



► **Maksymilian Surówka** – absolwent Instytutu Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie, specjalność promocyjna. Do jego zainteresowań badawczych należą: nowe media i ich aspekty promocyjne, mediatyzacja polityki oraz kulturoznawcze i socjologiczne perspektywy badań ludologicznych.

Spółeczność graczy komputerowych w obliczu zmian technologicznych XXI w.

Maksymilian Surówka

surowka.maksymilian@gmail.com

ABSTRAKT

Przedmiotem rozważań jest przedstawienie graczy komputerowych jako jednostek, które tworzą rzeczywistą społeczność, na tle zmian technologicznych w XXI wieku. Istotą artykułu jest propozycja zdefiniowania nowych typów graczy w celu ukazania całościowej formy tej zbiorowości oraz uwidocznienie konkretnych różnic i podobieństw między tymi typami. Praca zawiera przegląd dostępnej literatury oraz weryfikację teorii zaproponowanych przez Richarda Bartle'a i Nicole Lazzaro, dotyczących osób grających.

SŁOWA KLUCZOWE: GRACZ KOMPUTEROWY, GAMING, E-SPORT, GRA WIDEO

ABSTRACT

The community of gamers in the face of technological changes in the 21st century. The subject of thesis is the presentation of computer players as individuals who create a real community with each other in relation to technological changes in the 21st century. The essence of the article is to propose the definition of new types of players in order to show the overall form of this group and to highlight the specific differences and similarities between these types. The thesis contains an overview of the available literature and the verification of the theories proposed by Richard Bartle and Nicole Lazzaro regarding the players.

KEY WORDS: GAMER, GAMING, E-SPORT, VIDEO GAME.

”

Surówka, M. (2019),
Spółeczność graczy
komputerowych w obliczu
zmian technologicznych XXI w.,
Com.press, 2 (2), s. 40–59.
www.compress.edu.pl



WPROWADZENIE

Wiek XX zapoczątkował nowy rewolucyjny czas dynamizacji rynku masowej rozrywki, co zaowocowało powstaniem zupełnie nowych form spędzania wolnego czasu. Przykładami mogą być: oglądanie wielkobudżetowych produkcji filmowych, czytanie komiksów czy granie w gry komputerowe. Ten ostatni rodzaj rozrywki sprawia wrażenie szczególnie interesującego, ponieważ – w porównaniu z innymi jej formami – wymaga on aktywnego uczestnictwa od osoby zaangażowanej w rozgrywkę.

Środowisko graczy nie jest do końca zgodne co do początków historii gier komputerowych. Najstarsze wzmianki na temat narodzin gamingu pochodzą z lat 50. i 60. XX wieku. W tym czasie powstało pierwsze urządzenie do gier wideo – Cathode Ray Tube Amusement Device z roku 1947 (Baker, 2013, rodz. 3), czyli analogowy symulator pocisku raketowego. Pomimo historycznego pierwszeństwa, to nie wynalazek Thomasa Tolivera Goldsmitha Juniora i Estle'a Raya Martina jest uważany za prekursorski, lecz (mylnie) gra komputerowa *Pong*, wydana w roku 1972 przez firmę Atari (The International Arcade Museum, 2016). Wynika to z faktu popularności gry na całym świecie oraz jej komercyjnego charakteru (Tyson, 2000). Od lat 70. XX wieku przez następne dziesięciolecia widoczny był wzrost nakładów finansowych w sektorze gospodarczym związanym z tą elektroniczną formą rozrywki. Gry stawały się coraz bardziej rozwinięte pod względem graficznym, a maszyny, na których prowadzono rozgrywkę, wyposażano w coraz wydajniejsze komponenty elektroniczne.

Postęp technologiczny to nie jedyna zmiana, którą można było zaobserwować w tym czasie. Wraz z nim doszło do przekształcenia zachowań i postaw osób grających. Przełom XX i XXI wieku spowodował nie tylko jeszcze większy przyrost liczby tytułów gier komputerowych czy urządzeń do gry, lecz w znaczącym stopniu umocnił tworzące się przeobrażenia w strukturach społecznych. Środowiska graczy przestano interpretować jako niesformalizowane, a zaczęto uważać za konkretne społeczności, które konstytuują się wokół danej gry, sprzętu komputerowego/konsolowego czy też konkretnej wytwórni gier. Dynamiczne zmiany w postrzeganiu wizerunku osób grających zaczęły skłaniać do badania tego środowiska, prób uporządkowania wiedzy oraz redefiniowania występujących już w literaturze zestawień i typologii. Społeczność graczy jest zjawiskiem znaczącym, zważywszy na deklaracje sporego odsetka społeczeństwa co do korzystania z gier komputerowych jako źródła rozrywki (TNS OBOP, 2011).



Niniejsze opracowanie stanowi próbę stworzenia zgodnej z obecnym stanem faktycznym typologii konkretnych kategorii graczy, którzy tworzą społeczność. Należy zatem w sposób szeroki i całościowy usystematyzować bieżącą wiedzę w tym zakresie, dokonać jej selekcji i wyróżnić poszczególne typy graczy. Wyszczególnienie wariantów graczy ma na celu ukazanie pełnego spektrum tej społeczności oraz uwidocznienie różnic i podobieństw między tymi kategoriami. Niniejszy artykuł stanowi przegląd dostępnej literatury oraz weryfikację teorii zaproponowanych przez Richarda Bartle'a i Nicole Lazzaro.

Trzeba ponadto pamiętać, iż społeczność graczy nie jest czymś stabilnym, lecz jako zjawisko dynamiczne ulega ciągłym przekształceniom i przeobrażeniom. Te zaś wymagają bieżącego dostosowywania wspomnianych typologii do zmieniających się warunków i trendów związanych z analizą osób grających. Z tego względu znaczący odsetek przytoczonych źródeł pochodzi z zasobów internetowych. Mając świadomość ułomności tych danych, starano się w sposób jak najbardziej rzetelny zweryfikować wiarygodność, a także aktualność i całościowość przywołanych źródeł.

GRA KOMPUTEROWA I OSOBA GRAJĄCA

Wszelkie rozważania zawarte w niniejszym artykule będą skupiały się wokół pojęcia „gra komputerowa”. Ten z pozoru nieskomplikowany termin budzi jednak pewne wątpliwości. Andrzej Pitrus w artykule *Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audio-wizualnej* (Pitrus, 2012) ukazuje dualizm definicyjny terminów „gra komputerowa” i „gra wideo”: „Określenie gry wideo akcentuje ich wizualny charakter, termin gry komputerowe wskazuje natomiast na zastosowaną technologię, wykorzystującą oprogramowanie, także wtedy, gdy urządzeniem służącym do uruchomienia nie jest typowy komputer, ale np. konsola, telefon, czy tablet” (tamże, s. VII). Definicje wyżej wymienionych pojęć, które zostały przywołane przez Pitrusa, zdają się odpowiadać stanowi faktycznemu. Na szczególne wyróżnienie zasługuje podkreślenie wielowariantowości technologicznej terminu „gra komputerowa” i ukazanie wielu wykorzystywanych urządzeń, a nie jedynie komputera osobistego. Natomiast według Erika-Jana Kuipersa termin „gra komputerowa” pozostaje w ścisłym związku z trzema pojęciami, takimi jak: „gra wideo”, „gra konsolowa” czy „gra arcade”. Kuipers w artykule *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy*



wykorzystuje termin „gra komputerowa” jako hiperonim przytoczonych wcześniej terminów (Kuipers, 2010, s. 78). Oba przedstawione punkty widzenia są zbieżne i ukazują płynność wyżej wymienionych terminów. O ile pojęcia „gra komputerowa” oraz „gra wideo” przywołane przez Kuipersa można rozumieć w sposób zbliżony do tego przedstawionego przez Pitrusa, to termin „gra arcade” nie wydaje się wystarczająco zbieżny z poprzednimi. „Arkadowość” gier może być odbierana niejednoznacznie. Angielski termin *arcade* odnosi się zarówno do bardzo popularnych w latach 80. automatów do gier (DeMaria, Wilson, 2004, s. 57–62), jak i do tytułów utrzymanych w gatunku platformowym, niezależnie od czasu ich wydania.

Niezbędne zdaje się ponadto zdefiniowanie osoby grającej, czyli tzw. gamera. Według Magdaleny Bednorz termin „gamer” może być traktowany dwojako – z jednej strony mamy do czynienia z jednostką grającą w gry komputerowe i planszowe, a z drugiej – z osobą grającą w gry typu RPG (Bednorz, 2015). Z punktu widzenia niniejszego artykułu bardziej przydatna wydaje się pierwsza definicja, gdyż jednoznacznie wskazuje na związek osoby grającej z grami komputerowymi. Gracze często tworzą konkretne społeczności, których członkowie są połączeni więziami społecznymi lub też siecią interakcji społecznych oraz są złączeni „[...] wspólnym formatem interakcyjnym, lokalizacją bądź »przestrzenią«” (Kozinets, 2012, s. 267). Według Roberta Kozinetsa „[...] granice społecznościowej przynależności mogą być rozumiane w terminach autoidentyfikacji [...], powtarzalności kontaktów z innymi, odwzajemnianej bliskości, wspólnej wiedzy na temat niektórych rytuałów lub zwyczajów, pewnego poczucia obowiązku wobec grupy oraz faktu uczestnictwa w jej życiu” (tamże). Społeczność graczy łączy się także z definiowanymi przez Kozinetsa terminami „społeczności internetowej” oraz „społeczności wirtualnej”. Wynika to z uwidocznionego, rozległego charakteru terminu – społeczności wykorzystującej zarówno dostęp do internetu, jak i osadzenia jej w przestrzeni wirtualnej (tamże).

STREAMING ROZGRYWKI

Rewolucja w świecie gier oraz zmiana postrzegania osoby grającej dla przyjemności lub zdobywania coraz lepszych wyników w konkretnych grach przypada na przełom XX i XXI wieku. Lata 80. i 90. XX wieku to początki zupełnie nowego wówczas zjawiska na świecie, czyli sportu elektronicznego. Środowisko gamerów początek e-sportu datuje jednak na rok 1997, kiedy to Angel Munoz zakłada organizację CPL, czyli Cyberathlete



Professional League (Ormaniec, 2014), która miała być głównym impulsem wzrostu popularności tej dyscypliny sportu. Jej istotą stało się założenie, iż dla wielu graczy komputerowych rozgrywka przeciwko sztucznej inteligencji już nie wystarczała. Prawdziwym wyzwaniem dla osób grających było pokonanie drugiego człowieka, początkowo z kręgu przyjaciół, aż po innych zawodowych gamerów (Taylor, 2012). Kolejne lata sprawiły, że sportem elektronicznym interesowała się nie tylko coraz większa liczba graczy na całym świecie, lecz także sponsorzy związani z branżą *information technology* (tamże). Jedną z witryn pod patronatem ESL (Electronic Sports League), czyli ESL Play, umożliwiła graczom wzięcie udziału w specjalnych turniejach, a ich zwycięzcy otrzymywali nagrody pieniężne lub rzeczowe (stan na rok 2016 – tamże). Ponadto dla najlepszych drużyn na świecie organizuje się cykliczne turnieje pod egidą ESL, pod nazwą *Intel Extreme Masters*. Dziesięć lat funkcjonowania tej instytucji (Paresh, 2015) zgromadziło już sto sześćdziesiąt milionów fanów e-sportu, rozegrano pięćdziesiąt pięć turniejów w dwudziestu pięciu miastach na całym świecie oraz wypłacono nagrody pieniężne w wysokości ponad czterech i pół miliona dolarów (Arantasar, 2016).

Ze zjawiskiem rozwoju sportu elektronicznego nierozzerwalnie związany jest streaming gier na portalach do tego przeznaczonych. Wynika to z przywołanego już zainteresowania e-sportem, a także chęcią obserwowania na bieżąco turniejów i meczów, pomimo barier geograficznych czy finansowych. Samo zdarzenie polega na transmisji rozgrywki danej gry w celach hobbystycznych i/lub zarobkowych. Największa platforma streamingowa gier na świecie, czyli Twitch.tv, na pytanie „Dlaczego ludzie nadają transmisje?” odpowiada: „To świetna zabawa i możliwość kontaktowania się ze znajomymi i fanami, którzy mają wspólne zainteresowania związane z grami i twórczością” (zakładka *About* strony Twitch.tv). Tego typu witryny umożliwiają odbiorcom wchodzenie w interakcje w czasie rzeczywistym z nadawcami streamingu, przez co kontakt nie jest jedynie biernym odbiorem. Przykładem takiego zjawiska jest specjalna forma rozgrywki, czyli tzw. Twitch gra w grę. Zamiast jedynie śledzić przekaz na ekranie komputera, oglądający wpisują specjalne komendy w miejscu grupowego czatu. System przetwarza polecenia i implementuje je do gry. W efekcie widzowie stają się jednocześnie śledzącymi transmisję i sterującymi poczynaniami głównej postaci. Przy takiej formie rozgrywki występuje jednak problem zbyt wielu sprzecznych poleceń, co generuje znaczny chaos w poczynaniach osób grających (Ewalt, 2014a). Premiera *Twitch Plays* miała miejsce 12 lutego 2014 r., kiedy to na platformie



Twitch.tv uruchomiono specjalny kanał *TwitchPlaysPokemon*, na którym oglądający mogli w wymieniony wyżej sposób podejmować decyzje wedle własnego uznania. Mieli wówczas okazję zagrać w wydaną w roku 1996 grę *Pokemon Red*, która była przeznaczona na platformę Nintendo Gameboy. Eksperyment zgromadził łącznie ponad trzydzieści sześć milionów obserwatorów, ponad milion graczy, a łączny czas transmisji (czasu gry) trwał ponad szesnaście dni. Zakończył się wczesnym rankiem 1 marca 2014 r. (Ewalt, 2014b). Ten nowatorski w tamtym czasie eksperyment ukazał przede wszystkim, jak wielką zdolnością dotarcia do konkretnej grupy docelowej dysponują portale streamingowe. Eksperyment *TwitchPlaysPokemon* stanowi wzorcowy przykład, jak niskonakładowa produkcja może zgromadzić znaczne grono odbiorców, a co za tym idzie, stać się idealnym sposobem na agregowanie ukierunkowanych treści reklamowych. Rosnąca popularność streamingu staje się poważną konkurencją dla innych form rozrywki, takich jak kino, książka czy granie w gry komputerowe. Zauważalne jest również przekształcenie, dokonujące się szczególnie w drugiej dekadzie XXI wieku, kiedy to osoby zaangażowane w granie rezygnują z czynnego uczestnictwa w rozgrywce.

TYOLOGIA GIER KOMPUTEROWYCH

Oprócz zmian w wizerunku jednostek grających należy również dostrzec transformację urządzeń elektronicznych przeznaczonych do tej formy rozrywki. Szczególną uwagę chciałbym poświęcić konsolom do gier wideo ze względu na ich konkretne, istotne ze względu na tematykę artykułu, przeznaczenie. Należy jednak mieć w pamięci znaczącą rolę komputerów osobistych, które również były wykorzystywane do grania w gry wideo.

Historycznie konsole można podzielić ze względu na rozwiązania sprzętowe, które zostały zastosowane w danym urządzeniu, prezentowanie rozgrywki lub czas ukazania się na rynku. Typizacja, powszechnie uznawana w środowisku graczy, przewiduje podział na osiem generacji konsol do gry (stan na rok 2016). Zarówno w literaturze naukowej, jak i branżowej trudno doszukać się źródła tej typologii, toteż wskazanie jej autorstwa zdaje się niemożliwe. W tej kategoryzacji zawarte są wszelkie urządzenia multimedialne przeznaczone do grania w gry wideo, począwszy od wynalazku Ralpha Baera, aż do ostatnich wydanych konsol Microsoftu (Xbox



One), Sony (Playstation 4) oraz Nintendo (Wii U)¹. Na potrzeby niniejszego artykułu chciałbym się skoncentrować na dwóch ostatnich generacjach najpopularniejszych stacjonarnych konsol do gry, czyli Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii oraz Wii U. Prócz konsol stacjonarnych do rozważań zostały włączone, nadal popularne wśród graczy, komputery osobiste (PC).

Ze względu na wymienione wyżej urządzenia można dokonać przykładowej klasyfikacji gier wideo, lecz o wiele istotniejsza staje się zależność, wedle której gry komputerowe, podobnie jak książki czy filmy, wpisują się w pewne gatunki czy rodzaje. Jedną z ogólnych klasyfikacji gier komputerowych dzieli je na poniższe kategorie:

- gry tekstowe,
- symulatory,
- gry strategiczne,
- gry zręcznościowe,
- gry przygodowe,
- gry fabularne,
- gry fantasy – RPG,
- gry logiczne,
- gry edukacyjne,
- gry sportowe,
- MMOG i MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*, Bednarska, 2016).

Inne gatunki gier komputerowych zostały wymienione przez Thomasa Apperleya w artykule *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. Badacz ten wyszczególnił takie typy, jak: symulacja, strategia, gra akcji czy RPG (Apperley, 2006) i w przeciwieństwie do podziału zaproponowanego przez Bednarską, jego kategoryzacja zdaje się niewyczerpująca. Należy pamiętać, że nie są to jedyne typologie, a z każdej kategorii można przytoczyć inne podkategorie szczegółowe. Prócz tego wart podkreślenia jest fakt, że dane tytuły mogą wykraczać poza swój gatunek lub być syntezą kilku innych typów. Przykładem takiego zjawiska jest seria gier *Football Manager*. Części tego cyklu łączą elementy gry sportowej z symulacją bycia menedżerem profesjonalnego klubu piłkarskiego (platforma-sklep Steam).

¹ Stan na 23.12.2016 r.



TEORIE RICHARDA BARTLE'A I NICOLE LAZZARO

Pod wpływem obserwacji osób grających w gry komputerowe podjęto próbę stworzenia typologii poszczególnych graczy, które opierałyby się zarówno na motywacjach danych kategorii gamerów, jak i na konkretnych sposobach uczestnictwa w rozgrywce. Teoria Richarda Bartle'a zakłada istnienie czterech podstawowych typów graczy, które występują w społeczności graczy komputerowych. Typologia ta dzieli ludzi grających na: „społeczników” (najpopularniejsi), „zdobywców”, „odkrywców” oraz „zabójców” (najrzadsi) (Grywalizacja24, 2016a). Społecznik nie dąży do bycia najlepszym, lecz stara się tworzyć nowe relacje i wchodzić w interakcje z innymi graczami. Wynik nie jest dla niego najważniejszy, ceni sobie wiedzę pochodzącą z gry oraz zdobyte doświadczenie. „Zdobywca” ukierunkowany jest na konkretne osiągnięcia i zwycięstwo w pojedynkach z resztą gamerów, źle znosi porażkę, a niepowodzenia często go zniechęcają, dąży bowiem do bycia najlepszym. Odkrywca to typ, którego zupełnie nie interesują wyniki, rankingi. Jego gra skupia się na poznawaniu zawłości rozgrywki, poszukiwaniu nowych poziomów gry, nieodkrytych wcześniej tajemnic. „Zabójca” jest niejako rozwinięciem kategorii „zdobywca”. Podobnie jak on, koncentruje się na rankingach, wynikach, tabelach, lecz największą satysfakcją dla zabójcy nie jest kolejny rekord, lecz unicestwiony rywal. Skupia się na ukazaniu innym, jak wielu graczy zdążył pokonać (tamże).

Teoria ta zdaje się dość szeroko opisywać poszczególne kategorie graczy. Zróżnicowanie to wydaje się mieć odzwierciedlenie w społeczności gamerów, jednak mimo solidnych założeń, daje się zauważyć jej braki. Wynika to z dwóch czynników: typologia powstała w roku 1996 (Skok, 2013, s. 235), czyli w zupełnie innych realiach rozgrywki (niska popularność gier internetowych, różnice technologiczne konsol i komputerów w porównaniu z rokiem 2016); ponadto koncepcja ta opiera się na grach z gatunku MUD² i niekoniecznie znajdzie swoje zastosowanie do innych ich rodzajów (Winiarski, 2016). Polemizowałbym z powyższą teorią, gdyż pomimo widocznych braków, stanowi ona punkt wyjścia ogólnych rozważań dotyczących zachowań i relacji wewnątrz społeczności graczy. Wymaga ona uzupełnienia o dodatkowe kategorie, które odpowiadają stanowi faktycznemu w roku 2016.

Bartle'owi nie udało się wyróżnić typu gracza, któremu w istocie byłoby najbliżej do „społecznika”, lecz w przeciwieństwie do niego nie wchodziłby

² *Multi-User Dungeon* – wieloosobowa, tekstowa gra internetowa, której akcja rozgrywa się w rzeczywistości fantasy (gry MUD).



w interakcje społeczne z innymi gmerami. Warto byłoby zastanowić się nad scharakteryzowaniem typu osób grających, które nazywają siebie „graczami”, lecz nie angażują się nawet w tym podstawowym Bartle’owskim stopniu. Podobne obiekcje można mieć w stosunku do wręcz bliźniaczych kategorii „zabójca” i „zdobywca”. „Zdobywca”, osiągając coraz lepsze wyniki, pokonuje przecież innych rywali, więc można domniemywać, że częścią składową jego sukcesu jest niepowodzenie innych graczy. W takim przypadku umieszczenie jednego z tych typów (według mnie „zabójcy”) staje się bezzasadne. Odczuwalny jest również wyraźny deficyt wariantów pośrednich, gdyż zaproponowany podział nie bierze pod uwagę typów „mieszanych”.

Typologia Nicole Lazzaro zawarta w pracy *Why We Play Games* wskazuje cztery rodzaje zabawy, które występują u graczy w trakcie danej rozgrywki:

1. zabawa na poważnie – gracze starają się wygrać w pewnego rodzaju współzawodnictwie,
2. zabawa dla zabawy – gracz skupia się na odkrywaniu systemu,
3. zabawa ze zmianą stanu – tego rodzaju gry zmieniają uczucia lub odczucia gracza,
4. zabawa towarzyska – gracz wchodzi w interakcje z innymi graczami (Grywalizacja24, 2016b).

Dwie wyżej wymienione teorie są do siebie bardzo zbliżone, z tym że u Bartle’a możemy zaobserwować swego rodzaju gradację zaangażowania w rozgrywkę danych kategorii zabawy. Odpowiednikiem Bartle’owskiego „społecznika” będzie „zabawa towarzyska”, a „zabójcą” – zabawa na poważnie”. Także kategoria „zabawa dla zabawy” może w swoim rozwinięciu sugerować związek z typem „odkrywca” u Bartle’a. „Zabawa ze zmianą stanu” u Lazzaro może być wariantem nawiązującym do gier o wysokim poziomie emocjonalnym lub do bardzo szerokiego wachlarza gier edukacyjnych. Taki typ rozgrywki może spowodować u osób grających zmianę przekonań i upodobań w sferze gospodarczej, politycznej lub społecznej. Typologia Lazzaro dość wiernie stara się przedstawiać faktyczny stan społeczności graczy, lecz podobnie jak w przypadku Bartle’a, widoczny jest deficyt kategorii pośrednich gmerów.

Zaprezentowane typologie graczy wymagają moim zdaniem rozwinięcia i wskazania dodatkowych kategorii jednostek grających. Zaproponowane zmiany mają charakter nadbudowy wcześniejszych teorii, podkreślając przy tym ich wpływ i rolę przy dalszych, sugerowanych przekształceniach. Postulowane modyfikacje są syntezą powyższych kategoryzacji oraz



dołączeniem niezaproponowanych przez obu badaczy typów i zmiennych, wynikających z moich rozważań.

HYBRYDOWA TYPOLOGIA GRACZY KOMPUTEROWYCH

Stworzenie zupełnie nowej, ewolucyjnej typologii dotyczącej graczy komputerowych wymusza wprowadzenie dodatkowych wariantów, które posłużą do jeszcze pełniejszego zobrazowania wizerunku społeczności gamerów. Kategorie zostały uporządkowane w sposób gradacyjny w oparciu o wiele zmiennych, takich jak chociażby stopień zaangażowania, poziom formalizacji rozgrywki czy kompetencje językowe grających. Należy wszakże podkreślić, że i w tym przypadku zaproponowana klasyfikacja nie ma charakteru wyczerpującego, zważywszy na wspomniane już wcześniej ciągle przeobrażenia w ramach charakteryzowanej społeczności.

Kategoria, która jest najbardziej bierna w całej klasyfikacji, to „gracz incydentalny”. Sama nazwa wskazuje, że rozgrywka występuje wyjątkowo rzadko, a sama osoba grająca poświęca na tę czynność niewiele czasu. Wspomniana pasywność powoduje, że typ ten incydentalnie wchodzi w interakcję z innymi użytkownikami. Najczęściej gra on samotnie (*single-player*) (Mitra, 2010, s. 27) i nie ma ochoty na zwiększanie swojego zaangażowania w ramach tej formy rozrywki. Gracz taki ma świadomość małej wiedzy w zakresie poznania „silnika gry” (Gregory, 2014, s. 11), nie zna języka, którym posługują się inni gamerzy, a także ich zwyczajów w sposobie prowadzenia rozgrywki. Przywołując przykład: „gracz incydentalny” piłkarskiej serii FIFA (Electronic Arts) z powodu nieznajomości szczegółów gry dobiera słabszych zawodników (choć w grze mają oni wysokie oceny) niż gamer, który od znacznie dłuższego czasu oddaje się grze (gorsi piłkarze okazują się faktycznie lepsi niż ci, których wybrał „incydentalny”).



Tabela 1. Typologia graczy komputerowych.

Typ gracza/ Zmienne	Gracz incydentalny	Gracz rozrywkowy	Gracz ekshibicjonista	Gracz zaangażowany	Gracz zarobkowy (zawodowy)
Poświęcanie czasu	niskie	zróżnicowane	wysokie	wysokie	wysokie
Nakłady	niskie	niskie	wysokie	wysokie	wysokie
Zaangażowanie	niskie	niskie	wysokie	wysokie	wysokie
Relacje z innymi graczami	incydentalne	incydentalne	półformalne	półformalne	formalne (zawodowe)
Typ gier	zróżnicowany	zróżnicowany	popularne, grywalne, ukierunkowane na pozytywny odbiór	zróżnicowany	popularne, z naciskiem na rozgrywkę online
Forma ekspresji	wewnętrzna	wewnętrzna	zewewnętrzna	wewnętrzna	zewewnętrzna
Typ gratyfikacji	moralna	moralna	moralna i/lub pieniężna	moralna	pieniężna
Sposób ekspozycji	prywatny	prywatny	publiczny	prywatny	publiczny
Kompetencje językowe dotyczące gier	niskie	niskie	wysokie	wysokie	wysokie
Formalizacja rozgrywki	niska	niska	zróżnicowana	zróżnicowana	wysoka

Źródło: opracowanie własne na podstawie badań własnych, teorii taksonomii graczy Richarda Bartle'a i *Why We Play Games?* Nicole Lazzaro.

Taka osoba nie ponosi żadnych dodatkowych kosztów związanych z graniem, nie kupuje dodatków i rozszerzeń do gier, gdyż twierdzi, że wersja podstawowa jest wystarczająca. Ten typ gracza nie ma sprecyzowanego ulubionego gatunku gry komputerowej ani preferowanego urządzenia, z którego korzysta. Rozgrywka z wykorzystaniem konsoli do gier, komputera czy smartfonu (Młynarczyk, 2010) jest dla niego równoważna w zakresie oczekiwanej satysfakcji. Gracz taki czerpie z gry jedynie przyjemność, nie angażując się przy tym w żadne stowarzyszenia i grupy zrzeszające gamerów.

Kategoria gracza „rozrywkowego” jest niejako rozwinięciem typu „incydentalnego”. Mimo wielu wspólnych cech między nimi zauważalna jest jednak zasadnicza niewspółmierność. Gamer „rozrywkowy” to osoba, która od wcześniejszego typu różni się przede wszystkim ilością czasu, który przeznaczają na rozgrywkę. Gracz wpisujący się w taki wariant spędza nawet kilka godzin tygodniowo przed monitorem komputera lub ekranem telewizora z kontrolerem w rękach. Dla takiej osoby gry komputerowe są dużo istotniejszą formą spędzania wolnego czasu niż dla „incydentalnych” gamerów, którzy w telefonie komórkowym czy konsoli do gier widzą jedynie chwilowe, bardzo ulotne źródło rozrywki. Pomimo zwiększonych przez gracza „rozrywkowego” nakładów czasu na granie,



to zaangażowanie, kompetencje dotyczące języka gry/graczy czy nakłady pieniężne na rozgrywkę nadal pozostają na niskim poziomie. Wymienione cechy mają wpływ na to, iż gamer tej kategorii selektywnie wchodzi w interakcję z innymi graczami. Taka osoba nie optuje za konkretnymi typami czy tytułami do grania. Podobnie jak u „incydentalnego”, gra takiej jednostki ma charakter prywatny. Gracz nie osiąga gratyfikacji materialnej, a jedynie satysfakcję i wewnętrzne spełnienie, przez co rozgrywka nie ma charakteru formalnego.

„Ekshibicjonista” to kategoria znacząco różniąca się od dwóch pozostałych. Ekspresja stanowi cechę wyróżniającą takiego gamera – zarówno w odniesieniu do własnej osoby, jak i stylu oraz biegłości prowadzenia rozgrywki. Celem „ekshibicjonisty” jest ukazanie swojej osoby jako gracza, który nie tylko potrafi w sposób interesujący i odrębny od innych twórców zaprezentować konkretną grę komputerową szerszej publiczności, lecz jest w stanie także pozyskać konkretne grono odbiorcze, skupiające się wokół udostępnianych treści. Dopiero upowszechnienie internetu i serwisów społecznościowych sprawiło, że w ogóle można zdefiniować taką kategorię gamera. Wcześniej nie było to możliwe, gdyż przywoływany tu „ekshibicjonizm” eksponowany był na niewielką skalę – najczęściej dotyczył on wąskiego kręgu przyjaciół danego gracza. Ukierunkowana na przedstawianie rozgrywki forma grania powoduje nie tylko skrócenie dystansu na linii twórca–odbiorca, lecz także ukształtowanie konkretnej społeczności, która będzie przejawiać unikatowe dla tej zbiorowości zachowania i zwyczaje. Takimi aktywnościami mogą być specyficzne zwroty językowe, które są wykorzystywane zarówno przez „ekshibicjonistę”, jak i przez odbiorców jego treści. Na przykład youtuber Lachu (2016), znany przede wszystkim z prezentowania rozgrywki piłkarskiej serii gier FIFA, upowszechnił nietypowe określenie na słupek i poprzeczkę bramki piłkarskiej, nazywając je „metalowymi prętami” (Lachu, 2013). Inni użytkownicy bardzo chętnie wykorzystują tę frazę w rozmowach i komentarzach dotyczących przedstawianych produkcji.

„Ekshibicjoniści” wykorzystują dwa sposoby udostępniania swoich treści: internetowe serwisy do publikowania filmów video (YouTube, Dailymotion) lub tworzą transmisje „na żywo”, wykorzystując portale przeznaczone do streamingu (Twitch.tv, hitbox.tv). Twórcy zawartości takich serwisów są często zmuszeni do ponoszenia dużo większych kosztów niż ma to miejsce w przypadku graczy „incydentalnych” i „rozrywkowych”. Wynika to z faktu, iż „ekshibicjoniści” wydają o wiele więcej pieniędzy nie tylko na gry komputerowe i urządzenia przeznaczone do grania, lecz



czynią inwestycje w narzędzia nagrywające dźwięk i obraz, a także sprzęt potrzebny do edycji plików audio-wideo. Zagadnienie funduszy związanych z prezentowaniem rozgrywki sprowadza się nie tylko do poniesionych wydatków, lecz także ewentualnych zysków pochodzących z reklam i loko-
wań produktów. Wynika to z popularności grania jako tematyki udostęp-
nianych filmów. Bycie graczem „ekshibicjonistą” wymaga zaangażowania nie tylko w samą grę, ale również utrzymania kontaktu z innymi użytkow-
nikami oraz czynnego rozwoju kanału pośredniczącego. Realizacja tych
działań jest czasochłonna, toteż najpopularniejsi twórcy traktują tę dzia-
łalność jako pracę w na tzw. „pełny etat”. Zdecydowanie większy odsetek
„ekshibicjonistów” udostępnia jednak swoje treści wyłącznie hobbystycznie.

„Ekshibicjonista” może stykać się z innymi graczami zarówno w stop-
niu formalnym, jak i nieformalnym. W zależności od tematyki i sposobu
prezentacji treści osoba reprezentująca tę kategorię bardzo często wcho-
dzi w interakcje z przypadkowymi osobami grającymi (IsAmUxPompa,
2016), kontakty pośrednie (jedynie część graczy nie jest losowo dobrana)
(DEV, 2016) lub wszyscy gracze są sobie znani od początku gry (Izak LIVE,
2015). „Ekshibicjoniści” stwarzają również możliwość wspólnej gry dla
swoich widzów, przez co ich wizerunek w oczach odbiorców ulega ocie-
pleniu, a dystans skróceniu. Formalizacja przedstawianej rozgrywki może
mieć dwojaki charakter. Prezentowana gra nie nosi zazwyczaj znamion
oficjalności, a raczej ma służyć jedynie dostarczeniu zabawy adresatowi
treści. Zauważalne są jednak przypadki, kiedy „ekshibicjoniści” przed-
stawiają, za pośrednictwem własnych kanałów przekazu, swój udział
we wszelkiego rodzaju turniejach, wydarzeniach i mistrzostwach (Junaj-
ted, 2016). Wtedy udostępniane treści i sama rozgrywka nabierają dużo
poważniejszego, ponadrozrywkowego znaczenia. Problematicznym staje
się również kwestia sprecyzowania preferowanego gatunku gier kompu-
terowych „ekshibicjonisty”. W porównaniu z graczami „incydentalnym”
i „rozrywkowym” krąg zainteresowań dotyczący gier wideo jest zawężony
i skoncentrowany na najważniejszym walorze, czyli na ich pozytywnym
odbiorze przez widzów. Praktyką streamerów i youtuberów jest zapowia-
danie produkcji z konkretnych gier lub prośba do odbiorców o rekomen-
dowanie preferowanych przez siebie. Aktywność ta zabezpiecza twórców
przed niepożądanym przez nich niezadowolaniem albo neutralnym sto-
sunkiem do potencjalnego materiału wideo. Innymi ważnymi cechami
są: popularność (oglądający chcą widzieć to, co jest cenione i znane) oraz
grywalność – gra nie może nudzić adresatów i samego grającego; ważne,
by czerpać przyjemność z prowadzenia i oglądania rozgrywki (Słownik



gracza, 2011). Reprezentanci tej kategorii muszą mieć dużą wiedzę na temat specyfiki prezentowanych gier oraz biegle posługiwać się specyficznymi dla nich zwrotami językowymi.

Gracz „zaangażowany” to kategoria, która jest swego rodzaju syntezą gamerów „rozrywkowego” i „ekshibicjonistycznego”. Taka osoba łączy w sobie niektóre cechy obu tych typów. Najważniejszymi zmiennymi tego wariantu są zaangażowanie i czas, który jest poświęcany na prowadzenie rozgrywki. „Zaangażowany” oddaje się rozgrywce długimi godzinami prawie każdego dnia i stanowi ona dla niego główne (często jedyne) źródło rozrywki. Taki gamer z reguły kształtuje swój plan dnia, nadając najwyższy priorytet właśnie grze. Mateusz Kominiarczuk zaznacza, iż wysokie zaangażowanie w grę może prowadzić do rozgrywki ergatycznej. Osoby grające, które oddają się takiej formie rozrywki przez długi czas przypominają jednostki pracujące – ich czynności (wielokrotnie powtarzane) mają prowadzić do osiągnięcia realnych korzyści bez utraty przy tym przyjemności z czasochłonnej cykliczności meandrów gry (Kominiarczuk, 2015). Jego czynny udział przekłada się na dużą wiedzę mającą związek z rozgrywką i skutecznym komunikowaniem z innymi graczami. Podobnie jak w przypadku „ekshibicjonisty”, interakcje przedstawicieli kategorii „zaangażowanej” mogą przybierać kształt formalny i nieformalny. Gracz taki może kontaktować się z innymi gamerami zarówno w ramach wspólnej grupy zrzeszających daną społeczność graczy, jak i spotykać osoby przypadkowe. Z wymienionych możliwości wchodzenia w interakcję wynika również zróżnicowany stopień formalizacji rozgrywki – „zaangażowany” może grać w zakresie oficjalnych wydarzeń i turniejów związanych z daną grą, jak też w sposób całkowicie niezintegrowany. Sposób ekspozycji gry przez reprezentujących tę kategorię jest najczęściej prywatny (podobnie jak u „rozrywkowego”). Nie można jednak wykluczyć przyszłego ekspozowania rozgrywki przez takie osoby grające. W takim przypadku doszłoby do przeniesienia niektórych cech gamera „ekshibicjonisty” do typu „zaangażowanego”, co mogłoby spowodować powstanie dodatkowego typu gracza. Pozostając przy wzorcu modelowym, trzeba stwierdzić, że brak upublicznienia prowadzonej rozgrywki skutkuje jedynie wewnętrzną formą ekspresji oraz moralną gratyfikacją z grania w gry komputerowe. Gracz „zaangażowany”, podobnie jak „rozrywkowy”, nie optuje za konkretnymi gramami czy gatunkami, lecz w odróżnieniu od niego jest zdeterminowany do ponoszenia nawet dużych kosztów związanych z cenionymi przez siebie gramami wideo, takich jak dodatki, rozszerzenia czy kolejne części całych serii gier.



Gracz „zarobkowy” to kategoria zdecydowanie różniąca się od wszystkich poprzednich. Dominującą odmiennością jest tylko i wyłącznie pieniężny typ gratyfikacji za prowadzoną aktywność. Taki typ gamera traktuje rozgrywkę jako podstawowe źródło zarobku. W przeciwieństwie do „ekshibicjonistycznej” kategorii, źródło dochodów mają stanowić wyniki i rezultaty odnoszone w meczach i turniejach, a nie sam fakt prezentacji gry. Gracz taki postrzegany jest jako e-sportowiec, przy czym „[...] e-sport staje się pełnoprawnym współzawodnictwem, tak jak tradycyjne dyscypliny” (Ogłodziński, 2015). Gamerzy, podobnie jak tradycyjni sportowcy, poświęcają wiele czasu na trening umiejętności oraz na podróże, nawet w wymiarze globalnym. Ich zaangażowanie, wiedza na temat rozgrywki i kompetencje komunikacyjne są na wysokim poziomie, zważywszy na niebagatelne umiejętności i bogate doświadczenie. Ponoszone wydatki, zarówno na gry, jak i na sprzęt, są bardzo duże, lecz należy pamiętać, że są one minimalizowane przez umowy sponsorskie i partnerskie podpisywane z graczami. E-sportowcy są ograniczeni w doborze preferowanych gier komputerowych. Spowodowane jest to wymogami organizatorów rozgrywek ligowych lub turniejowych. Do najpopularniejszych (na rok 2016) należą *League of Legends* (gatunek: gra strategiczna), *Dota 2* (strategiczna), *Starcraft 2* (strategiczna), *Counter Strike: Global Offensive* (*first-person shooter*) (Moss, 2016) i *Hearthstone* (karciana). Wszystkie wymienione gry można określić jako popularne, z dominującym wieloosobowym (a nawet drużynowym) modelem rozgrywki. Relacje graczy „zarobkowych” z innymi gamerami należy scharakteryzować jako mocno formalne, gdyż zakres interakcji odbywa się na stopie zawodowej, czy to z członkami własnego zespołu, czy też potencjalnymi oponentami. W rezultacie rozgrywka kryształuje się jako formalna, oficjalna. Prócz tego należy podkreślić nie tylko publiczny charakter rozgrywki, lecz także zewnętrzną formę ekspresji grania. Aktywność „zawodowców” nie jest jedynie źródłem indywidualnych lub zespołowych sukcesów, lecz stanowi źródło rozrywki dla wielu odbiorców na całym świecie.

PODSUMOWANIE

W niniejszym artykule dokonano próby typologizacji poszczególnych kategorii graczy komputerowych w ramach ich społeczności. Zauważalne zmiany i dynamizm zachodzących przeobrażeń w obrębie tej zbiorowości skłaniają do przeprowadzenia dogłębnej charakteryzacji typów gamerów w oparciu o aktualny stan faktyczny. Zestawienie powstało również po to, aby uzupełnić niedobór klarownego i całościowego opisu typów osób grających, który pokrywałby się z obrazem rzeczywistości w roku 2016. Przywołane przeze mnie teorie naukowe Richarda Bartle'a i Nicole Lazzaro zostały przyjęte jako fundament rozważań oraz stanowiły punkt wyjścia do dalszych przekształceń ich założeń. Rozwój rynku gamingowego w ciągu wielu lat miał swój rzeczywisty wpływ na ewolucję postaw i zachowań jednostek deklarujących się jako osoby grające w gry komputerowe. Należy również zwrócić uwagę na znaczący udział szerokopasmowego internetu oraz wzrost znaczenia serwisów społecznościowych, takich jak YouTube i Twitch.tv, w oddziaływaniu na społeczność graczy. W mojej opinii wymienione wyżej zjawiska w istotnym stopniu przyczyniły się do konieczności zaktualizowania wizerunku gamerów oraz wyszczególnienia pięciu charakterystycznych kategorii osób grających. Każda z nich odznacza się swoim własnym specyficznym zestawem atrybutów. Zaproponowana typologia uwzględnia wielość zmiennych, co pozwala uchwycić podobieństwa i różnice pomiędzy konkretnymi wariantami.

Należy pamiętać jednak, iż wspomniany dynamizm kwestii społeczności graczy sprawia, że zaprezentowana klasyfikacja nie ma charakteru wyłączającego i jedyne obowiązującego. Nieustanna ewolucja tego zagadnienia wymusza stałą obserwację zbiorowości osób grających i systematyczne uaktualnianie zachodzących przemian. Zaproponowane typy graczy komputerowych mogą być również rozwijane i ujmowane w sposób jeszcze bardziej szczegółowy. Warta zbadania jest kwestia współwystępowania tzw. kategorii pośrednich, czyli takich, które łączą w sobie charakterystyczne cechy dwóch lub więcej typów. Pozwoli to sprawdzić prawdziwość twierdzenia o „nakładaniu się” typowych zmiennych na inne zaproponowane warianty graczy. Należałoby również pochylić się nad samym zjawiskiem streamingu i publicznego udostępniania rozgrywki w internecie. Wpływ portali społecznościowych na zjawisko grania w gry komputerowe może być znacznie większy niż jedynie przekazywanie treści typu audio-wideo (przywołana przeze mnie zdolność skutecznego agregowania treści reklamowych). Wspomniana już korelacja takich serwisów internetowych, jak



YouTube czy Twitch.tv, ze zjawiskiem e-sportu wymaga dogłębnej analizy i ewentualnego zestawienia sposobu prezentacji zawodów w ramach sportu elektronicznego oraz dyscyplin ruchowych.

BIBLIOGRAFIA

- Apperley, T. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23.
- Arantasar (2016). Intel Extreme Masters Katowice 2016 – podsumowanie, Pobrane z: <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=96917> (23.12.2016).
- Baker, K. (2013). The Ultimate Guide to Classic Game Consoles, brak informacji co do miejsca ukazania się tekstu: eBookIt.com.
- Bednarska, M. (2016). Badania gier – wpływ gier na wychowanie. Pobrane z: <http://badaniagier.pl/> (25.12.2016).
- Bednorz, M. (2015). Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer” wobec popularyzacji gier Komputerowych. *Homo Ludens* 2(8), 10–19.
- Clarke, R.I., Lee, J.H., Clark, N. (2015). Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. Pobrane z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015591900> (17.06.2019).
- DeMaria, R., Wilson, J.L. (2004). High Score!: The Illustrated History of Electronic Games. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill.
- DEV (2016). WIELKI POWRÓT WSPÓŁPRACY! (ft. JCOB) Sezony 2v2 FIFA 16. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=GHLnHjwP3rI> (31.12.2016).
- Electronic Arts (2016). Seria FIFA. Pobrane z: <http://www2.ea.com/uk/fifa> (30.12.2016).
- Electronic Sports League (2016). Pobrane z: <http://play.eslgaming.com/> (22.12.2016).
- Ewalt, D. (2014). A Million Gamers Help The Wild ‘TwitchPlaysPokemon’ Experiment Triumph. Pobrane z: <http://www.forbes.com/sites/davidewalt/2014/03/01/twitch-plays-pokemonwins/#6ea7c07a2e36> (29.12.2016).
- Ewalt, D. (2014). Twitch Plays Pokemon Returns To Tackle Crystal. Pobrane z: <http://www.forbes.com/sites/davidewalt/2014/03/02/twitch-plays-pokemon-returns-to-play-crystal/#164d22d93660> (29.12.2016).



- Gregory, J. (2014). *Game Engine Architecture*. Boca Raton: Taylor&Francis
- GRYOnline.pl (2011). Słownik Gracza. Pobrane z: <https://www.gryonline.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=100> (31.12.2016).
- Grywalizacja24 (2016a). Cztery typy graczy wg Richarda Bartle'a. Pobrane z: <http://grywalizacja24.pl/4-typy-graczy-wg-richarda-bartlea/> (27.12.2016).
- Grywalizacja24 (2016b). Typologia zabawy. Pobrane z: <http://grywalizacja24.pl/typologia-zabawy/> (27.12.2016).
- IsAmUxPompa (2016). Counter-Strike: Global Offensive – Mirage Solo MM – AWP SKILL UP :). Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=pTTImOi3X4Q> (30.12.2016).
- Izak LIVE (2015). POROJBIENI!?! izak+Gimper+Rojo VS Isamu+Nitro+Mandzio. Pobrane z: https://www.youtube.com/watch?v=ZXuxCLD_WF8 (31.12.2016).
- Junajted (2016). Mistrzostwa FUT – TOP 10 osiągnięte(?). Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=4TDvfAkMmtI> (31.12.2016).
- Kominiarczyk, M. (2015). Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. Diabło III jako przypadek „gry zgamifikowanej”. *Homo Ludens* 2(8), 46–60.
- Kowal, M. (2016). TOP 10 GIER ARCADE, W KTÓRE MUSICIE ZAGRAĆ! Pobrane z: http://giernik.pl/top-10-gier-arcade-w-ktore-musicie-zagrac,artykul.html?material_id=4d108a075a0aba8d72000000 (24.12.2016).
- Kozinets, R. (2012). *Netnografia. Badania etnograficzne online*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kuipers, E.-J. (2010). Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dzieciennie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych. *Homo Ludens* 1(2), 78.
- Lachu (2013). Fifa 14 | Pierwszy Lepszy [11#] – Metalowe pręty. Pobrane z: https://www.youtube.com/watch?v=nD4zbb9W_Z8 (30.12.2016).
- Lachu (2016). Strona główna kanału. Pobrane z: <https://www.youtube.com/channel/UCYo62ZXDD-p2eqk0Qk7y0Uw> (30.12.2016).
- Mitra, A. (2010). *Digital Games: Computers at Play*. New York: Infobase Publishing.
- Młynarczyk, M. (2010). Smart może więcej. Pobrane z: http://www.logo24.pl/Logo24/1,85826,8510393,Smart_moze_wiecej____.html (30.12.2016).



- Moss, R. (2016). Headshot: A visual history of first-person. Pobrane z: <https://arstechnica.com/gaming/2016/02/headshot-a-visual-history-of-first-person-shooters> (31.12.2016).
- MUD.org.pl (2016). Multi-User Dungeon. Pobrane z: <http://www.mud.org.pl/> (29.12.2016).
- Ogłodziński, R. (2015). Zawód: E-sportowiec? Są już sponsorzy i wielkie turnieje. Ile można zarobić?. Pobrane z: <http://wyborcza.pl/1,155290,18966485,zawod-e-sportowiec-sa-juz-sponsorzy-i-wielkie-turnieje-ile.html> (31.12.2016).
- Ormaniec, K. (2014). E-sport – historia i przyszłość. Pobrane z: <http://gry.onet.pl/artykuly/e-sport-historia-i-przyszlosc/mgekb> (27.12.2016).
- Paresh, D. (2015). E-sports promoter ESL becomes world's biggest video-game events company. Pobrane z: <http://www.latimes.com/business/la-fi-esl-esports-promoter-20151024-story.html> (23.12.2016).
- Pitrus, A. (2012). Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audiowizualnej. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. VII–IX). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Skok, K. (2013). Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online. *Homo Ludens* 1(5), 235.
- Steam (2016). Pobrane z: <http://store.steampowered.com> (28.12.2016).
- Taylor, T.L. (2012). Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Massachusetts: MIT Press.
- The International Arcade Museum (2016). Pobrane z: <http://www.arcade-museum.com> (29.12.2016).
- TNS OBOP (2011). Polaku, w co grasz?, 16.08.2011.
- Twitch.tv (2016). About. Pobrane z: <http://www.twitch.tv/about> (29.12.2016).
- Tyson, J. (2000). How Video Game Systems Work. Pobrane z: <https://electronics.howstuffworks.com/video-game2.htm> (17.06.2019).
- Winiarski, M. (2016). Typy graczy: Taksonomia Bartle'a. Pobrane z: <http://mwin.pl/typy-graczy-taksonomia-bartlea/> (28.12.2016).