

BARTOSZ WIEREMIEJ

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Uniwersytetu Jagiellońskiego

Deklarowane wartości i utwierdzenie dominacji sportowych hegemonów w trybach fabularnych w komputerowych grach sportowych

Poniższy artykuł dotyczy profesjonalnego sportu i komputerowych gier sportowych – trudno pisać o tym drugim bez wspomnienia pierwszego. Tematem są sposoby, w jakie deklarowane wartości¹ związane z daną

- 1 Istnieje kłopot z dokładnym określeniem, co można zaliczyć do tzw. wartości w sporcie. Z pozoru wydaje się, że najprościej byłoby odwołać się do *fair play*, jednak oparcie się tylko na tej idei, często funkcjonującej w sferze niepisanych reguł, mogłoby uczynić ten tekst znacznie mniej czytelnym, dlatego też na potrzeby artykułu odwołuję się do wartości deklarowanych – zbioru, z którym można się spotkać np. na stronach internetowych federacji, w wypowiedziach przedstawicieli organizacji zarządzających daną dyscypliną czy samych zawodników (wynikających z *fair play* będącego, jak to można przytoczyć i przetłumaczyć z witryny Międzynarodowego Komitetu Fair Play, „zbiorem wartości reprezentującym istotę sportu”, jak i np. z chęci zysku, poszerzenia wpływów danego sportu. Por. *History of Fair Play* [on-line:] <http://www.fairplayinternational.org/history-of-fair-play> [dostęp: 28.09.2018]; *What Living Football means* [on-line:] <https://www.fifa.com/livingfootball> [dostęp: 28.09.2018]). W przypadku samych wartości, niejako na marginesie, chciałbym przytoczyć definicję Mary Flanagan i Helen Nissenbaum. Uznają one wartości za właściwości czy stany rzeczy, o które dbamy i na osiągnięciu których nam zależy. Autorki dodają, że wartości są podobne do celów, jednak trwalsze i bardziej abstrakcyjne. Por. Mary Flanagan, Helen Nissenbaum, *Values at Play in Digital Games*, Cambridge 2014, s. 5.

dyscypliną sportu egzekwuje się w trybach fabularnych, jak na przykład w grach *The Longshot*² lub *Droga do sławy: Powrót Huntera*³, oraz w fabularnych częściach trybów tworzenia własnych zawodników i zawodniczek. Celem takiego zabiegu wydaje się potwierdzenie dominacji i centralnej roli danej dyscypliny sportu lub jej wariantu, co też zostanie rozpatrzone na kolejnych stronach. Same tryby gry wybrano ze względu na ich specyfikę, czasem odrębny charakter zadań stawianych przed graczem oraz ograniczenia, z jakimi musi się on zmierzyć.

Żyjemy w czasach sportowych imperiów, lig o globalnym zasięgu i klubów przynoszących zyski liczone w milionach czy miliardach w dowolnej walucie, w erze, w której wręcz nie sposób uciec przed ciągłym napływem nowych informacji – sportowych newsów, przewidywań, polemik, skrótów spotkań czy po prostu specyficznej krytyki, zwanej hejtem. Nie dotyczy to jedynie zdobywców pucharów i mistrzów – sama przynależność do sportowej elity zobowiązuje do wygrywania i przegrywania w określony sposób; do funkcjonowania w odgórnie wyznaczonym punkcie na osi między eksperymentem a spektaklem, z dopuszczalną (lub nie) dozą przypadku czy szczęścia, by na moment odwołać się do terminów wykorzystywanych przez Gunnara Breivika⁴.

Owo zaliczanie się do elity oznacza równocześnie poddanie się określonemu nadzorowi i oddanie kontroli nad sposobem uprawiania danej dyscypliny. Miguel Sicart zauważa, że federacje (takie jak FIFA) czy profesjonalne ligi (jak koszykarska NBA) mają pieczę właśnie nad formą gry, a właśnie formę (w jego przekonaniu zazwyczaj reguły gry) uznaje za punkt wyjścia. Sicart pisze o granii jako o na przykład dobrowolnym poddaniu się formie, byciu przez nią uwiedzionym lub przeciwnie, o rozgrywce jako ingerencji w formę. Dodaje, że forma jest językiem pozwalającym na dzielenie się grą i na jej projektowanie. Zauważa też, że może być ona

2 Por. *Madden NFL 18*, EA Tiburon, [PS4], 2017.

3 Por. *FIFA 18*, EA Vancouver, [PC], 2017.

4 Nawet jeśli sam Breivik wolalby, aby ów przypadek się nie pojawiał się wcale. Por. Gunnar Breivik, *Against chance. A casual theory of winning in sport*, [w:] *Values in Sport. Elitism, nationalism, gender equality and the scientific manufacture of winners*, eds. Torbön Tännsjö, Claudi Tamburrini, London–New York 2000, s. 141–156.

komunikowana, naprawiana, modyfikowana czy przetwarzana. Równocześnie rozpoznaje obsesję świata na jej punkcie i uznaje ją za błędną⁵.

Równocześnie nietrudno zauważyć, że z perspektywy wyżej wymienionych organizacji, ale także innych o podobnym charakterze, owo umiejscowienie w samym centrum rozwoju dyscypliny oznacza monopol na dzierżenie ogromnej władzy ze wszystkimi jej przywilejami, szczególnie w czasach groźnej zdaniem Sicarta zapatrzenia w formę. Co więcej, w różnych sferach życia wciąż powszechnie funkcjonuje przekonanie, że prężnie działający sport elitarny wprost przekłada się na rekreacyjne jego uprawianie, a więc prowadzi do ogólnej poprawy zdrowia i potencjalnie większej puli wyczynowych zawodników⁶.

Zauważyć można także element stałości, trwania, przekładający się również na prestiż. Nietrudno na przykład zaakceptować stwierdzenie, że zupełnie nowe rozgrywki będą traktowane dużo gorzej niż te z długą tradycją, historią pełną rekordowych występów i niezapomnianych pojedynków. Utrzymanie tego prestiżu i wrażenia ciągłości ma swoje konsekwencje. Czasem wiązać się będzie z ciągłą potrzebą przejmowania, podporządkowania sobie czy zagarniania dorobku konkurencji na danym terenie. Innym razem przełoży się na zacieranie w pamięci, pomniejszanie wagi czy też wręcz na nierozpoznawanie triumfatorów pozostałych rozgrywek czy mistrzowskich walk pod auspicjami innych federacji⁷. Niezbędnym elementem utrzymywania owego wrażenia wydaje się za to cykliczne utrzymanie pewnych zdarzeń w określonym czasie i miejscu. Przykładowo w epoce wiktoriańskiej jedną z najtrwalszych zmian w kalendarzu pracy okazało się wydzielenie sobotniego popołudnia na czas wolny i szybkie przejęcie tych godzin przez wydarzenia sportowe – w tym mecze piłkarskie. Wynikało to między innymi z możliwości przyciągnięcia na stadiony większej liczby widzów i w efekcie generowania większych zysków⁸. Mimo

5 Por. Miguel Sicart, *Play Matters*, Cambridge 2014, s. 83–84.

6 Por. Por. Dave Collins, Richard Bailey, *A sporting utopia. Easing the essential tension in sport policy*, [w:] *Elite Sport and Sport-for-All. Bridging the Two Cultures?*, eds. Richard Bailey, Margaret Talbot, London–New York 2015, s. 135.

7 Jest to charakterystyczne np. dla profesjonalnego boksu.

8 Por. Dennis Brailsford, *Sport, Time, And Society. The British at Play*, London 1991, s. 105–110.

upływu czasu do dzisiaj sobota jest bardzo ważnym dniem dla wszystkich fanów ligowej piłki nożnej. Innym przykładem niech będzie obecny od przeszło 70 lat we wspomnianej już lidze NBA zwyczaj rozgrywania meczów 25 grudnia⁹.

Równocześnie w profesjonalnym sporcie wiele elementów w rzeczywistości jest nieco mniej stałych, niż może się wydawać. Liczba zmian zachodzących rokrocznie w regułach takich dyscyplin, jak na przykład koszykówka czy piłka nożna, często umyka obserwatorom. Owszem, z pola widzenia nie znikają najważniejsze nowinki, jednak szybko przestaje się pamiętać o wielu pomniejszych. Niekiedy pomija się też to, jak duże możliwości interpretacji dają niektóre postanowienia. Nawet podstawowy przepis dotyczący wielkości boiska piłkarskiego uwzględnia pewien margines, podając zakres, a nie stałe wymiary¹⁰. Z drugiej strony zapomina się, że przepisy gier zawierają postanowienia tak niezwiązane z bezpośrednią rywalizacją, jak na przykład opis stosownego ubioru przed rozpoczęciem spotkania¹¹.

Równocześnie tak zwane reguły danego sportu zawierać będą bezpośrednio lub pośrednio odniesienia do wspomnianych na początku pożądaných czy deklarowanych wartości. Przykładem niech będzie chociażby penalizacja zachowań uznawanych za niesportowe. Na liście fauli w regulaminie federacji UFC wśród przewinień znaleźć można zarówno kary za spowodowanie kontuzji z powodu *unsportsmanlike conduct*, jak i kary za działania potocznie uznawane za niesportowe, jak uderzenie przeciwnika po gongu lub wyrzucenie go poza klatkę¹².

W przywołanej już wcześniej pracy, *Values at Play in Digital Games*, Mary Flanagan i Helen Nissenbaum zauważają, że dużym ułatwieniem jest rozpatrywanie wartości z dwóch perspektyw: *designer understandings*

9 Por. *NBA celebrates 70th edition of Christmas Day games*, [on-line:] <http://pr.nba.com/nba-celebrates-70th-edition-christmas-day-games/> [dostęp: 06.09.2018].

10 Por. *Laws of the Game. Law 1.3. Dimensions*, [on-line] <http://www.theifab.com/laws/the-field-of-play-2018/chapters/dimensions-2018> [dostęp: 6.09.2018].

11 Por. *Official Rules of the National Basketball Association 2013-2014* [on-line:] <https://www.nba.com/media/dleague/1314-nba-rule-book.pdf>, s.60 [dostęp: 06.09.2018].

12 Por. *Rules and Regulations. 15. Fouls*. [on-line:] <http://www.ufc.com/discover/sport/rules-and-regulations#15> [dostęp:28.09.2018].

i *player perceptions*¹³. Do pierwszej z kategorii należą wszystkie przekonania pojawiające się w trakcie tworzenia danej gry – związane nie tylko z potencjalnym odbiorem danego tytułu przez graczy, ale również z polityką, regulacjami, kontekstem kulturowym czy też założeniami samych twórców lub innych osób: zarządzających, akcjonariuszy i tym podobnych. Druga grupa obejmuje to, co wnoszą sami gracze w trakcie rozgrywki.

Jednak już na etapie rozpatrywania tego rozróżnienia w odniesieniu do wybranych przez autorki gier niecyfrowych pojawiają się problemy, ujawniające się już na przykładzie futbolu amerykańskiego. O ile na pierwszy rzut oka podsumowanie tej gry za pomocą zestawu takich określeń, jak „przemoc, antagonizm, terytorialność, współpraca, praca zespołowa”¹⁴ wydaje się zasadne, to próby kategoryzowania owych wartości w sposób proponowany przez autorki jest problematyczny. Przede wszystkim zastanawia w ogóle wykorzystanie owej dyscypliny sportu w takiej formie. Początki futbolu amerykańskiego wiążą się ze skrajnym niedoprecyzowaniem reguł, zakazem uprawiania na terenach niektórych uniwersytetów¹⁵, a także licznymi zgonami. Jak pisze Wojciech Lipoński:

W 1905 r. odnotowano w futbolu amerykańskim 18 wypadków śmiertelnych i 159 poważnych kontuzji. W tej sytuacji gwałtownie narastała publiczna kampania przeciw temu sportowi, której przewodził prezydent USA Theodore Roosevelt. W jej wyniku zebrała się konferencja przedstawicieli 62 uniwersytetów, która wprowadziła dodatkowe ochroniacze i kaski i obostrzyła przepisy, co poprawiło sytuację¹⁶.

Biorąc pod uwagę powyższy cytat, interpretacja wartości, która zdaniem Flanagan i Nissenbaum byłaby niedopuszczalna¹⁷, to jest powiązanie futbolu amerykańskiego z brakiem przemocy, mogłaby w ograniczonym stopniu zostać przyjęta. Szereg reguł i mechanik w futbolu amerykańskim potencjalnie można rozpatrywać jako celowe ograniczenie niektórych form przemocy.

13 Por. Mary Flanagan, Helen Nissenbaum, op. cit., s. 15–16.

14 Ibidem, s. 16–17

15 Por. Wojciech Lipoński, *Historia sportu na tle rozwoju kultury fizycznej*, Warszawa 2012, s. 524.

16 Ibidem, s. 525.

17 Por. Mary Flanagan, Helen Nissenbaum, op. cit., s. 16

Jednak większym kłopotem okazuje postulowane przez autorki dość proste przełożenie wybranych przez nie metod opisu wartości na dowolne gry, zwłaszcza wtedy, gdy próbuje się je zastosować w odniesieniu do komputerowych gier sportowych¹⁸. Ograniczenie się do wspomnianych dwóch kategorii powoduje, że w przypadku sportowych gier wideo pominięte zostają źródła kontroli nad formą danej dyscypliny oraz wszystkie wartości powiązane z jej przedstawieniami, czyli źródła i przyczyny jej trwałości. Dlatego właśnie warto się przyjrzeć, w jaki sposób w sportowych grach komputerowych zajmujących się zorganizowanym czy profesjonalnym sportem, wybrzmiewają owe deklaratywne wartości i rozwiązania podtrzymujące centralną rolę danej dyscypliny, powiązane z właściwym podejściem do uprawiania danego sportu, odpowiednią waloryzacją przestrzeni i troską o stosowność czasu.

Ograniczenia i egzaminy

Zanim przejdę dalej, chciałbym na moment powrócić do jednego z powodów, dla których tekst ten dotyczy akurat fabularnych i fabularyzowanych trybów tworzenia własnego zawodnika. Mam na myśli ograniczenia, z jakimi można się w tych trybach zetknąć. Jak zauważają na przykład Steven Conway i Mark Finn, wiele gier sportowych opisuje się jako dokładne i całościowe, a co więcej – niefabularne wizje danej dyscypliny¹⁹. Tymczasem fabularne ramy drastycznie ograniczają szereg dostępnych możliwości w porównaniu do innych trybów danej gry. Przykładowo w *NBA 2K16*²⁰ tryb *MyCareer* rozpoczyna się od *Livin' Da Dream* Spike'a Lee, w którym to znacząco zmniejszono liczbę spotkań, jakie w trakcie tego roku może rozegrać gracz. Z 82 meczów, które czekają na każdą drużynę w sezonie zasadniczym, gracz ma okazję poprowadzić swoją postać raptem w ośmiu.

Użycie terminu „swoja postać” należałoby jednak uściślić. Niezależnie od swobodnego wyboru praktycznie wszystkiego, począwszy od imienia i nazwiska, przez wzrost i budowę ciała, kierowany przez

18 Por. ibidem, s. 19–31.

19 Por. Steven Conway, Mark Finn, *Carnival Mirrors Sport and Digital Games*, [w:] *Digital Media Sport Technology, Power and Culture in the Network Society*, eds. Brett Hutchins, David Rowe, New York–London 2013, s. 219.

20 Por. *NBA 2K16*, Visual Concepts, [PC], 2015

gracza bohater ma w ostatnich grach z serii *NBA 2K* pseudonim – „Freq” w *NBA 2K16*, „Pres” w *NBA 2K17*²¹ i „DJ” w *NBA 2K18*²² – a także określony typ emocjonalności, rodzinę, przyjaciół i niewielkie pole działania czy szansę na zmianę. Może tylko osiągnąć sportowy sukces w dozwolonych ramach – niekiedy bardzo ograniczonych. Niemniej jednak nie ma możliwości funkcjonowania w świecie poza określonymi rolami na boisku czy parkiecie – świat wewnątrz tych trybów nie ulega znaczącym zmianom pod wpływem działań gracza. Podobnie jest zresztą z postaciami konstruowanymi w trybach tworzenia własnych zawodników.

W artykule poświęconym podmiotowości i utożsamieniu z kontrolowanymi przez graczy postaciami Piotr Sterczewski zauważa:

W narracyjnych grach komputerowych protagonistą sterowanym przez gracza (ang. *playable character*) jest prawie zawsze silna, aktywna, wyrazista postać, wyposażona w ponadprzeciętne cechy i umiejętności.[...] Tak skonstruowana postać gracza jest osią całej fabuły, jej działania zmieniają fikcyjny świat wewnątrz gry, a historie innych postaci są z nią związane i jej podporządkowane²³.

W dalszej części artykułu Sterczewski interpretuje relację między troską o kierowaną postać a nastawieniem na zwiększenie skuteczności w ramach foucaultowskich „technik siebie”. Zauważa też, że kontrola doświadczenia gracza znajduje się między technikami siebie a technikami władzy²⁴, co stanowi podstawę jego dalszej refleksji na temat środków używanych do osłabiania podmiotowości bohaterów. Wśród nich wymienia on obecność zwrotów akcji, uniemożliwianie niektórych działań i celową nieprzejrzystość zasad²⁵.

Jednak ewidentnie widoczna bezradność i ubezwłasnowolnienie kierowanych przez gracza postaci w komputerowych grach sportowych wynika z innego źródła. Owszem, w pojawiających się dotychczas

21 Por. *NBA 2K17*, Visual Concepts, [PC], 2016.

22 Por. *NBA 2K18*, Visual Concepts, [PS4], 2017.

23 Piotr Sterczewski, *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 49–50.

24 Por. ibidem, s. 52–53.

25 Por. ibidem, s. 53–57.

przykładach, jak i w grach, o których wspomnę poniżej, można dostrzec wszystkie wymienione przez Sterczewskiego środki. W *Livin' Da Dream* źródłem większości zwrotów akcji, dramatycznych sytuacji i decyzji podejmowanych za głównego bohatera często będzie jego przyjaciel Vic Van Lier. W *Drodze do sławy: Powrocie Huntera*, z powodu kontuzji tracimy możliwość kontroli nad Aleksem Hunterem przez znaczną część piątego rozdziału. Z kolei na potrzeby *The Longshot*, fabularnego trybu *Madden NFL 18*, drastycznie zmieniono mechaniki treningu głównego bohatera. Jednak w każdym w tych przypadków *status quo* zostaje bardzo szybko przywrócony, a niedogodności wynagrodzone. Zgon Vica kończy fabularną część trybu i pozwala graczowi na rozegranie pełnego sezonu. Z kolei w *Powrocie Huntera* kontuzja pozwala na przejście do ligi angielskiej i rozegranie kilku kolejek Dannym Williamsem. W *The Longshot* natomiast ostatecznie następuje powrót do rozwiązań znanych z innych trybów, szczególnie w zakresie wyboru rozwiązań taktycznych.

W tych trybach rozgrywki pozycję podmiotu osłabia forma danej dyscypliny sportu i deklarowane wartości. Bohaterem *The Longshot* jest Devin Wade, którego droga do największej ligi futbolowej wiedzie przez tytułowe *reality show*. Skutkuje to tym, że w gruncie rzeczy każda akcja, zagranie czy decyzja gracza zostaje poddana ocenie. Zadania często nie mają wiele wspólnego z rozgrywką w innych trybach lub odwołują się do ogólnej wiedzy dotyczącej poszczególnych pozycji i formacji w ataku i obronie – z czym ktoś kompletnie nieznaący się na futbolu amerykańskim może mieć kłopot. Wszystko to składa się później na raport skauta, w którym zastosowano podział na zalety, wady, cechy charakteru i inne. Ostatecznie nawet decyzja o zrobieniu *selfie* może gracza przybliżyć do draftu lub od niego oddalić.

Innym przykładem, do którego można się odwołać w tym miejscu, jest *G.O.A.T. Career Mode* w *UFC 3*²⁶. W trybie tym tworzona przez gracza postać może reagować wewnątrz oktagonu tak samo, jak ktoś z zakontraktowanych zawodników i zawodniczek²⁷. Poza tym liczy się stopień przygotowania do danej walki, poziom jej promocji i ostateczny wynik.

26 Por. *UFC 3*, EA Canada, [PS4], 2018

27 Jak również postaci takich jak Bruce Lee.

Kariera sprowadzona zostaje do promowania i wygrywania dobrze wypromowanych pojedynków. Nie ma miejsca na inne interakcje. Wszystko odbywa się w zaaprobowany przez organizację sposób, a sama kariera przebiega w określonych ramach z formami motywacji do treningu włącznie. Co więcej, aby ostatecznie zasłużyć na tytułowy status G.O.A.T. (*greatest of all time*) bardzo szybko należy rozpocząć zdobywanie odpowiedniej liczby nokautów i bonusów za najlepsze występy, wygrywanie walk wieczoru czy sprzedanie odpowiedniej liczby pakietów transmisji w systemie PPV (*pay-per-view*).

Powyższe przykłady pokazują, że na każdym kroku zachodzi potrzeba weryfikacji świadomości i wiedzy dotyczącej właśnie formy danej dyscypliny sportu. By pozostać w sferze myśli Michela Foucaulta, skuteczne utrzymanie stałego odniesienia do wartości deklarowanych przez określoną dyscyplinę sportu wymaga nieprzerwanego egzaminowania gracza i ciągłego sprawdzania, czy aby na pewno w trakcie rozgrywki zostają wdrożone i podtrzymane odpowiednie reguły i wartości. Jeżeli przyjrzeć się powyższym przykładom, od razu narzuca się odwołanie do Foucaultowskiego egzaminu, „w którym władza nie chełpi się już oznakami swojej potęgi, nie naznacza swym piętnem poddanych, lecz wciąga ich w tryby swego obiektywizującego mechanizmu”²⁸.

W przypadku wyżej wymienionych przykładów sportowa opowieść staje się właśnie historią dotyczącą wejścia i funkcjonowania w owym mechanizmie – i to w sytuacji, gdy nie do końca wierzy się graczowi, że jest w stanie podtrzymywać owe deklarowane wartości. Możliwość zmiany tego stanu czy wpłynięcia na świat nie tylko jest poza zasięgiem, ale nie została w żadnym stopniu przewidziana.

W stronę centrum i właściwości czasu

Odwołanie się do *G.O.A.T. Career Mode* prowadzi także do drugiej grupy tematów, czyli do ujęć przestrzeni. W opisywanym trybie bardzo klarownie widać podział na sportowe centrum i peryferia. Postać stworzona przez

28 Michel Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. Tadeusz Komendant, Warszawa 2009, s. 183.

gracza rozpoczyna swoją przygodę z MMA w marginalnej federacji WFA²⁹, w niewielkiej sali i na uboczu. Dopiero później postać kierowana przez gracza zostaje odkryta i zakontraktowana w federacji UFC. Zanim to jednak nastąpi, grający wielokrotnie musi dowieść swojego zaangażowania i szacunku do reguł.

Ten przestrzenny podział na peryferia i centrum będzie widoczny szczególnie tam, gdzie na samym szczycie znajduje się jedna federacja czy liga. W *NBA 2K17* rolę peryferii pełni namiastka rozgrywek uniwersyteckich, w których postać kierowana przez gracza – Pres' – w ograniczonej liczbie spotkań stara się wypaść na tyle dobrze, aby znaleźć się na najwyższym możliwym miejscu w drafcie – na które trzeba zapracować i z czasem za nie zapłacić wirtualną walutą. Z kolei w kolejnej edycji – *NBA 2K18* – podobną funkcję pełni rozpoczynający rozgrywkę turniej streetballowy. W obu jednak przypadkach dodatkowe rozgrywki pojawiają się jedynie w bardzo sprecyzowanym celu – jako wprowadzenie do prawdziwej koszykówki.

Marginalizacja odrębnych źródeł i form uprawiania danej dyscypliny jest obecna w szczególny sposób w trybie *The One* w *NBA Live 18*³⁰, którego część *offline* podzielona została na części *The Streets* i *The League*. O ile na pozór wydawać by się mogło, że istnieje równowaga między oboma elementami, to jednak bardzo szybko owe złudzenia zostają rozwiane. Legendarne miejsca (takie jak Rucker czy Dyckman Park) i ligi (na przykład Drew League w Kalifornii) stają się tylko jednym z etapów; źródłem wiedzy niezbędnej do przetrwania w lidze NBA przez postać stworzoną i kierowaną przez gracza. Pomimo podkreślania ich wyjątkowości na koszykarskiej mapie Stanów Zjednoczonych, ich legenda rozwijana zostaje przez wspomnianie sławnych koszykarzy NBA, a ostatecznym celem obecności w wyżej wymienionym trybie jest skrócenie czasu, jaki potrzebny jest graczowi, aby poprawić umiejętności i pozycję w jednej z drużyn NBA w *The League*.

Jednak – co może nawet ważniejsze – w *NBA Live 18* przestrzenna dominacja zaznaczona zostaje w jeszcze jeden sposób. Postać kierowana przez gracza staje się aktywnym reprezentantem największej ligi

29 W rzeczywistości wykorzystano znaki graficzne niefunkcjonującej od 2006 roku federacji World Fighting Alliance.

30 Por. *NBA Live 18*, EA Tiburon, [PS4] 2017.

koszykarskiej, wysłannikiem koszykarskiego centrum świata. Jeśli grający dokona błędnych wyborów w dialogach, kierowana przez niego postać zostaje za to upominana i pouczona o tym, w jaki sposób powinien się w okresie przerwy letniej zachowywać zawodnik NBA będący w podróży po streetballowym świecie. Bohater nie tylko jest więc egzaminowany, ale też sam ma za zadanie otwarcie potwierdzać wartości reprezentowane przez ligę na każdym kroku i w każdym miejscu.

Chociaż można by przypuszczać, że w przypadku piłki nożnej sytuacja prezentować się będzie inaczej, to również w przywoływanej *Drodze do sławy: Powrocie Huntera*³¹ – rozpoznawalny jest podział na centrum piłkarskiego świata i jego peryferia. Dlatego właśnie swoiste zesłanie Aleksa Huntera z angielskiej Premier League do amerykańskiej MLS (Major League Soccer) wydaje się tak drastycznym krokiem w tył dla bohatera i wiąże z osobistą transferową klęską jego, a także jego menadżera. Równocześnie jednak odwołanie się do tego przykładu pozwala odnieść się do ostatniego już zagadnienia, czyli problemu czasu.

Jak wspominałem w pierwszych akapitach, cykliczna i przewidywalna obecność sportowych wydarzeń w określonym czasie jest bardzo ważna dla utrzymania dominującej pozycji danego sportu, ligi, pucharu. Nie chodzi tylko o dni tygodnia, ale i na przykład o to, co ile lat rozgrywane są niektóre zawody i czego można się spodziewać w określonej porze roku. W trakcie *Drogi do sławy: Powrotu Huntera* protagonista na przestrzeni sezonu gra w trzech ligach: rozpoczyna sezon w Premier League, a następnie przechodzi do amerykańskiej MLS, z kolei wiosną wraca do Europy i dogrywa sezon, walcząc przy okazji o mistrzostwo w jednej z czołowych lig europejskich: hiszpańskiej, niemieckiej lub francuskiej. Tu właśnie szczególnej roli nabiera zagadnienie czasu. Z jednej strony wewnątrz tego trybu pora roku rozgraniczać będzie status konkretnych rozgrywek – czas najważniejszych rozstrzygnięć w największych ligach przypada wiosną. Z drugiej jednak podróż Aleksa staje się ważna, ponieważ na każdym etapie zmuszony jest do walki o najwyższe cele w stosownym czasie, charakterystycznym dla danych rozgrywek.

31 Dodać należy, że jest to kontynuacja przygód Aleksa Huntera w grze *FIFA 17*. Co więcej, gracz może kontynuować przygodę (jeśli sobie tego życzy), grając wariantem postaci stworzonej przez siebie we wspomnianej poprzedniej części.

Jakiegokolwiek inne rozwiązanie – nieosadzone w odpowiednim czasie i przestrzeni – prowadziłyby do zakłócenia wizji piłki nożnej jako sportu prawdziwie globalnego, w którym każdy moment, pora roku, gdzieś na świecie jest bardzo istotna lub też najważniejsza.

Powyższe rozpoznanie zamyka grupę zagadnień wybraną na potrzeby niniejszego artykułu. Wykorzystane przykłady ukazują z jednej strony, jak istotnym elementem, przynajmniej w fabularyzowanych trybach komputerowych gier sportowych, wydają się wartości czy też forma gry deklarowana przez daną federację lub ligę. Hegemonia zostaje w ten sposób potwierdzona, a jakakolwiek możliwość trwałej zmiany znajduje się poza możliwościami bohatera. Równocześnie jednak najmocniej zwraca uwagę potrzeba ciągłego potwierdzania tej normy, weryfikacji wartości reprezentowanych przez postać gracza w adekwatnym czasie i miejscu, tak aby możliwości odchylenia były jak najmniejsze.

Bibliografia

- Breivik Gunnar, *Against chance. A casual theory of winning in sport*, [w:] *Vaues in Sport. Elitism, nationalism, gender equality and the scientific manufacture of winners*, eds. Torbjörn Tännsjö, Claudio Tamburrini, London–New York 2000, s. 141–156.
- Brailsford Dennis, *Sport, Time, And Society. The British at Play*, London, New York 1991.
- Collins Dave, Bailey Richard, *A sporting utopia. Easing the essential tension in sport policy*, [w:] *Elite Sport and Sport-for-All. Bridging the Two Cultures?*, eds. Richard Bailey, Margaret Talbot, London–New York 2015, s. 134–145.
- Conway Steven, Finn Mark, *Carnival Mirrors Sport and Digital Games*, [w:] *Digital Media Sport Technology, Power and Culture in the Network Society*, eds. Brett Hutchins, David Rowe, New York–London 2013, s. 219–234.
- Flanagan Mary, Nissenbaum Helen, *Values at Play in Digital Games*, Cambridge 2014.
- Foucault Michel, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. Tadeusz Komendant, Warszawa 2009.
- History of Fair Play* [on-line:] <http://www.fairplayinternational.org/history-of-fair-play> [dostęp: 28.09.2018].
- Laws of the Game. Law 13. Dimensions* [on-line:] <http://www.theifab.com/laws/the-field-of-play-2018/chapters/dimensions-2018> [dostęp: 06.09.2018].
- Lipoński Wojciech, *Historia sportu na tle rozwoju kultury fizycznej*, Warszawa 2012.

NBA celebrates 70th edition of Christmas Day games [on-line:] <http://pr.nba.com/nba-celebrates-70th-edition-christmas-day-games/> [dostęp: 06.09.2018].

Official Rules of the National Basketball Association 2013-2014 [on-line:] <https://www.nba.com/media/dleague/1314-nba-rule-book.pdf>, s.60 [dostęp: 06.09.2018].

Sicart Miguel, *Play Matters*, Cambridge 2014.

Sterczewski Piotr, *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 49–58.

What Living Football means [on-line:] <https://www.fifa.com/livingfootball> [dostęp: 28.09.2018].

Ludografia

FIFA 18, EA Vancouver, [PC], 2017.

Madden NFL 18, EA Tiburon, [PS4], 2017.

NBA 2K16, Visual Concepts, [PC], 2015.

NBA 2K17, Visual Concepts, [PC], 2016.

NBA 2K18, Visual Concepts, [PS4], 2017.

NBA Live 18, EA Tiburon, [PS4] 2017.

UFC 3, EA Canada, [PS4], 2018.

Streszczenie

Tematem są sposoby, w jaki deklarowane prawdy danej dyscypliny sportu egzekwuje się w trybach fabularnych oraz w fabularnych częściach trybów tworzenia własnych zawodników i zawodniczek w komputerowych grach sportowych. Celem takiego zabiegu wydaje się potwierdzanie dominacji i centralnej roli danej dyscypliny sportu lub jej wariantu.

Słowa kluczowe: komputerowe gry sportowe, kontrola, centrum, egzamin

Summary

Declared Values and Affirming the Dominance of Sports Hegemons in Story Modes in Sports Video Games

This article examines ways in which the declared truths of a given sport are enforced in story modes and in the plot elements of career modes in sports video games. The aim of such phenomenon seems to be to confirm the dominance and central role of a given sport.

Key words: sports videogames, control, center, exam