

Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach

Wydział Informatyki i Komunikacji

Kierunek: *Informatyka i Ekonometria*

*Kacper Zagala*

***Świat e-sportu w opiniach graczy  
na przykładzie serii gier FIFA***

***The world of e-sport in the opinions of players  
on the example of the FIFA game series***

Praca licencjacka

napisana w Katedrze *Informatyki*

pod kierunkiem *dr Artura Strzeleckiego*

*Pracę przyjmuję i wnioskuję o jej dopuszczenie  
do dalszych etapów postępowania egzaminacyjnego*

.....  
(data)

.....  
(podpis promotora pracy licencjackiej)

**KATOWICE 2018**

Katowice, dnia .....

.....  
Imię i nazwisko

.....  
Wydział

.....  
Kierunek

### **OŚWIADCZENIE**

Świadom(a) odpowiedzialności prawnej oświadczam, że złożona praca licencjacka/magisterska pt.: ..... została napisana przeze mnie samodzielnie.

Równocześnie oświadczam, że praca ta nie narusza praw autorskich w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994, nr 24, poz. 83) oraz dóbr osobistych chronionych prawem.

Ponadto praca nie zawiera informacji i danych uzyskanych w sposób nielegalny i nie była wcześniej przedmiotem innych procedur związanych z uzyskaniem dyplomów lub tytułów zawodowych uczelni wyższej.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych oraz nieodpłatne udostępnienie mojej pracy w celu oceny samodzielności jej przygotowania przez system elektronicznego porównywania tekstów oraz przechowywania jej w bazie danych tego systemu.

Oświadczam także, że wersja pracy znajdująca się na przedłożonej przez mnie płycie CD jest zgodna z wydrukiem komputerowym pracy.

.....  
(podpis składającego oświadczenie)

## Spis treści

Wstęp .....	4
1. E-sport i FIFA w ujęciu teoretycznym .....	6
1.1 E-sport.....	6
1.1.1 Definicja e-sportu .....	6
1.1.2 Historia e-sportu .....	7
1.1.3 Rodzaje gier .....	10
1.1.4 Tryby gry .....	16
1.1.5 Turnieje i ligi .....	17
1.1.6 Drużyny .....	19
1.1.7 Śledzenie rozgrywki .....	20
1.2 FIFA.....	20
1.2.1 Historia.....	21
1.2.2 Tryby gry .....	23
1.2.3 Ultimate Team i FUT Champions .....	25
1.2.4 Licencje i współpraca .....	27
1.2.5 Turnieje .....	27
1.2.6 Drużyny i profesjonalni gracze.....	28
1.2.7 Kontrowersje.....	29
2. Metodologia badań .....	31
2.1 Cele i problematyka badań .....	31
2.2 Pytania i hipotezy badawcze.....	32
2.2.1 Pytania badawcze.....	32
2.2.2 Hipotezy badawcze .....	35
2.3 Charakterystyka procesu badawczego .....	38
2.4 Metody badawcze .....	41
2.5 Charakterystyka badanej zbiorowości .....	42
3. Świat graczy w świetle wyników badań własnych.....	46
3.1 Granie.....	47
3.2 E-sport.....	50
3.3 FIFA.....	55
3.3.1 E-sportowa strona serii FIFA.....	55
3.3.2 FIFA 18 i FIFA 19.....	58
Zakończenie .....	61
Bibliografia .....	63
Spis ilustracji.....	68

# Wstęp

Postęp technologiczny dokonuje się w zawrotnym tempie. Niektóre dziedziny są wypierane przez elementy nowocześniejsze, bardziej zaawansowane. Sytuacja taka zaczyna mieć miejsce w sporcie. Kiedyś uprawiany i oglądany jedynie na żywo. Z czasem śledzony przez transmisję w radiu, czy za pośrednictwem telewizji. Obecnie przy nieograniczonym dostępie do Internetu, sport jest oglądany, komentowany i oceniany ciągle i wszędzie. Naturalne więc było, że rozwój sportu w Internecie będzie postępował z dnia na dzień, a z czasem może ukazać się coś nowego. I tutaj pojawiają się pojęcia wirtualnej rzeczywistości, e-sportu i profesjonalizacji wirtualnych rozgrywek sportowych. Ludzie zyskali możliwość kierowania (postaciami, rozgrywką). Na początku coś co było jedynie zabawą, hobby, czy alternatywną formą spędzania wolnego czasu, z czasem przerodziło się w rywalizację. Następnym etapem była profesjonalizacja tej rozgrywki, rywalizacji użytkowników między sobą w Internecie. W końcu osiągnięto moment, kiedy ta pierwotna zabawa stała się dochodowym biznesem. Segmentem rynku, który rośnie z zawrotną szybkością, w który angażuje się coraz więcej ludzi i firm, segmentem, który przynosi wiele korzyści, zarówno graczom, jak i osobom zainteresowanym biznesowym aspektem tego zjawiska.

Z racji, że temat pracy pokrywa się z zainteresowaniami autora, jednym z celów będzie przybliżenie i wyjaśnienie zagadnień, poruszanych w pracy osobom, które nie mają wiedzy o tej problematyce. Temat jest stosunkowo nowy i mimo, że dynamicznie się rozwija, nie każdy ma o nim pojęcie. Głównym celem będzie jednak uzyskanie odpowiedzi na postawione pytania badawcze, które zostały szeroko omówione w drugim rozdziale. Pytania te dotyczą zarówno charakterystyki graczy, ich opinii o graniu i e-sporcie, a także mają za zadanie sprawdzić wiedzę badanych na temat różnych aspektów gry. Celem wynikającym bezpośrednio z pytań badawczych, będzie weryfikacja hipotez, które autor postawił w oparciu o te właśnie pytania, własną wiedzę i zdobyte doświadczenie w sferze grania i e-sportowego świata.

Praca składa się z trzech rozdziałów. Pierwszy teoretyczny rozdział jest skupiony wokół zagadnień związanych z tematem przewodnim pracy. Porządkuje informacje o wirtualizacji świata, sporcie elektronicznym i rywalizacji przez Internet. Zawiera opisy gier, które bez cienia wątpliwości można uznać za e-sportowe i podlegające największej profesjonalizacji rozgrywek. W rozdziale tym został szczegółowo omówiony e-sport oraz

towarzyszące mu zachowania i praktyki. Autor skupił się w nim także na serii gier FIFA. Dokładny opis gry pozwoli lepiej zrozumieć badane zjawiska.

Drugi rozdział zatytułowany Metodologia badań zawiera cele i problematykę badań. Cele są tam dokładnie omówione. W rozdziale tym znajdują się także pytania i hipotezy badawcze, które pojawiły się przy pisaniu pracy i prowadzeniu badań. W tym rozdziale znajduje się również wykaz metod badawczych, wykorzystanych w pracy. Na końcu tego rozdziału jest także przebieg całego procesu badania i pisania pracy, a także charakterystyka badanej zbiorowości.

W trzecim rozdziale zaprezentowane zostały wyniki badań, przeprowadzonych na potrzeby pisania pracy. Analiza zebranych opinii pozwoliła odpowiedzieć na wiele pytań i hipotez, które zostały sformułowane przed rozpoczęciem procesu badawczego. Rozdział ten jest kontynuacją dwóch poprzednich i jest z nimi ściśle połączony. Po zapoznaniu się z teorią oraz przygotowaniu się od strony metodologicznej i technicznej, autor mógł przystąpić do przeprowadzenia badania ankietowego, którego wyniki, wraz z wykresami i opisami, znajdują się w trzecim rozdziale.

# **1. E-sport i FIFA w ujęciu teoretycznym**

W pierwszym rozdziale zostały umieszczone teoretyczne podstawy, które pozwolą lepiej zrozumieć badane zjawisko. Znajduje się tutaj szczegółowy opis e-sportu, rodzajów gier, trybów, czy aspektów z nim związanych, takich jak turnieje, czy transmisje w Internecie. W kolejnej części pierwszego rozdziału znajdują się informacje, które pozwolą lepiej poznać i zrozumieć serię symulatorów piłki nożnej - gry FIFA. Począwszy od historii całej serii, przez jej tryby, aż do e-sportowego charakteru rozgrywki i poszczególnych elementów.

## **1.1 E-sport**

E-sport to stosunkowo młoda dziedzina szeroko rozumianej rozrywki, a także biznesu. Poświęca jej coraz więcej uwagi i czasu, a także interesuje się nią coraz więcej osób. Można zadawać sobie pytanie, co kryje się za fenomenem e-sportu. W pierwszym rozdziale, a zwłaszcza w jego pierwszej części, wyjaśnione zostały pojęcia związane bezpośrednio ze sportem wirtualnym, a także opisane pewne zjawiska, które są jego nieodłącznym elementem.

### **1.1.1 Definicja e-sportu**

E-sport zwany także sportem elektronicznym ( z ang. electronic sport) to najprościej mówiąc forma pewnej rywalizacji między graczami w grach wideo. Bardziej dokładna definicja charakteryzuje e-sport jako formę rywalizacji (zarówno profesjonalnej jak i amatorskiej) w grach wideo, najczęściej koordynowaną przez specjalne ligi, zestawienia i tabele oraz turnieje, w której gracze występują w drużynach (lub samodzielnie) lub innych organizacjach, sponsorowanych przez konkretne podmioty biznesowe. [Hamari, Sjoblom, 2016]

E - sport jest jedną z najprężniej rozwijających się branż i z każdym rokiem przyciąga coraz więcej zainteresowanych, zarówno graczy, ale także organizacji i firm, które widzą w nim potencjał do własnego rozwoju. O rozwoju całej branży gier może świadczyć liczba zwykłych graczy. Podczas gdy w 1995 roku było ich 100 milionów, w 2017 roku mówimy już o 2,6 miliarda graczy. Ciekawie wygląda także liczba z drugiej strony ekranu, w 2017 roku e-sportowych widzów było 400 milionów [Nolan, 2017] z czego połowa nie gra, a jedynie ogląda.

### 1.1.2 Historia e-sportu

Historia e-sportu zaczyna się w 1972 roku, w okresie, kiedy komputery zajmowały dużo miejsca i ważyły tonę. Wydarzenia z 19 października tego roku są symbolicznym początkiem sportu elektronicznego. Studenci z Uniwersytetu Stanforda mieli okazję przeczytać w ogłoszeniu: „Pierwsza ,olimpiada z intergalaktycznej wojny w kosmosie’ odbędzie się tutaj, środa, 19 październik, 2000 godzin. Pierwsza nagroda to roczna subskrypcja magazynu „Rolling Stone”. Wydarzenie zostanie zrelacjonowane przez reportera Stone Sports Stewarta Branda i fotografowane przez Annie Leibovitz. Darmowe piwo!” [Brand, 1972]. Tego dnia zgłoszeni gracze mieli okazję zmierzyć się ze sobą w grze Spacewar!, zaprojektowanej przez Steve’a Russela, w dwóch trybach rozgrywki. Pierwsza gra miała formę rozgrywki pięciu graczy, każdy na każdego. Później odbył się jeszcze mecz drużynowy, gdzie gracze rywalizowali ze sobą w dwuosobowych drużynach. To wydarzenia oraz sama gra Spacewar! stały się początkiem wielkiej ery gier komputerowych. Po tylu latach gra nadal jest dostępna dla chętnych, można się w niej spróbować podczas zwiedzania Muzeum Historii Komputerów w Kalifornii. Czasem nawet pojawia się w nim twórca gry Steve Russel, który objaśnia i tłumaczy mechanizmy gry.

**Rysunek 1 - Turniej w grze Spacewar! (1972)**



*Źródło: <http://i.imgur.com/5Yo11U1.jpg>, [dostęp 12-01-2018]*

Lata 80’ stanowiły ciągły rozwój nowej branży. Po wcześniejszych sukcesach i odpowiednim rozgłosie, coraz więcej ludzi zaczęło interesować się grami oraz turniejami.

Warte odnotowania zdarzenie miało miejsce w 1980 roku. Wtedy to firma Atari zorganizowała turniej Space Invaders Championship. Nazwa zawodów powstała od nazwy gry Space Invaders, w której gracz musiał strzelać do kosmitów i dzięki temu zdobywał punkty. Wydarzenie to przyciągnęło uwagę na wielką skalę, m.in. dlatego, że w rozgrywkach wzięło udział ponad 10 000 graczy z całych Stanów Zjednoczonych. [Nagpa, 2015]. Rok później w 1981 roku Walter Day stworzył organizację Twin Galaxies, która promowała gry wideo i poprzez Księgę Rekordów Guinnessa odnotowywała rekordy w poszczególnych grach. W późniejszych latach organizacja stworzyła Narodową Drużynę Stanów Zjednoczonych w Grach wideo, do której należeli najlepsi gracze i rekordziści. Organizacja zajmowała się także organizowaniem turniejów, a niektóre nawet sponsorowała. [Nagpa, 2015]. W latach 80' grami wideo zaczęła się także interesować telewizja. Widzowie mogli śledzić relację z turniejów gier wideo w specjalnych programach np. Starcade. Gry przeniknęły także do programów typu reality show. Częścią programu rozrywkowego That's Incredible! był turniej gier wideo, rozgrywany w studiu. [Biggs, 2015].

Lata 90' mocno wpłynęły na rozwój branży gier wideo. Dwa czynniki były tutaj kluczowe. Po pierwsze coraz powszechniejszy dostęp do Internetu oraz rozwój komputerów. Nie trzeba było grać już na specjalnie zaprojektowanych maszynach, można było robić to przy pomocy swojego komputera. W tym okresie zaczęły powstawać nowe organizacje e-sportowe oraz zaczęto organizować coraz więcej turniejów dla graczy. Szczególnie warte odnotowania są turnieje organizowane przez Nintendo, czy firmę Blockbuster. [Nagpa, 2015]. W 1997 roku zorganizowany został turniej Red Annihilation, w którym wzięło udział 2000 graczy. Rozgrywki odbywały się w grze Quake, która jest typowym przykładem e-sportowej gry. Jest to gra typu FPS (First Personal Shooter), gdzie gracz widzi rozgrywkę oczami swojej postaci, jest to gra w trybie pierwszej osoby. Zwycięzca turnieju w nagrodę wygrał Ferrari, które należało do głównego programisty gry Quake - Johna Carmacka. Fakt ten pokazuje, że do e-sportu zaczęły wchodzić większe pieniądze. Na potwierdzenie tego, w tym samym roku powstała profesjonalna liga gier wideo CPL (Cyberathlete Professional League), która już rok później organizowała turnieje, gdzie nagrodą było 15 tysięcy dolarów. W latach 90' zaczęły powstawać gry typu FPS, czy RTS (Strategie czasu rzeczywistego), które później staną się nieodłącznym elementem wielu e-sportowych wydarzeń. [Edwards, 2013].

Z każdym kolejnym rokiem e-sport się rozwijał. Wiek XXI przyniósł nowe możliwości rozwoju. Coraz lepszy, szybszy i powszechniej dostępny Internet, coraz mocniejsze i nowocześniejsze komputery sprawiły, że zaczęły pojawiać się nowe gry, nowe turnieje i nowe organizacje związane ze sportem elektronicznym. Warty odnotowania jest rok



2000. Utworzone zostały wtedy WCG (World Cyber Games) i ESWC (Electronic Sports World Cup). WCG to e-sportowa organizacja, która organizuje coroczne wielkie turnieje, pod taką samą nazwą, w grach wideo, które przyciągają zarówno wielu graczy, jak i widzów, chcących oglądać te zmagania. ESWC to również coroczne zmagania najlepszych graczy o nagrody i rozpoznawalność w świecie gier. Kolejne edycje turniejów stają się coraz większe i popularniejsze. Oba te turnieje dały początek nowej erze e-sportowej, w której na pierwszym planie znajdują się właśnie wielkie turnieje dla najlepszych graczy, które trafnie definiują dzisiejszy e-sport. Następnym ważnym wydarzeniem było powstanie w 2002 roku jednej z największych organizacji i ligi e-sportowej MLG (Major League Gaming). MLG nie ogranicza się do jednej gry, czy jednej kategorii, zajmuje się wieloma rodzajami gier, począwszy od FPS, a skończywszy na RTS. Misją jest dotarcie do jak największej liczby ludzi i skuteczne promowanie e-sportu. Warto wspomnieć jeszcze powstanie w tamtym okresie turniejów Dreamhack, czy GSL (Global StarCraft II League). Ciągły rozwój technologii umożliwił powstanie nowych gier, które później stały się niezbędnym elementem wielu imprez i turniejów. Gry zaczęto dostosowywać zarówno do graczy jak i do widzów. Przykładem może być tutaj seria gier typu FPS - Halo, czy gra typu RTS - StarCraft II. Powstawały wtedy także gry sportowe (np. seria FIFA), bijatyki (Mortal Kombat, czy Tekken) i wiele innych nowych produkcji, lub kontynuacji wcześniejszych serii. Największy wpływ miało jednak powstanie gier typu MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), który wyodrębnił się z gier RTS. Różnicą było jednak, że w grach RTS gracz sterował całą drużyną, zajmował się wszystkim, podczas gdy w MOBA jest on odpowiedzialny za tylko jedną postać w drużynie, a resztą sterują inni gracze. Najpopularniejsze gry tego typu to seria Warcraft, zwłaszcza 3 część oraz modyfikacja tej gry, DotA (Defence of the Ancients), a także kontynuacja Warcrafta - WoW (World of Warcraft). Gry typu MOBA szybko zaczęły zyskiwać na popularności i dominować w e-sportowym świecie. W 2009 roku wyszła gra League of Legends (LoL), która w późniejszych latach stała się najczęściej graną grą komputerową na świecie. Także inne aspekty związane ze e-sportem miały swój początek w XXI wieku. Transmisje telewizyjne z e-sportowych wydarzeń zaczęły być coraz popularniejsze. Trwało to jednak do pewnego momentu, kiedy ich pozycję zajęły na stałe internetowe serwisy streamingowe, takie jak Twitch. [Lynch, 2016] W związku z coraz większą popularnością e-sportu, zaczęto prowadzić dyskusje na temat kwalifikowania go jako sport, nawet profesjonalny. Prowadzone są też rozmowy, aby stał on się częścią Igrzysk Olimpijskich. [Zaccardi, 2017]

### 1.1.3 Rodzaje gier

**Fighting game (Bijatyka)** - W bijatykach odbywa się pojedynek jeden na jeden dwóch postaci. Jedna z nich jest kontrolowana przez gracza, a druga może być kontrolowana przez innego gracza, lub przez komputer, sztuczną inteligencję. Gra ma najczęściej postać pojedynku na pięści, ale może się zdarzyć, że postaci mają broń, lub używają specjalnych umiejętności.[Next Generation, numer 15, 1996] Bijatyki są często uznawane jako rodzaj gry sportowej. Warto jednak rozróżnić poszczególne gry i przypisać je do odpowiedniej kategorii. Gry, które są symulatorami boksu, mieszanych sztuk walki, czy amerykańskiego wrestlingu zaliczane są raczej do gier sportowych. Bijatyki najczęściej wzorowane są na azjatyckich sztukach walki, nierzadko przekoloryzowane i dające postaciom na ekranie nadnaturalne umiejętności.

Rozgrywka to najczęściej pojedynek jeden na jeden między postaciami, z których gracz kontroluje jedną. Gracz przed rozpoczęciem meczu sam wybiera swoją postać, ze względu na jej sposób walki, czy konkretne umiejętności. W bijatykach równie istotne co umiejętności atakowania są umiejętności gracza w blokowaniu ciosów i wyprowadzaniu kontr. Pojedynek odbywa się na planszy, którą najczęściej także można wybrać przed meczem. W niektórych, zwłaszcza nowszych, grach postaci mogą wykorzystywać elementy otoczenia planszy do walki, np. poprzez podniesienie czegoś, czym można uderzyć rywala. Jeden pojedynek jest najczęściej podzielony na rundy i wygrywa ten gracz, któremu uda się wygrać więcej rund (zwykle stosuje się zasadę najlepszy z trzech rund). Na ekranie nad każdą z postaci znajduje się kolorowy pasek, który pokazuje jej zdrowie. Pasek na początku jest wypełniony, a z każdym otrzymanym ciosem jego zawartość maleje, by w końcu zniknąć całkowicie, co oznacza porażkę. Gracze sterują swoimi postaciami za pomocą klawiszy klawiatury, lub przyciskami na kontrolerze konsoli do gier. W przeszłości bijatyki najczęściej były obecne na maszynach do gry, dostępnych w salonach gier, czy parkach rozrywki. Nowsze gry wykorzystują w pełni potęgę Internetu i dają graczom możliwość gry ze sobą przez sieć. Historia bijatyk sięga późnych lat 70' kiedy to powstały pierwsze proste gry tego typu. Obecnie najnowsze tytuły oprócz atrakcyjnej strony wizualnej, przyciągają swoimi funkcjonalnościami (np. możliwością poruszania się postaci w trzech wymiarach). Do najpopularniejszych gier bijatyk można zaliczyć serie gier Street Fighter, Tekken, czy Mortal Kombat.

**FPS (First-Person Shooter, Strzelanka Pierwszoosobowa)** - Gry FPS, jak sama nazwa wskazuje, pozwalają graczowi wcielić się w daną postać i widzieć rozgrywkę z perspektywy pierwszej osoby. Gracz nie widzi na ekranie całej swojej postaci, a jedynie ręce swojej postaci, które trzymają broń, lub inny przedmiot. [Garmon, 2005] Bardzo rzadko zdarza się, aby gra była z perspektywy trzeciej osoby (postać widoczna cała na ekranie, kamera za plecami postaci), wtedy można by się zastanawiać, czy nadal jest ona FPSem, czy raczej grą akcji, zwykłą strzelanką. Gry typu FPS wywodzą się z gier dostępnych na popularnych automatach, które można jeszcze zobaczyć w parkach rozrywki, czy salonach gier. Gracz brał do ręki kontroler, który najczęściej przypominał broń i poruszając się na jednej określonej trasie strzelał do celów. [Casamassina, 2005] Gry typu FPS są znacznie bardziej rozwinięte i wymagają dużej zręczności i koordynacji. Po pierwsze w FPSach gracz może poruszać się swoją postacią w trzech wymiarach na określonej mapie, a nie tylko na trasie. Po drugie gracz odpowiada nie tylko za celowanie, ale również za chodzenie postacią. Sterowanie zależne jest od tego, czy gracz używa komputera, czy konsoli do gier. W przypadku komputera, sterowanie postacią i inne dodatkowe czynności, takie jak kucanie, skakanie, czy interakcje z otoczeniem są wykonywane na klawiaturze. Myszka komputerowa służy graczowi do celowania i strzelania. Grając na konsoli do gier, gracz wykonuje wszystkie czynności na jednym kontrolerze. Dwie analogowe gałki służą do chodzenia i celowania, a przyciski do strzelania, kucania i innych czynności.

Rozgrywka przypomina walkę na określonym polu, najczęściej przy użyciu broni palnej. Gracze strzelają do siebie i starają się zabić przeciwnika. Na ekranie oprócz rąk postaci widoczne są najczęściej pasek zdrowia, który pokazuje jak bardzo sterowana postać jest ranna, ilość amunicji, która nie została jeszcze wystrzelana oraz, zależnie od gry i trybu rozgrywki, mała mapa pola walki. Wiele gier oferuje użytkownikowi możliwość wyboru trybu gry, czy to każdy na każdego, czy gra drużynowa, w której liczy się siła całego zespołu. Wiele gier typu FPS, zwłaszcza tych nowszych oferuje także możliwość grania zarówno przez Internet w trybie gry wieloosobowej, jak i w trybie jednego gracza. Tryb dla jednego gracza to zwykle jakaś określona fabuła, historia nawiązująca do tematyki gry, np. gra Call of Duty: World War II opisuje wydarzenia z II Wojny Światowej. Tryb wieloosobowy natomiast, to podstawa e-sportu. Gracze rywalizują ze sobą zarówno przez Internet, a najlepsi z nich, jeżdżą na wielkie turnieje, rozgrywane w sieci lokalnej, aby walczyć o nagrody. Najlepsi gracze często dobierają się w drużyny, mają trenerów i sponsorów.

Początki FPSów to lata 70', kiedy to powstawały pierwsze gry z widokiem pierwszej osoby, jednak aż do roku 1992 gry nie przypominały obecnych. Wtedy wyszła gra

Wolfenstein 3D, która przez niektórych jest uważana właśnie za pierwszą grę typu FPS. [Hasselberger, 2009] Z następnych lat warto wspomnieć powstanie gry Doom, Duke Nukem 3D, czy Quake. W 1998 roku powstała gra Half-Life, a w 1999 jej modyfikacja Counter-Strike, której najnowsza wersja C-S: Global Offensive jest jedną z najpopularniejszych gier na świecie i nieodłącznym elementem e-sportowych imprez. Bardzo popularne są także serie gier Halo, Battlefield i Call of Duty.

**RTS (Real-Time Strategy, Strategia Czasu Rzeczywistego)** - Gra typu RTS należy do kategorii gier strategicznych. W grach tego typu, gracz wykazuje się swoją umiejętnością analitycznego myślenia i podejmowania odpowiednich decyzji, w celu osiągnięcia celów. Gry strategiczne mają często format gry na tury. Najpierw jeden z graczy wykonuje swój ruch, a dopiero później tę możliwość ma drugi z graczy. W czasie, gdy przeciwnik wykonuje swój ruch, gracz zastanawia się nad swoimi następnymi posunięciami i obiera strategię na dalszą grę, podobnie jak w szachach. Taki format gry nie występuje w grach typu RTS. Nie ma w nich podziału na kolejne tury. Każdy z graczy może wykonywać swoje ruchy niezależnie od przeciwnika. Są osoby, które upatrują w tym wadę gier typu RTS. Mówią one, że często od myślenia analitycznego i umiejętnego kierowania swoimi zasobami, ważniejsze jest to, jak szybko gracz potrafi klikać przyciski na myszy, szybciej wydając rozkazy.

Rozgrywka w grach typu RTS, w dużym uproszczeniu, przypomina wojnę. Nie konkretną bitwę, ale całość działań, które poprzedzają pojedynek i są wykonywane w jego trakcie. W jednym meczu gra ze sobą dwóch graczy, z których każdy znajduje się w innej części mapy. Każdy z graczy ma do dyspozycji swoje oddziały, których zadaniem jest atakowanie sił przeciwnika, bronienie własnej bazy, a także jej wzmacnianie. [Adams, 2006] Nierzadko w grach tego typu dodatkowo możliwe jest wydobywanie surowców, budowanie fortyfikacji oraz tworzenie nowych oddziałów. Zadaniem graczy jest pokonanie przeciwnika poprzez zniszczenie jego bazy. Część graczy obiera strategię raczej defensywną, budując umocnienia swojej bazy, aby przeciwnik nie mógł jej tak łatwo zniszczyć. Zdecydowana większość jednak prowadzi rozgrywkę ofensywnie, szybko atakując siły przeciwnika, licząc na to, że nie rozbudował jeszcze swojej bazy i armii. Gry typu RTS są najczęściej przeznaczone do grania na komputerze, mimo, że gra Herzog Zwei, która jest uważana za pierwszą grę tego typu, jest grą konsolową. Za przewagą komputera w tym przypadku stoi sterowanie, które jest prostsze i bardziej intuicyjne przy użyciu myszy i klawiatury, niż przy użyciu kontrolera.

Gry strategiczne wywodzą się z gier takich jak szachy, czy Go. W tych popularnych grach, gracze wykonują swoje ruchy na przemian w swoich turach, w międzyczasie zastanawiając się nad następnymi posunięciami. Pierwsza konsolowa gra strategiczna, Invasion, powstała w 1972 roku. Momentem przełomowym w historii gier strategicznych było wyodrębnienie się właśnie typu gier RTS, kiedy to w 1989 roku powstała gra Herzog Zwei. Warta odnotowania jest także gra Dune II, wypuszczona w 1992 roku, która określona została jako gra typu RTS, by jeszcze zwiększyć zainteresowanie nowym typem gier. Najważniejsze jednak wydarzenia miały miejsce w 1998 roku, kiedy to firma Blizzard wypuściła grę StarCraft, która z miejsca stała się fenomenem. [Moss, 2017] Myśląc o grach RTS, pierwszym skojarzeniem każdego gracza będzie właśnie owa gra, która od czasu powstania nieprzerwanie króluje w swojej kategorii. W 2010 roku wypuszczona została kolejna edycja gry - StarCraft II, w którą, od czasu powstania, są organizowane wielkie cykliczne turnieje. Gry StarCraft i StarCraft II, jak i cała kategoria gier RTS, są popularne zwłaszcza w Korei Południowej.

**MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)** - Na początku powstała kategoria gier strategicznych. Z niej powstała kategoria gier RTS. Z kolei z Strategii Czasu Rzeczywistego wyodrębnił się nowy typ gry - MOBA. W grach RTS, w pojedynku uczestniczyli jedynie dwaj gracze, którzy kontrolowali całość rozgrywki na ekranie. Każdy miał swoje wojska i musiał zniszczyć bazę wroga. Taka sama zasada ma miejsce w grach MOBA. Jest jednak różnica. W rozgrywce bierze udział większa liczba graczy i każdy z nich kontroluje jedynie jedną postać w swojej drużynie. [Groen, 2012] Gry typu MOBA, podobnie jak gry RTS, są najczęściej przeznaczone na komputer. Sterowanie przy pomocy myszki i klawiatury jest bardziej intuicyjne i daje więcej możliwości przy personalizacji przycisków i klawiszy. Gry typu MOBA, od momentu powstania pierwszych przykładów gier tego typu (1998) zyskiwały przychylność graczy i stawały się coraz popularniejsze.

Mecz w grach MOBA ma schemat pojedynku między dwoma drużynami. Obie drużyny mają swoje bazy w przeciwległych miejscach na mapie. Celem każdej z drużyn jest zniszczenie bazy przeciwnej drużyny. Drużyny składają się z takiej samej liczby postaci, z których każda jest kontrolowana przez innego gracza. Nierzadko każda z postaci w drużynie jest przeznaczona do innych celów i ma odpowiednie predyspozycje i umiejętności. Do najczęściej spotykanych rodzajów zalicza się wojownika, który ma więcej zdrowia i jest silniejszy, a jego głównym zadaniem jest bezpośrednia walka z przeciwnikami, medyka, który pomaga innym i dba o ich zdrowie, a także postać, która może używać magii i ataków

specjalnych. Gracze często dobierają się w zespoły w taki sposób, aby mieć w swoich szeregach osobę odpowiedzialną za każdą z postaci. Pomaga to w wyspecjalizowaniu się w swojej roli i stworzeniu zespołu specjalistów, który będzie mógł walczyć w turniejach.

Uznaje się, że gra Herzog Zwei zapoczątkowała w 1998 roku nową kategorię gier - RTS. Rok ten jest też niepisanym początkiem gier MOBA, gdyż wyżej wymieniona gra zawierała elementy, zbliżone do rozwiązań w grach MOBA, które wyodrębniły się przecież z RTS. W tym samym roku (1998) firma Blizzard Entertainment wydała grę StarCraft, która ukształtowała rynek gier RTS. W grze była możliwość edycji i tworzenia własnej rozgrywki. Gracz Aeon64 stworzył mapę Aeon of Strife, na której każdy z graczy sterował jedną postacią, a walka odbywała się na mapie składającej się z trzech głównych ścieżek, podobnie jak w późniejszych grach MOBA. W 2002 roku Blizzard wydał grę Warcraft III: Reign of Chaos, która również dawała możliwość tworzenia i modyfikacji rozgrywki. Modder Eul przeniósł rozwiązania z mapy Aeon of Strife do nowej gry i dodał swoje rozwiązania, tworząc mapę, którą nazwał Defence of the Ancients (DotA). Było to przełomowe wydarzenie w świecie gier MOBA. [Dean, 2014] W kolejnych latach różni gracze i modderzy tworzyli swoje mapy, bazując na mapie DotA. Duże zainteresowanie okazali także producenci gier, którzy chcieli wykorzystać potencjał nowych trendów w świecie gier i wypuszczali kolejne tytuły. W 2009 roku producent Riot Games wydał swoją debiutancką grę - League of Legends (LoL), która z każdym kolejnym rokiem zyskiwała na popularności, by w końcu stać się najczęściej graną grą komputerową na świecie. [raport Newzoo, 2017]. W 2012 roku Blizzard Entertainment wydał grę Heroes of the Storm (HotS), w 2013 Valve Corporation wypuścił grę Dota 2, a rok później w 2014 powstała gra Smite, opracowana przez studio Hi-Rez Studios. Wszystkie te gry MOBA, po wypuszczeniu na rynek, stały się nieodłącznym elementem profesjonalnych lig i turniejów e-sportowych.

**Sports game (Gra sportowa, Symulator sportu)** - Gry sportowe to dość szeroka kategoria gier, do której wlicza się wiele ich rodzajów. Pierwszym przykładem są symulatory sportu, takie jak symulatory piłki nożnej (FIFA), czy koszykówki (NBA 2K). Kolejnym rodzajem gier sportowych są gry związane z zarządzaniem sportem, na przykład zarządzanie klubem piłkarskim (Football Manager). Do gier sportowych można zaliczyć także gry, które w pewien sposób parodiują sport, są nierealne, jak specjalne wyścigi zmodyfikowanymi samochodami (Need for Speed). Niektóre z wymienionych rodzajów gier sportowych, a zwłaszcza zarządzanie sportem, są produkowane głównie z myślą o graczach komputerowych. Na konsolach częściej gra się w symulatory. Warte odnotowania są także

sportowe gry konsolowe, które bardzo przypominają prawdziwy sport. Na konsoli do gier Nintendo Wii można grać w różne gry sportowe np. baseball. Gracz trzyma w rękach podłużny kontroler, którym wymachuje jak prawdziwym kijem baseballowym, aby trafić lecące na ekranie piłki.

Rozgrywka w grach sportowych zależy od rodzaju gry. W grach opartych o zarządzanie sportem gracz widzi na ekranie komputera różne wykresy, tabele, lub miniaturowe boisko, na którym trwa symulacja meczu. W grach tych nierzadko zadania gracza nie ograniczają się jedynie do sfery sportowej, a dodatkowo do zarządzania klubem, jego personelem, czy relacją z mediami. Wszystkie działania gracz wykonuje przy użyciu myszy lub klawiatury. Symulatory sportu przypominają najczęściej sportową transmisję telewizyjną. Gracz widzi na ekranie mecz i w zależności od wybranego trybu, steruje jednym z zawodników, lub całą drużyną. Wykorzystuje do tego przyciski na klawiaturze, lub w przypadku konsoli, przyciski na kontrolerze. Symulatory sportu zawierają często różne tryby rozgrywki. Gracz może grać pojedyncze mecze, zarówno przeciwko komputerowi, jak i przez Internet z graczami z całego świata. Ma także możliwość rozgrywania całego turnieju, czy sezonu ligowego. Niektóre tryby przeznaczone są tylko do grania offline, czyli na jednej konsoli, a inne do grania przez Internet - online. W symulatorach wyścigów samochodowych gracz widzi akcję na ekranie oczami kierowcy. Kieruje swoim pojazdem za pomocą kontrolera, lub specjalnej kierownicy, kompatybilnej z konsolą, która daje pewien realizm grze.

Za pierwszą komputerową grę sportową można uznać grę Tennis for Two, stworzoną w 1958 roku przez Williama Higinbotham'a. Była to prosta gra, imitująca pojedynek tenisowy. Na środku ekranu widoczna była siatka, a zadaniem graczy było odbijanie nad nią piłki. Rakiety tenisowe nie były widoczne na ekranie, a każde zatrzymanie się piłki, oznaczało konieczność resetowania gry i zaczynania jej od nowa. Mimo swojej prostoty gra zapisała się w historii i zapoczątkowała kategorię gier sportowych. [Reimer, 2005] W latach 70' XX wieku gry sportowe stawały się coraz popularniejsze, coraz więcej ich produkowano. Warto wspomnieć producenta gier Taito Corporation, który w tamtym okresie wyprodukował między innymi grę tenisową Davis Cup (1973), piłkarską Soccer (1973), czy jedną z pierwszych gier wyścigowych Speed Race (1974). W latach 80' powstawały kolejne gry sportowe, ze względu na postęp technologiczny, były coraz lepsze i dokładniejsze. W 1990 roku Electronic Arts wypuściło grę John Madden Football, która zmieni nazwę w kolejnych latach na Madden NFL. Był to symulator futbolu amerykańskiego, który przyciągał zarówno wizualną stroną, jak i techniczną. Gra ta wychodzi cyklicznie, raz w roku, a ostatnia edycja -

Madden NFL 18, wyszła w 2017 roku. W 1991 roku Electronic Arts (EA) utworzyło pod sobą markę EA Sports, która miała być odpowiedzialna za produkowanie i wydawanie jedynie gier sportowych. EA Sports w kolejnych latach zdominowało rynek gier sportowych wydając swoje gry: piłkarską (FIFA), koszykarską (NBA Live) i hokejową (NHL). Każda z tych serii gier, podobnie jak Madden NFL, wychodzi co roku, ostatnie edycje wyszły w 2017 roku. Konkurencją dla EA Sports są studia 2K Sports i Konami. Pierwsze może się poszczycić dobrymi seriami gier, koszykarską (NBA 2K), hokejową (NHL 2K), a także serią gier o amerykańskich zapasach (WWE 2K). Z kolei Konami jest znane przede wszystkim ze swojej serii piłkarskiej Pro Evolution Soccer (PES).

#### 1.1.4 Tryby gry

W tym podrozdziale omówione zostały tryby gry, jakie ma do wybrania gracz. Większość gier umożliwia graczom granie zarówno offline, czyli bez potrzeby podłączenia do Internetu, jak i online, czyli przez Internet. Gracze mogą także grać lokalnie, w małej sieci - LAN (Local Area Network). Tryb ten jest szczególnie często wykorzystywany na turniejach e-sportowych. W podrozdziale znalazły się także informacje o specjalnym modelu widza, który umożliwia obserwowanie rozgrywki.

Zdecydowana większość gier posiada tryb **offline**. Oznacza to, że gracz nie musi być podłączony do Internetu, żeby zagrać w grę, lub jej część. Najczęściej w trybie offline dostępna jest kampania, lub fabuła jakiejś gry, na przykład w grze Call of Duty: Black Ops, gracze wcielają się w postać żołnierza, który musi pokrzyżować szyki Fidelowi Castro. Offline jest także często dostępne w grach sportowych. Gracze mogą rozgrywać mecze, sterując jedną drużyną, podczas, gdy drugą steruje komputer. Gra w trybie offline jest także możliwa dla kilku graczy na jednej konsoli. Warunkiem jest jednak podłączenie odpowiedniej liczby kontrolerów.

Tryb **online** pozwala na grę, przez Internet, z ludźmi z całego świata. Wraz z rozwojem technologii oraz powszechniejącym dostępem do Internetu, rozwinęła się także branża gier. Bardzo dużo gier, zwłaszcza tych obecnych w e-sportowym świecie, posiada możliwość grania przez Internet. Granie przez Internet ma zazwyczaj formę pojedynku, rywalizacji z przeciwnikiem - innym graczem, lub z wieloma graczami. Często towarzyszy temu zbieranie punktów, czy statystyk do rankingów, na przykład w serii gier FIFA gracze rywalizują ze sobą w sezonach piłkarskich o zdobycie mistrzostwa swoją drużyną. Granie online jest możliwe dzięki serwerom. Najczęściej są one podzielone na pewne regiony, na



przykład w grze League of Legends istnieją serwery Europa Zachód, czy Ameryka Północna. Niektóre gry pozwalają na tworzenie i granie na własnych serwerach. Częstym problemem grania przez Internet są laci, czyli opóźnienia spowodowane na przykład słabym połączeniem internetowym. Dodatkowo podczas rozgrywek internetowych nie zawsze da się złapać graczy, którzy oszukują, tak zwanych cheaterów. Jest to problemem, gdyż mniejsze e-sportowe turnieje, lub eliminacje do tych największych są rozgrywane właśnie online.

Rozgrywki prowadzone są także w sieci LAN (Local Area Network), czyli w lokalnej sieci internetowej. Schemat gry jest praktycznie taki sam, jak w przypadku grania online. Różnicą jest jednak to, że wszyscy gracze, biorący udział w rozgrywce, muszą być fizycznie obecni w jednym miejscu. LAN jest szczególnie popularny w największych turniejach e-sportowych. Organizowane są one w taki sposób, aby gracze zebrani byli w miejscu turnieju i rywalizowali ze sobą na wcześniej przygotowanych stanowiskach komputerowych. Dodatkowym atutem LAN jest praktycznie zerowa możliwość oszukiwania, gdyż każdy z graczy ma taki sam sprzęt i nie ma możliwości nic zmieniać. Dodatkowo LAN cechuje się płynniejszą rozgrywką i lepszą jakością niż gra online, ze względu na zminimalizowanie możliwości pojawienia się lagów(opóźnień), grając w małej sieci lokalnej. LAN jest także ceniony ze względu na swój aspekt społeczny, gdyż gracze muszą się ze sobą spotkać, aby zagrać. Popularne są imprezy, na których każdy z graczy używa swojego przyniesionego sprzętu.

Oprócz oczywistej możliwości grania w daną grę, czy to offline, czy online, niektóre gry zawierają **model widza**. Model ten umożliwia, nie granie, a obserwowanie rozgrywki. Obserwacja może być prowadzona z perspektywy któregoś z graczy. Wiele gier posiada jednak specjalne modele, które umożliwiają obserwację rozgrywki z różnych miejsc na mapie, zapewniając widzom najlepsze wrażenia. Jest to zwłaszcza popularne rozwiązanie na turniejach e-sportowych. Gracze, czy drużyny biorące udział w rozgrywce, widzą na swoich ekranach grę z własnej perspektywy. Widzowie obserwujący rozgrywkę na osobnych ekranach, czy wielkich telebimach dostają inny, pełniejszy obraz, który pozwala zobrazować całą rozgrywkę z różnych perspektyw.

### 1.1.5 Turnieje i ligi

Wraz z rozwojem sportu elektronicznego, rozwijała się także jego organizacja, a on sam ulegał coraz większej profesjonalizacji. Zaczęły pojawiać się nowe organizacje, a wraz z nimi nowi sponsorzy i nowe turnieje. Turnieje e-sportowe rozgrywane są najczęściej na

żywo z udziałem publiczności oraz odpowiednich sędziów, czy oficjalnych przedstawicieli, którzy czuwają nad tym, aby gracze nie oszukiwali. W przypadku dużych turniejów, które wymagają dłuższego procesu eliminacji, zdarza się przeprowadzać je online, a do decydującej fazy przechodzą zwycięzcy eliminacji. Przykładem mogą być tutaj mistrzostwa w grze FIFA 18.

Największe turnieje, takie jak Dreamhack, World Cyber Games, turniej Major League Gaming, czy Intel Extreme Masters są wielkimi przedsięwzięciami, nastawionymi nie tylko na graczy, ale także na widzów. Wydarzenia te przypominają sportowe zmagania. Także obowiązują bilety, fani siedzą na widowni, przed którą ustawiona jest scena ze stanowiskami graczy. Ich zmagania mogą śledzić na wielkich monitorach, najczęściej w modelu widza, który pozwala na kompleksowe wrażenia z rozgrywki. Turnieje takie są zwykle wielogodzinne, czasem trwają nawet kilka dni. Dlatego, poza samym śledzeniem rozgrywki, fani mogą brać udział w konkursach, czy mini turniejach, organizowanych przez sponsorów, a także korzystać ze stref gastronomicznych, czy rozrywkowych. Fani, którzy osobiście nie mogą się znaleźć na turnieju, także mają możliwość jego śledzenia na żywo. Takie wydarzenia są bowiem często transmitowane na platformach internetowych YouTube, czy Twitch.

Granie o zwycięstwo i sławę jest bardzo istotne dla większości graczy. Dodatkowo za zwycięstwo, czy zajęcie wysokiego miejsca, gracz lub całe drużyny otrzymują nagrody pieniężne. Im większy turniej i ma więcej sponsorów, tym nagrody są wyższe. Rosną one także wraz ze wzrostem zainteresowania sportem wirtualnym, który przyciąga coraz więcej ludzi. Pula nagród w turnieju Dota 2 International 2017 wynosiła aż 24 miliony dolarów. Pięć lat wcześniej, edycja tego samego turnieju miała pulę nagród 1,6 miliona dolarów. [Prescott, 2017]. Potencjał biznesowy sportu elektronicznego przyciągnął do niego wielu sponsorów, którzy nierzadko współfinansują turniejowe nagrody. Wykorzystują oni także obecność wielu fanów, którzy mogą stać się nabywcami ich produktów. Dlatego często na turniejach i e-sportowych wydarzeniach można spotkać stanowiska firm, mniej lub bardziej powiązanych z danym turniejem i e-sportem. Najczęściej są to firmy produkujące sprzęt lub oprogramowanie komputerowe, np. Logitech, czy Razer, ale także np. firmy z branży napojów energetycznych.

Poza cyklicznymi turniejami, które trwają przez ograniczony czas, popularne są także e-sportowe ligi. Mają one najczęściej formę zbliżoną do zwykłej sportowej ligi, każdy rozgrywa mecze z każdym w obrębie danej ligi, a wyniki są utrwalane w tabelach. Przykładem może być tutaj sytuacja w amerykańskiej lidze piłkarskiej Major League Soccer

(MLS). Rywalizacja na normalnym boisku piłkarskim jest podstawą, ale zmagania odbywają się także na wirtualnych stadionach. Władze MLS wpadły na pomysł, aby każda z drużyn wystawiła swojego zawodnika, który będzie rywalizował o wirtualne mistrzostwo w lidze eMLS [Sarkar, 2018]. Kolejne wydarzenia i mecze ligowe są często transmitowane na żywo dla fanów poprzez internetowe platformy np. na Twitchu.

### **1.1.6 Drużyny**

Wraz z rozwojem sportu elektronicznego, zaczęto zmieniać podejście do niego. Coś co kiedyś było jedynie rozrywką, stawało się poważnym sposobem na życie. Gracze zaczęli ze sobą wiązać porozumienia i zakładać pierwsze drużyny. Niedługo czas potem do gry wkroczyli eksperci i organizacje, które zaczęły zakładać profesjonalne zespoły, na początku ograniczające się do konkretnej gry, a z czasem do wielu na różnych platformach. Warte przytoczenia są tutaj drużyny takie jak OpTic Gaming, Team SoloMid, Fnatic, czy Faze Clan.

Coś co z zewnątrz może wyglądać jedynie na dobrą zabawę, w rzeczywistości jest niełatwym wyzwaniem dla wielu zaangażowanych osób. Zadaniem graczy jest jak najlepsze przygotowanie się do zawodów i końcowy wynik w nich. Trenują oni po kilka godzin dziennie, oprócz rozwijania swoich umiejętności w grze oraz zgrywania się w zespole, duży nacisk kładzie się na taktykę i przygotowanie mentalne do danych zawodów. Czuwają nad tym odpowiednie osoby m.in. trenerzy, którzy analizują grę rywali, a na turniejach pilnują taktyki, podpowiadając zawodnikom. Częstą praktyką w przypadku wieloosobowych drużyn jest wspólne mieszkanie. Gracze żyją ze sobą, spędzają czas, aby poza wirtualnym światem jeszcze lepiej mogli się zżyć. Nierzadko chwalą się swoimi willami, w których mieszkają, czy życiem prywatnym w mediach społecznościowych. Bardzo istotne w całym procesie e-sportowym są osoby odpowiedzialne za organizację w drużynie oraz sponsorzy. Ci ostatni starają się wspierać graczy, licząc na ich zwycięstwo, które będzie korzystne także dla nich. Najczęściej sponsorami drużyn są firmy zajmujące się produkcją sprzętu komputerowego oraz oprogramowania. Dostarczają swoim graczom sprzęt najwyższej klasy, aby mogli oni przygotować się jak najlepiej. Bardzo często gracze dostają także miesięczne wynagrodzenie lub premie finansowe za dobre wyniki.

### **1.1.7 Śledzenie rozgrywki**

Czym jest sport bez widzów? Pytanie to dotyczy także zmagania na wirtualnych arenach. Ciągły rozwój technologii sprawił, że widzowie mają teraz bardzo wiele możliwości na śledzenie ulubionych drużyn, czy zawodników. Poza oczywistym uczestnictwem na żywo i oglądaniem rozgrywek z widowni na wielkich turniejach, bardzo istotny okazał się tutaj Internet i jego dynamiczny rozwój. Kiedy e-sport stawiał pierwsze kroki, jedynym źródłem wiedzy dla graczy były artykuły w specjalnych czasopismach oraz w Internecie. Wraz z upływającym czasem, technologia stawała się coraz lepsza i powszechniejsza. Pozwoliło to na powstanie wielkich serwisów internetowych, zajmujących się wyłącznie e-sportem, agregującym wyniki z turniejów oraz informujących o najciekawszych wydarzeniach. Dużą rolę odgrywają także platformy, które umożliwiają śledzenie zmagania na żywo. Dwie główne to YouTube i Twitch. Zdarza się, w przypadku najważniejszych wydarzeń, że śledzących je online fanów jest wiele tysięcy jednocześnie. Dużą rolę odgrywają w całym procesie także media społecznościowe, na których fani dzielą się swoimi spostrzeżeniami, a gracze, czy drużyny informują na bieżąco o swojej sytuacji i zachęcają do wspierania w nadchodzących turniejach.

## **1.2 FIFA**

Sportowa gra wideo, której kolejne edycje ukazują się rokrocznie (od 2010 roku pod koniec września) począwszy od 1993 roku. FIFA jest symulatorem piłki nożnej, a jej nazwa pochodzi bezpośrednio od nazwy światowej federacji piłkarskiej - FIFA. Wydawcą gry jest firma Electronic Arts (EA), która wiezie prym na światowym rynku w tworzeniu i produkcji gier sportowych, pod swoją własną marką - EA Sports. EA Sports jest właśnie odpowiedzialne za opracowanie i produkcję kolejnych gier w serii. FIFA jest najchętniej wybieranym przez graczy, symulatorem piłki nożnej, ze względu na swój realizm. Gra wykorzystuje technologie bardziej zaawansowane niż konkurenci, przez co rozgrywka oraz wygląd piłkarzy są zbliżone do prawdziwych meczów piłkarskich. Dodatkowym atutem serii gier FIFA jest posiadanie oryginalnych licencji na używanie prawdziwych nazw klubów, strojów, herbów, czy imion i nazwisk zawodników.

### 1.2.1 Historia

Pierwsza gra serii FIFA - FIFA International Soccer została wypuszczona do sprzedaży w grudniu 1993 roku. W tamtym okresie gry sportowe, a zwłaszcza symulatory piłki nożnej dopiero pojawiały się na rynku dla większej grupy odbiorców. Z racji, że była to pierwsza gra z serii, była ona swego rodzaju testem. Po sukcesie z serią Madden (futbol amerykański), EA postanowiło zająć się także piłką nożną. Gra różniła się od swoich konkurentów w tamtym okresie m.in. ustawieniem kamery, gracz nie widział boiska z lotu ptaka, a w rzucie izometrycznym. FIFA International Soccer nie miała oryginalnych licencji na używanie prawdziwych nazw własnych oraz imion i nazwisk zawodników. [Johnstone, 2017] Pierwsza gra z serii, po entuzjastycznym przyjęciu przez graczy, pozwalała patrzeć w przyszłość z optymizmem.

Następna gra serii FIFA - FIFA Soccer 95 (FIFA 95) została wypuszczona na rynek rok później, na początku czerwca 1994 roku. W stosunku do poprzedniej części, zawierała więcej drużyn piłkarskich i wyeliminowała pewne błędy. Przełomowa była jednak kolejna część - FIFA Soccer 96 (FIFA 96), która jako pierwsza gra z serii zawierała grafikę 3D czasu rzeczywistego. Dodatkowo w grze po raz pierwszy użyto prawdziwych imion i nazwisk piłkarzy, oraz pozycji na jakich grali. Wraz z powstawaniem kolejnych gier z serii, naprawiane były błędy i niedociągnięcia poprzednich serii. W grze FIFA: Road to World Cup 98 naprawione zostały błędy z odgwiszdywaniem pozycji spalonej w grze. W kolejnych grach pojawiały się także nowe ligi piłkarskie, dające możliwość większego wyboru drużyn do grania. Producent, przy wypuszczaniu kolejnych gier, testował także różne warianty techniczne, aby jak najlepiej trafić do odbiorców. W grze FIFA 2000 użyto nowy silnik graficzny, który jednak nie spodobał się graczom, a sama gra oceniona została niżej od wcześniejszych części. Każda nowa gra z serii zawierała przynajmniej jeden element, który dodawał coś nowego do całej serii. W FIFA Football 2002 po raz pierwszy pojawiła się liga szwajcarska - Swiss Super League, a gra FIFA Football 2003 pokazywała w przerwie meczu i po jego zakończeniu, powtórki z gry, tak jak w najlepszych transmisjach telewizyjnych. [Johnstone, 2017] Kolejne edycje gry były ciągłym ulepszaniem całej gry, a w szczególności rozgrywki. W grze FIFA 06 zauważalnie zwiększono kontrolę rozgrywki przez gracza, zmieniając ponad połowę kodu na etapie projektowania. W grze FIFA 08 twórcy zaprezentowali nowy tryb gry - Zostań gwiazdą, w którym gracz kontroluje tylko jednego piłkarza, zamiast całej drużyny. FIFA 08 była także pierwszą grą z serii, która ukazała się na konsolę PlayStation 3. FIFA 09 oprócz usprawnień technicznych rozgrywki, zawierała

ulepszony tryb Zostań gwiazdą, pozwalający na rozgrywanie meczów 10 na 10, gdzie każdy z 20 graczy kontroluje jednego zawodnika. [Johnstone, 2017] Dodatkowo w grze, po raz pierwszy, pojawił się tryb gry online Ultimate Team, który w kolejnych edycjach gry będzie zyskiwał na popularności wśród graczy. Największą zmianą, którą przyniosła FIFA 10 było wprowadzenie dryblingu 360 stopni. Od tamtej pory piłkarze poruszali się na ekranie we wszystkich kierunkach, a nie jak w poprzednich częściach jedynie w 8. W kolejnych edycjach gry kładziono nacisk na usprawnienie sztucznej inteligencji w grze, aby rozgrywka jeszcze lepiej odzwierciedlała prawdziwe piłkarskie emocje. Dbano także o rozwój trybów gry online, aby jeszcze lepiej zintegrować graczy z całego świata.

Wraz z nadejściem najnowszej generacji konsol - PlayStation 4 i Xbox One, zmianie uległa także seria gier FIFA. Aby w pełni wykorzystać potencjał nowych konsol, począwszy od gry FIFA 14, EA Sports wydawało osobne gry na konsole nowej generacji i osobne na starsze konsole i komputery. Konsole nowej generacji dawały bardzo wiele możliwości rozwoju gry, na przykład zwiększenie pamięci operacyjnej w PlayStation 4 do 8 GB, w porównaniu do 512 MB w PlayStation 3 [Loveridge, 2016], pozwoliło, w grze FIFA 14, na wykorzystanie nowego silnika gry oraz usprawnienie sztucznej inteligencji podczas rozgrywki. EA Sports oprócz wdrażania nowych rozwiązań technologicznych w swojej serii piłkarskiej, starało się dodawać nowe rzeczy, które sprawią, że gra będzie jeszcze przyjemniejsza i bardziej realistyczna dla graczy. W grze FIFA 16, po raz pierwszy w historii, pojawiły się piłkarki, twórcy dodali możliwość zagrania meczu kobiecymi drużynami narodowymi. Gra FIFA 17 przyniosła dużo nowości. Twórcy dodali nowe ligi, między innymi japońską J1 League oraz nowe tryby gry. Gra, ze względu na nowe możliwości, została oparta o nowy silnik Frostbite w trzeciej wersji. [Martin, 2016] Twórcy gry FIFA 17, podążając za trendem gier, w których gracz dokonuje wyborów na różnych etapach i przez to kreuje oryginalną historię, dodali tryb The Journey. W trybie tym, gracz wciela się w postać młodego zawodnika Alexa Huntera, który trafia do dużego klubu. Jego postawa na boisku oraz wybory poza nim definiują jego dalszą karierę, którą gracz może rozwijać na różne sposoby. [Johnstone, 2017] Dodatkowo w grze, w istniejącym trybie Ultimate Team, dodany został moduł FUT Champions. Moduł ten całkowicie zmienił sposób rozgrywania turniejów o najlepszego gracza świata w grze FIFA. We wcześniejszych latach wyłonienie zwycięzcy spośród wszystkich graczy na świecie było bardziej problematyczne. Organizowano wiele lokalnych turniejów, z których zwycięzcy przechodzili dalej do następnych etapów, aż wyłoniony został najlepszy gracz. FUT Champions pozwoliło na rozgrywanie eliminacji przez Internet, bez potrzeby organizowania turniejów lokalnych. W każdy weekend gracze

mają możliwość rozegrania 40 meczów z innymi graczami, wygrane przekładają się na punkty, które z kolei trafiają na tablicę wyników. Najlepszych 64 graczy kwalifikuje się do turniejów, które mają wyłonić najlepszego z nich. W najnowszej grze serii FIFA 18, która została wydana 29 września 2017 roku, również wykorzystano silnik Frostbite, co pozwoliło na dalsze usprawnienie rozgrywki, zarówno od strony technicznej, jak i wizualnej. FIFA 18 przypomina pod wieloma względami swoją poprzedniczkę. Gracz ma możliwość kontynuować historię Alexa Huntera, czy rywalizować z najlepszymi graczami w FUT Champions. [Tapsell, 2018] Do gry zostały także dodane karty zawodników z minionych lat, zwanych w grze Ikonami. Gracze mogą sterować takimi sławami jak Pele, czy Diego Maradona.

### 1.2.2 Tryby gry

W trakcie powstawania kolejnych gier z serii FIFA zmieniały się tryby gry dostępne dla graczy w ramach danej części gry. W pierwszych tytułach, kiedy seria dopiero obierała właściwy kierunek, dominowały tryby dla jednego gracza. Z biegiem czasu, wraz z rozwojem technologii oraz Internetu, większą uwagę zaczęto przykładac do trybów wieloosobowych.

Przy opisywaniu poszczególnych trybów, pomocne było dla autora posiadanie własnej kopii gry. W najnowszej grze z serii - FIFA 18 użytkownik może grać w tryby [FIFPlay, 2017]:

- **Szybki mecz** - najpowszechniejszy tryb w grze, występuje od pierwszych części z serii. Gracz ma możliwość zagrania pojedynczego meczu, wybiera najpierw swój zespół oraz rywala, dokonuje zmian w składzie, wybiera taktykę oraz poziom trudności i inne ustawienia. Tryb ten jest trybem offline, nie jest do niego wymagane połączenie internetowe. Gracz może grać przeciwko sztucznej inteligencji, zwanej często konsolą, lub komputerem, lub po podłączeniu większej liczby kontrolerów, przeciwko innemu graczowi, lub graczom. Wszystkie kontrolery muszą być powiązane z tą samą konsolą. W FIFA 18 jednocześnie może grać 4 graczy, w poprzednich edycjach np. FIFA 13 liczba ta wynosiła 7.
- **Kariera** - tryb offline, który nie wymaga stałego połączenia z Internetem. Gracz ma możliwość wyboru z dwóch opcji, kariera menedżera klubu, lub kariera zawodnika. W trybie menedżerskim, poza graniem, lub symulowaniem meczów, gracz zarządza klubem, ma wpływ na budżet, kontrakty zawodników, transfery oraz szkolenie młodzieży.

Kariera zawodnika pozwala, po wybraniu klubu, na wybranie jednego z zawodników, którym gracz będzie sterował. Resztą składu zarządzała będzie sztuczna inteligencja.

- **The Journey** - kontynuacja przygód Alexa Huntera z poprzedniej części gry. Gracz wciela się w postać młodego zawodnika, który pnie się po szczeblach kariery, aby stać się zawodnikiem czołowego klubu. Poza rozgrywaniem meczów, gracz podejmuje wybory za młodego zawodnika, które rzutują na jego późniejsze zachowania i cechy.
- **Wirtualne kluby** - gracz tworzy swojego zawodnika od podstaw, wybiera jego wygląd fizyczny, a także umiejętności. Następnie tworzy własny klub wirtualny, lub dołącza do już istniejącego i rozgrywa mecze z innymi graczami z całego świata. W każdym klubie może być wielu zawodników, a jednocześnie w każdej drużynie może grać 11 graczy, każdy odpowiedzialny za swoją pozycję.
- **Ultimate Team** - tryb online, uważany przez graczy za najważniejszy i najlepszy w całej grze. Gracz zakłada swój wirtualny klub, do którego kupuje karty zawodników. Grając mecze zarabia wirtualne monety, które pozwalają na kupowanie coraz lepszych zawodników. Tryb ten został omówiony szerzej w podrozdziale Ultimate Team i FUT Champions.
- **Sezony** - tryb zbliżony do szybkiego meczu. Różnica polega na tym, że jest to tryb online i gracz wybiera jedynie swoją drużynę, a przeciwnikiem jest inny gracz. Gracz zaczyna swoją przygodę z Sezonami w niskiej lidze, a poprzez wygrywanie meczów może awansować wyżej, aż do pierwszej ligi.
- **Sezony współpracy** - jest to tryb prawie identyczny z Sezonami. Różnicą jest tutaj granie w duecie. Gracz ma możliwość grania Sezonów i awansowania wyżej w ligach, grając ze swoim przyjacielem, lub innym graczem.
- **Gry treningowe** - zbiór mini gier, które pozwalają na przećwiczenie pewnych umiejętności potrzebnych w grze. Gracz może się tutaj sprawdzić np. w strzelaniu rzutów wolnych, czy dośrodkowaniach. Gry treningowe mają różne poziomy trudności, począwszy od prostych, do takich, które mogą spowodować niemały wysiłek przy próbie ich zaliczenia.
- **Turnieje** - tryb offline, który pozwala na zagranie turnieju wybieranego z listy. Może to być np. Puchar Anglii, czy Puchar Niemiec. W trybie tym gracz ma także możliwość rozegrania Pucharu Reprezentacji Kobiet, czy utworzenie własnego turnieju do zagrania.



### 1.2.3 Ultimate Team i FUT Champions

FIFA Ultimate Team to najbardziej popularny tryb w serii gier FIFA. [oficjalna strona EA Sports]. Zalicza się do trybów online, czyli wymagane jest do niego połączenie z Internetem. Każdy z graczy tworzy własny klub, pod własną nazwą, oraz wybiera swoje stroje, stadion i piłkę ze wszystkich dostępnych w grze. Na starcie dostaje losowe karty zawodników, najwięcej najsłabszych brązowych. Poprzez rozgrywanie meczów, za które dostaje wirtualne monety, a także swoje działania na rynku transferowym - kupowanie i sprzedawanie kart, stara się wzbogacić, by pozwolić sobie na lepszych zawodników - srebrne i złote karty, którzy pozwolą mu na wygrywanie trudniejszych meczów. W trybie tym możliwe jest także kupowanie paczek z kartami zawodników za punkty, które można nabyć płacąc realną walutą.

Tryb Ultimate Team pojawił się po raz pierwszy w grze FIFA 09, jako osobny dodatek do pobrania. Pozwalał graczom na stworzenie własnego klubu wirtualnego i zarządzanie nim. Rozwijać klub można było poprzez zdobywanie punktów, lub kupowanie wirtualnych paczek z zawodnikami za Microsoft Points, nabywane za prawdziwe pieniądze. [Korda, 2009] W kolejnej części, FIFA 10, twórcy zapowiedzieli kontynuację trybu. Dodano więcej rodzajów paczek, oraz nowe usprawnienia np. zaawansowane wyszukiwanie piłkarzy na rynku transferowym. W kolejnych latach rozwijano tryb, dodawano nowe rozwiązania, aktualizowano bazę danych piłkarzy oraz usprawniano rynek transferowy. Wraz z grą FIFA 13, EA wypuściło na rynek aplikację internetową, która pozwalała zarządzać swoim klubem Ultimate Team na komputerze lub smartfonie. Kolejnym przełomem było wprowadzenie w FIFA 16 trybu FUT Draft, który pozwalał graczom na granie turnieju zawodnikami, których nie mieli w swoim klubie, musieli oni wybierać na każdą pozycję z 5 dostępnych losowych graczy. Wraz z grą FIFA 17 wypuszczony został tryb FUT Champions, znajdujący się w Ultimate Team, który okazał się bardzo istotny w kontekście światowych turniejów w grze FIFA. Tryb ten jest kontynuowany w najnowszej edycji gry - FIFA 18.

FUT Champions to tryb w obrębie Ultimate Team, w którym gracz kwalifikuje się w ciągu tygodnia do specjalnej ligi online rozgrywanej w weekend. Kwalifikacje mają postać turnieju, w którym gracz musi wygrać 4 mecze z rzędu, aby zapewnić sobie miejsce w weekendowej lidze. Używa do tego swojego składu z Ultimate Team. Zazwyczaj przed ligą weekendową gracz ma możliwość zakwalifikowania się w jednym z dwóch turniejów, w każdym ma też kilka prób. Po wygranej w turnieju, gracz dostaje przepustkę do ligi weekendowej. W najnowszej części trwa ona od piątku do niedzieli, w FIFA 17 jedynie

sobota i niedziela. W trakcie jednego weekendu zadaniem graczy jest rozegranie do 40 meczów z innymi zakwalifikowanymi graczami. Im więcej zwycięstw, tym wyższe miejsce w rankingu tygodniowym oraz miesięcznym. W rankingu znajdują się poziomy nagród, określone za pomocą liczby zwycięstw w danej lidze weekendowej. Nagrody w FUT Champions są najbardziej okazałe z wszystkich w Ultimate Team, dlatego tryb ten jest chętnie grany przez graczy. Najlepsi gracze potrafią osiągnąć 40 na 40 zwycięstw w tygodniu i nawet 160 na 160 zwycięstw w miesiącu. [Yin-Poole, 2017]

FUT Champions znacząco wpłynęło na rozgrywanie turniejów o najlepszego gracza FIFA na świecie. Do czasu wyjścia tego trybu organizowano wiele lokalnych turniejów i eliminacji, aby wyselekcjonować grupę najlepszych graczy. Wspomniane wcześniej rankingi tygodniowe i miesięczne rozwiązały ten problem. Większość graczy wykorzystuje FUT Champions jako dobry sposób na rozwój swojego klubu, a najlepsi gracze jako okazję do udowodnienia swojej wartości. Regularne kończenie weekendów w TOP 100 rankingu owocuje wysokim miejscem w TOP 100 rankingu miesięcznego. EA ustala, które miesiące są miesiącami kwalifikacyjnymi do regionalnych turniejów. Oznacza to, że gracze z TOP 100, a dokładnie 64 z konsoli PS4 oraz 64 z konsoli Xbox One weźmie udział w turnieju regionalnym. Te rozgrywki odbywają się już w jednym miejscu, a nie przez Internet. Mecze rozgrywane są w specjalnym trybie, stworzonym tylko na potrzeby turnieju. Gracze mają do dyspozycji wszystkich piłkarzy w grze i z nich układają swoje składy, a rozgrywka odbywa się na lokalnym połączeniu LAN z dużym ekranem do śledzenia zmagania graczy (rys. 2)

**Rysunek 2 - Turniej FIFA 18 Global Series w Amsterdamie (2018)**



Źródło: <https://www.easports.com/fifa/ultimate-team/news/2018/fifa-global-series-playoffs-ps4-survival-day-recap>,  
[dostęp 12-02-2018]

### **1.2.4 Licencje i współpraca**

Głównym i właściwie jedynym konkurentem EA na rynku symulatorów piłki nożnej jest studio Konami i jego seria piłkarska Pro Evolution Soccer (PES). Zwolennicy obu stron wymieniają zawsze argumenty, dlaczego dana seria jest lepsza. Jednym z ważniejszych argumentów, skłaniających w stronę serii FIFA są licencje ligowe i klubowe. EA stara się, wypuszczając nowe gry z serii, aby były one możliwie zbliżone do prawdziwego futbolu. Rokrocznie podejmuje współpracę z organizacjami ligowymi w wielu krajach, aby móc wykorzystać w grze oficjalne nazwy, stroje i nazwiska zawodników. W najnowszej części z serii - FIFA 18, gracze mają dostęp do ponad 30 lig piłkarskich z całego świata, łącznie do ponad 650 drużyn, którymi można grać. [Footy Headlines, 2017].

EA podejmuje także współpracę z różnymi podmiotami biznesowymi, aby uczynić swoją grę jeszcze lepszą. Poza wykorzystaniem nazwisk zawodników, od kilku edycji EA Sports kładzie nacisk na realistyczne oddanie wyglądu zewnętrznego piłkarzy. Są oni skanowani, ich twarze, mimika, gesty i konkretne ruchy, aby na ekranie przypominać oryginał. W kontekście wyjścia gry FIFA 18, twórcy nawiązali porozumienie z wieloma ligami i federacjami, także tymi mniej popularnymi. Przykładem może być oficjalne partnerstwo EA Sports oraz Angielskiej Federacji Piłkarskiej (EFL), które pozwoliło na wykorzystanie w grze FIFA 18 zeskanowanych twarzy zawodników z niższych lig w Anglii. [Stewart, 2017]. EFL składa się z 3 dywizji, które odpowiadają kolejno drugiemu, trzeciemu i czwartemu poziomowi rozgrywek piłkarskich w Anglii.

EA Sports współpracuje także z podmiotami, które nie są określone jedynie do tematyki piłki nożnej. Jeden ze sponsorów piłkarskiej organizacji FIFA, Adidas jest także jednym z partnerów serii, m.in. najnowszej części - FIFA 18. W grze jest dostępna drużyna Adidas All-Star, którą gracz może kupić z katalogu za punkty. Drużyna ta składa się z zawodników, którzy współpracują z Adidasem. Znajdują się w niej m.in. Lionel Messi, czy Gareth Bale. Do pudełkowej wersji gry dodawany był także kod rabatowy do internetowego sklepu Adidasa.

### **1.2.5 Turnieje**

Wraz z rozwojem serii i ukazywaniem się kolejnych części zaczęto podejmować pierwsze próby organizacji turniejów dla graczy. Z początku były to małe lokalne turnieje, ale ze wzrastającym zainteresowaniem seria, zaczęto myśleć o rozgrywkach większych,

globalnych. W 2004 roku odbyła się pierwsza edycja turnieju FIFA Interactive World Cup, który można określić mianem Mistrzostw Świata w grze FIFA. Pierwszym zwycięzcą został Brazylijczyk Thiago Carrico de Azevedo. [fifa.com, 2004] Od tamtego roku, wirtualne piłkarskie mistrzostwa są rozgrywane rokrocznie i są dla graczy najważniejszym turniejem w ciągu roku. W organizacji wirtualnych mistrzostw bardzo pomógł, wprowadzony od gry FIFA 17, tryb FUT Champions, który pozwala na sprawne przeprowadzenie pierwszych etapów eliminacji do turniejów kwalifikacyjnych, które odbywają się na całym świecie i są wydarzeniami na żywo z udziałem graczy i publiczności. Z każdego z nich przechodzi do następnej rundy określona liczba graczy, którzy później spotykają się w wielkim finale. [easports.com, 2017] W ostatniej zakończonej edycji w 2017 roku w grze FIFA 17, tytuł zdobył gracz z Wielkiej Brytanii - Gorilla. Zgarnął on pierwszą nagrodę, którą oprócz tytułu Mistrza Świata było 200 tysięcy dolarów. [fifa.com, 2017].

Poza największym turniejem nadal organizowane są mniejsze zawody, zarówno dla profesjonalistów, ale także dla graczy amatorskich. Z racji, że e-sport przyciąga coraz większą uwagę i zainteresowanie ze strony potencjalnych sponsorów, zdarza się, że i oni organizują zawody dla graczy. Zawody mogą mieć także formę mistrzostw danego kraju, np. Mistrzostw Polski w grze FIFA 18. Zawody nie omijają także graczy amatorskich. Często przy okazji wielkich turniejów, czy imprez e-sportowych rozgrywane są turnieje dla fanów, w których nagrodami jest najczęściej sprzęt i akcesoria komputerowe. Częstym zjawiskiem są także turnieje rozgrywane w sieciach sklepowych, przy okazji wyjścia nowej gry z serii. Nagrodą jest najczęściej nowa gra.

### **1.2.6 Drużyny i profesjonali gracze**

Jak w każdej grze, która jest zaliczana w poczet e-sportowych, są gracze amatorscy i profesjonaliści. Gracze profesjonalni rywalizują ze sobą o najwyższe nagrody w najważniejszych turniejach. W zawodach takich biorą udział zarówno gracze, którzy reprezentują jedynie siebie, ale także tacy, którzy są zawodnikami drużyny e-sportowej. Gracze ci występują najczęściej pod pseudonimem nawiązującym do drużyny, otrzymują od niej stroje i gadżety, a czasem także wynagrodzenie za grę. W obecnej edycji gry, na turniejach pojawiali się gracze z drużyn typowo związanych z grą FIFA np. Hashtag United, w którego barwach grał między innymi August „Hashtag Agge” Rosenmeier, ale także z drużyn, dla których FIFA to nowość. Przykładem może być tutaj uznana drużyna Faze Clan,

znana z gier Call of Duty, czy Counter Strike, która zakontraktowała jednego z najlepszych graczy na świecie - Tassala Rushana, który występuje teraz pod pseudonimem Faze Tass. [Sacco, 2018].

Wirtualnym światem interesują się także profesjonalne kluby piłkarskie. Coraz więcej z nich kontraktuje graczy, którzy będą reprezentować dany klub w turniejach w grze FIFA. Sytuacja ta dotyczy wielkich potęg, takich jak Manchester City, którego szeregi zasilił jeden z najlepszych graczy na świecie - Kai „Deto” Wollin. [Petryszyn, 2017]. Także i mniejsze kluby z niższych poziomów rozgrywkowych chcą wejść na rynek e-sportowy np. GKS Tychy, który zakontraktował Patryka „Paniola” Pańkę. [Trzosek, 2017].

### **1.2.7 Kontrowersje**

Dynamiczny rozwój rynku e-sportowego, a także samej serii piłkarskiej gry spowodował znaczny wzrost graczy. Z każdą kolejną odsłoną gry, pojawiała się coraz więcej amatorów piłki nożnej i gier wideo. W związku z tym, producenci chcieli uzyskiwać jeszcze więcej korzyści. Każda kolejna gra z serii była wypuszczana na rynek w kilku wariantach. Podstawowym, który nie oferował graczom nic specjalnego poza samą grą, a także w wariantach premium z dodatkowymi kartami zawodników, wirtualną walutą, czy dodatkowymi paczkami kart w grze. Im lepszy wariant premium, tym wyższa cena za grę. Był to pierwszy sygnał dla graczy, informujący, że kto więcej zapłaci, ten będzie miał lepiej w grze. Kolejny pojawiał się po upływie czasu. Wraz z przebiegiem gry zaczęto zauważać różnice pomiędzy graczami, którzy swoje składy oparli na zawodnikach kupionych za zdobyte monety, a tymi, którzy na wzmocnienie zespołu wydawali prawdziwe pieniądze. Gracze, którzy nie wydawali dodatkowych pieniędzy podczas gry często nie mieli szans ze składami zbudowanymi za pieniądze. Dodatkowo zarzuca się twórcom, że ilość monet zdobytych za rozegranie jednego meczu jest śmiesznie niska. Dla przykładu, cena zawodnika Cristiano Ronaldo w grze, na konsoli PlayStation 4 w dniu 16.04.2018 wynosiła 1 milion monet [Futbin]. Średnio za mecz gracz otrzymuje 500 monet, za wygraną więcej, ale za porażkę może zdarzyć się mniej. Dzielic cenę przez zarobek meczowy, wychodzi liczba 2000 meczów, które należy rozegrać, aby kupić Ronaldo. Biorąc pod uwagę czas jednego meczu, czyli około 15 minut, wychodzi, że aby móc zagrać pożądanym zawodnikiem trzeba grać przez 30 000 minut, czyli 500 godzin. W analizie nie uwzględniono możliwości zdobycia monet przez działania na rynku transferowym, ani konieczności kupowania kart kondycji

i leczenia kontuzji dla zawodników. Przez takie zachowania ze strony producentów gry, FIFA została zaliczona przez niektórych fanów do gier typu „pay to win”, czyli płacić, by wygrać. Dlatego pojawiają się głosy, aby usunąć z gry wirtualne paczki oraz cały system mikro płatności, który zaczyna mieć znamiona hazardu. Sprawą interesują się także odpowiednie jednostki w wielu krajach, które badają, czy taki system nie narusza poszczególnych praw. [Griffin, 2017] [Musa, 2017].

Osobną kwestią jest sama rozgrywka, która także prowokuje do wielu dyskusji. Społeczność graczy zarzuca twórcom wiele błędów i kiepską komunikację z nimi. W obrębie rozgrywki można wymienić kilka głównych zarzutów. Przede wszystkim błędy i glitche w grze, które odbierają jej realizm. Wiele z nich można znaleźć na platformie YouTube, gdzie gracze dzielą się klipami ze swojej gry. Po drugie uaktualnienia do gry, które mają ją usprawnić przynoszą odwrotny efekt i jeszcze bardziej irytują graczy. Zdarza się, że po pobraniu najnowszych aktualizacji, gra sprawia wrażenie jakby była zupełnie inną grą. [Forum EA, 2017]. Po trzecie rzecz, która budzi najwięcej kontrowersji, czyli tak zwane „momentum” lub „scripting”. W kodzie gry znajdują się zapisy, które mogą sugerować zbyt dużą ingerencję sztucznej inteligencji w rozgrywkę. Gracze często dzielą się wrażeniami, że ich piłkarze zaczynają wolno biegać, albo tracą bramki z każdego miejsca na boisku, wcześniej prowadząc kilkoma bramkami. [Yin-Poole, 2017a].

Wszystkie te zarzuty doprowadziły do powstania swoistego ruchu w Internecie oraz mediach społecznościowych zwanego FixFIFA. [dr\_poplove, 2017] Gracze zaczęli wymieniać się swoimi spostrzeżeniami oraz publikować materiały, które miały udowodnić zarzuty wobec gry. Gracze zobowiązali się do rozpowszechniania ruchu dalej, stworzyli także odpowiednią petycję, a także zbojkotowali promocje przygotowane w FIFA 18 przez EA z okazji Czarnego Piątku. [Campbell, 2017]

Pierwszy rozdział zawiera dobrą podstawę teoretyczną do dalszych badań nad zjawiskiem e-sportu i piłkarskiej serii FIFA. Informacje w nim zawarte pozwalają przybliżyć pojęcia, które są ściśle powiązane z wirtualnym sportem, poszczególnymi grami i aspektami, które nieodłącznie mu towarzyszą. Informacje te pozwalają na płynne przejście do drugiego metodologicznego rozdziału, który opisuje cały proces badawczy.

## **2. Metodologia badań**

Pierwszy rozdział zawierał elementy teoretyczne, które pozwoliły przybliżyć środowisko e-sportu, w szczególności serii gier FIFA. Drugi rozdział składa się z kilku części, które opisują metodologię badań. W pierwszej części zostały szczegółowo omówione cele pracy. W kolejnej zajęto się pytaniami badawczymi i hipotezami. Pytania te odnoszą się do analizy przeprowadzonego badania. W tej części znajduje się lista pytań, na które autor starał się uzyskać odpowiedź prowadząc badania i pisząc pracę. Część ta zawiera także hipotezy stawiane przez autora, przed poznaniem opinii respondentów i przeanalizowaniem odpowiedzi. W następnej części skupiono się na charakterystyce procesu badawczego. Znajduje się tutaj szczegółowy opis czynności przygotowawczych do przeprowadzenia badania i finalnej analizy i sporządzenia wniosków. Kolejny podrozdział skupia się wokół metod badawczych. Z technicznej strony zostały tam opisane metody, którymi posłużył się autor pracy podczas prowadzenia swoich badań. Drugi rozdział wieńczy charakterystyka badanej zbiorowości. W tym podrozdziale omówiona została badana grupa ludzi, którzy wypełnili ankietę. Ta część pracy, poza opisami, została wzbogacona o wykresy, które pozwalają na przejrzyste przeglądanie zebranych danych.

### **2.1 Cele i problematyka badań**

E-sport, mimo, że jest obecny już od pewnego czasu, jest zjawiskiem stosunkowo młodym, które dopiero zaczyna przyciągać pożądaną uwagę. O zagadnieniach, poruszanych w tej pracy, nie można powiedzieć, że są ukształtowane i stałe, gdyż świat e-sportu jest bardzo dynamiczny i ciągle się rozwija w różnych aspektach. Problematyka badań tej pracy nie zawęży się tylko do e-sportu oraz jego zdefiniowania, ale zachodzi także na temat grania samego w sobie. Dodatkowo autor porusza w pracy zagadnienia związane z poszczególnymi grami, a zwłaszcza z serią FIFA. Mając to wszystko na uwadze, zostały postawione cele pracy.

Celem tej pracy jest przybliżenie wirtualnego świata e-sportu, pewnych pojęć i zjawisk z nim związanych. Praca ta nawiązuje do wielu gier, jednak w największym stopniu opisuje symulator piłki nożnej - serię gier FIFA. Jednym z celów jest przybliżenie historii tej

gry, a także opisanie jej składowych i aspektów z nią związanych, zarówno tych technicznych, jak i związanych z e-sportem i środowiskiem graczy.

Praca ta dotyczy także bezpośrednio graczy, zarówno tych, którzy mieli do czynienia z serią gier FIFA, jak i tych, którym jest ona obca. Do celów tej pracy należy zbadanie i przedstawienie charakterystyki graczy. Kto gra, dlaczego gra, jak często to robi, czy poza graniem ogląda rozgrywki e-sportowe i stara się być obecny w wirtualnym świecie. Dodatkowo, czy gracze znają pojęcia związane z e-sportem, a także różne praktyki i aspekty ściśle z nim połączone. Celem pracy było sprawdzenie ich wiedzy na te tematy i podsumowanie ich w osobnym rozdziale.

Zagłębiając się bardziej w świat e-sportu można zauważyć, że ma on zarówno dobre i złe strony. Celem tej pracy jest poznanie opinii graczy na ten temat. Czy uważają oni, że poświęcanie dużych ilości czasu na granie, bardziej rozwija graczy, czy może raczej im szkodzi. Jakie pozytywne cechy można przypisać graniu, a jakie cechy sprawiają, że jest ono traktowane z dystansem, a czasem niezrozumieniem? Na te pytania, autor starał się odpowiedzieć w tej pracy.

## **2.2 Pytania i hipotezy badawcze**

W tym podrozdziale autor skupia się na pytaniach, na które odpowiedź ma przynieść napisana praca i przeprowadzone badania. Jednym z celów pracy jest poznanie opinii graczy na opisywane tematy, czyli e-sport i serię gier FIFA. Postawione pytania pozwalają uporządkować kierunek pracy i skupić się na rzeczach najistotniejszych. Poznanie odpowiedzi na stawiane pytania dopełnia wiedzę zdobytą z tekstów tematycznych, spisaną w pierwszym teoretycznym rozdziale. Na podstawie tych informacji oraz własnego doświadczenia, autor wysunął pewne hipotezy, które chciał zweryfikować swoim badaniem. Spisane zostały one w tym podrozdziale wraz z krótkim wyjaśnieniem.

### **2.2.1 Pytania badawcze**

Teoria oraz organizacja zostały omówione w pierwszym rozdziale. Wiele opisów, czy danych zostało przedstawionych ze strony organizatorów, drużyn, czy oficjalnych przedstawicieli. Kluczowe jest posiadanie pełnego oglądu na omawiane sprawy i tematy, aby



móc przedstawić je w możliwie najobiektywniejszy sposób. W tym celu niezbędne było poznanie opinii drugiej strony, czyli graczy, na poruszane w pracy tematy. Odpowiednio przygotowany kwestionariusz ankiety miał pomóc w odpowiedzi na stawiane przez autora pytania oraz zweryfikować postawione hipotezy. Do kluczowych pytań należą:

- Kto gra?
- Jak długo? Jak często?
- Dlaczego gra?
- Czy zna pojęcie e-sportu i aspekty z nim związane?
- Czy uważa e-sport za sport?
- Czy według niego granie rozwija, czy szkodzi?
- Czy zna serię gier piłkarskich FIFA?
- Czy znana mu jest e-sportowa strona serii FIFA?
- Czy znana mu jest najnowsza część serii FIFA 18?
- Czy mając na uwadze różne opinie na temat gry FIFA 18, zamierza grać w grę FIFA 19?

Pierwsze pytanie, na które należało uzyskać odpowiedź, dotyczyło badanej grupy, czyli graczy. Podstawą w tej kwestii było znalezienie odpowiedzi na pytanie kto gra. Dalsze prowadzenie badań nie miałoby sensu bez odpowiedniej charakterystyki graczy, dlatego badanie rozpoczęło się właśnie od właściwego przedstawienia największej społeczności e-sportowej, czyli graczy.

W ramach charakterystyki niezbędne było również uzyskanie odpowiedzi na pytania związane z częstotliwością grania, a także na te odnoszące się do pierwszych gier i długości grania w gry. Niektóre późniejsze opinie będą zależały właśnie od tych czynników. Inaczej pewne sprawy postrzegają gracze grający często, a inaczej ci, którzy grają niewiele.

Następne pytanie dotyczyło motywacji graczy, tych czynników, które mogą pomóc w odpowiedzi na pytanie, dlaczego grają. Tutaj również odpowiedzi różnią się od siebie. Dla niektórych graczy jest to tylko zabawa, a dla innych może być czymś więcej. Jedni mogą łączyć z graniem pewne emocje, a inni zupełnie inaczej postrzegają granie i do niego podchodzić.

E-sport pomimo swojego dynamicznego rozwoju nie musi być znany przez wszystkich graczy, dlatego w następnej kolejności zostało to zbadane. Pytania przygotowane w ankiecie miały za zadanie sprawdzić, jaką wiedzę o e-sporcie dysponują gracze. Kluczowe było dowiedzenie się, czy znają podstawowe pojęcia oraz aspekty, które bezpośrednio łączą się ze sportem elektronicznym.

W pracy tej, autor starał się uzyskać także opinie graczy na temat postrzegania e-sportu w kontekście innych dyscyplin sportowych. Profesjonalna organizacja, transmisja rozgrywek oraz szeroka relacja w mediach sugerują, aby brać e-sport na poważnie. Zastanawiać się można, czy te czynniki wraz z zaawansowaną rywalizacją między graczami sprawiają, że sport elektroniczny można uważać za sport. Pytanie to jest istotne w kontekście potencjalnego udziału wydarzeń e-sportowych w Igrzyskach Olimpijskich, o których autor wspomina w pierwszym rozdziale.

Autor chciał się dowiedzieć, czy według badanych granie rozwija gracza, czy raczej mu szkodzi. Interesowało go także, jakich odpowiedzi udzielił ankietowani na to pytanie, ale w kontekście ogółu graczy. Stawiane pytania miały za zadanie sprawdzić, jakie zdanie mają gracze na temat grania, także tego zawodowego i profesjonalnego. Autor starał się znaleźć opinie, czy granie ma więcej pozytywnych, czy negatywnych skutków, czy może równoważą się one w pewnych aspektach.

Po poznaniu graczy, a także ich opinii na temat e-sportu przyszła pora na skupienie się na konkretnej grze, czyli piłkarskiej serii FIFA. Autor starał się dowiedzieć, czy gracze znają tę serię, lub jakieś poszczególne gry z serii. Dodatkowo, celem tych konkretnych pytań było dowiedzenie się, czy badani grali w jakieś konkretne części, a może są fanami, którzy grali we wszystkie części, które wyszły.

Po zweryfikowaniu ogólnej znajomości serii, autor chciał się dowiedzieć, jaką wiedzą dysponują respondenci na temat e-sportowych aspektów serii FIFA. Czy mają pojęcie o rozgrywanych turniejach, czy znają poszczególnych zawodników lub całe drużyny, a może nie wiedzą nic na ten temat. Autora ciekawiła również partycypacja badanych w zjawiskach e-sportowych, takich jak turnieje, czy całe imprezy.

Kolejne pytania, na które odpowiedzi szukał autor skupiały się wokół najnowszej gry z serii - FIFA 18. Wraz z rozwojem e-sportowej sceny rozwijała się także piłkarska seria, dlatego poznanie opinii graczy o najnowszej grze było kluczowe w uzyskaniu pełnego obrazu. Autora interesowały kwestie związane zarówno z e-sportowym potencjałem i wykorzystaniem gry, samą rozgrywką, ale także z kontrowersjami, które wzbudza ona wśród graczy.

Ostatnie pytanie badawcze odnosi się do postrzegania najnowszej części - gry FIFA 18. Różne są opinie na jej temat, dlatego autor chciał się dowiedzieć, czy wpływają one na badanych, w kontekście kupienia przez nich kolejnej części - gry FIFA 19. Celem autora było dowiedzenie się, czy gracze chętnie kupowali dotychczasowe części i jakie mają zamierzenia w stosunku do przyszłych części, które dopiero się ukażą.

### 2.2.2 Hipotezy badawcze

Na podstawie pytań badawczych, ale także własnej wiedzy i doświadczenia w związku z opisywanymi zjawiskami, autor pracy wysnuł pewne hipotezy badawcze, których potwierdzenia szukał w odpowiedziach ankietowanych. Powiązane są one zarówno z graniem ogólnie, e-sportem i jego otoczeniem, a także bezpośrednio z piłkarską serią FIFA. Postawione hipotezy to:

- Zdecydowana większość badanych gra w gry,
- Większość badanych graczy to mężczyźni, którzy nie mają ukończonych 30 lat,
- Większość badanych gra przynajmniej od kilku lat, poświęcając temu co najmniej kilka godzin w tygodniu,
- Większość badanych gra, bo lubi i uważa to za swoje hobby,
- Większość badanych zna pojęcie e-sport i aspekty z nim związane,
- Większość badanych uważa e-sport za sport,
- Większość badanych przynajmniej raz oglądała transmisję z rozgrywek e-sportowych,
- Zdania badanych są podzielone, jeżeli chodzi o to, czy granie rozwija, czy szkodzi,
- Większość badanych zna serię FIFA,
- Większość badanych zna e-sportową stronę gry FIFA,
- Większość badanych miała styczność z przynajmniej kilkoma grami z serii FIFA,
- Większość badanych zna najnowszą część serii - grę FIFA18,
- Większość badanych sięgnie po grę FIFA 19, gdyż na rynku symulatorów piłkarskich nie ma wielu konkurentów,

Pierwsza hipoteza, którą postawił autor pracy odnosiła się do samego grania. Pytanie otwierające kwestionariusz miało za zadanie sprawdzić, czy badani grają w gry, gdyż bez tego podstawowego warunku dalsze odpowiedzi mogły być niezgodne z prawdą. Z własnego doświadczenia autora, który jest obecny w środowisku graczy, a także obserwacji wzrastającego zainteresowania grami i e-sportem, autor wysnuł hipotezę, że większość badanych, którzy uzupełnią ankietę, gra w gry.

W kolejnym kroku autor chciał się dowiedzieć, kto gra. Było to jedno z pytań badawczych, na które odpowiedź miała dostarczyć przygotowana ankieta i cała praca. Z obserwacji autora wynikało, że granie jest domeną ludzi młodych, mimo tego, że niektóre

gry są dostępne już od kilkudziesięciu lat. Autor kierując się także swoimi obserwacjami i doświadczeniem, popartym obecnością w świecie gier, zauważył, że po gry chętniej sięgają mężczyźni. Wszystko to sprowadziło się do postawienia hipotezy, przez autora, która mówi, że większość badanych graczy to mężczyźni, którzy nie ukończyli 30 lat.

Zagłębiając się dalej w temat grania i e-sportu oraz mając na uwadze istotne pytania badawcze, autor pokusił się o postawienie hipotezy, która miała określić staż graczy. Mowa tutaj o zarówno długości ich doświadczeń związanych z graniem, ale także czasie, który poświęcają oni na granie w wymiarze tygodniowym. Autor założył, że większość badanych gra przynajmniej od kilku lat, a na granie poświęca co najmniej kilka godzin w tygodniu. Założenie to wynikało także z doświadczenia autora, odnoszącego się zarówno do grania przez niego, ale także jego obserwacji świata graczy.

Kolejna hipoteza dotyczyła motywów graczy, które mogą być różne, zależnie od ich stażu, zainteresowań, czy innych czynników. W pytaniach badawczych znalazło się takie, które dotyczyło tego, dlaczego gracze grają. Autor wysnuł hipotezę, że badani grają, bo najkrócej mówiąc, lubią, a także dlatego, że określają granie jako swoje hobby. Również i tutaj, nie bez znaczenia, było doświadczenie autora, który samemu określiłby granie jako swoje hobby.

Po pytaniach badawczych, które odnoszą się ogólnie do grania, nastąpiło zagłębienie się w szczególny aspekt grania, czyli e-sport. Przygotowany kwestionariusz miał za zadanie sprawdzić, jaką wiedzę na ten temat dysponują badani. Autor kierując się opiniami graczy, znalezionymi w Internecie, ale także obserwacją zjawiska e-sportu, zarówno od środka, jak i przyglądając się temu z boku, wysnuł hipotezę, że większość badanych zna pojęcie e-sport, a zjawiska, które mu towarzyszą, nie są im obce.

Następne pytanie badawcze, na które autor starał się znaleźć odpowiedź dotyczyło postrzegania e-sportu w kontekście sportu, dyscypliny sportowej. W przeprowadzonej ankiecie, autor chciał uzyskać opinie badanych, czy według nich e-sport można uważać za sport, czy nie. Autor w zgodzie z własnym przeświadczeniem postawił hipotezę, że większość badanych uważa e-sport za sport.

Pojęcie e-sport jest pojęciem szerokim, zawierającym w sobie pewne działania, części, wytyczne i zasady. Jednym z aspektów e-sportu są, omawiane szeroko w pierwszym rozdziale, turnieje e-sportowe. Można by rzec, że są one nieodłącznym elementem e-sportu, bez którego traci on całłościowy sens. Autor pokusił się zatem o postawienie hipotezy w tym kontekście, która miała znaleźć potwierdzenie w ankiecie. Według autora większość badanych przynajmniej raz oglądała transmisję z rozgrywek e-sportowych.

Długotrwałe granie może być szkodliwe. Ma także wiele zalet. Autora interesowało znalezienie odpowiedzi na pytanie, związane w dobrymi i złymi stronami grania. Czy w opinii badanych granie w gry bardziej rozwija, czy raczej szkodzi, czy może łączy te dwa, mimo wszystko, przeciwstawne elementy? Według autora zdania badanych graczy na ten temat będą podzielone. Uważa on, że respondenci nie opowiedzą się w zdecydowanej większości za jedną ze stron, ale raczej ich odpowiedzi będą różne.

Autor zna się dobrze na piłce nożnej, również tej wirtualnej, czyli piłkarskiej serii FIFA. Jedno z pytań badawczych odnosiło się właśnie do tej kwestii. Po poznaniu wiedzy z ogólnie rozumianego grania, a także z e-sportu, celem pracy było zbadanie wiedzy respondentów na temat serii FIFA. Autor chciał uzyskać potwierdzenie swojej hipotezy, odnoszącej się do znajomości tej serii. Według niego większość badanych zna serię FIFA.

Znajomość serii FIFA nie odzwierciedla w pełni znajomości wszystkich aspektów z nią związanych. Może ona być rozpatrywana zarówno w kontekście rozrywki i dobrej zabawy z przyjaciółmi, ale także w kontekście rywalizacji i zmagania w turniejach na wirtualnym boisku, czyli w skrócie e-sportu. Właśnie ten e-sportowy aspekt serii FIFA interesował autora, dlatego jedno z pytań badawczych jest z nim ściśle związane. Tak jak w przypadku poprzednich pytań, autor pokusił się o postawienie hipotezy. Według niego, większość badanych zna e-sportową stronę serii FIFA.

Autora nie interesowała jedynie znajomość, czyli innymi słowy wiedza teoretyczna na temat serii FIFA. Chciał on zbadać także bardziej praktyczny aspekt w tym zakresie, czyli to, czy badani mieli styczność z grami tej serii, czy w nie grali. Sama znajomość serii jest niewątpliwie atutem w poruszaniu się w tematach związanych zarówno z graniem, jak i w szczególności e-sportem, jednak granie w gry z tej serii pozwala poszerzyć kąt patrzenia na pewne aspekty. Autor postawił hipotezę, którą chciał zweryfikować i potwierdzić lub odrzucić w trzecim rozdziale, która mówiła, że większość graczy miała styczność z przynajmniej kilkoma grami z serii FIFA.

Poprzednie pytania badawcze, a także hipotezy, stawiane przez autora dotyczyły całej serii piłkarskiej FIFA. Kolejnym etapem było skupienie się na konkretnej grze z tej serii, najnowszej części - FIFA 18. Autor, znając już opinie badanych na temat całej serii ogółem i ich partycypacji w jej e-sportowej stronie, chciał zbadać wiedzę na temat najnowszej części serii, wydawanej przez EA Sports. Także i przy tym pytaniu, autor postawił hipotezę. Według niego większość badanych zna najnowszą część serii, czyli grę FIFA 18.

W kontekście całej pracy widać jej uszeregowanie od ogólnych aspektów dotyczących grania, przez e-sport, a następnie serię piłkarskich symulatorów FIFA, skończywszy na jej

najnowszej odsłonie - grze FIFA 18. Po poznaniu wszystkich niezbędnych aspektów, zarówno tych, które można określić jako pozytywne, ale także tych przeciwnych, autor chciał uzyskać odpowiedź na pytanie o kolejną część serii - grę FIFA 19. Autora interesowało zdanie badanych, czy zamierzają oni grać w następną część, czy nie. Według niego, większość badanych sięgnie po grę FIFA 19. Autor postawił także hipotezę dotyczącą głównego powodu grania w kolejną część. Powodem tym, według niego, jest niedobór konkurujących serii gier na rynku piłkarskich symulatorów.

## **2.3 Charakterystyka procesu badawczego**

Proces powstawania tej pracy składał się z kilku etapów. Etapy były ze sobą powiązane w taki sposób, że aby zacząć następny, należało doprowadzić do końca poprzedni. W ramach etapów można wymienić następujące:

- zapoznanie się z literaturą przedmiotową z dziedziny e-sportu
- zapoznanie się z literaturą na temat serii gier FIFA
- sprawdzenie gier e-sportowych, w szczególności serii gier FIFA, od strony praktycznej (granie oraz oglądanie rozgrywki)
- napisanie pierwszego teoretycznego rozdziału, który pozwoli przybliżyć najważniejsze pojęcia
- przygotowanie listy pytań i hipotez
- zredagowanie drugiego rozdziału, który zawiera cele, pytania, hipotezy i przebieg badania
- przeprowadzenie badania ankietowego na wybranej grupie, w celu poznania opinii na zadane pytania
- analiza odpowiedzi, udzielonych na zadane pytania
- podsumowanie uzyskanych odpowiedzi w trzecim rozdziale

Do rozpoczęcia pracy na temat e-sportu i aspektów z nim związanych, niezbędne było zapoznanie się z odpowiednią literaturą. W tym celu autor zgromadził i przeczytał znaczną liczbę artykułów odnoszących się do tej tematyki. Artykuły pochodziły zarówno z oficjalnych stron drużyn, czy organizacji e-sportowych, ale także z wielu serwisów, zajmujących się tą tematyką, których ciągle przybywa ze względu na rosnącą popularność sportu elektronicznego. Pomocne okazały się także prace naukowe, odnoszące się do badanej tematyki. Informacji statystycznych oraz poglądowych dostarczyły dokładne raporty,

przygotowane przez specjalistyczne firmy. Teoretyczna podstawa była niezbędna w dalszym prowadzeniu badań i pisaniu pracy.

Równie istotne, co zapoznanie się z szerszym pojęciem e-sportu, było przygotowanie i przeanalizowanie odpowiedniej podstawy teoretycznej, odnoszącej się do serii gier FIFA. Również tutaj pomocne okazały się artykuły tematyczne. Dużą pomocą były także fora internetowe, na których gracze wymieniają się opiniami i komentują grę. Nieocenioną pomocą, przy poznaniu podstaw symulatora piłki nożnej, była oficjalna strona EA Sports, która zapewniała aktualne informacje np. o rozgrywanych na bieżąco turniejach w grze FIFA. Także wiele informacji było dostępnych na oficjalnej stronie Międzynarodowej Federacji Piłkarskiej FIFA.

Kolejny etap był bardziej praktyczny. Autor jest fanem świata e-sportu oraz amatorskim graczem. Regularnie śledzi nowości oraz ogląda rozgrywki w Internecie. Jedną z jego ulubionych serii gier jest piłkarska seria FIFA, w którą gra regularnie od wielu lat. Naturalne więc było, że wiele informacji zawartych w pierwszym teoretycznym rozdziale, zostało sprawdzonych z pierwszej ręki, zwłaszcza jeśli chodzi o serię piłkarską FIFA. Opisy trybów gry dostępnych w najnowszej edycji, czy informacje dotyczące rozgrywki potwierdzone zostały, przez autora, w posiadanej konsolowej wersji gry FIFA 18. Autor regularnie śledzi także rozgrywki e-sportowe, nie tylko piłkarskie, ale także inne gry. Najlepszym źródłem do tego są dwie internetowe platformy wideo - YouTube oraz Twitch. Większość turniejów gracze są w stanie śledzić na żywo na platformie Twitch, gdyż jest ona przeznaczona do transmitowania materiału wideo na żywo.

Po zebraniu odpowiednich materiałów teoretycznych i zapoznaniu się z nimi, trzeba było je odpowiednio przedstawić w pierwszym teoretycznym rozdziale. Pierwszy rozdział został podzielony na dwie części. W pierwszej zostały napisane informacje o e-sporcie. Począwszy od definicji i krótkiej historii, a skończywszy na opisie środowiska, czyli drużynach, turniejach i śledzeniu ich przez fanów na miejscu i w Internecie. Druga część rozdziału skupiona jest już wokół konkretnego przykładu e-sportowej serii, czyli symulatora piłki nożnej - FIFA. W tym przypadku została zastosowana podobna formuła, jak w opisie e-sportu. Najpierw krótka definicja i historyczne tło, następnie opis gry i środowiska graczy. Pierwszy rozdział został napisany tak, aby dostarczyć odpowiedniej podstawy teoretycznej, która pozwoli zrozumieć środowisko e-sportu i mechanizmy w nim występujące. Jest to bardzo istotne w kontekście, przeprowadzonego później, badania opinii graczy na te tematy.

Kolejnym etapem było przygotowanie odpowiednich pytań, na które będą odpowiadać pytane osoby. Etap ten, niełatwy, wymagał od autora odpowiedniej podstawy teoretycznej

i znajomości środowiska e-sportu, aby zadane pytania mogły wnieść do badania jak najwięcej. Pytania dotyczyły zarówno e-sportu w jego szerokim znaczeniu, ale także skupione były na konkretnym przykładzie, czyli serii gier FIFA. Przygotowane pytania miały pomóc w znalezieniu odpowiedzi na znajomość zagadnień związanych z e-sportem pośród pytanych osób oraz pokazać powszechność i istotność tego tematu. Bardziej szczegółowa część ankiety, odnosząca się do serii gier FIFA, poruszała tematy związane z popularnością gry, jej organizacją od strony e-sportowej, a także kontrowersjami, które pojawiły się w jej kontekście. Znajomość branży i poruszanych tematów pozwoliła autorowi na wysnucie pewnych hipotez, dotyczących badanych zjawisk. Potwierdzenie lub odrzucenie hipotez nastąpiło w trzecim rozdziale, po odpowiedniej analizie wyników badania.

Po przygotowaniu i napisaniu pierwszego rozdziału, wprowadzającego w teorię przedmiotową oraz przygotowaniu pytań, nastąpił etap zredagowania drugiego metodologicznego rozdziału. W rozdziale tym autor skupia się na początku na wyjaśnieniu celów i problematyki badawczej. Ta część rozdziału pozwala na zrozumienie celów, które ta praca ma osiągnąć, wyjaśnia w jakim celu została przeprowadzona analiza zarówno literatury, jak i przeprowadzonych badań. W kolejnej części drugiego rozdziału autor skupia się na samych pytaniach i hipotezach. Znajdują się tutaj opisy każdego pytania, których zadaniem jest wyjaśnienie sensu zadawanego pytania, a także hipotezy stawiane przez autora przed przeprowadzeniem badań. W ostatniej części rozdziału przedstawiona jest charakterystyka procesu badawczego, z uwzględnieniem kolejnych etapów zbierania i przygotowywania materiałów oraz samego tworzenia pracy.

Po przygotowaniu pytań, analizie ich i zatwierdzeniu finalnej wersji nastąpiło przeprowadzenie ankiety pośród wybranej grupy. Uczestnicy badania zostali poproszeni o wypełnienie internetowej wersji ankiety na temat e-sportu, jego otoczenia oraz w bardziej szczegółowej części na pytania dotyczące serii gier FIFA. Zostali również poproszeni o wypełnienie odpowiedniej metryczki, która pozwoliła jeszcze lepiej dostrzec różnice w postrzeganiu badanych zjawisk ze względu na odpowiednie parametry i cechy. Przeprowadzenie ankiety jest kluczowe w kontekście całej pracy, gdyż pozwala na zestawienie ze sobą faktów z pierwszego rozdziału z opiniami pytanej grupy ludzi.

Po przeprowadzeniu ankiety i zebraniu odpowiedzi naturalną kontynuacją była analiza zebranego materiału. Odpowiedzi badanej grupy pozwoliły na poznanie różnych opinii na zadane tematy i zestawienie ich z faktami i teorią z pierwszego rozdziału. Różne postrzeganie tych samych aspektów z dziedziny gier i e-sportu rozwija perspektywy badania tych zjawisk. Przy analizie odpowiedzi, autor wrócił do stawianych wcześniej hipotez, aby skonfrontować



je z otrzymanymi informacjami zwrotnymi od badanej grupy. Ważną kwestią było sprawdzenie, czy hipotezy, które pojawiły się we wcześniejszych etapach znalazły potwierdzenie w opiniach badanych, czy należy je odrzucić jako niemające pokrycia w uzyskanych odpowiedziach.

Etapem wieńczącym cały proces powstawania pracy było zebranie wszystkich niezbędnych odpowiedzi oraz analizy wyników ankiety i uporządkowanie ich w trzecim rozdziale pracy. Pierwszy rozdział dostarczył odpowiedniej podstawy teoretycznej, która pozwoliła zrozumieć e-sport i aspekty z nim związane. W drugim została zawarta metodologia badań, opisane pytania, postawione hipotezy, a także wyjaśnione cele pracy. Trzeci rozdział pozwala podsumować przeprowadzone badania oraz napisać wnioski, które z nich wyniknęły. W rozdziale tym autor zajął się hipotezami, wcześniej postawionymi, aby sprawdzić, które z nich znalazły potwierdzenie w opinii badanych, a które się nie sprawdziły.

## **2.4 Metody badawcze**

Cała podstawa teoretyczna, która znajduje się w pierwszym rozdziale, musiała zostać skonfrontowana z opiniami graczy, którzy mogą na niektóre aspekty patrzeć w pewien sposób, a na inne, zupełnie inaczej. Autor, po zastanowieniu, uznał, że najlepszym rozwiązaniem będzie przeprowadzenie ankiety, w której umieści pytania do graczy. Zebrane opinie pozwoliły mu na znalezienie odpowiedzi na postawione pytania badawcze oraz sprawdzenie swoich hipotez.

Do przeprowadzenia badania, autor wybrał Formularz Google, który, ze względu na to, że jest internetowy, łatwo dostępny i wizualnie przejrzysty, pozwolił przyspieszyć proces badania. Przygotowana ankietę składała się z kilku segmentów z pytaniami. Opcja podzielenia pytań na osobne sekcje była kluczowa, gdyż umożliwiła odrzucenie odpowiedzi części badanych osób, które to odpowiedzi nie wносиły pożądanej wartości do pracy. Ankietę składała się z 31 pytań zamkniętych, w większości jednokrotnego wyboru z przygotowanymi wariantami odpowiedzi. Kilka pytań było wielokrotnego wyboru, a niektóre miały możliwość dodania własnej odpowiedzi. Dodatkowo w ankiecie były 3 pytania otwarte, w których badani zostali poproszeni o wpisanie swoich odpowiedzi. Do kwestionariusza przygotowana została także metryczka, składająca się z 5 pytań zamkniętych.

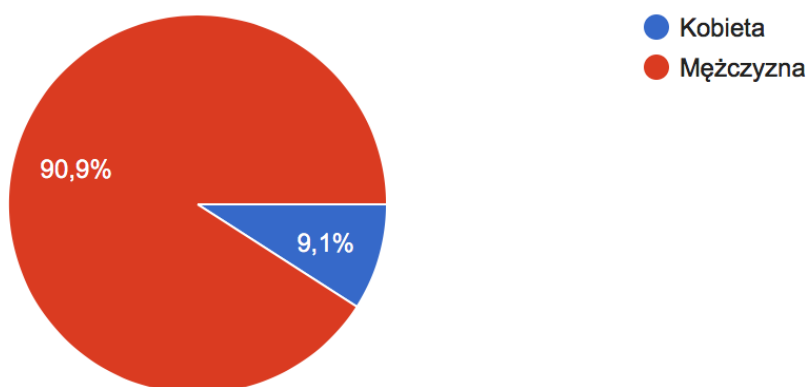
## 2.5 Charakterystyka badanej zbiorowości

Badanie ankietowe, które zostało podsumowane w trzecim rozdziale, podzielone zostało na segmenty. Każdy kolejny segment zawierał pytania, które dotyczyły coraz mniejszych szczegółów grania i e-sportu. Pierwsze pytanie, które otwierało ankietę, miało za zadanie podzielić badanych na tych, którzy grają i tych, dla których jest to obce. Ta druga grupa kończyła swój udział w badaniu na tym właśnie pytaniu, gdyż ich dalsze odpowiedzi nie byłyby zgodne z prawdą, ponieważ odnosiły się grania. Do pierwszego pytania przystąpiło 452 respondentów. 11 z nich odpowiedziało na nie negatywnie, w związku z czym, zakończyli oni swój udział w badaniu. Pozostałe 441 osób odpowiedziało na pozostałe pytania i wypełniło przygotowaną metryczkę.

Metryczka składała się z 5 pytań. Respondenci zostali poproszeni o zaznaczenie odpowiedniej opcji w pytaniach o płeć, wiek, miejsce zamieszkania, wykształcenie oraz status zawodowy. Na podstawie odpowiedzi ankietowanych, w tym podrozdziale, została opisana charakterystyka badanej zbiorowości.

### Płeć

Rysunek 3 – Wykres: Płeć badanych

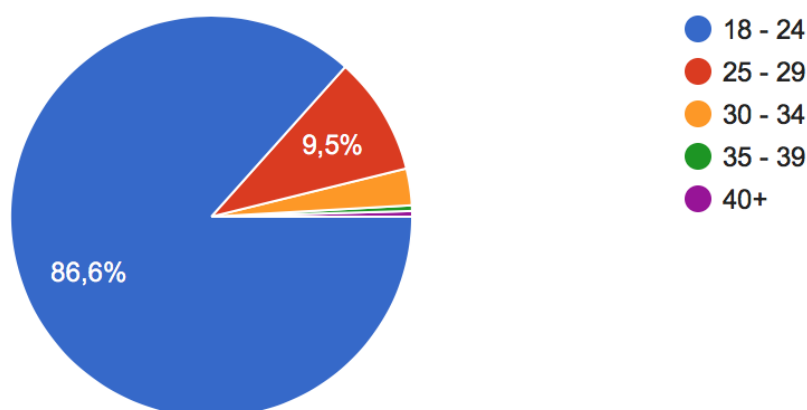


*Źródło: badania własne*

Na załączonym wykresie (rys. 3) zostały pokazane dane dotyczące płci badanej zbiorowości. Z 441 ankietowanych, którzy wypełnili metryczkę, zdecydowaną większość stanowią mężczyźni, którzy składają się na 91% całej badanej zbiorowości. Odsetek kobiet wynosił 9%. Jeżeli chodzi o dane liczbowe, to mężczyzn, którzy odpowiedzieli na to pytanie było 401, a kobiet 40.

## Wiek

**Rysunek 4 – Wykres: Wiek badanych**

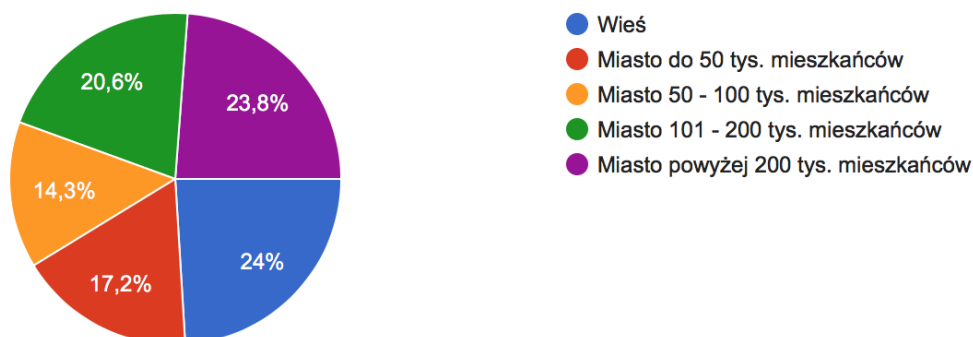


*Źródło: badania własne*

W pytaniu o wiek, autor zdecydował się na następujące przedziały w wariantach odpowiedzi: 18-24 lata, 25-29, 30-34, 35-39 oraz 40+ lat. Na wykresie (rys. 4) pokazany jest procentowy udział danego przedziału wiekowego w całej badanej zbiorowości. Podobnie, jak w przypadku pytania o płeć, jedna grupa zdecydowanie dominowała wśród badanych. Z zebranych danych wynika, że prawie 87% osób jest z pierwszego przedziału wiekowego 18-24 lata. Kolejna grupa to przedział 25-29, której procentowy udział w całej zbiorowości wyniósł niecałe 10%. Badanych, z przedziału 30-34 było około 3%, a z dwóch ostatnich przedziałów po 0,5% każdy. W przypadku danych liczbowych, najliczniejsza grupa 18-24 składała się z 382 osób, kolejna 25-29 z 42 osób, grupa 30-34 to 13 osób, natomiast dwie ostatnie liczyły po 2 osoby każda.

## Miejsce zamieszkania

Rysunek 5 – Wykres: Miejsce zamieszkania badanych

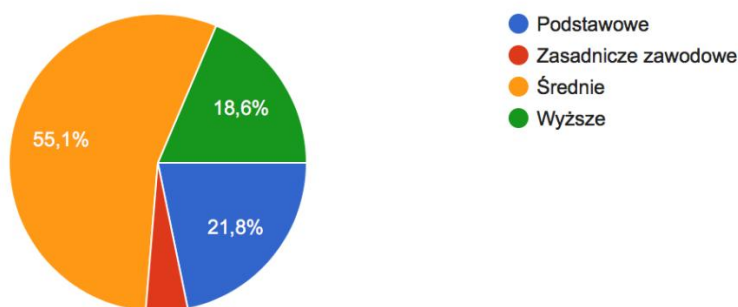


Źródło: badania własne

Jeżeli chodzi o miejsce zamieszkania, to na odpowiednim wykresie (rys. 5) widać, że dwie najczęściej udzielane odpowiedzi to te z dwóch krańców. Zarówno odpowiedź wieś, jak i miasto powyżej 200 tys. mieszkańców wybrało po około 24% ankietowanych. Nieco ponad jedna piąta badanych mieszka w mieście liczącym od 101 do 200 tysięcy mieszkańców. Miasto do 50 tys. mieszkańców wybrało 17% ankietowanych, natomiast to, którego liczba nie przekracza 100 tysięcy mieszkańców wybrało 14%. Dane liczbowe: wieś - 106 ankietowanych, miasto powyżej 200 tys. mieszkańców - 105, miasto 101-200 tys. mieszkańców - 91, miasto do 50 tys. mieszkańców - 76, a miasto 50-100 tys. mieszkańców - 63 badanych.

## Wykształcenie

Rysunek 6 – Wykres: Wykształcenie badanych

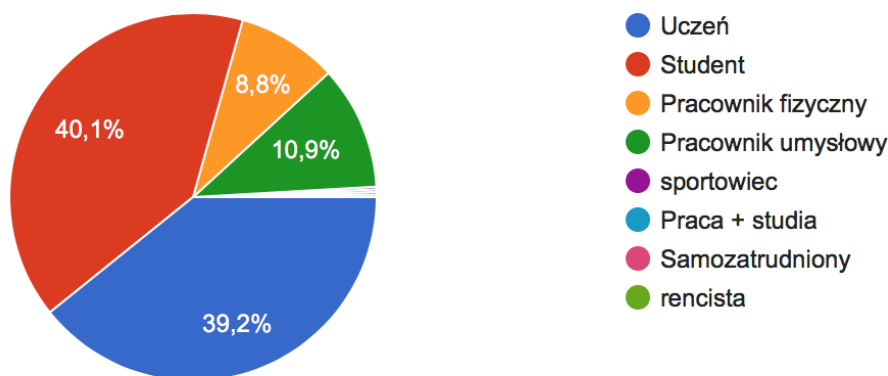


Źródło: badania własne

Do poznania wykształcenia ankietowanych, autor przyjął cztery możliwe odpowiedzi. Ankietowani mieli wybrać jedną z opcji: podstawowe, zasadnicze zawodowe, średnie, wyższe. Na wykresie (rys. 6) widać, że najliczniejszą grupę stanowią badani, którzy mają średnie wykształcenie (około 55%). Wykształcenie podstawowe posiada 22% ankietowanych, a wyższe około 19%. Najmniej osób ma wykształcenie zasadnicze zawodowe - 4,5%. Liczbowo przekłada się to następująco: wykształcenie średnie - 243 badanych, podstawowe - 96, wyższe - 82, a zasadnicze zawodowe - 20.

## Status zawodowy

Rysunek 7 – Wykres: Status zawodowy badanych



*Źródło: badania własne*

W przypadku statusu zawodowego, autor pracy przygotował dla ankietowanych 4 odpowiedzi: uczeń, student, pracownik fizyczny, pracownik umysłowy. Dał także badanym możliwość wpisania innego statusu zawodowego. W badaniu największą grupę stanowili studenci. Po nich najliczniejsi byli uczniowie. Każda z tych grup stanowiła około 40% wszystkich badanych. Pracownicy umysłowi stanowili 11%, a fizyczni około 9%. Liczbowo, studentów było 177, uczniów 173, pracowników umysłowych 48, a pracowników fizycznych 39. Pojawiły się także inne odpowiedzi, po jednym ankietowanym miały takie odpowiedzi jak: sportowiec, praca + studia, samozatrudniony, rencista (rys. 7).

W drugim rozdziale szczegółowo zostały omówione aspekty, związane z przebiegiem procesu badawczego, metodologią badań, a także opisane zostały cele, pytania badawcze i postawione hipotezy. Łącząc tę wiedzę z teoretyczną podstawą, która została umieszczona w pierwszym rozdziale, możliwe było przystąpienie do analizy badań własnych w trzecim rozdziale pracy.

### 3. Świat graczy w świetle wyników badań własnych

Trzeci rozdział, wieńczący tę pracę, jest silnie połączony z dwoma poprzednimi. W pierwszym zostały opisane pojęcia związane z e-sportem, serią piłkarskich symulatorów FIFA, a w szczególności jej najnowszą częścią, czyli grą FIFA 18. W drugim rozdziale znajduje się opis całego procesu badawczego wraz z celami pracy, jej problematyką, pytaniami badawczymi i postawionymi hipotezami. Trzeci pozwala na skonfrontowanie opinii graczy ze zjawiskami opisanymi w pierwszym rozdziale, wykorzystując ankietę i pytania z drugiego metodologicznego rozdziału. Ostatni rozdział został podzielony na podrozdziały, w ten sposób, aby pokrywały się one z kolejnymi segmentami ankiety. W pierwszym główna uwaga skupiona została na graniu i aspektach z nim związanych. Drugi dotyczy e-sportu oraz pojęć, które są z nim bezpośrednio połączone. Ostatnia część jest o serii gier FIFA i wszystkim co się z nią łączy, a co było wielokrotnie przytaczane w tej pracy.

Ankieta, skierowaną do badanej grupy ludzi, rozpoczynało pytanie: Czy grasz w gry komputerowe/konsolowe/wideo? Autor celowo zaczął w ten sposób, aby już na wstępie podzielić badanych na tych, którzy grają i na tych, którzy tego nie robią. Zależało mu na tej pierwszej grupie badanych, gdyż wszystkie kolejne pytania ankiety odnoszą się bezpośrednio do zjawisk opisanych w pierwszym teoretycznym rozdziale: grania, e-sportu i serii FIFA. Drugiej grupie, która z graniem nie ma nic wspólnego, autor podziękował za udział. Do pierwszego, determinującego dalszą możliwość udzielania odpowiedzi, pytania przystąpiło 452 badanych. 441 z nich odpowiedziało na pierwsze pytanie twierdząco i zostało skierowanych do udzielania odpowiedzi na kolejne pytania. 11 osób odpowiedziało, że nie gra w gry, tym samym kończąc swój udział w badaniu. 441 badanych przełożyło się na prawie 98%, pozostałe nieco ponad 2% to 11 badanych, którzy nie grają w gry. Dane te pozwalają zatem na potwierdzenie hipotezy, postawionej przez autora, która mówiła, że zdecydowana większość badanych gra w gry.

Wiedząc już, że większość badanych gra w gry, autor chciał dowiedzieć się, kto gra. Oprócz poszczególnych pytań, których zadaniem było sprawdzenie wiedzy badanych i poznanie ich opinii na ten temat, autor przygotował odpowiednią metryczkę, która miała mu pomóc w scharakteryzowaniu gracza. Na pytanie badawcze, o to, kto gra, pomogły odpowiedzi wykresy umieszczone w rozdziale drugim w charakterystyce badanej zbiorowości. Autor postawił także hipotezę, zakładając, że większość badanych graczy to mężczyźni, którzy nie ukończyli 30 lat. Patrząc na wykres dotyczący płci badanych (rys. 3)

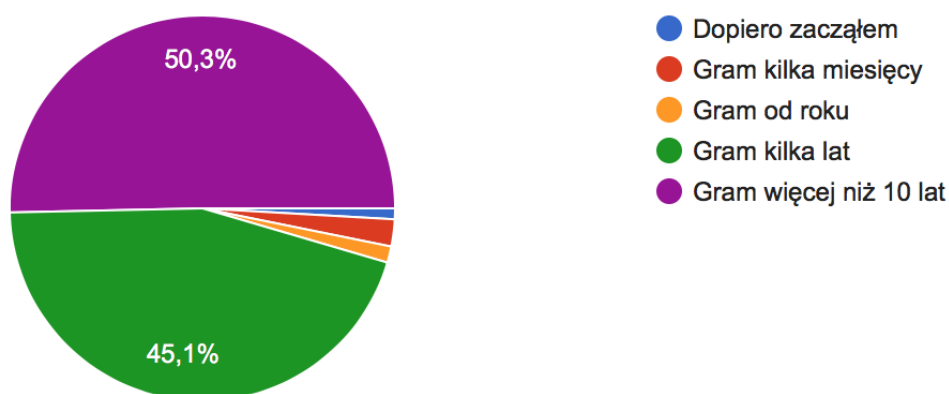
oraz na ten, który pokazuje przedziały wiekowe badanych (rys. 4), widoczne jest wyraźnie, że postawioną hipotezę można przyjąć jako prawdziwą.

### 3.1 Granie

Pierwszy segment dotyczący grania składał się z trzech kluczowych pytań. Przystąpiło do niego 441 ankietowanych, którzy odpowiedzieli twierdząco na pytanie otwierające ankietę. Badani zostali poproszeni o udzielenie odpowiedzi, jak długo grają, jak często grają w wymiarze tygodniowym oraz dlaczego grają. Poznanie graczy od tej strony było kluczowe. Zostało to opisane w drugim rozdziale w celach pracy oraz odpowiednich pytaniach badawczych, z których bezpośrednio wynikały pytania przygotowane i umieszczone w kwestionariuszu.

Pierwsze pytanie (Od jak dawna grasz?) było pytaniem zamkniętym z pięcioma wariantami odpowiedzi. Badani mogli wybrać jedną z opcji: dopiero zacząłem, gram kilka miesięcy, gram od roku, gram kilka lat, gram więcej niż 10 lat. Na wykresie (rys. 8) pokazany jest procentowy udział poszczególnych odpowiedzi. Połowa graczy gra więcej niż 10 lat. Znacząca jest także liczba graczy, którzy grają od kilku lat, było ich bowiem 199, co przełożyło się na 45%. Tych, którzy grają kilka miesięcy było 10 (około 2%), a tych z rocznym stażem 6. Zaledwie 4 graczy przyznało, że dopiero zaczęło grać.

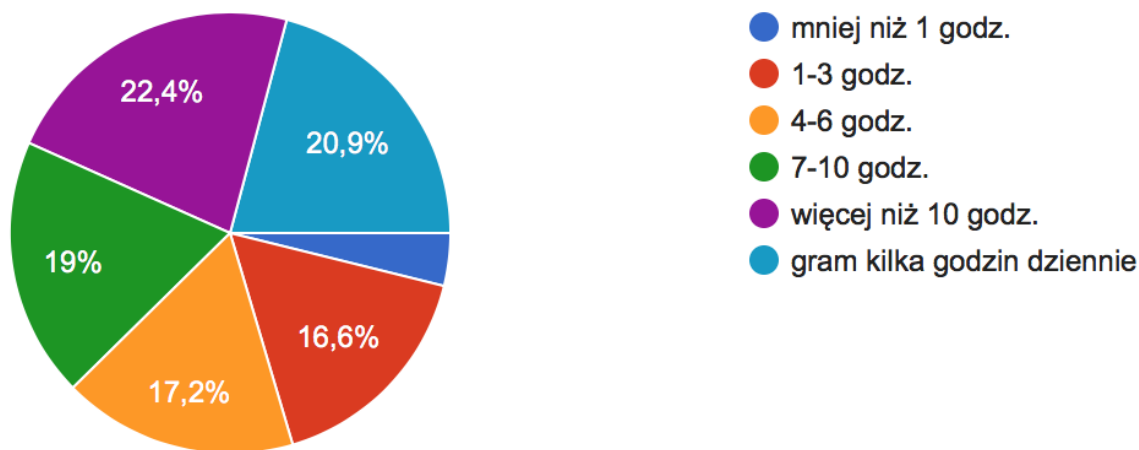
**Rysunek 8 – Wykres: Jak długo grasz?**



*Źródło: badania własne*

Drugie pytanie (Ile czasu przeznaczasz na granie tygodniowo?), podobnie jak poprzednie, było zamknięte. Do wyboru było 6 odpowiedzi: mniej niż 1 godz., 1-3 godz., 4-6 godz., 7-10 godz., więcej niż 10 godzin, gram kilka godzin dziennie. Dane zostały zaprezentowane na wykresie (rys. 9). Najwięcej osób, aż 99, gra więcej niż 10 godzin w tygodniu - około 22%. Niewiele mniej jest graczy, którzy poświęcają na granie kilka godzin dziennie - niecałe 21%, czyli 92 osoby. Badanych, z przedziału 7-10 godzin, było 84 (19%), z przedziału 4-6 godzin tygodniowo, 76 osób (17%), a tych, którzy na granie poświęcają od 1 do 3 godzin w tygodniu było 73, czyli niecałe 17%. Zaledwie 17 osób gra mniej niż godzinę tygodniowo, co przełożyło się na 4%. Dane z tych dwóch wykresów pozwoliły na uzyskanie odpowiedzi na pytania badawcze (Jak długo gra? Jak często gra?), a także na zweryfikowanie hipotezy autora. Założył on, że większość badanych gra przynajmniej kilka lat i poświęca temu przynajmniej kilka godzin tygodniowo, co okazało się prawdą.

**Rysunek 9 – Wykres: Jak często grasz?**



*Źródło: badania własne*

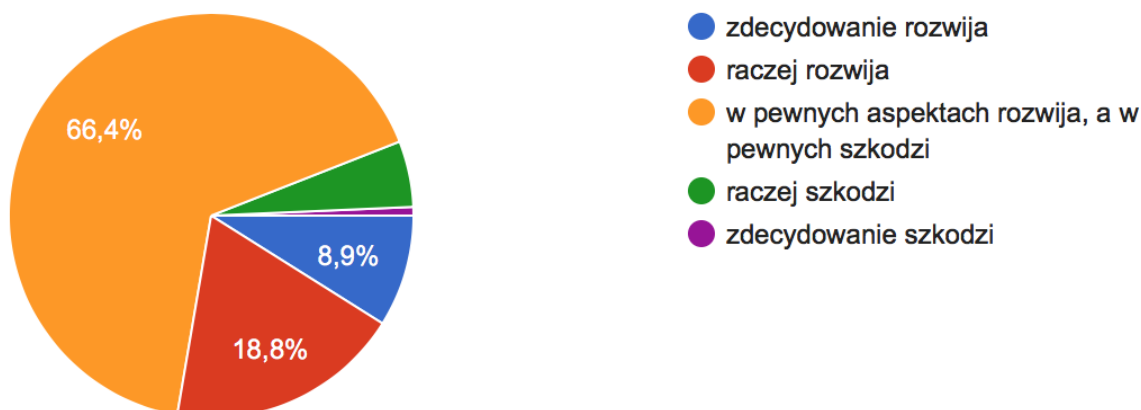
Kolejne pytanie (Dlaczego grasz?) dotyczyło motywacji graczy. Było ono pytaniem zamkniętym z możliwością wielokrotnego wyboru. Autor zaproponował badanym sześć możliwości: odstresowanie, hobby, trenuję, żeby zostać profesjonalnym graczem, bo lubię, bo inni grają, lubię poznawać nowych graczy online, ale także pozwolił wpisać własną odpowiedź. Najwięcej osób odpowiedziało, że gra, bo lubi. Tę opcję wybrało 375 badanych.



Dla 282 ankietowanych granie jest traktowane jako hobby, a 227 osób stwierdziło, że pozwala się odstresować. Pozostałe warianty nie były tak popularne. Z ciekawszych odpowiedzi, które podali badani, można wybrać: gram, bo jestem profesjonalnym graczem, chęć rywalizacji, czy gram, bo to zainteresowanie mojego partnera. Autor założył, że większość badanych gra, bo lubi i jest to ich hobby, co znalazło potwierdzenie w ankiecie.

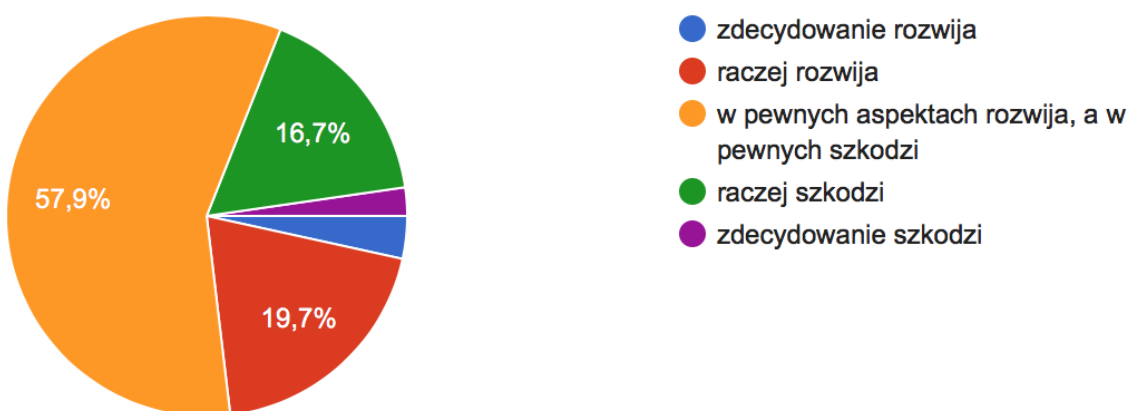
Ostatnie pytania, dotyczące samego grania, były umiejscowione w innym segmencie ankiety. Zanim autor zadał je badanym, chciał zweryfikować ich wiedzę z zakresu e-sportu i profesjonalnego grania, żeby mogli oni uwzględnić to przy swoich odpowiedziach. Najpierw zapytał ich o zalety i wady grania. Respondenci jako 3 największe zalety grania wybrali z możliwych odpowiedzi: można rywalizować z innymi ludźmi, granie pomaga się odstresować oraz granie rozwija koncentrację. Popularne były także odpowiedzi mówiące o tym, że granie pozwala na naukę nowych rzeczy, respondenci wskazali między innymi naukę języków obcych. Do najczęściej wymienianych wad zaliczyć można: prowadzenie niezdrowego trybu życia, nadmierną agresję wynikającą z grania oraz to, że granie szybko uzależnia. Następnie respondenci zostali poproszeni o odpowiedź na dwa pytania o to, czy granie bardziej rozwija, czy szkodzi. Na pierwsze gracz miał odpowiedzieć w stosunku do swojej osoby, a drugie odnosiło się do ogółu graczy. Do obu pytań przystąpiło 437 respondentów. Pytania były zamknięte, z możliwością jednokrotnego wyboru z dostępnych odpowiedzi: zdecydowanie rozwija, raczej rozwija, w pewnych aspektach rozwija, a w pewnych szkodzi, raczej szkodzi, zdecydowanie szkodzi. W pytaniu o samego siebie 66% graczy wybrało odpowiedź, że granie w pewnych aspektach rozwija, a w pewnych szkodzi. 19% stwierdziło, że granie raczej rozwija, a 9%, że zdecydowanie rozwija. Odpowiedzi sugerujące szkodliwość grania wybrało 6% badanych. (rys. 10) W przypadku ogółu graczy, 58% respondentów stwierdziło, że granie w pewnych aspektach rozwija, a w pewnych szkodzi. 20% opowiedziało się za tym, że granie raczej rozwija, a 17% stwierdziło, że raczej szkodzi. Najmniej badanych zdecydowało się na dwa skrajne warianty wyboru. (rys. 11) Hipotezę autora, która mówiła, że zdania badanych są podzielone jeżeli chodzi o to, czy granie rozwija, czy szkodzi, można uznać za częściowo prawdziwą. Badani byli raczej zgodni, co do odpowiedzi, ale wybrana przez nich odpowiedź sugeruje, że granie zarówno rozwija, jak i szkodzi.

**Rysunek 10 – Wykres: Granie rozwija/szkodzi Tobie**



*Źródło: badania własne*

**Rysunek 11 – Wykres: Granie rozwija/szkodzi ogółowi**



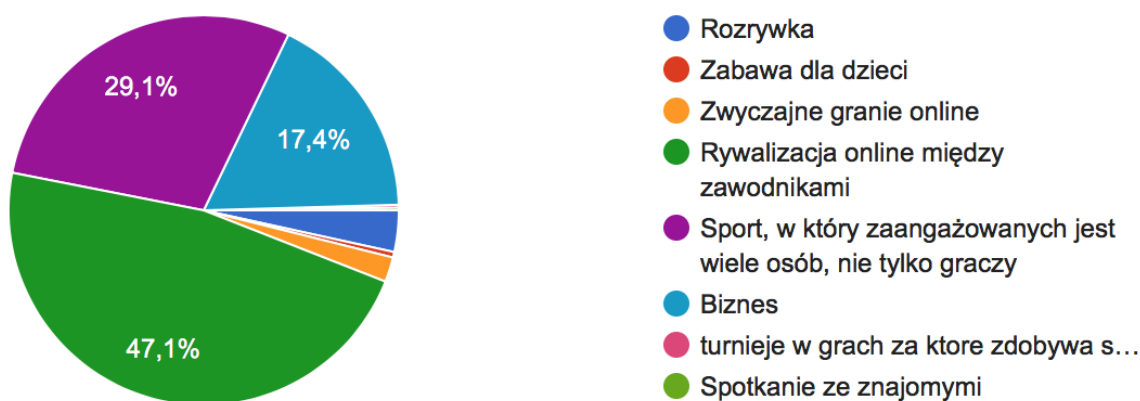
*Źródło: badania własne*

## 3.2 E-sport

Po zebraniu opinii graczy na temat grania, autor chciał zbadać ich wiedzę na temat e-sportu. Pytaniem rozpoczynającym ten segment było: Czy słyszałeś pojęcie e-sport? Z 441 ankietowanych, którzy podeszli do tego pytania, prawie wszyscy byli zaznajomieni z tym pojęciem. 437 (99%) osób odpowiedziało twierdząco, a zaledwie 4 (1%) badanych nigdy nie

słyszało tego pojęcia i zostali oni skierowani do wypełnienia końcowej metryczki. Kolejne pytanie miało za zadanie ustalić, które określenie, według badanych, najlepiej opisuje e-sport. Na wykresie (rys. 12) widać procentowy udział poszczególnych odpowiedzi na to pytanie. Z 437 ankietowanych, 206 wskazało na rywalizację online między zawodnikami, co przełożyło się na 47%. 29% graczy stwierdziło, że najlepszym określeniem będzie to, mówiące, że e-sport jest sportem, w który zaangażowanych jest wiele osób, nie tylko graczy. Nieco ponad 17% badanych uznało, że e-sport to biznes.

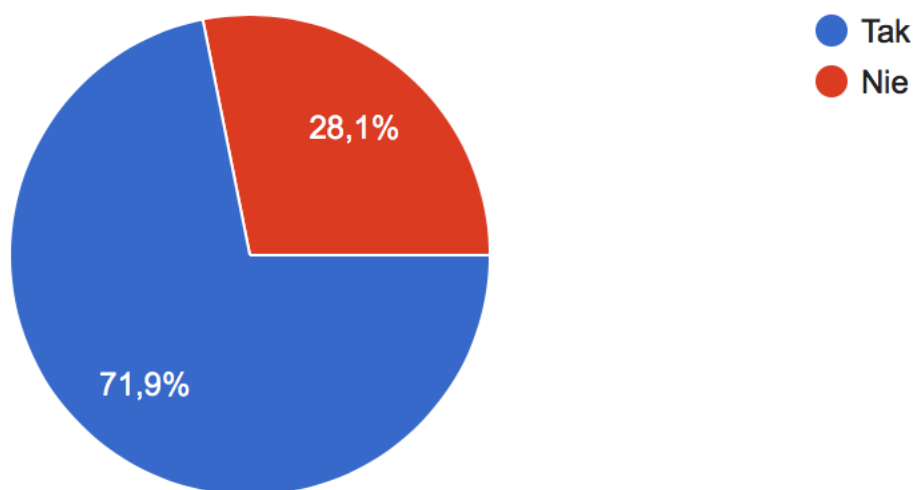
**Rysunek 12 – Wykres: Czym jest e-sport?**



*Źródło: badania własne*

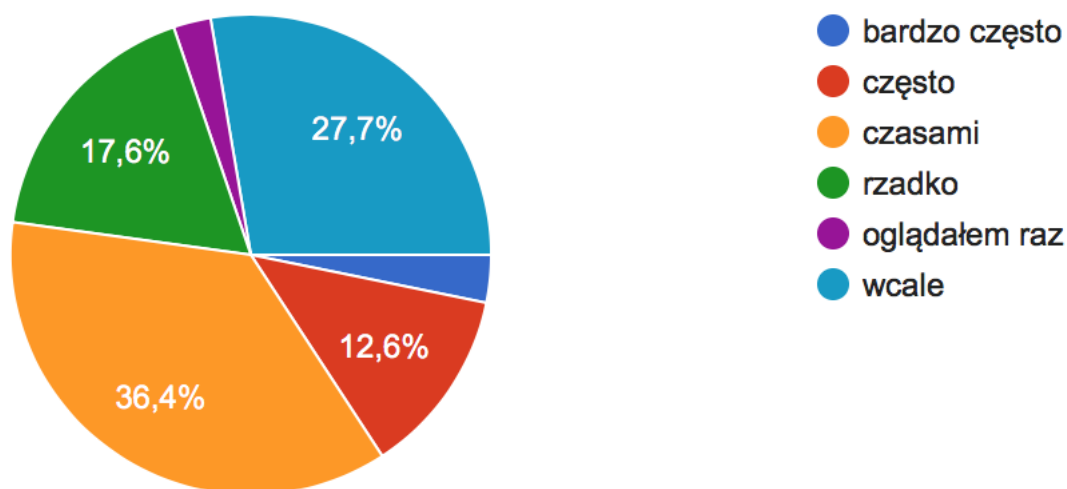
Kilka kolejnych pytań miało za zadanie zbadać wiedzę graczy na aspekty związane z e-sportem, takie jak transmitowanie rozgrywki, drużyny, czy imprezy e-sportowe. W pierwszej kolejności, autor zadał badanym pytanie, czy oglądają transmisje z rozgrywek e-sportowych. Na 437 ankietowanych, 314 (72%) odpowiedziało, że tak, a pozostałe 123 (28%) osoby nie oglądają transmisji. (rys. 13) Jeżeli chodzi o częstotliwość śledzenia transmisji, to pośród osób, które je oglądają, najwięcej robi to czasami (około 34%). Rzadko transmisje ogląda około 18% badanych, a około 13% robi to często. (rys. 14) Na podstawie tych danych, bez cienia wątpliwości, można uznać hipotezę autora, który stwierdził, że większość badanych przynajmniej raz widziała transmisję e-sportową, za prawdziwą.

**Rysunek 13 – Wykres: Oglądasz transmisję?**



*Źródło: badania własne*

**Rysunek 14 – Wykres: Jak często oglądasz transmisje?**

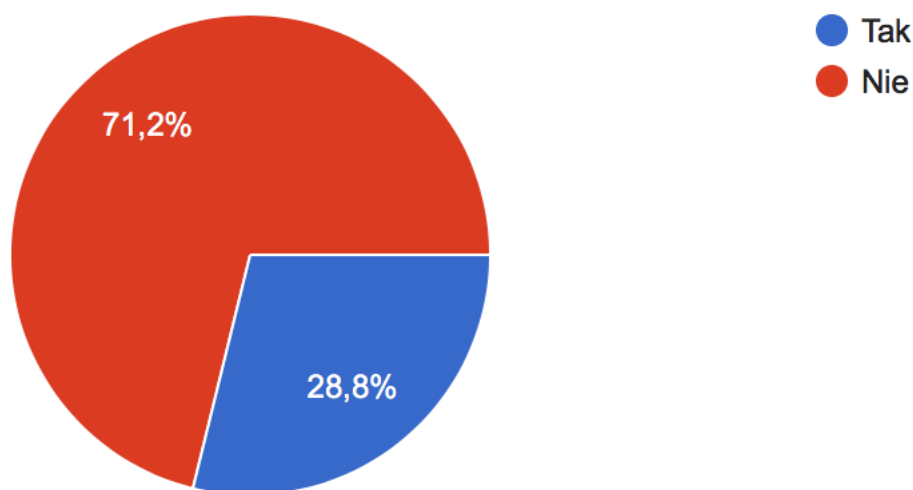


*Źródło: badania własne*

W następnym kroku, badani zostali poproszeni o podanie jednej przykładowej gry, która kojarzy im się z e-sportem oraz jednej przykładowej drużyny e-sportowej. W przypadku gier, zdecydowanie najwięcej osób wskazało grę Counter-Strike, a zwłaszcza jej najnowszą wersję C-S: Global Offensive. Wiele razy pojawiła się także gra League of Legends. Gry te zostały omówione w pierwszym rozdziale. Znaczna liczba badanych wskazała także serię

FIFA, jako przykład e-sportowej gry. Jeżeli chodzi o e-sportowe drużyny, to zdecydowanie najwięcej osób (około 45%) wskazało drużynę Virtus.pro, której główna sekcja dotyczy, wymienionej wyżej, gry C-S: GO. Następnie ankietowani mieli za zadanie odpowiedzieć na pytanie, czy brali kiedykolwiek udział w imprezie e-sportowej. Zdecydowana większość, bo aż 71%, nigdy nie brała udziału w takim wydarzeniu. Pozostałe 29% uczestniczyło w takim przedsięwzięciu. (rys. 15) Najczęściej wskazywaną imprezą był Intel Extreme Masters, który odbywa się w Katowicach. Na podstawie zebranych danych, można było potwierdzić hipotezę autora, który założył, że większość badanych zna pojęcie e-sport i aspekty z nim związane.

**Rysunek 15 – Wykres: Czy brałeś udział w imprezie e-sportowej?**

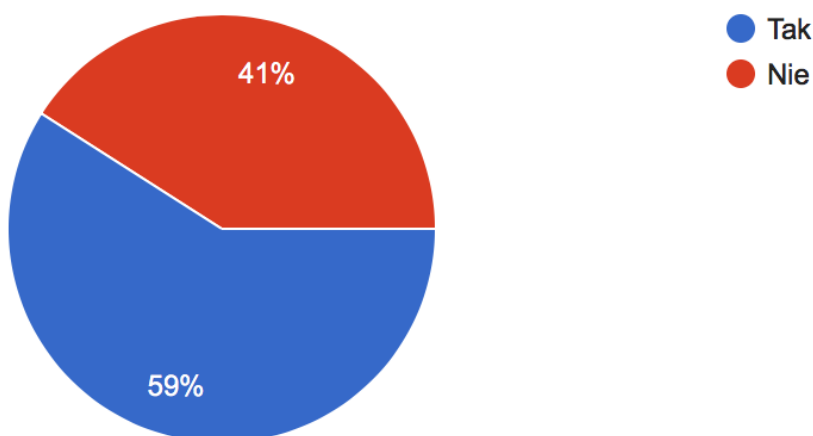


*Źródło: badania własne*

W kolejnym etapie ankiety, badani zostali poproszeni o podzielenie się swoją opinią w kontekście postrzegania e-sportu i sportu. Pierwsze z zadanych pytań to czy ankietowani uważają e-sport za sport. Na 437 badanych osób, 59% z nich uważa e-sport za sport, a pozostałe 41% nie myśli w ten sposób. (rys. 16) Dane potwierdzają postawioną hipotezę badawczą, która mówi, że większość badanych uważa e-sport za sport. Drugie pytanie, odnoszące się bezpośrednio do tego zagadnienia, dotyczyło problemu, czy e-sport powinien być częścią wielkich imprez sportowych, takich jak Igrzyska Olimpijskie. Badani mieli do wyboru jedną z pięciu odpowiedzi: zdecydowanie tak, raczej tak, nie mam zdania, raczej nie, zdecydowanie nie. Pomimo tego, że większość badanych uważa e-sport za sport, to

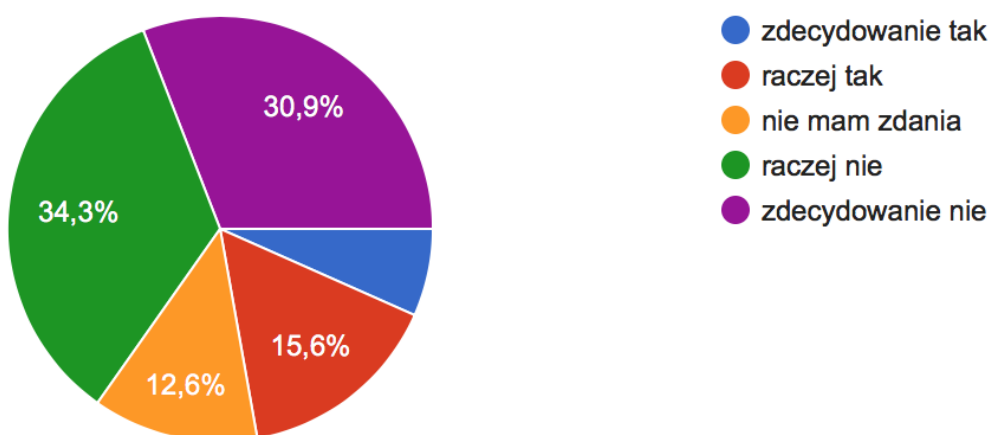
w przypadku jego obecności na takich imprezach, są oni sceptyczni. 34% uważa, że e-sport raczej nie powinien być częścią wielkich imprez sportowych, a 31% osób poszło jeszcze dalej, twierdząc, że zdecydowanie nie powinien być. (rys. 17) Warto zestawić opinie graczy na ten temat z opiniami osób, znajdujących się po drugiej stronie, takich jak twórcy oprogramowania, czy organizatorzy imprez e-sportowych. John Bonini z Intela w rozmowie z Pawłem Hekmanem chwali obecność e-sportu na Igrzyskach Olimpijskich i z nadzieją patrzy na Igrzyska w Tokio w 2020 roku. [Hekman, 2018]

**Rysunek 16 – Wykres: Czy e-sport to sport?**



*Źródło: badania własne*

**Rysunek 17 – Wykres: Czy e-sport powinien być na IO?**

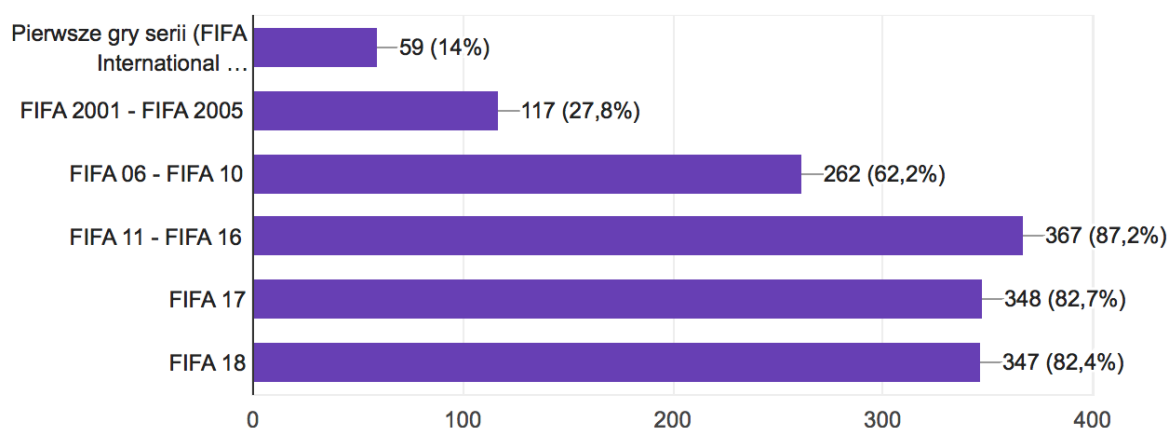


*Źródło: badania własne*

### 3.3 FIFA

W trzeciej części ostatniego rozdziału znajdują się opinie graczy i ich odpowiedzi na zadane pytania na temat serii FIFA. Pierwsze pytanie o znajomość wymienionej wcześniej serii determinowało możliwość dalszego odpowiadania. Na 437 odpowiadających prawie wszyscy znali serię FIFA, takich osób było 433 (99%). Pozostałe 4 osoby zakończyły swój udział w ankiecie. Kolejne pytanie dotyczyło grania w którąś z gier z tej serii. Także i tutaj, prawie wszyscy odpowiedzieli twierdząco, 420 osób grało, a 13 nie grało. Najwięcej osób grało w części od gry FIFA 11 do FIFA 16, a na kolejnych pozycjach znajdowały się dwie najnowsze gry - FIFA 17, a zaraz za nią FIFA 18. (rys. 18) Pozwala to potwierdzić postawioną hipotezę, że większość badanych miała styczność z przynajmniej kilkoma grami serii.

**Rysunek 18 – Wykres: W które gry z serii FIFA grasz?**

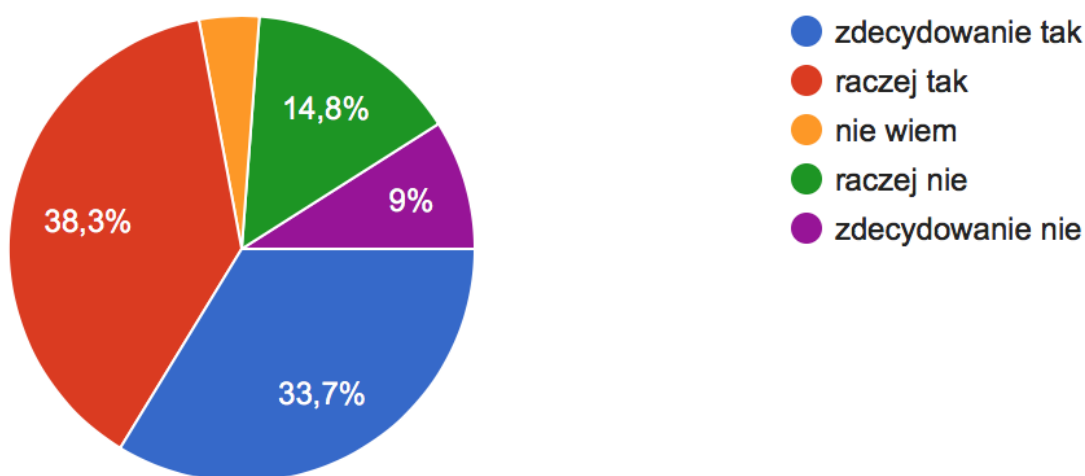


*Źródło: badania własne*

#### 3.3.1 E-sportowa strona serii FIFA

Pierwsze pytanie w tej części dotyczyło tego, czy gra FIFA może być określona mianem gry e-sportowej. 38% badanych, którzy udzielili odpowiedzi na to pytanie, uważało, że raczej tak, a 34% poszło dalej, twierdząc, że zdecydowanie tak. (rys. 19) Potwierdzenie tego można znaleźć w jednym z wcześniejszych pytań, w którym gracze zostali poproszeni o wskazanie przykładu e-sportowej gry. Nazwa FIFA powtórzyła się wtedy wielokrotnie.

**Rysunek 19 – Wykres: Czy FIFA to gra e-sportowa?**

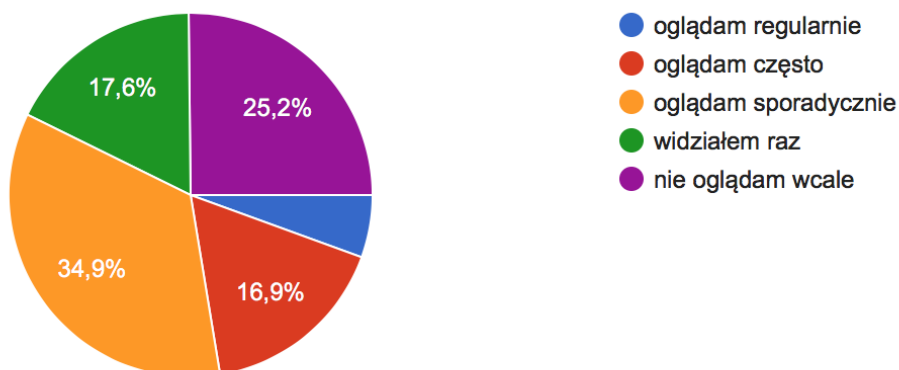


*Źródło: badania własne*

Kolejne pytania dotyczyły turniejów. Na pytanie, czy respondentom są znane turnieje w grze z serii FIFA, 89% odpowiedziało twierdząco, a 11% przecząco. W dwóch kolejnych pytaniach autor chciał sprawdzić, czy badani biorą bierny (poprzez oglądanie) i czynny (poprzez granie) udział w turniejach. Na pytanie o śledzenie transmisji z turniejów w grze z serii FIFA, odpowiedzi udzieliło 433 respondentów. 35% z nich ogląda turnieje sporadycznie, 17% ogląda często, a niecałe 6% ogląda regularnie. Spośród wszystkich badanych niecałe 18% widziało transmisję z turnieju raz, a jedna czwarta nie ogląda turniejów wcale. (rys. 20) Autor pracy dokonał obserwacji zjawiska śledzenia turniejów przez graczy. W dniu 28.05.2018 oglądał na żywo, za pośrednictwem platformy Twitch, jeden z najważniejszych turniejów w grze FIFA 18, rozgrywany w Amsterdamie. W momencie oglądania turnieju przez autora, śledziło go razem z nim 38 tysięcy osób. Dla porównania, w tym samym czasie zmagania pojedynczych graczy w grze Fortnite śledziło odpowiednio: gracza TSM Myth, 42 tysiące ludzi, a gracza Dr Lupo, 41 tysięcy osób.



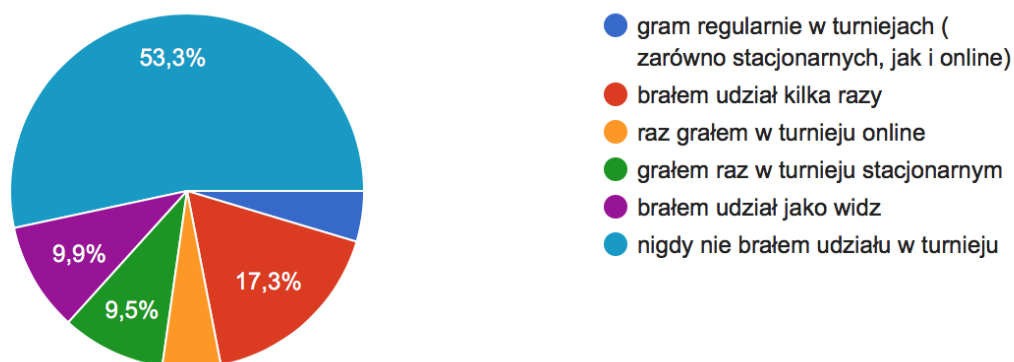
**Rysunek 20 – Wykres: Czy oglądasz turnieje z FIFA?**



*Źródło: badania własne*

W przypadku pytania o partycypację badanych w turnieju, czy to online, jak na przykład Eliminacje do Mistrzostw Polski, czy stacjonarnym, respondenci mieli do wyboru 6 możliwych odpowiedzi: gram regularnie w turniejach (online i stacjonarnych), brałem udział kilka razy, raz grałem w turnieju online, raz grałem w turnieju stacjonarnym, brałem udział jako widz, nigdy nie brałem udziału w turnieju. Odpowiedzi prezentowały się następująco, ponad połowa osób nigdy nie brała udziału w turnieju, a 10% brało udział, ale jako widz. Jeżeli chodzi o grających, to 17% brało udział kilka razy, niecałe 5% gra regularnie, niecałe 10% spróbowało swoich sił raz w turnieju stacjonarnym, a 5% podjęło to wyzwanie, ale przez Internet. (rys. 21) Udzielone, przez respondentów, odpowiedzi pozwoliły potwierdzić prawdziwość hipotezy, mówiącej, że większość badanych zna e-sportową stronę serii gier FIFA.

**Rysunek 21 – Wykres: Udział w turnieju z gry FIFA**

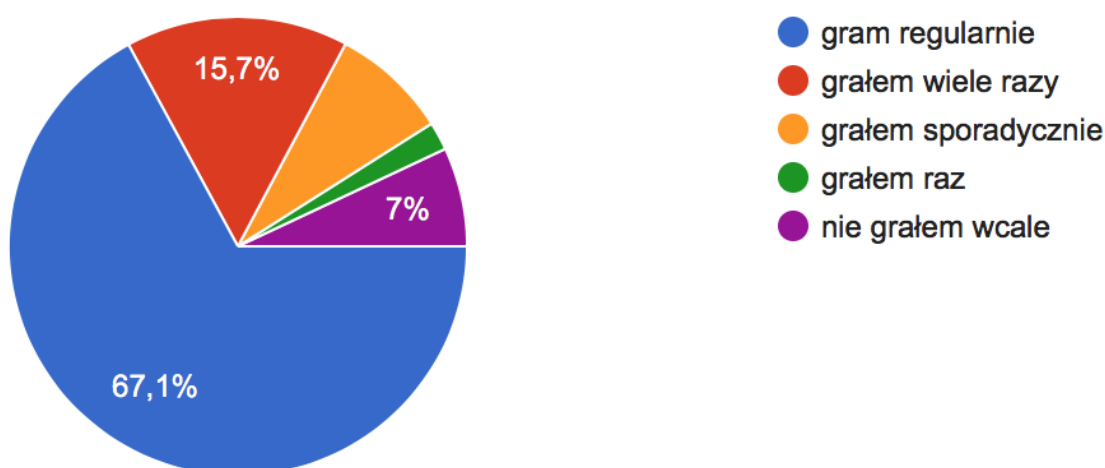


*Źródło: badania własne*

### 3.3.2 FIFA 18 i FIFA 19

Podobnie jak w przypadku innych sekcji pytań, także tutaj autor użył pytania wejściowego, na które odpowiedź decydowała o dalszym przebiegu badania. Do pytania wejściowego, o znajomość najnowszej gry z serii - FIFA 18, przystąpiło 433 respondentów. 401 z nich potwierdziło, że gra FIFA 18 nie jest im obca, a 32 zaznaczyło odpowiedź, że nie zna tej gry. Procentowo, niecałe 93% badanych zna, a nieco ponad 7% nie zna. Następnie ci, którzy znają grę zostali poproszeni o odpowiedź na pytanie, czy grają w nią. 67% badanych przyznało się do regularnego grania, niecałe 16% powiedziało, że grało wiele razy, a 8% robiło to sporadycznie. 7% respondentów nigdy nie grało w grę FIFA 18. (rys. 22) Autor założył, że większość badanych zna najnowszą grę z piłkarskiej serii, a zebrane dane pozwoliły na potwierdzenie tej hipotezy.

Rysunek 22 – Wykres: Czy grasz w FIFA 18?

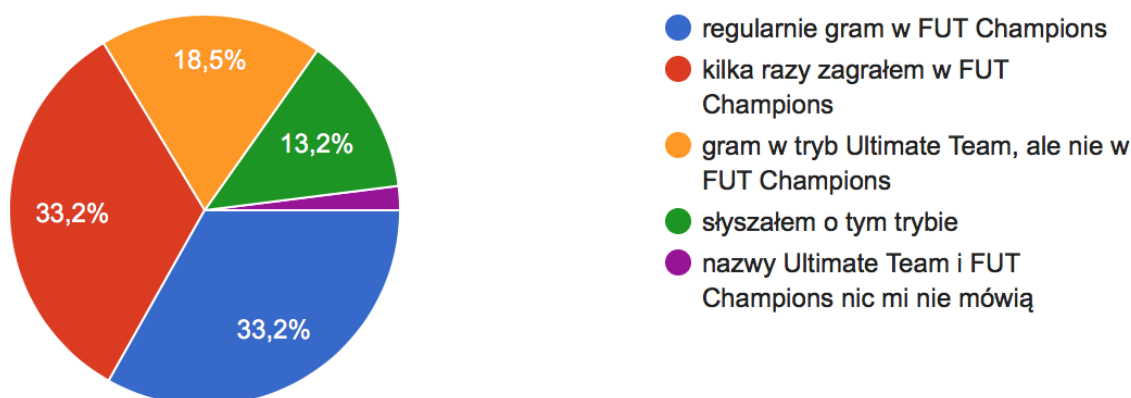


*Źródło: badania własne*

W pierwszym rozdziale została szczegółowo opisana gra FIFA 18. Autor skupił się tam zarówno na opisie technicznym, ale także na opiniach i kontrowersjach, które pojawiły się odnośnie tej właśnie gry. Jednym z trybów gry, dostępnych w tej części jest tryb Ultimate Team, który został omówiony szerzej w pierwszym rozdziale. W kontekście rozpatrywania piłkarskiej serii jako gry e-sportowej, wyżej wymieniony tryb jest pierwszym skojarzeniem, które powinno przyjść do głowy. Autor zapytał badanych, czy znają ten tryb, a w szczególności jego część - FUT Champions (Ligę Weekendową). 33% ankietowanych

odpowiedziało, że regularnie bierze udział w rozgrywkach Ligi Weekendowej, tyle samo osób stwierdziło, że zagrało w ten tryb kilka razy, a niecałe 19% przyznało się do grania w tryb Ultimate Team, ale z wyłączeniem FUT Champions. 13% badanych jedynie słyszało o tym trybie, a 2% nigdy o nim nie słyszało. (rys. 23)

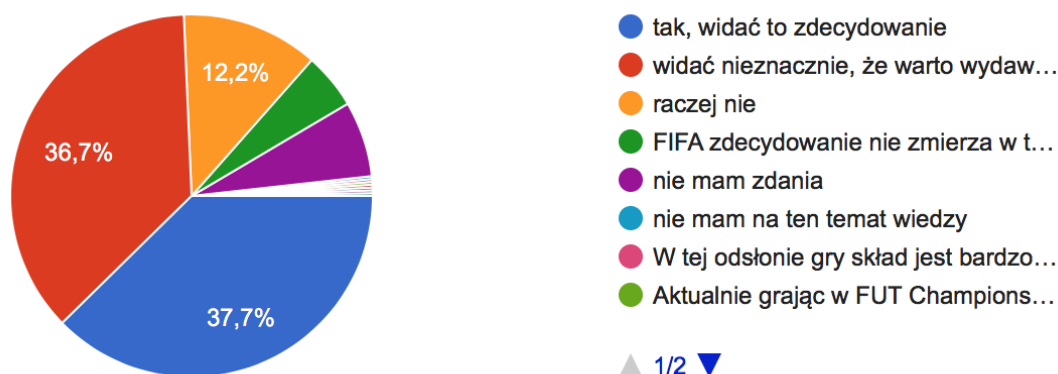
**Rysunek 23 – Wykres: Czy grasz w UT i FUT Champions?**



*Źródło: badania własne*

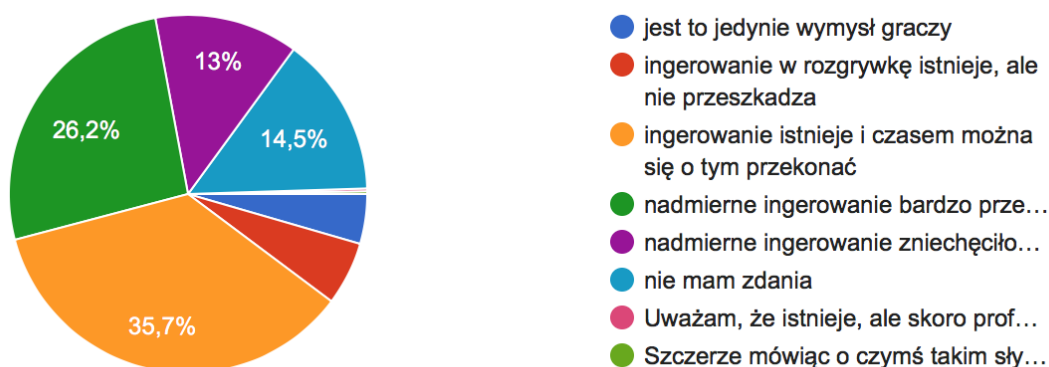
Kolejne dwa pytania dotyczyły zarzutów wobec twórców gry. Po pierwsze, zarzuca się im, że gry z serii FIFA zmierzają w kierunku „płać, by wygrać” (pay to win), a po drugie, że stworzone przez nich narzędzia i skrypty za bardzo ingerują w rozgrywkę, czyniąc ją często niemożliwą. Na pierwsze pytanie 38% ankietowanych odpowiedziało, że widać zdecydowanie taki kierunek, a 37%, że widać nieznacznie, że opłaca się wydawać pieniądze w grze. (rys. 24) Jeżeli chodzi o drugie pytanie, to 36% badanych stwierdziło, że ingerowanie istnieje i czasami można się o tym przekonać, 26% poszło dalej, twierdząc, że nadmierne ingerowanie bardzo przeszkadza w grze, a dla 13% badanych był to powód rezygnacji z grania w grę FIFA 18. (rys. 25)

**Rysunek 24 – Wykres: Zarzuty wobec FIFA o kierunek płac, by wygrać**



Źródło: badania własne

**Rysunek 25 – Wykres: Zarzuty wobec FIFA o nadmierną ingerencję**



Źródło: badania własne

Na koniec, autor pracy chciał się dowiedzieć od badanych, czy zamierzają oni grać w następną część, czyli grę FIFA 19, mając na uwadze zarówno pozytywne strony serii, ale także opisane kontrowersje. 88% badanych odpowiedziało, że tak, a jako główny powód podali oni, że kupują każdą grę z serii FIFA, takich osób było 45%. 21% osób jest ciekawych, co nowego wymyślą twórcy, a 18% zamierza grać, gdyż na rynku piłkarskich symulatorów nie widzi alternatyw. Hipoteza, którą postawił autor jest zatem nieprawdziwa. Mimo, że większość badanych sięgnie po kolejną grę serii, to założył on, że głównym powodem będzie brak konkurencji w tym segmencie rynku, a jak pokazały wyniki badań, głównym powodem było przywiązanie do serii. Badanych, którzy nie zamierzają grać w grę FIFA 19, najbardziej zniechęcają liczne błędy w poprzedniej części i brak ich naprawy. Twierdzą oni także, że każda kolejna gra z serii jest taka sama.

## **Zakończenie**

W pracy tej podjęto rozległy i stosunkowo młody temat, jakim niewątpliwie jest e-sport. W pierwszym rozdziale skupiono się na teoretycznym wprowadzeniu do tematu. Znajdują się tam opisy podstawowych pojęć, takich jak e-sport, a także omówione mechanizmy w nim funkcjonujące, czyli turnieje, transmisja rozgrywek, czy drużyny e-sportowe. Dodatkowo zarysowane zostało tło historyczne badanego zjawiska. Z tego rozdziału można się także dowiedzieć o konkretnym przykładzie gry e-sportowej - serii symulatorów piłki nożnej FIFA. Począwszy od historycznego wprowadzenia, przez tryby gry, aż do e-sportowej strony serii, autor stopniowo wprowadza do wirtualnego świata tej gry. Po wiedzy ogólnej następuje przejście do konkretnej gry, najnowszej z całej serii - FIFA 18. Opisana została ona szczegółowo, z uwzględnieniem jej e-sportowego charakteru i potencjału, a także z kontrowersjami, które pojawiły się wokół niej. Po zawarciu najważniejszej teorii w pierwszym rozdziale, autor przeszedł do drugiego, metodologicznego, rozdziału. Wyszczególnione zostały tam cele pracy, pytania i hipotezy oraz metody, użyte w pracy. W rozdziale tym znajduje się dokładny opis przebiegu procesu badawczego, który pozwala zrozumieć podejście autora do wybranego tematu. Na końcu przedstawiona została charakterystyka badanej zbiorowości, zarówno opisowo, ale także przy użyciu odpowiednich wykresów. Po opisaniu teorii i metodologii, autor podsumował wyniki swoich badań w trzecim rozdziale pracy. Znajdują się tam opisy odpowiedzi, jakich udzieli badani, podparte wizualnym przedstawieniem ich na wykresach. Przygotowana ankieta podzielona była na kilka segmentów, z których można wyróżnić 3 główne: granie, e-sport, FIFA. W takim samym porządku zostały opracowane odpowiedzi ankietowanych osób, w trzecim rozdziale.

Przed przystąpieniem do prac, autor postawił cele, które chciał osiągnąć. Jeżeli chodzi o omówienie badanego zjawiska, to najważniejsze aspekty zostały wspomniane i rozszerzone w pierwszym rozdziale. Oczywiście jest, że nie wyczerpuje on wiedzy na badany temat, ale jest dobrym wprowadzeniem do niego i może być pomocny w jego dalszym badaniu. Autorowi udało się także wykonać cel, związany z przedstawieniem wizerunku gracza. W drugim rozdziale, w charakterystyce badanej zbiorowości można znaleźć odpowiedź na pytanie, kto gra, a w rozdziale trzecim możliwe jest poznanie stażu graczy oraz tego ile czasu poświęcają na granie. Kluczowym elementem było także dowiedzenie się, dlaczego gracze grają oraz co sądzą o graniu, jego plusach i minusach. Sukcesem zakończyło się także poznanie opinii graczy na badane tematy, zarówno o e-sporcie i jego składowych, ale także o serii piłkarskiej FIFA. Autorowi udało się również ustalić stopień partycypacji badanych

w e-sporcie, czyli ich obecność na imprezach e-sportowych, czy śledzenie transmisji z rozgrywek w Internecie.

Znalezienie odpowiedzi na pytania badawcze było jednym z celów, jakie postawił autor. Pytań było w sumie 10, a odnosiły się one do aspektów związanych z graniem, e-sportem oraz serią FIFA. Zebrane materiały oraz wyniki ankiety pozwoliły na znalezienie odpowiedzi na wszystkie z nich. Ta praca dostarczyła informacje, kto gra, jak długo i jak często, a także dlaczego gra. Można się z niej również dowiedzieć, jakie są plusy i minusy grania oraz, czy szkodzi ono graczom, czy ich rozwija. Możliwe było także znalezienie odpowiedzi na pytania dotyczące postrzegania e-sportu w kontekście sportu, aspektów związanych ze sportem elektronicznym, a także z piłkarską serią FIFA. Na podstawie pytań badawczych, autor postawił własne hipotezy, których weryfikacji szukał w wynikach badań. Z 13 postawionych hipotez, 11 udało się potwierdzić w całości w wynikach badań. Dotyczyły one zarówno grania i e-sportu, ale także serii FIFA. O dwóch pozostałych hipotezach nie można powiedzieć, że są do odrzucenia, gdyż częściowo się sprawdziły. W kwestii, czy granie rozwija, czy szkodzi, autor założył, że zdania będą podzielone, a były zgodne, co do odpowiedzi, jednak wybrana przez większość odpowiedzi sugerowała, że granie zarówno rozwija, jak i szkodzi. Natomiast w przypadku pytania o chęć grania w następną część serii, autor trafnie ocenił, że badani zagrają w nową grę, ale błędnie ocenił ich motywację do tego.

Temat e-sportu jest bardzo szeroki i można o nim powiedzieć, że jest dopiero odkrywany w pełni. Co chwilę pojawiają się nowe gry, urządzenia, formują nowe drużyny i powstają nowe turnieje, czy imprezy. Potencjał do badań jest zatem duży. Ta praca może być dobrym wprowadzeniem do tego tematu. Zawiera podstawowe pojęcia i wyjaśnia pewne zachowania i praktyki obecne w e-sporcie. Warto jednak badać e-sport dogłębniej. Kierunkiem przyszłych badań może być rozwinięcie tej pracy o inne gry, niekoniecznie sportowe, ale raczej z innych kategorii. Ciekawe mogą być opinie graczy, którzy grają w nie. Mogą oni mieć zupełnie inny profil i staż, a niektóre aspekty rozumieć inaczej. Duży potencjał badawczy ma także podjęcie e-sportu od strony ekonomicznej i biznesowej. W tym przypadku, warte zbadanie będą tematy związane z wartością e-sportowych rynków, opłacalnością angażowania się w e-sport, czy zainteresowanie sportem elektronicznym ze stron podmiotów z nim niezwiązanych branżowo.

## Bibliografia

1. Adams, Dan, *The State of the RTS*, 2006, <http://www.ign.com/articles/2006/04/08/the-state-of-the-rts?page=1>, [dostęp 29-01-2018]
2. Biggs, John, *The That's Incredible! Video Game Invitational: This is what we used to watch*, 2015, <https://techcrunch.com/2009/07/29/the-thats-incredible-video-game-invitational-this-is-what-we-used-to-watch/> [dostęp 14-12-2017]
3. Brand, Stewart, *Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums*, Z magazynu Rolling Stone, 1972, [http://wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](http://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html), [dostęp 14-12-2017]
4. Campbell, Colin, *FIFA 18 fans organize Black Friday in-game purchase boycott*, 2017, <https://www.polygon.com/2017/11/23/16694776/fifa-18-fans-organize-black-friday-in-game-purchase-boycott>, [dostęp 14-02-2018]
5. Casamassina, Matt, *Controller Concepts: Gun Games*, 2005, <http://www.ign.com/articles/2005/09/26/controller-concepts-gun-games>, [dostęp 18-12-2017]
6. Cziok, Tomasz, *Raj dla gwiazd e-sportu*, Gazeta Wyborcza, 2017, nr 253, s. 7
7. Dean, Paul, *The Story of DOTA*, 2014 <http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-16-the-story-of-dota-article>, [dostęp 29-01-2018]
8. Dragon, *Point - CounterPoint: Turn Based vs. Real Time Strategy*, <https://web.archive.org/web/20070226185919/http://www.strategyplanet.com/features/articles/pcp-turnvsreal/>, [dostęp 21-01-2018]
9. dr\_poplove, *Let's have a real talk about #FixFIFA. Here's an 11 page account of the past, present, and maybe the future. And a 43 minute video showing 50 game breaking problems.*, Reddit, 2017, [https://www.reddit.com/r/FIFA/comments/7ejuov/lets\\_have\\_a\\_real\\_talk\\_about\\_fixfifa\\_heres\\_an\\_11/](https://www.reddit.com/r/FIFA/comments/7ejuov/lets_have_a_real_talk_about_fixfifa_heres_an_11/), [dostęp 10-02-2018]
10. Duszczuk, Michał, *E-sportem i grami pasjonuje się już co dziesiąty Polak*, Rzeczpospolita, 2018, nr 54, s. A-21
11. EA Answers HQ, <https://answers.ea.com/t5/Technical-Issues/New-Fifa-18-update-has-RUINED-the-game/td-p/6390310>, [dostęp 05-02-2018]
12. EA Sports, <https://www.easports.com/fifa/ultimate-team/features> [dostęp 02-02-2018]

13. EA Sports, <https://www.easports.com/fifa/ultimate-team/compete/home>, [dostęp 20-02-2018]
14. Edwards, Tyler F.M., *Esports: A Brief History*, 2013, <http://adanai.com/esports/> [dostęp 16-12-2017]
15. FIFA, *2004 - Thiago wins inaugural event*, 2004, <http://www.fifa.com/fifaeworldcup/news/y=2007/m=5/news=2004-thiago-wins-inaugural-event-524614.html>, [dostęp 14-02-2018]
16. FIFA, *GORILLA wins England second FIWC gold*, 2017, <http://www.fifa.com/fifaeworldcup/news/y=2017/m=8/news=gorilla-wins-england-first-ever-fiwc-gold-2904713.html>, [dostęp 21-02-2018]
17. FIFPlay, *FIFA 18 Game Modes*, 2017, <http://www.fifplay.com/fifa-18-game-modes/>, [dostęp 25-03-2018]
18. Footy Headlines, *FIFA 18 Leagues, Clubs & National Team Licenses List Released*, 2017, <https://www.footyheadlines.com/2017/09/fifa-18-leagues-clubs-national-team-licenses-list.html>, [dostęp 02-02-2018]
19. Garmon, Jay, *Geek Trivia: First shots fired*, 2005, <https://www.techrepublic.com/article/geek-trivia-first-shots-fired/>, [dostęp 18-12-2017]
20. Good, Owen, *Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament*, <https://kotaku.com/5953371/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-video-gaming-tournament>, [dostęp 01-01-2018]
21. Griffin, Andrew, *MICRO-TRANSACTIONS SYSTEM USED IN FIFA ULTIMATE TEAM, STAR WARS BATTLEFRONT AND OTHER POPULAR GAMES COULD BE BANNED*, 2017, <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/micro-transactions-fifa-18-ultimate-team-star-wars-battlefront-banned-belgium-a8070106.html>, [dostęp 04-02-2018]
22. Groen, Andrew, *Ask GR Anything: What's a MOBA?*, 2012, <http://www.gamesradar.com/ask-gr-anything-whats-moba/>, [dostęp 29-01-2018]
23. Hamari, Juho, Sjoblom, Max, *What is eSports and why do people watch it?*, University of Tampere 2016
24. Hasselberger, Cheese, *First Shot Fired*, 2009, <https://web.archive.org/web/20091207042033/http://www.ugo.com/channels/games/features/firstpersonshooter/firstshotfired.asp>



25. Hekman, Paweł, *Jaka będzie przyszłość e-sportu?*, Gazeta Wyborcza, 2018, nr 51, s. 13
26. Hekman, Paweł, *Katowice stolicą e-sportu*, Gazeta Wyborcza, 2018, nr 54, s. 10
27. Hilvoorde, Ivo van, *Sport and play in a digital world*, *Sport, Ethics and Philosophy*, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2016.1171252>, [dostęp 02-04-2018]
28. Johnstone, Peter, *A history of FIFA Soccer: Ranking the best games from FIFA 94 to FIFA 17*, 2017, <https://fansided.com/2017/03/22/history-fifa-soccer-ranking-best-games-fifa-94-fifa-17/>, [dostęp 14-04-2018]
29. Korda, Martin, *FIFA 09: Ultimate Team. Swap, swap, got, swap.*, 2009, <https://www.eurogamer.net/articles/fifa-09-ultimate-team-review>, [dostęp 12-03-2018]
30. Kosak, Dave, *Top Ten Real-Time Strategy Games of All Time*, <https://web.archive.org/web/20100616031405/http://archive.gamespy.com/top10/february04/rts>, [dostęp 12-01-2018]
31. Loveridge, Sam, *Sony PS4 vs PS3*, 2016, <http://www.trustedreviews.com/opinion/sony-ps4-vs-ps3-2914323>, [dostęp 13-02-2018]
32. Lynch, Andrew, *Tracing the 70-year history of video games becoming eSports*, 2016, <https://www.foxsports.com/buzzer/story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616>, [dostęp 16-12-2017]
33. Majchrzyk, Łukasz, *Pot, łzy, kasa i e-mocje*, Rzeczpospolita, 2017, nr 134, s. 24-25
34. Martin, Liam, *FIFA 17 is making the full transition to Battlefield's Frostbite Engine*, 2016, <http://www.digitalspy.com/gaming/news/a796336/fifa-17-using-frostbite-engine/>, [dostęp 30-01-2018]
35. Moss, Richard, *Build, gather, brawl, repeat: The history of real-time strategy games*, 2017, <https://arstechnica.com/gaming/2017/09/build-gather-brawl-repeat-the-history-of-real-time-strategy-games/>, [dostęp 28-01-2018]
36. Musa, Talal, *Getting rid of FIFA Ultimate Team packs is the best thing EA Sports can do*, 2017, <https://www.dreamteamfc.com/c/gaming/360335/fifa-18-lootbox-release-ultimate-team/>, [dostęp 05-02-2018]
37. Muszyński, Dawid, *E-sport goni sport*, Wprost, 2016, nr 43, s. 42-43
38. Nagpa, Aarsh, *The Evolution of eSports*, 2015, <https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-evolution-of-esports-7693#list-1>, [dostęp 14-12-2017]

39. Next Generation, „*The Next Generation 1996 Lexicon A to Z: Fighting Game*". *Next Generation*. No. 15. Imagine Media. March 1996. p. 33
40. Newzoo, *MOST PLAYED CORE PC GAMES / US & EU*, 2017,  
<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>, [dostęp 29-01-2018]
41. Nolan, Ryan, *The rise of digital gaming*, 2017, <http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/the-rise-of-digital-gaming.html>, [dostęp 15-12-2017]
42. Petryszyn, Maciej, *Deto dołącza do Manchesteru City*, 2017,  
<http://cybersport.pl/127949/deto-dolacza-manchesteru-city/>, [dostęp 02-03-2018]
43. Prescott, Shaun, *The Dota 2 International prize pool has comfortably broken its record*, 2017, <https://www.pcgamer.com/the-dota-2-international-prize-pool-has-comfortably-broken-its-record/>, [dostęp 14-02-2018]
44. Przybysz, Arkadiusz, *Jak zarobić na graniu*, *Gazeta Wyborcza*, 2018, nr 26, s. 16-17
45. PuRe\_SSROCK, *#FixFIFA*, Reddit,  
<https://www.reddit.com/r/FIFA/comments/7e4j20/fixfifa/>, [dostęp 20-03-2018]
46. Reimer, Jeremy, *The evolution of gaming: computers, consoles, and arcade*, 2005,  
<https://arstechnica.com/features/2005/10/gaming-evolution/2/>, [dostęp 25-01-2018]
47. Sacco, Dominic, *TASS JOINS FAZE CLAN: UK FIFA PRO MAKES BIG MOVE AS EA ROLLS OUT NEW UPDATE*, 2018, <http://www.esports-news.co.uk/2018/01/24/tass-joins-faze-clan/>, [dostęp 23-02-2018]
48. Sarkar, Samit, *MLS launching esports league for FIFA 18 World Cup*, 2018,  
<https://www.polygon.com/2018/1/12/16880590/fifa-18-esports-world-cup-emls>,  
[dostęp 15-04-2018]
49. Sękowski, Bartłomiej, *Manchester City pozyskuje Deto*,  
<https://esportnow.pl/fifa/manchester-city-pozyskuje-deto/>, [dostęp 03-03-2018]
50. Shaka, *Are Real Time Strategy Games At Their Peak?*,  
<https://web.archive.org/web/20101115071241/http://www.strategyplanet.com/features/articles/strategypeak/>, [dostęp 20-01-2018]
51. Sheffield, Brandon, *Revitalizing The Legacy: An Interview With Taito's Keiji Fujita*,  
[https://www.gamasutra.com/view/feature/3484/revitalizing\\_the\\_legacy\\_an\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/3484/revitalizing_the_legacy_an_.php?print=1), [dostęp 03-02-2018]
52. Spencer, Spanner, *The Tao of Beat-,em-ups*, <https://www.eurogamer.net/articles/the-tao-of-beat-em-ups-article>, [dostęp 20-01-2018]
53. Stewart, Jack, *EA Sports announces brand new official partnership for FIFA 18 with the EFL, bringing football league players' faces into the FIFA games*, 2017,

- <http://www.dailymail.co.uk/sport/esports/article-4865572/EA-Sports-announces-official-FIFA-18-partnership-EFL.html>, [dostęp 03-02-2018]
54. Tapsell, Chris, *FIFA 18 The Journey: Hunter Returns walkthrough - all Journey rewards, objectives, and story choices explained. Everything you need to know to get the most of FIFA 18's story mode sequel.*, 2018,  
<https://www.eurogamer.net/articles/2018-03-02-fifa-18-the-journey-hunter-returns-walkthrough-rewards-objectives-choices-explained-4818>, [dostęp 04-04-2018]
55. Trzosek, Krzysztof, *GKS Tychy zakontraktował e-zawodnika. To pierwszy klub na Śląsku!*, 2017,  
[http://gkstychoy.info/pilka/113,wiadomosci/11897,gks\\_tychy\\_zakontraktowal\\_ezawodnika.\\_to\\_pierwszy\\_klub\\_na\\_slasku/](http://gkstychoy.info/pilka/113,wiadomosci/11897,gks_tychy_zakontraktowal_ezawodnika._to_pierwszy_klub_na_slasku/), [dostęp 03-03-2018]
56. V „iki” V, Gosu Gamers, *History of DotA*,  
<https://www.gosugamers.net/dota/features/36824-history-of-dota>, [dostęp 01-03-2018]
57. Walker, Mark, *Strategy Gaming: You've Come a Long Way, Baby*,  
<https://web.archive.org/web/20041206050826/http://archive.gamespy.com:80/articles/february02/strategy1/index2.shtm>, [dostęp 01-02-2018]
58. Yin-Poole, Wesley, *Inside FIFA 18's Weekend League, the gruelling mode that's consuming players' lives. For some, playing 40 games in just a few days isn't just too much, it's unhealthy.*, 2017, <https://www.eurogamer.net/articles/2017-11-21-fifa-18-players-speak-out-over-futs-gruelling-weekend-league>, [dostęp 14-03-2018]
59. Yin-Poole, Wesley, *Why so many FIFA 18 players think the computer cheats*, 2017a, <https://www.eurogamer.net/articles/2017-12-07-why-so-many-fifa-18-players-think-the-computer-cheats>, [dostęp 09-02-2018]
60. Zaccardi, Nick, *Esports event in PyeongChang before Olympics supported by IOC*, 2017, <http://olympics.nbcsports.com/2017/11/03/esports-pyeongchang-olympics-extreme-masters/>, [dostęp 17-12-2017]

## Spis ilustracji

Rysunek 1 - Turniej w grze Spacewar! (1972).....	7
Rysunek 2 - Turniej FIFA 18 Global Series w Amsterdamie (2018).....	26
Rysunek 3 – Wykres: Płeć badanych.....	42
Rysunek 4 – Wykres: Wiek badanych.....	43
Rysunek 5 – Wykres: Miejsce zamieszkania badanych .....	44
Rysunek 6 – Wykres: Wykształcenie badanych .....	44
Rysunek 7 – Wykres: Status zawodowy badanych .....	45
Rysunek 8 – Wykres: Jak długo grasz? .....	47
Rysunek 9 – Wykres: Jak często grasz? .....	48
Rysunek 10 – Wykres: Granie rozwija/szkodzi Tobie .....	50
Rysunek 11 – Wykres: Granie rozwija/szkodzi ogółowi .....	50
Rysunek 12 – Wykres: Czym jest e-sport?.....	51
Rysunek 13 – Wykres: Oglądasz transmisję?.....	52
Rysunek 14 – Wykres: Jak często oglądasz transmisję? .....	52
Rysunek 15 – Wykres: Czy brałeś udział w imprezie e-sportowej? .....	53
Rysunek 16 – Wykres: Czy e-sport to sport? .....	54
Rysunek 17 – Wykres: Czy e-sport powinien być na IO?.....	54
Rysunek 18 – Wykres: W które gry z serii FIFA grasz?.....	55
Rysunek 19 – Wykres: Czy FIFA to gra e-sportowa?.....	56
Rysunek 20 – Wykres: Czy oglądasz turnieje z FIFA?.....	57
Rysunek 21 – Wykres: Udział w turnieju z gry FIFA .....	57
Rysunek 22 – Wykres: Czy grasz w FIFA 18?.....	58
Rysunek 23 – Wykres: Czy grasz w UT i FUT Champions? .....	59
Rysunek 24 – Wykres: Zarzuty wobec FIFA o kierunek płac, by wygrać.....	60
Rysunek 25 – Wykres: Zarzuty wobec FIFA o nadmierną ingerencję.....	60