoną z graniem w gry dla samej przyjemności.

Ciekawym rysem profilu „TaZa” jest wyraźna obecność treści świadczących o zaangażowaniu gracza w środowisko e-Sportowe w szerszej perspektywie niż własna drużyna i autopromocja. Znajdujemy tu bowiem wpis, w którym „TaZ” zabiera głos w sprawie tzw. hejtu (bezzasadnie krytycznych

i obraźliwych komentarzy). W tym przypadku chodzi o negatywne opinie dotyczące graczy (zwłaszcza słabszych) ze strony kibiców na portalach społecznościowych i podczas rozgrywek. Autor wpisu, podkreślając znaczenie dopingu kibiców dla jakości gry oraz jego walory motywacyjne, wskazuje także na destrukcyjne dla morale graczy skutki komentarzy krytycznych. Głos ten wpisuje się w akcję prowadzoną w mediach e-Sportowych zmierzającą do zmniejszenia skali hejtu w tym środowisku. Jest to post, który wygenerował największą ilość reakcji (łącznie 1,7 tysiąca polubień i serduszek oraz 53 komentarze i 8 udostępnień). Pod postem jeden z komentujących zostawił wpis: „Sport elektroniczny? Sport to ruch, siedzenie przed kompem to udawanie, że się uprawia sport”. Tekst pozostał bez komentarza.

Kolejny wpis promujący rozwój środowiska e-Sportowego dotyczy wsparcia udzielonego młodym graczom, którzy dopiero zaczynają stawiać pierwsze kroki w profesjonalnym e-Sporcie. Chodzi tu o drużynę młodzików utworzoną przy macierzystej drużynie „TaZa”. Autor pisze w nim: „Patrząc z nadzieją na przyszłość. Cierpliwie i ze spokojem... na naszych zasadach. Każdy z nas kiedyś zaczynał, początki nigdy nie były kolorowe – ale też nikt nas nie gonił. Gracz dojrzewa w swoim własnym tempie, można jedynie dać do tego warunki, poczekamy. Lecimy dalej małolaty”. Wpis ilustruje zdjęcie młodszej kadry wraz z udzielającymi im symbolicznego wsparcia graczami głównej kadry, stojącymi w tle. Wszyscy sfotografowani są w strojach drużynowych. Post ów, mimo że dokumentujący bieżącą sytuację, można uznać za zorientowany na przyszłość – młodzi wkrótce zajmą miejsce starszych kolegów. Niniejszy zawodnik jest także aktywny w instytucjonalnym aspekcie funkcjonowania e-Sportu. Świadczą o tym wpisy reklamujące zakłady bukmacherskie dotyczące wyników rozgrywek na e-Sportowych mistrzostwach. „TaZ”, jako swoisty influencer, udostępnia kod zniżkowy oraz dzieli się swoim doświadczeniem, typując faworytów i sugerując korzystne zakłady. Rozpowszechnia także to wydarzenie, ważne dla całego e-Sportowego środowiska, przez publikację zdjęć banerów ulicznych informujących o rozgrywkach. „TaZ” promuje także charytatywne przedsięwzięcie w postaci rozgrywek organizowanych z udziałem e-Sportowców i sportowców tradycyjnych. Ilustruje wpis fotografią reprezentantów obu dyscyplin w strojach sportowych na hali do koszykówki. W tym przypadku otrzymujemy przekaz podkreślający równorzędność oraz partnerstwo zawodników ze świata e-Sportu i klasycznych dyscyplin sportowych.

W warstwie wizualnej profilu treści kojarzone ze sportem są wyraźnie obecne. „TaZ” w analizowanym okresie opublikował dziewięć zdjęć w strojach drużynowych. Pozostałe, mimo że w strojach codziennych, często również naznaczone są atmosferą sportową. Są to zdjęcia z drużyną lub innymi

e-Sportowcami. Filmik, nakręcony w warunkach domowych i w stroju codziennym, przedstawia radość z wygranej rodziny właściciela profilu. Inne zdjęcie w stroju codziennym przedstawia młodego „TaZa” przed komputerem w stroju codziennym, jednak z identyfikatorem na szyi, co sugeruje jakiś rodzaj oficjalnych rozgrywek. Kolejna fotografia przedstawia drużynę w strojach codziennych, lecz przedstawioną w specjalistycznym centrum treningowym dla e-Sportowców, którego przestrzeń sugeruje profesjonalny charakter wydarzenia.

Gracz jawi się jako postać aktywnie zaangażowana w funkcjonowanie środowiska e-Sportowego. Czynny zawodnik i działacz. Dobitnie podkreśla swoje zaangażowanie i profesjonalny charakter rozgrywek. Buduje także obraz e-Sportu jako dyscypliny partnerskiej względem tradycyjnych odmian aktywności sportowej.

Przyjęte kategorie analityczne pozwalają zauważyć, że w przypadku „TaZa” dominują konotacje sportowe. Gracz niemal każdym wpisem podkreśla swój profesjonalny status zawodnika. Nie ma znaczenia, czy występuje w pojedynkę, wyraża własną opinię czy też pokazuje się odbiorcom w kontekście sytuacji grupowych. Nawet posty prezentujące aktywności rodzinne uwikłane są w kontekst sportowej rywalizacji (rodzina kibicuje zawodnikowi). Znaczące jest także występowanie treści związanych z szerszym środowiskiem e-Sportowym oraz jego otoczeniem (m.in. zakłady sportowe, działania charytatywne). Wskazuje to na zaangażowanie i identyfikację zawodnika z tożsamością sportowca. Niewiele jest tu elementów o charakterze humorystycznym. Jeśli podczas przeglądania profilu pojawia się uśmiech, to raczej na podstawie wrażenia obcowania z treścią sympatyczną w odbiorze (rodzinne kibicowanie, zdjęcie z młodości). Atmosfera zabawy i rozrywki pojawia się w trakcie rozgrywek na indywidualnym profilu z transmisjami gracza. Wpisy osadzone są głównie w czasie terażniejszym lub odnoszą się do najbliższej przyszłości. Wątek walki ze zjawiskiem hejtu wśród kibiców uznać można za obliczony na bardziej długofalowe efekty.

Ruch na profilu w zakresie badanych postów kształtował się następująco: 17026 polubień i serduszek, 330 komentarzy oraz 29 udostępnień. Jest to nieco mniej polubień niż w przypadku poprzedniego zawodnika, za to wyraźnie wzrosła liczba udostępnionych wpisów.

Kolejną postacią przodującą w rankingach to Filip „NEO” Kubski. Analizowane wpisy obejmują okres 10.02 – 15.04.2021, co oznacza, że w tym czasie właściciel profilu umieścił dwadzieścia ostatnich wpisów przed rozpoczęciem niniejszej analizy. Filip jest obecnie członkiem tej samej drużyny, co Wiktor „TaZ” Wojtas. Oznacza to, że również specjalizuje się w grze CS:GO. Grafika na cover photo oraz zdjęcie profilowe utrzymane są w tej

samej konwencji, co u Wiktora. Mamy tu zatem dwie fotografie zawodnika w koszulce drużynowej (na jednej wskazuje palcem na nazwę drużyny na koszulce, jeszcze dobitniej podkreślając swą przynależność) oraz grafikę z wykorzystaniem drużynowej kolorystyki. Podpis informuje, że jest to oficjalny fanpage zawodnika. W opisie strony widnieje informacja, że właścicielem profilu jest sportowiec. Na wstępie otrzymujemy wyraźny i jednoznaczny przekaz o sportowym i drużynowym charakterze aktywności „NEO”.

Profil obserwuje ponad 221 tysięcy fanów. Autor zawarł informacje o innych swoich kontaktach w serwisach społecznościowych (Instagram, Twitter) oraz o adresie strony z transmisjami gier w serwisie Twitch.tv. Wpisy zdecydowanie oscylują wokół tematyki e-Sportowej. Wyraźnie występuje żartobliwa narracja i dowcipne ilustracje. Co najmniej siedem wpisów można zaklasyfikować do tej kategorii. Należą do nich takie posty jak fotografie pajęczyny oraz kota przy zabawkowym pociągu, przy których opisach wykorzystano nazwy misji z gry, czy wklejenie wielkanocnego jajka w obrazek z gry CS:GO. W tej kategorii pojawiają się również wpisy odwołujące się do życia domowego. Fotografia zmontowanej dla córeczki zabawkowej kuchni opisana jako kolejna zaliczona misja z gry: „Miałem sprawdzić operację 'Broken Fang', ale od Córy wjechała misja 'de\_kitchen', którą ukończyłem z wyróżnieniem!”. Wątki prywatne pojawiają się także poza żartobliwą konwencją, przy czym zwykle zawierają wyraźne odniesienia e-Sportowe. Uwagę zwracają tu wpisy noszące zabarwienie nostalgiczno-rodzinne. Jeden z nich podkreśla znaczenie wsparcia mamy i siostry w dotychczasowej karierze: „M jak Małgosia. M jak Mama. M jak Siostra. Dwie Małgosie w teamie to był spoko chill układ. Dawne czasy, ale lubię wracać do tych wspomnień. Motywują, inspirują i przede wszystkim przypominają, jak to się wszystko fajnie w życiu ułożyło”. Wpis ilustruje zdjęcie w stroju codziennym. Nostalgiczny charakter ma również wpis opisujący pierwsze kroki w graniu, ilustrowany zdjęciem zawodnika sprzed około 20-tu lat, gdzie, jako mały chłopiec, ma założone słuchawki do grania. Ciekawy rys stanowią dwa wpisy inspiracyjne, w których „NEO” wyraża swój podziw dla Michaela Jordana, określając go jako inspirację we własnej karierze. Kolejny wpis poświęcony słynnemu koszykarzowi zawiera cytaty podkreślające znaczenie talentu i współpracy w drodze do zwycięstwa. Wpis ilustruje fotografia drużyny w strojach sportowych w pozie podkreślającej kooperację i więź (zawodnicy we wzajemnym uścisku) w hali do zawodów e-Sportowych. Świadczy to o odczuwanym pokrewieństwie między e-Sportem a dyscyplinami tradycyjnymi, ponieważ zawodnicy z obu kategorii zmagają się z podobnymi wyzwaniami. Inne wpisy także odnoszą się do tematyki drużynowej. Do tej kategorii należy informacja o transmisji drużynowej rozgrywki wraz z lin-



kiem, gdzie stream odbywał się z profesjonalnym komentatorem. Wpis ten zawiera także charakterystykę emocji związanych z rywalizacją. Opatrzony został zdjęciem drużyny w strojach sportowych. Pojawił się także wpis informujący o awansie drużyny do Mistrzostw Polski ilustrowany fotografią zbiorową zawodników (w strojach codziennych). Do postów dotyczących relacji w drużynie zaliczyć można także fotografię „NEO” z kolegą z drużyny (oba w codziennych strojach zimowych). Wymowa wpisu nawiązuje do przyjaźni. Jest to także najpopularniejszy post, który wygenerował 4,9 tysięcy reakcji w postaci serduszek i polubień oraz 94 komentarze i 10 udostępnień. Posty „NEO” cieszą się nieco większą popularnością niż poprzednio omawianych zawodników. Regułą jest liczba reakcji powyżej tysiąca, rzadko jest to mniej niż 2-3 tysiące,

Znamienny w kwestii postrzegania e-Sportu jest post, w którym „NEO” prezentuje biceps (w stroju codziennym) jako formę wyzwania dla kolegi e-Sportowca grającego aktualnie w innej drużynie. W komentarzach ów kolega odpisał wspominając wspólne treningi na siłowniach w czasie wyjazdów turniejowych. Inny komentujący żartobliwie „ostrzeża”, żeby zawodnik z e-Sportowca nie zmienił się w sportowca, na co „NEO” odpisał: *„A my zawsze byliśmy sportowcami! To 'e' się jakoś tak przyczepiło po drodze”*. Wpis ten zawiera nawiązanie do stylu życia typowego dla większości sportów tradycyjnych (trening siłowy, rywalizacja). Wynika z tego, że w e-Sporcie większe znaczenie ma dla „NEO” trzon nazwy niż przedrostek wskazujący na kojarzone z nerdami komputerowe powiązania.

Wśród opublikowanych postów znajdujemy także wpisy, które uznać można za dotyczące spraw szerszego środowiska e-Sportowego. „NEO”, podobnie jak „TaZ”, wziął udział w akcji piętnującej hejterskie zachowania kibiców e-Sportu. Jest to jego najdłuższy wpis, w którym podkreśla znaczenie dopingu fanów i ukazuje e-Sport jako jedną z dziedzin sportu. Wskazuje też na negatywne zachowania fanów, które mogą deprimować. Autor wpisu wyraża swoje wsparcie dla zawodnika, który w ostatnim czasie padł ofiarą fali krytycznych komentarzy. Jest to jeden z najpopularniejszych wpisów, który sprowokował 3,2 tysiąca reakcji oraz 170 komentarzy i 37 udostępnień. W tej kategorii znajduje się także wpis promujący studencki turniej e-Sportowy. Mamy również dwa wpisy dotyczące sprzętu. Jednym z nich jest link do znanego sklepu RTV z informacją o promocji na sprzęt komputerowy. Akcja firmowana jest przez innego e-Sportowca. Drugi wpis dotyczy zalet konkretnego modelu myszki do grania. Wpis opatrzono fotografią i opisem wskazującym na osobistą znajomość „NEO” z projektantem tego modelu.

Wart odnotowania jest fakt, że link do profilu zawodnika z transmisjami gier prowadzi do rozgrywek sprzed 7 lat. Wskazuje to na zaprzestanie tego typu aktywności promocyjnej. Profile prywatne poprzednio omówionych graczy, zwykle miały mniej formalny charakter i raczej kojarzyły się z frajdą typową dla amatorskiego grania w gry komputerowe. Tu jest podobnie, choć brak takiej aktywności w ostatnich latach symbolizować może przejście zawodnika na wyższy (profesjonalny) poziom.

W przypadku tego profilu zauważyć można treści odnoszące się do życia prywatnego (żartobliwy ton, sytuacje rodzinne, osobiste wspomnienia). Pozwala to na wniosek, że e-Sport stał się czymś więcej niż zawodem – stał się częścią tożsamości „NEO”. Opisy relacji w drużynie nacechowane są emocjami (wspólnotowość, przyjaźń). Pojawiają się tu także (choć nieco rzadziej niż u „TaZa”) elementy nawiązujące do spraw szerszego środowiska e-Sportowego (walka z niesportowymi zachowaniami kibiców, promowanie wydarzeń e-Sportowych). Regularnie także przewija się wątek postrzegania e-Sportu jako porównywalnego czy równorzędnego z innymi dyscyplinami sportowymi. Z analizy profilu „NEO” wyłania się obraz prywatnej strony osoby, która postrzega siebie jako zawodnika sportowego trenującego dyscyplinę, która zachowując swoistość, ma wszelkie cechy typowe dla innych odmian sportu.

Rozpatrując zawartość profilu przez pryzmat wyłonionych kategorii, zauważyć można względnie częste wykorzystanie humoru w komunikacji z fanami. Właściciel profilu chętnie także odsłania prywatną stronę swojego życia. Jednak zarówno humor, jak i treści osadzone w kontekście rodzinnym służą zwykle podkreśleniu identyfikacji z tożsamością e-Sportowca i zamiłowania do wybranej gry. W tym celu także stosowane są odniesienia do przeszłości, które podkreślają drogę przebytą przez zawodnika do obecnego punktu kariery. Reszta wpisów jest zorientowana głównie na teraźniejszość i najbliższą przyszłość. Typowy dla sportu nacisk na rywalizację (obecny choćby przy informacjach o oficjalnych rozgrywkach) koresponduje z podkreśleniem więzi między zawodnikami w drużynie. Wzgląd na relacje wspólnotowe jest zatem ważnym składnikiem bycia e-Sportowcem w przypadku tego zawodnika. Można zastanawiać się, czy nie jest to dla niego istotniejsze od samej rywalizacji. Taką interpretację zdają się sugerować zdjęcia i wpisy przedstawiające sytuacje, w których członkowie drużyny występują w strojach codziennych, tym samym bardziej przypominając grono kolegów niż zawodników.

Obrazu sportowej identyfikacji dopełniają posty zaangażowane w sprawy e-Sportowego środowiska oraz fotografia podkreślająca wysportowaną sylwetkę (prezentacja bicepsów). Ważnym tropem jest tu także wpis sugere-

rujący wieloletnie związki ze sportem: „Zawsze byliśmy sportowcami”.

Znaczącym sygnałem sugerującym postępujące odchodzenie od konotacji z nerdami zdaje się zaniechanie przed kilkoma laty aktualizowania profilu z transmisjami gier indywidualnych, które u poprzednich graczy miały nieco „lżejszy”, raczej rozrywkowy i mniej oficjalno-sportowy charakter. Natomiast za wątek standardowo kojarzony z nerdami uznać można wpisy dotyczące sprzętu komputerowego służącego do grania.

Profil „NEO” najskuteczniej angażuje osoby odwiedzające. Pozostawiły one 34347 serduszek i polubień, 814 komentarzy a posty autora udostępniono sześćdziesięciokrotnie. Liczby te wypadają tym bardziej imponująco, że Fanpage ten obserwuje o kilkadziesiąt tysięcy mniej osób (221 000) niż poprzednich graczy („Snax” – 263 000, „TaZ” – 274 000). Najwyraźniej styl komunikacji „NEO” efektywniej prowokuje do podejmowania interakcji za pomocą wirtualnych narzędzi typowych dla profili społecznościowych.

### **Podsumowanie**

Analiza facebookowych profili czołowych polskich e-Sportowców wykazuje wyraźną identyfikację ze sportowym aspektem omawianej dyscypliny. Pierwszy analizowany Fanpage („Snax”) zdaje się jednocześnie silnie związany z nerdowym biegunem omawianego tu spektrum. Prezentuje się tu wizerunek nieco mniej nasycony profesjonalizmem, z wyraźną obecnością elementów typowych dla hobbystycznego grania w gry komputerowe. U następnych dwóch zawodników identyfikacja sportowa jest silniej akcentowana. W jednym przypadku szczególnie widać aktywność i zaangażowanie zawodnika w życie środowiska e-Sportowego. W drugim mamy wgląd w wybrane fragmenty życia prywatnego, z których wynika, że bycie e-Sportowcem stało się częścią tożsamości. Zawodnicy stosują rozmaite strategie komunikacyjne. Pojawia się tu całe spektrum treści wpisujących się w wygenerowane kategorie analityczne. Niezależnie od tego, czy postawią na humor, zabawę, wspólnotowość, rywalizację, treści jednostkowe, czy grupowe, potrafią je dostosować do przyjętej identyfikacji. Nawet niekojarzący się zwykle ze sportem profesjonalnym kontekst prywatny, może posłużyć do podkreślenia tożsamości sportowca. Nie ma również znaczenia, czy odnoszą się przy tym do przeszłości, czy raczej skupiają się na teraźniejszości (najczęściej) lub przyszłości. Każdy rodzaj treści może być wykorzystany do podkreślenia wybranych znaczeń. Konotacje z nerdami, choć obecne tu i ówdzie (miejscami wyraźnie), zdają się w mniejszości. Element stereotypu nerda, który, jako wartościowany pozytywnie, został włączony do wizerunku własnego przez wszystkich badanych zawodników, to znajomość i zamiłowanie do sprzętu komputerowego. Zawodnicy dają temu wyraz, promując okreśło-

ne sklepy lub produkty. Być może takie odchodzenie od skojarzeń z nerdami jest odpowiedzią na wątpliwości co do zasadności uznania e-Sportu za właściwą dyscyplinę sportową. Zawodnicy chcą podkreślić swój profesjonalizm i odmienność od zwykłych miłośników gier komputerowych i podążają ścieżką profesjonalizacji wytyczoną przez oficjalne kanały i instytucje zajmujące się e-Sportem. Może to być także dziedzictwo negatywnych skojarzeń wizerunkowych, które do niedawna dominowały w postrzeganiu nerdów. Przypuszczać można, że wraz ze wzmocnieniem pozycji e-Sportu i oswojeniem się opinii publicznej ze specyfiką tej dyscypliny oraz postępującym upowszechnieniem pozytywnych skojarzeń z wizerunkiem nerda odżegnywanie się od nerdowskich konotacji może słabnąć. Potencjał takich odniesień może wręcz zyskać na znaczeniu przy promocji i rekrutacji nowych zawodników. Sednem e-Sportu jest przecież granie w gry komputerowe. Zatem właśnie miłośnicy tej aktywności stanowią naturalny rezerwuar przyszłych fanów i zawodników. Czy będziemy świadkami zwrotu, który zaowocuje wyrażniejszym wprzęgnięciem pozytywnych wartości kojarzonych z nerdami do wizerunku e-Sportowca? Na to odpowiedzieć będą mogły, za jakiś czas, podobne (lub szersze) badania poświęcone omawianej tu tematyce. Zauważyć bowiem należy, że niniejsze opracowanie ma walor przyczynkowy/wstępny do rozpoznania kwestii autokreacji wizerunku e-Sportowców. Jest tak nie tylko z uwagi na stosunkowo ograniczoną skalę dokonanych tu analiz, ale i z uwagi na dużą dynamikę wciąż trwającego procesu budowania wizerunku samej dyscypliny, z którym to procesem wizerunki zawodników pozostają w relacji przyczynowo-skutkowej.

## Literatura | References

- ABANAZIR C. (2018), Institutionalisation in E-Sports, *Institutionalisation in E-Sports: Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), [https://www.academia.edu/45606949/Institutionalisation\\_in\\_E\\_Sports](https://www.academia.edu/45606949/Institutionalisation_in_E_Sports) [data dostępu: 21.07.2021].
- BARNICKI W. (2019), Kulturowy aspekt e-sportu w wybranych dyskursach medialnych, [w:] *Sport i turystyka w perspektywie nauk społecznych. Tradycja i współczesność*, red. M. Zowisło, J. Kosiewicz, AWF, Kraków.
- BEHNKE M. (2020), Czy esport jest sportem? Tak! <https://amu.edu.pl/dla-mediow/komunikaty-prasowe/czy-esport-jest-sportem-tak!> [data dostępu: 20.04.2021].
- CICHOSZ P. (2019), Geek czy nerd – kim są i czym się różnią?, <https://>

- highlab.pl/geek-czy-nerd-kim-sa-czym-sie-roznia/ [data dostępu: 21.07.2021].
- CIESIELSKI P. (2010), Sport elektroniczny – nowy trend rozwoju przedsiębiorczości w gospodarce elektronicznej, [http://www.skolar.umk.pl/pdf/Ciesielski\\\_2010.pdf](http://www.skolar.umk.pl/pdf/Ciesielski\_2010.pdf) [data dostępu: 20.04.2021].
- DĄBROWSKI A. (2011), E-sport – przydawka czy coś więcej?, [w:] Społeczne zmagania ze sportem, red. Ł. Rogowski, R. Skrobacki, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań.
- EGLISTON B. (2018), E-sport, phenomenality and affect, Transformations Journal 31, <https://eprints.qut.edu.au/202495/> [data dostępu: 21.07.2021].
- GABREN M. (2019), Którzy polscy esportowcy wygrali najwięcej pieniędzy? Nisha rozdzielił NEO i TaZa, <https://cybersport.pl/217258/ktorzy-polscy-esportowcy-wygrali-najwiecej-pieniedzy-nisha-rozdzilil-neo-i-taza/> [data dostępu: 20.04.2021].
- HEBBEL-SEEGER A. (2012), The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming, International Journal of Sports Marketing and Sponsorship, 13(2).
- JENNY S. E., MANNING D. R., KEIPER M. C., OLRICH T. W. (2017), Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of „Sport”, Quest, 69(1).
- KANIA K. (2020), Czy odbędą się XXXII Letnie Igrzyska Olimpijskie? I kiedy e-sport stanie się częścią katalogu dyscyplin olimpijskich? <https://prawosportowe.pl/a/czy-odbeda-sie-xxxii-letnie-igrzyska-olimpijskie-i-kiedy-e-sport-stanie-sie-czescia-katalogu-dyscyplin-olimpijskich> [data dostępu: 20.04.2021].
- KONECKI K. (2008), Wizualna teoria ugruntowana. Rodziny kodowania wykorzystywane w analizie wizualnej, Przegląd Socjologii Jakościowej, 4(3).
- KONECKI K. (2010), Wizualna Teoria Ugruntowana: nauczanie teorii ugruntowanej przy pomocy obrazów i analizy wizualnej, Przegląd Socjologii Jakościowej, 6(2), <http://www.qualitativesociologyreview.org> [data dostępu: 21.07.2021].
- KONECKI K. (2012), Wizualna teoria ugruntowana. Podstawowe zasady i procedury, Przegląd Socjologii Jakościowej, 8(1).
- MARCINOSKA L. (2016), Czy esport jest sportem? I co z tego wynika?, [w:] Biuletyn Nowych Technologii., [https://www.wardynski.com.pl/biuletyn\\\_nowych\\\_technologii/2016-04/B12\\\_PL\\\_Czy\\\_e-sport\\\_jest\\\_sportem.pdf](https://www.wardynski.com.pl/biuletyn\_nowych\_technologii/2016-04/B12\_PL\_Czy\_e-sport\_jest\_sportem.pdf) [data dostępu: 20.04.2021].

- MATUSZCZYK B. (2017), Autokreacja wizerunku Roberta Makłowicza na przykładzie programu telewizyjnego „Makłowicz w podróży”, [w:] Problemy języka i tekstu w perspektywie historycznej i współczesnej, red. B. Mitrenga, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- MIGLIACCIO E. (2021), Nelly the nerd? How video games are helping Korda handle No. 1. <https://www.golfchannel.com/news/nelly-nerd-how-video-games-are-helping-korda-handle-no-1-pressure> [data dostępu: 21.07.2021].
- PARRY J. (2018), E-sports are Not Sports, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1489419> [data dostępu: 21.07.2021].
- POLSKA Liga Esportowa. Raport (2020), <https://drive.google.com/file/d/1sP095Zk-Xfv00CREb-81KNa0Vg7dh1SQ/view> [data dostępu: 20.04.2021].
- PRAWNE aspekty e-sportu, Prawo Internetu (2019), <https://prawointernetu.eu/prawne-aspekty-e-sportu/> [data dostępu: 20.04.2021].
- SZTOMPKA P. (2012), Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- SZULC M. (2019), Od gatunku do wizerunku. Autokreacje blogerów modych w mediach społecznościowych, Rozprawa doktorska opublikowana pod adresem: [https://bip.amu.edu.pl/\\_\\\_\\\_data/assets/pdf\\\_file/0025/123838/Szulc-Magdalena\\\_rozprawa-doktorska.pdf](https://bip.amu.edu.pl/_\_\_data/assets/pdf\_file/0025/123838/Szulc-Magdalena\_rozprawa-doktorska.pdf) [data dostępu: 20.08.2021].
- TOMASZEWICZ Z. (2020), „Grasz w gry, bo chcesz się przypodobać”. Jestem dziewczyną nerdem, oto co usłyszałam od facetów, <https://natemat.pl/296403,dziewczyna-nerd-mezczyzni-uwazaja-ze-kobiety-graja-w-gry-dla-atenencji> [data dostępu: 20.07.2021].
- WIDOMSKI M. (2020), E-sport jako element zarządzania marką sportową, Poszerzamy horyzonty, 21(1), Słupsk.
- <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/nerd> [data dostępu 20.07.2021].
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/nerd> [data dostępu: 20.07.2021].
- <https://nowewyrazy.pl/haslo/nerd.html> [data dostępu: 20.07.2021].
- <https://nowewyrazy.pl/haslo/nerdzic.html> [data dostępu: 20.07.2021].
- <https://rankingi-sportowe.pl/ranking-esport/\#tekst> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.facebook.com/filipneokubski> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.facebook.com/g5taz> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.facebook.com/snaxfz> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/HNRS> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/neog5> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/snax> [data dostępu: 20.04.2021].

<https://www.twitch.tv/g5taz> [data dostępu: 20.04.2021].

[https://www.youtube.com/watch?v=91LqC41bZbE&ab\\_channel=Snax](https://www.youtube.com/watch?v=91LqC41bZbE&ab_channel=Snax) [data dostępu: 20.04.2021].