
DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.10>

Michał Dąbrowski*

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7105-4012>

e-mail: m.dabrowski@uwm.edu.pl

**SZACHY MIĘDZY GRA-ZABAWĄ, SPORTEM
A E-SPORTEM**

CHESS: A GAME, A SPORT OR AN E-SPORT

Keywords: chess, sport, game, pastime, e-sports.

The aim of this article is to determine how chess should be classified. Based on the literature review, three possible answers are proposed: chess is a sport, chess is a game and pastime, chess is an e-sport. The theoretical concepts were subjected to empirical verification. 18 individual in-depth interviews were conducted. The respondents were: active chess players, parents of competitive chess players, chess instructors, chess enthusiasts, e-sports and computer games fans, and people who were not interested in chess or e-sports. The study also included the observation of the training process and chess tournaments of players representing chess clubs Jagiellonia Białystok and MUKS Stoczek 45 Białystok. The findings confirmed that there was no uniform definition of chess. Chess was considered as something more than a game and pastime by the respondents. At the same time, a number of respondents refused to call chess a sport because of its lack of physical activity. A valuable observation emerged that in the future chess may evolve into an e-sport.

***Michał Dąbrowski** – doktor nauk społecznych w dyscyplinie socjologia; zainteresowanie naukowe: sport jako zjawisko społeczne, religijność na pograniczach, badania jakościowe w socjologii.

SZACHY MIĘDZY GRA-ZABAWĄ, SPORTEM A E-SPORTEM

Słowa kluczowe: szachy, sport, gra, zabawa, e-sport.

Celem artykułu jest odpowiedź na pytanie do jakich aktywności należy klasyfikować grę w szachy. Na podstawie przeglądu literatury zostały zaproponowane trzy możliwe odpowiedzi na powyższy problem: szachy są sportem, szachy są grą i zabawą, szachy są e-sportem. Koncepcje teoretyczne zostały poddane empirycznej weryfikacji. Przeprowadzono 18 indywidualnych wywiadów pogłębionych. Respondentami byli: aktywni szachiści, rodzice zawodników, instruktorzy szachowi, amatorzy królewskiej gry, fani e-sportu oraz gier komputerowych, osoby niezainteresowane szachami oraz e-sportem. Badanie poszerzono o obserwację procesu szkoleniowego oraz uczestnictwa we współzawodnictwie sportowym przedstawicieli sekcji szachowych klubów: Jagiellonia Białystok oraz MUKS Stoczek 45 Białystok. Badania potwierdziły brak jednolitej definicji szachów. Szachy zostały uznane za coś więcej niż grę i zabawę przez respondentów. Jednocześnie zarejestrowano głosy, które odmawiają królewskiej grze miana sportu, z powodu braku aktywności fizycznej. Cenne poznawczo są zdiagnozowane możliwości rozwoju szachów jako e-sportu.

Szachy to gra, która pobudza wyobraźnię od ponad tysiąca lat. Źródła pisane potwierdzają, że w szachy rywalizowano na dworze perskiego władcy Chorsowa I Anoszirwana już w VI wieku naszej ery (Litmanowicz, Giżycki 1986). Pierwsze wzmianki o szachach w Polsce sięgają XIV wieku. Jednakże same bierki szachowe znane są z wykopalisk już z pierwszej połowy XI wieku (Stempin 2018). O szczególnym znaczeniu tej gry świadczy fakt, że Jan Kochanowski poświęcił im szesnastowieczny poemat pt. „Szachy”. Warto też wspomnieć, że w średniowieczu, w sferach wyższych, chłopiec od siódmego roku życia musiał – obok nauki jazdy konno, strzelania z łuku – w ramach nabierania ogłady towarzyskiej, zapoznawać się z grami w szachy i warcaby. Tę powinność wypełniać musiały później córki rycerzy (Kopoczek 2013, s. 8; Bubczyk 2005, s. 40-45). Szachy kojarzono z królewską grą. Pasjonowali się nią m.in.: Iwan Groźny, Piotr I Wielki, Katarzyna II, Karol I, Karol XII, Jan III Sobieski, Napoleon Bonaparte, Benjamin Franklin (Krupa, Krupa 2017, s. 4). O takim statusie przesądzała nie tylko ich dworska popularność, ale przede wszystkim konieczność posiadania specyficznych umiejętności graczy, takie jak myślenie abstrakcyjne, strategiczne i taktyczne.

Współcześnie, szachy są niezwykle popularne. W jednym z czołowych internetowych serwisów szachowych *chess.com* zarejestrowanych jest ponad 64 mln użytkowników. Rozgrywają oni dziennie kilkanaście milionów partii. W rankingu FIDE (Międzynarodowej Federacji Szachowej) sklasyfikowanych jest ponad 360 tys. graczy, z czego prawie 200 tys. pozostaje aktywna. Na wspomnianej liście znajdziemy ponad 11 tys. Polek i Polaków, z czego ponad 5 tys. regularnie bierze udział w turniejach zgłoszonych do FIDE. Centralny Rejestr Członków Polskiego Związku Szachowego liczy ponad 91 tys. osób reprezentujących około 400 klubów szachowych¹. Wyżej wyliczoną rzeszę zawodników można powiększyć o fanów serialu oraz powieści „Gambit królowej”. Powstała w ten sposób imponująca społeczność dowodzi, że szachy to aktywność zdecydowanie wyżej waloryzowana niż zwykła gra planszowa.

Głównym celem artykułu jest odpowiedź na pytanie, czy szachy powinny być zaliczone do aktywności określanej mianem sportu. W trakcie przeprowadzanych wywiadów, których zadaniem było uzyskanie odpowiedzi na wyżej sformułowany problem, wykrystalizował się również teoretyczny cel badań, tj. uzyskanie współcześnie satysfakcjonującej definicji sportu na gruncie nauk społecznych.

Do celów analitycznych przyjąłem trzy warianty odpowiedzi na postawiony problem badawczy. Po pierwsze, szachy mogą być przypisane do grona tradycyjnych dyscyplin sportowych. Druga możliwość to zaliczenie ich do gier. Po trzecie „królewska gra”, ze względu na brak aktywności ruchowej i szerokie zastosowanie w procesie treningowym technologii komputerowej, może być zaklasyfikowana do e-sportu.

Kluczowe pojęcia

Do kategorii teoretycznych, które pomogą w udzieleniu odpowiedzi na postawiony problem badawczy, zaliczyłem następujące pojęcia: sport, gra i zabawa oraz e-sport. Główną kategorią teoretyczną będzie sport. Gra i zabawa oraz e-sport w niniejszym artykule są traktowane jako pojęcia uzupełniające.

Jak wskazuje Przemysław Nosal, jedną z głównych strategii definiowania sportu, jest wskazywanie na szereg jego istotnych cech. Autor, powołując się na Jaya Coakleya, wymienia cztery atrybuty, które pozwalają klasyfikować aktywność jako sport: wysiłek fizyczny, rywalizację, instytucjonalny charakter (wystandaryzowane zasady rozgrywki, istnienie organów odpowiedzialnych za regulowanie i kontrolę rozgrywek, sieć relacji

¹Dane aktualne na 10.04.2021.

technologiczno-organizacyjnych, sformalizowany proces nauczania i nabywania zdolności związanych ze sportem), gratyfikacja (status społeczny, nagrody, medale, satysfakcja, ekspresja, radość); (Nosal 2015, s. 20-24). Podobny sposób definiowania sportu prezentują Bowyer Bell (1987) oraz Mike McNamee (2008, s. 13). Opartą na wyliczeniu definicję, na gruncie polskiej socjologii, proponuje Florian Znaniecki (1973, s. 437). Zgadzam się z Nosalem, że słabością takiej strategii definicyjnej jest skupienie się jedynie na wskazaniu atrybutów, a nie na określeniu warunków koniecznych do tego, aby coś nazwać sportem. Wadą tego podejścia jest również szybka dezaktualizacja kategorii opisu zjawiska (2015, s. 29). Definicje atrybutywne, które skupiają się na aktywności fizycznej, będą wykluczały szachy z rodziny dyscyplin sportowych.

Drugim sposobem definiowania sportu jest podejście kontekstualne. Stara się ono określić, jakie aktywności dyskursywnie są określane mianem sportu oraz próbuje wskazać najważniejszy w danej społeczności. W omawianym ujęciu jest on definiowany społecznie (Nosal 2015, s. 29-32). Tym samym, to ludzie określają, co zaliczają do aktywności nazywanej sportem. Nosal przestrzega przed skrajnym kontekstualizmem w definiowaniu sportu, który może zdewaluować się do tworzenia hiperinkluzywnego zbioru aktywności (2015, s. 32).

Przywoływany autor postuluje przyjęcie stanowiska pośredniego, które zarówno korzystałoby z podejścia kontekstualnego, jak i odwoływałoby się do opisu kluczowych cech. Takie podejście nazywa ustrukturyzowanym kontekstualizmem. Nosal rozumie sport jako *zespół praktyk społecznych, które zbiorowość określają sportem, ale które posiadają również pewną utwaloną i uniwersalną strukturę, definiowaną w określonej zbiorowości jako grupa fundamentalnych cech wspólnych, koniecznych, by coś określać mianem sportu* (2015, s. 32-33).

Zastosowanie powyższej definicji w badaniach empirycznych może utrudniać brak prawomocnego podmiotu, który, w imieniu zbiorowości, mógłby określić daną aktywność za przynależną do sportu. Rozwiązanie tego problemu proponuje Jakub Stempień, który postuluje zastosowanie dysfunkcjonalizmu metodologicznego. Polega on na rozpoznaniu danej aktywności jako sportu poprzez zdiagnozowanie jej „ciemnych stron”, takich jak: doping, korupcja, polityzacja, komercjalizacja, mediatyzacja, gigantomania. Ich występowanie jest manifestacją definicji społecznej danej sytuacji (Stempień 2020, s. 167). Stempień, za pomocą powyższego schematu, przeprowadził analizę, z której wynika, że szachy należy zaliczyć do grona dyscyplin sportowych (Tamże).

W trakcie rozważań teoretycznych należy również uwzględnić definicję sportu funkcjonującą w polskim prawie. Ustawa o sporcie z 25 czerwca 2010 roku definiuje sport następująco: *Są to wszelkie formy aktywności fizycznej, które przez uczestnictwo doraźne lub zorganizowane, wpływają na wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych na wszelkich poziomach.* W punkcie 1a art. 2 ustawy wprost dookreślono, że *za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego* (Dz. U. 2020 poz. 1133). Tak wyartykułowana definicja zalicza szachy do dyscyplin sportowych w Polsce. Potwierdzeniem tego faktu jest wymienienie szachów w wykazie dyscyplin sportu w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z 18 stycznia 2001 roku oraz w kolejnych aktualizacjach tego spisu.

Ważne jest również rozpatrzenie statusu szachów na arenie międzynarodowej. Na igrzyskach w Paryżu w 1924 roku rozegrany został turniej szachowy. Jednakże nie miał statusu oficjalnej dyscypliny, ponieważ w tamtych czasach, do uczestnictwa w zmaganiach olimpijskich, mieli prawo wyłącznie amatorzy. Najlepsi szachiści globu zarabiali na grze, dlatego uznawano ich za zawodowców. Międzynarodowy Komitet Olimpijski uznaje omawianą dyscyplinę za sport od czerwca 1999 roku. W 2000 roku królewska gra pojawiła się w programie igrzysk w Sydney, jako dyscyplina pokazowa. Z tej okazji pojedynki rozegrali Viswanathan Anand oraz Aleksiej Szyrow. Pomimo podejmowanych starań ze strony Międzynarodowej Federacji Szachowej, szachom ciągle odmawia się statusu dyscypliny olimpijskiej. Andrzej Person twierdzi, że *Pierre de Coubertin, w momencie, kiedy wymyślił powrót igrzysk, był zdania, że powinny się na nich znaleźć dyscypliny, które wykorzystują siłę nie tylko umysłu, ale i mięśni* (Marciniak 2020).

Drugą kategorią teoretyczną, ważną dla rozstrzygnięcia omawianego problemu badawczego, jest pojęcie gry i zabawy. Definicję gry przyjmuje w ujęciu zaproponowanym przez Remigiusza Kopoczka. *Jest ona czynnością o ustalonych, skodyfikowanych zasadach, w której udział bierze zwykle kilka osób (rzadziej jedna). Najczęściej celem gry jest bycie lepszym od konkurentów. Możemy wyróżnić wiele kategorii gier.* Najczęściej spotykany podział to: sportowe (zabawy ruchowe, w których dominuje czynnik fizyczny), umysłowe (szachy, warcaby), losowe (ruletka), komputerowe (funkcjonujące w wirtualnej rzeczywistości); (Kopoczek 2013, s. 10). Pojęciu gry bliska jest kategoria zabawy. W niektórych językach, np. niemieckim i francuskim, gra nie jest odróżniana od zabawy. Na gruncie nauk społecznych, często cytowana jest definicja zabawy zaproponowana przez Wincentego Okonia. Wybitny pedagog utożsamia ją z działalnością wykonywaną dla przyjem-

ności i zapewniającą równowagę i harmonię pomiędzy człowiekiem a jego światem (Okoń 1987). Cennym poznawczo i dookreślającym pojęcie gra i zabawa, jest koncepcja sześciu fundamentalnych reguł, zaproponowana przez francuskiego socjologa Rogera Caillois. Według autora gracze spotykają się dobrowolnie; zabawa jest nieproduktywna; jest wydarzeniem ograniczonym miejscem i czasem; stanowi proces określony regułami; w trakcie zabawy człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej; jest to proces otwarty, a jego koniec niepewny (Caillois 1997, s. 20). Pod tym względem gra to przede wszystkim rozrywka. Nie jest ona związana z przymusem działania. Siły i umiejętności, wykorzystywane podczas gry, mają na celu uprzyjemnianie czasu wolnego. Dlatego też celem gry jest odpoczynek od reguł codzienności. W takim ujęciu szachy mogą być traktowane jako gra i zabawa jedynie w rozgrywkach o charakterze towarzyskim, gdzie wynik partii ma znaczenie drugorzędne.

Trzecim, kluczowym pojęciem jest e-sport. Michał Lutostański wyklucza z omawianej kategorii zjawisko gamingu, czyli grania w gry komputerowe. Według Lutostańskiego e-sport powinien być rozumiany podobnie, jak sport w tradycyjnej postaci, z pominięciem elementu, mającego na celu rozwijanie sprawności fizycznej oraz z dodaniem elektronicznej specyfiki omawianej praktyki. Tym samym, *e-sport należy definiować jako ćwiczenia i gry elektroniczne, połączone z dążeniem we współzawodnictwie do uzyskania najlepszych wyników* (Lutostański 2020).

E-sport jest odróżniany od zabawy ze względu na występowanie specjalistycznego treningu. W takim rozumieniu, *e-sport to zmagania graczy, w których podstawą sukcesu jest trening (opierający się na praktyce manualnej i/lub zdobywaniu wiedzy z zakresu strategii rozgrywki). Istotą gier tego typu jest rywalizacja, co z reguły zostaje podkreślone przez dynamiczne tempo rozgrywki. Każda potyczka ma swój rezultat, pozwalający jasno określić, który gracz (lub zespół graczy) jest zwycięzcą, a kto został pokonany* (Filiciak 2006, s. 76).

Adam Dąbrowski definiuje zjawisko e-sportu zdecydowanie szerzej. Nie ogranicza się jedynie do czynności psychosomatycznej. *Podstawę e-sportu stanowi bezpośrednio rywalizacja pomiędzy zawodnikami profesjonalnie do tego przygotowanymi, na ustalonych zasadach. Zwycięstwo powinno być wynikiem talentu i zaplanowanego treningu. Zjawisku temu towarzyszą również kibice, trenerzy, sędziowie oraz wszyscy ludzie związani z organizowaniem turniejów, przygotowaniem zawodników, propagowaniem e-sportu* (Dąbrowski 2011, s. 119).

Podsumowując zależność pomiędzy kluczowymi pojęciami teoretycznymi, należy stwierdzić, że najszerszą kategorią jest gra i zabawa, ponieważ zawierają się w niej zarówno sport, jak i e-sport. Natomiast z definicji spor-

tu wykluczone są elementy, które przynależą grze i zabawie i e-sportowi. Uważam też, że istnieją pewne wspólne elementy definiujące sport w tradycyjnej wersji, jak i ten w formie elektronicznej. Opisane zależności obrazuje poniżej zaprezentowany schemat.



Rysunek 1. Model zależności między kluczowymi pojęciami teoretycznymi.
Źródło: opracowanie własne.

Metodologia badań

W przeprowadzonym badaniu jakościowym skoncentrowałem się na próbie pozyskania kontekstualnego sposobu definiowania aktywności, jaką są szachy. Niniejszy artykuł powstał na podstawie 18 indywidualnych wywiadów pogłębionych. Moi rozmówcy reprezentowali cztery grupy. Pierwsza związana była z szachami jako sportem – aktywni zawodnicy, trenerzy oraz rodzice szachistów (6 wywiadów przeprowadzonych w październiku 2020 r.). Wywiady z jej przedstawicielami miały charakter ekspercki, pozwoliły spojrzeć na analizowany problem z perspektywy osób zaangażowanych w systematyczną grę w szachy. Rozmowy pozbawione były ściśle określonych dyspozycji ze względu na próbę uzyskania kontekstu odkrycia. Ów etap badań miał charakter eksploracyjny. Drugą grupę rozmówców stanowili miłośnicy e-sportu (5 wywiadów – grudzień 2020 r.), wśród nich dwie osoby miały doświadczenie związane z uprawianiem sportu. Dyspozycje do wywiadów z przedstawicielami tej grupy powstawały dzięki danym z wcześniej pozyskanych rozmów. Ich celem była konfrontacja wiedzy uzyskanej z rozmów eksperckich, etap badań miał więc charakter inspekcyjny. Trzecią grupę stanowiły osoby, które szachy traktują jako grę towarzyską (4 wywiady – styczeń 2021 r.), natomiast ostatnią – czwartą, osoby, którym obce były zarówno szachy jako sport, jak i zjawisko e-sportu (3 wywiady – styczeń 2021). W trakcie rozmów skupiłem się na następujących aspektach: proces treningowy, przygotowanie zawodników do startów, udział w zawodach, sposób kibicowania, wykorzystanie klubowych mediów społecznościowych, użytkowanie platform internetowych z możliwością gry i szkolenia, odbiór działań

ności szachowych streamerów oraz youtuberów. Rozmów nie nagrywałem, aby stworzyć warunki badawcze jak najbardziej zbliżone do naturalnych. Podstawą materiału empirycznego były notatki wykonane przeze mnie po zakończeniu rozmowy. W badaniu jakościowym trudno wskazać satysfakcjonujący dobór próby, ponieważ albo jest ona zbyt mała i niemożliwe jest uogólnianie wyników badań, albo jest na tyle duża, że niemożliwa staje się wnikliwa interpretacja uzyskanego materiału. W przypadku realizowanego badania uważam dobór próby za satysfakcjonujący, ponieważ, w toku interakcji z rozmówcami, udało mi się pozyskać wiedzę, która pozwoliła trafnie odpowiedzieć na postawione pytanie badawcze. Istotnym źródłem danych okazała się obserwacja procesu szkoleniowego oraz uczestnictwa we współzawodnictwie sportowym przedstawicieli dwóch juniorskich sekcji w klubach: Międzyszkolnego Uczniowskiego Klubu Sportowego Stoczek 45 Białystok, oraz Klubu Szachowego Jagiellonia Białystok.

Przyjąłem jakościową perspektywę badań, która nie aspiruje do uogólnienia wyników na całość społeczeństwa. Skupiłem się przede wszystkim na chęci zrozumienia omawianego zjawiska. Wynik przeprowadzonej analizy ma jedynie charakter wstępny i należałoby skonfrontować go z badaniem ilościowym, przeprowadzonym na zdecydowanie większej grupie badawczej.

Szachy jako sport tradycyjny

Osoby związane z uprawianiem „królewskiej gry”, jak również niektórzy związani z e-sportem, jednoznacznie przyznali, że szachy to pełnoprawny sport. Niewielu respondentów z pozostałych dwóch badanych grup, to jest osób traktujących szachy jako grę oraz osób niezaangażowanych w aktywność szachową, zgadzało się z powyższą tezą.

Respondenci bez trudu wskazywali przykłady cech definiujących sport na przykładzie szachów. Rywalizacja w królewskiej grze odbywa się na wielu płaszczyznach. Rozgrywane są zawody mistrzowskie na poziomie gminy, miasta, powiatu, województwa, makroregionu, kraju, kontynentu czy świata. Turnieje przeprowadzane są zarówno w formule open, jak i w różnych kategoriach wiekowych (na poziomie mistrzostw Polski najmłodsi zawodnicy i zawodniczki rywalizują w kategorii do lat 6, najstarszą kategorią wiekową, w jakiej jest przyznawany tytuł mistrza Polski, to kategoria powyżej 75 lat). Przeprowadzane są również mistrzostwa Polski dla różnych grup zawodowych, takich jak: przedstawiciele administracji publicznej, przedsiębiorcy, służby mundurowe, żołnierze, lekarze, duchowieństwo. Odrębne turnieje mają również osoby niewidome i niesłyszące. Wynik każdej partii wpływa na ranking zawodników, którzy, po spełnieniu określonych wymogów, mogą zdobywać kategorie i tytuły szachowe.

Zdaniem badanych, szachy posiadają instytucjonalny charakter rozgrywek. Od 1926 roku funkcjonuje Polski Związek Szachowy, działalność w każdym województwie prowadzą okręgowe związki szachowe. Nie istnieje problem standaryzacji zasad rozgrywania zawodów.

Proces treningowy i rozwój kompetencji zawodniczych wymaga wielkiego zaangażowania zarówno ze strony szachisty, jak i jego opiekunów. Jeden z badanych instruktorów szachowych stwierdził: *O sukcesie w szachach juniorskich decyduje kombinacja trzech czynników. Zaangażowanie zawodnika, mierzone ilością godzin poświęconych szachom. Środki zainwestowane przez rodziców, to jest opłacenie trenerów i uczestnictwa w turniejach, a także talent szachisty. Specyfiką szachów juniorskich jest rywalizacja między sobą poszczególnych trenerów. Można ją zobrazować tym, że często na zawodach rangi mistrzowskiej, zawodnicy realizują plany strategiczne swoich trenerów, które często są zbyt zaawansowane dla początkujących zawodników.*

Osiąganie sukcesów szachowych wiąże się z różnego rodzaju gratyfikacjami. Zwycięzcy otrzymują medale, tytuły, a także nagrody finansowe. Mama szachistki podczas wywiadu powiedziała: *Córka już w wieku 5 lat i 6 miesięcy zdobyła pierwszą nagrodę pieniężną. Była najlepsza w klasyfikacji dziewcząt do lat 8 w Szachowej Białostockiej Lidze Szkolnej. Rzadko, kiedy wracała z turnieju bez nagrody rzeczowej, medalu, pucharu czy dyplomu, co jeszcze bardziej motywowało ją do treningów.*

Najlepsi na świecie szachiści są traktowani w swoich krajach jako gwiazdy sportu. Plebiscyt na najlepszego sportowca wygrywali Magnus Carlsen (Norwegia), Viswanathan Anand (Indie) i Veselin Topalov (Bułgaria). Obecnie, najlepszy polski szachista Jan Krzysztof Duda, w 86. Plebiscycie „Przeglądu Sportowego” na najlepszego Sportowca Polski 2020 roku zajął 13 miejsce.

Przed rozpoczęciem badań uważałem, że punktem spornym odnośnie zaliczenia szachów do sportu, będzie kwestia aktywności fizycznej, z którą niewątpliwie związany jest sport. Respondenci z grupy osób zaangażowanych w uprawianie szachów, nie zgadzali się ze stwierdzeniem, że szachy nie są związane z aktywnością fizyczną. Szkoleniowcy, zawodnicy, a także ich rodzice podkreślali, że bez odpowiedniego treningu fizycznego i mentalnego, niemożliwy jest sukces sportowy w omawianej dyscyplinie. Cenną poznawczo informację przekazała mama szachisty: *Syn miał badanie holterem EKG. Zbiegło to się z terminem kolejnej edycji ligi szachowej. Nie chciał nawet słyszeć, że opuści turniej. Kiedy lekarz odczytywał wynik, dopytywał o wzmogoną aktywność fizyczną. Spytał wprost syna, ty biegalesz z tym holterem? Zdziwił się, gdy syn odpowiedział, że w tym czasie uczestniczył w turnieju szachowym. . .* Badani podkreślali, że w takich dyscyplinach jak

łucznictwo, strzelectwo czy bilard, aktywność fizyczna nie posiada również dominującego znaczenia.

Drugą sporną kwestią w wypowiedziach respondentów było rozstrzygnięcie, czy uznanie szachów za dyscyplinę olimpijską jest ważne w definiowaniu królewskiej gry jako sportu. Badani uznawali, że nie jest to warunek konieczny. Jednakże pojawiły się głosy, że dopiero występowanie w programie igrzysk stanowi o pełnym uznaniu danej dyscypliny za sport. Pojawiły się również głosy mówiące o tym, że szachy nigdy nie będą dyscypliną olimpijską ze względu na swoją specyfikę.

Szachy jako gra

Zarówno zwolennicy definiowania „królewskiej gry” jako sportu, jak również osoby odrzucające taką tezę, byli zdania, że szachy mogą być definiowane jako gra i zabawa. W tym kontekście warto podkreślić, że według badanych, sport to coś więcej niż gra i zabawa. Jest to przede wszystkim zjawisko zdecydowanie bardziej zaawansowane specjalistycznie. Jednakże zarejestrowałem również głosy negatywnie odnoszące się do identyfikowania szachów ze sportem. Pięćdziesięcioletnia kobieta stwierdziła: *Nie uważam szachów za sport, ale to nie jest dla nich ujma. W sporcie jest wiele negatywnych zjawisk. Przede wszystkim dążenie do sukcesu za wszelką cenę. Często takie poświęcenie nie jest tego warte. Kiedy szachy pozbawimy wyścigu o wynik, są one nadal elementem rozwoju człowieka.*

Respondenci podkreślali, że szachy mogą być dobrowolną, nieproduktywną rozgrywką, która pozwala przenieść graczy do innej rzeczywistości. Ich myśli ogniskowały wokół fikcyjnych problemów, których rozwiązanie jest ograniczone do czasu rozegrania partii. Sześćdziesięcioletni mężczyzna stwierdził: *Lubię grać w szachy w tradycyjny sposób i na szczęście mam jeszcze z kim. Kiedy spotykamy się przy partyjce, zawsze można też zapalić papieroska i wypić kieliszek czegoś mocniejszego, pomimo że na co dzień zdrowie już nie pozwala na takie zachowania. Nie jest to sport. Nie kojarzy mi się on ani z aktywnością fizyczną, ani ze zdrowym trybem życia, ani z rywalizacją. Jest to forma spędzenia wolnego czasu.*

Szachy definiowane jako gra i zabawa często są utożsamiane z zajęciami szachowymi poza klubami sportowymi, to jest na zajęciach szkolnych, czy w domach kultury. W tej formie rywalizacja sportowa, osiągnięcie wyników, ma drugorzędne znaczenie. Współzawodnictwo jest wypierane przez rozwój własnych umiejętności. W tym wypadku szachy zostały zdegradowane do gry stolikowej, która ma zapewnić dobrą, kulturalną zabawę amatorom tej rozrywki. Zainteresowanie szachami ma pomóc w rozwoju zdolności intelektualnych. Tym samym, dyscyplina ta nie jest sportem samym w sobie,

a jedynie pomocą w rozwoju, zabawą, rozrywką. Należy w tym miejscu podkreślić, że wielu szachistów, swoje sportowe aktywności, rozpoczynała właśnie od tego typu zajęć. Jeden z badanych, utytułowany szachista stwierdził: *W szkole, w której chodziłem na zajęcia szachowe, był przy sali gimnastycznej napis: Wielki sport zaczyna się na lekcjach w-f. Chciałem być prawdziwym sportowcem, a nie szachistą i nawet żałowałem, że rodzice zapisali mnie na szachy, a nie na inną dyscyplinę. Po pierwszych turniejach i emocjach z nimi związanymi zrozumiałem, że szachy to nie tylko gra planszowa.*

Szachy jako e-sport

Cenna poznawczo jest perspektywa traktowania szachów jako e-sportu. Nie wszyscy respondenci zgadzali się z tym stanowiskiem. Część z nich odbierała e-sportowi prawo do określania tej aktywności jako porównywalnej ze sportem w tradycyjnym ujęciu. Mama szachistki stwierdziła: *E-sport to żaden sport. Mam nadzieję, że nigdy nie zostanie uznany za sport olimpijski. Szachy grane w Internecie, a te rozgrywane w sposób tradycyjny to zupełnie dwie inne rzeczywistości. Jednak trzeba przyznać, że współcześnie, nie jest możliwe przygotowanie szachisty bez pomocy programów komputerowych.*

Inni respondenci podkreślali podobieństwo szachów do dyscyplin e-sportowych. Instruktor szachowy powiedział: *Kibice rzadko są obecni na sali gry. Obserwowanie zmagani szachistów odbywa się podobnie jak gier e-sportowych za pomocą transmisji internetowych. Są też popularne internetowe kanały szachowe, które są zorganizowane na podobieństwo tych ze świata e-sportu.* Podobnie wypowiadał się trzydziestodziewięcioletni ojciec szachisty: *Trening szachowy jest podobny do treningu e-sportowego. Szachiści, trenując, spędzają wiele godzin przed komputerami. Potrzebują sprzętu najwyższej klasy, który będzie pomagał odnaleźć im nowe sposoby rozgrywania partii. Gry sparingowe rozgrywają przez internet. Niektórzy też spotykają się online ze swoimi trenerami.*

Szachy są jednym z niewielu sportów, w którym rywalizację można prowadzić z wykorzystaniem Internetu. Jako e-sport, są obecnie niezwykle popularne. Od 2017 roku rozgrywana jest międzynarodowa, zawodowa, internetowa liga szachowa w szachach szybkich – Pro Chess League. Biorą w niej udział liderzy rankingu FIDE, reprezentując drużyny z 5 kontynentów. Wśród uczestników jest też polska drużyna Poland Hussars².

W dobie pandemii koronawirusa przeprowadzono szereg imprez online z udziałem najwyższej sklasyfikowanych w rankingu FIDE szachistów, a także

²Więcej informacji o lidze można znaleźć na jej oficjalnej witrynie internetowej <https://www.prochessleague.com/> [data dostępu: 10.04.2021 r.]

impresz dla amatorskich miłośników królewskiej gry. Zastąpiły one odwołane klasyczne zawody.

W szachach w tradycyjnej formie, jak i w ich e-sportowym wydaniu, uczestniczą ci sami zawodnicy. Tytuły i kategorie szachowe, zdobyte w standardowy sposób, są honorowane w e-sportowym wariacie królewskiej gry. Szereg zjawisk społecznych, funkcjonujących w e-sporcie, takich jak: wykorzystanie mediów i serwisów społecznościowych, fora internetowe, funkcjonowanie serwerów szachowych, baz rozegranych partii, platform do gry, fandom poszczególnych zawodników, ale również najpopularniejszych streamerów lub youtuberów szachowych, wspiera rozwój szachów tradycyjnych. Ponadto, amatorzy królewskiej gry, którzy poznali ją w Internecie, często próbują swoich sił w tradycyjnych, lokalnych turniejach szachowych.

Bardzo ciekawą aktywność w świecie szachów cyfrowych prowadzą najlepsi na świecie zawodnicy. Magnus Carlsen – posiadający nieprzerwanie od 2013 r. tytuł mistrza świata w szachach klasycznych oraz lider rankingów w szachach klasycznych i szybkich, nie tylko uczestniczy i organizuje zawody online, ale również jest współwłaścicielem serwisu chess24. Witryna ta nie tylko umożliwia granie w Internecie, ale również transmituje ogromną ilość tradycyjnych turniejów szachowych, w tym te najważniejsze.

Z kolei Hikaru Nakamura – lider rankingu światowego w szachach błyskawicznych, jest związany z platformą internetową chess.com. Uczestniczy w organizowanych przez nią turniejach, takich jak: Titled Tuesdays, Speed Chess Championships, czy PRO Chess League³. Jest bardzo aktywnym streamerem oraz youtuberem. Jego konto – GMHikaru, zarejestrowane na youtubie od 28.07.2017 roku, posiada 959 tys. subskrypcji. Arcymistrz zamieścił na nim 1032 filmy, które wyświetlono ponad 190 mln razy. Najpopularniejsze wideo doczekało się 4,4 mln odtworzeń. Konto Hikaru Nakamury na platformie Twitch, przeznaczonej głównie do transmisji gier komputerowych oraz rozgrywek e-sportowych, posiada ponad 1,2 mln obserwujących. Nic więc dziwnego, że arcymistrz szachowy podpisał lukratywny kontrakt z Team SoloMid⁴, zawodową grupą e-sportową z Los Angeles posiadającą swoich graczy m.in. w takich grach, jak League of Legends, Clash Royale, Fortnite czy Valorant. Nakamura jest drugim szachistą, który podpisał zawodowy kontrakt e-sportowy. Pierwszą przedstawicielką szachów w zawodowym świecie e-sportu była Kanadyjka chińskiego pochodzenia Qiyu Zhou, znana w wirtualnym świecie jako akaNemsko. Jest ona związana z Counter Logic Gaming. Osiągnięcia e-sportowe niekoniecznie wiążą się z sukcesami w tradycyjnie rozgrywanych szachach. Jej największe osiągnięcie w rankin-

³Na podstawie obserwacji własnych.

⁴Dane na podstawie obserwacji własnych.

gu FIDE to 100. miejsce wśród pań we wrześniu 2016 roku. Jednakże jej wartość e-sportową określa ponad 233 tys. obserwujących na Twitchu.

Zarówno e-sport, jako stosunkowo nowa aktywność, jak i szachy w wersji internetowej, bardzo szybko się rozwijają. Sądzę, że powyższy mariaż jest korzystny zarówno dla szachistów, jak i e-sportu. Szachy stają się jeszcze bardziej dostępne i popularne, natomiast e-sport pozyskuje „królewską grę”, która zapewne poprawia wizerunek elektronicznych zmagani, czyniąc je bardziej wartościowymi.

Podsumowanie

Uważam, że udało mi się zrealizować postawiony na wstępie artykułu cel badawczy. Na podstawie rozważań teoretycznych zdefiniowałem trzy możliwe definicje aktywności, jakimi są szachy. Ustalenia te skonfrontowałem ze społecznym rozumieniem analizowanego zjawiska w trakcie jakościowych badań socjologicznych. Na tej podstawie stwierdziłem, że w świadomości społecznej, szachy są określane jako rodzaj gry i wartościowej zabawy. Respondenci są zdania, że szachy mogą przybrać formę wykraczającą poza grę i zabawę, tj. formę sportu. Takie opinie dominują głównie wśród osób posiadających szczegółową wiedzę odnośnie do rozgrywek szachowych oraz osobiście zainteresowanych i zaangażowanych w tą aktywność. Jednakże nie jest to opinia, która spotkała się z jednoznaczną aprobatą. Niektórzy badani wykluczali szachy z grona dyscyplin sportowych, ze względu na brak aktywności fizycznej. Koncepcja szachów jako e-sportu jest zjawiskiem nowym. Badany wydaje się zasadna ze względu na aktywność tych samych aktorów społecznych oraz możliwości rozwoju dyscypliny. Jednakże i w tym wypadku, w opinii społecznej, brak jest zgodności, czy zjawisko e-sportu może być traktowane na równi ze sportem.

Z uwagi na powyższe ustalenia uważam, że szachy zasadnie uznawane są za sport. Królewskiej gry nie należy utożsamiać jedynie z grą i zabawą. Jazda na rowerze nie zawsze jest kolarstwem, tak samo szachy mogą mieć swoje dwa oblicza. W odniesieniu do e-sportu uważam, że szachy w wersji elektronicznej mogą upowszechnić się jako dopełnienie omawianej dyscypliny, ale nie zastąpią tradycyjnie rozgrywanych turniejów. Brak uznania szachów za pełnoprawną dyscyplinę olimpijską może spowodować chęć ściślejszej współpracy z organizacjami tworzącymi e-sport. Moim zdaniem zasadne jest określenie miejsca współczesnych szachów pomiędzy tradycyjnym ujęciem sportu, a jego wersją elektroniczną.

Literatura | References

- BELL B. (1987), *To Play the Game. Analysis of Sports*, Transaction Books, New Brunswick.
- BUBCZYK R. (2005), *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*, Lublin.
- CAILLOIS R. (1997), *Gry i ludzie*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa.
- DĄBROWSKI A. (2011), *E-sport – przydawka czy coś więcej?*, [w:] *Společne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobaccki, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań, s. 117-140.
- Dz. U. (2020), poz. 1133.
- FILICIAK M. (2006), *Wirtualny plac zabaw*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- KOPOCZEK R. (2013), *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- KRUPA M., KRUPA K. (2017), *Królestwo Szachów*, Wydawnictwo Arkama.
- LITMANOWICZ W., GIŻYCKI J. (1986), *Szachy od A do Z t.1., Sport i turystyka*, Warszawa.
- LUTOSTAŃSKI M. (2020), *Definicja pojęcia esportu*. Seria encyklopedyczna, <https://brief.pl/definicja-pojecia-esportu-artykul-encyklopedyczny/>, [data dostępu: 06.04.2021].
- MARCINIAK K. (2020), *Szachy na igrzyskach – czy to możliwe?*, <https://kierunektokio.pl/szachy-na-igrzyskach-czy-to-mozliwe/>, [data dostępu: 10.04.2021].
- MCNAMEE M. (2008), *Sports, virtues and vices: morality plays*, Routledge, London, New York.
- NOSAL P. (2015), *Společne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs*. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 11(2), s. 16-38, www.przegladsocjologiijakosciowej.org, [data dostępu: 10.04.2021].
- OKOŃ W. (1987), *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- STEMPIEŃ J. R. (2020), *Dysfunkcjonalizm metodologiczny – nowa propozycja analityczna w socjologii sportu i jej zastosowanie na przykładzie szachów*. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 16(1), s. 162-185, www.przegladsocjologiijakosciowej.org [data dostępu: 10.04.2021].

-
- STEMPIN A. (2018), An archaeology of chess pieces from medieval Poland: problems and possibilities, [w:] *The Cultural Role of Chess in Medieval and Modern Times. The jubilee of the 50th anniversary of the discovery of the Sandomierz chess*. *Bibliotheca Fontes Archeologici Posnanienses* 18, s. 61-73.
- WODZYŃSKI M. (2019), *ABC Szachów*, Literat.
- WRÓBLEWSKI M. (2009), Gra jako model społeczny. O potrzebie grania w społeczeństwie ponowoczesnym, „*Homo Ludens*” nr 1, s. 289-301.
- ZNANIECKI F. (1973), *Socjologia wychowania*, tom 1. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.