

Sport elektroniczny (nazywany też e-sportem) jest jedną z najszybciej rozwijających się współcześnie gałęzi cyfrowej rozrywki. Profesjonalna rywalizacja w grach wideo przyciąga znaczną publiczność zarówno w przypadku masowych wydarzeń e-sportowych, jak i bezpośrednich relacji z rozgrywek, transmitowanych za pośrednictwem serwisów strumieniowania danych. Choć ojczyzną e-sportów pozostaje Korea Południowa, e-sport w ostatnich latach prężnie rozwija się w różnych miejscach świata; Polska i Hongkong stanowią obecnie dwa wyróżniające się przypadki wyjątkowo gwałtownej eskalacji inicjatyw związanych z kompetytywnym graniem na zawodowym poziomie.

Projekt obejmuje badanie współczesnych masowych wydarzeń e-sportowych w Polsce i Hong Kongu w ich dwóch podstawowych aspektach: widowiskowo-ludycznym oraz medialno-partycypacyjnym. Pierwszy skupia się na analizie publicznie dostępnych wydarzeń e-sportowych, takich jak turnieje i zawody o randze ponadlokalnej. Celem tej części projektu jest opis, analiza i interpretacja problematyki związanej z wymiarem ludycznym i społecznościowym dużych wydarzeń e-sportowych, ze szczególnym uwzględnieniem badań widowni, zwyczajów i praktyk pojawiających się w kontekście tak zorganizowanych wydarzeń. W drugiej części projektu wydarzenie e-sportowe badane będzie w wymiarze medialno-partycypacyjnym, skupiającym się na analizie cyfrowych platform strumieniowania danych - głównie Twitch.tv, która zarówno na rynku hongkońskim, jak i polskim jest praktycznym monopolistą. Przykładami masowych wydarzeń e-sportowych w Polsce mogą być turnieje z cyklu Intel Extreme Masters, w Hongkongu zaś – imprezy powiązane z niedawno oddanym do użytku, największym w Azji kompleksem e-sportowym w Mong Kok.

Wychodząc od klasycznej kulturoznawczej refleksji na temat zabawy i jej form (opisywanych przez badaczy takich jak Johan Huizinga czy Roger Caillois) i przechodząc do zorientowanej gro- i medioznawczo analizy platform, projekt ma na celu zbadanie wzajemnego przenikania się aspektu technologicznego i ludycznego w wydarzeniu e-sportowym. Innymi słowy, wśród pytań badawczych znajdują się kwestie takie jak ewentualny wpływ tego samego medium (transmisje na kanałach Twitch.tv) na odbiór wydarzeń e-sportowych w Polsce i Hongkongu, porównanie przejawów kultury e-sportowej w tych krajach (szczególnie w kontekście powiązanej z dużymi imprezami twórczości fanowskiej) oraz zbadanie czynników wpływających na treść i formę transmisji (wybór tytułów oraz konkretnych fragmentów rozgrywki, specyfika komentarzy, poziom interakcji z widzami na miejscu wydarzenia oraz publicznością korzystającą z narzędzi platform cyfrowych).

Nadrzędnym narzędziem metodologicznym projektu będzie teoria ugruntowana, zaś wśród narzędzi pomocniczych wykorzystane zostaną zaadoptowana do potrzeb analizy Twitch.tv analiza ramowa Ervinga Goffmana (opracowana przez badaczy Fińskich) oraz analiza paratekstualna (w ujęciu Mii Consalvo).

Projekt obliczony jest na zapełnienie luki w obecnych badaniach e-sportów, które skupiają się na innych regionach świata, dotyczą jego związku z klasyczną teorią sportu bądź pozbawione są kluczowego dla przedstawianego tu planu badań aspektu komparatystycznego. Wyniki badań przysłużą się nie tylko powiększeniu wiedzy o tym aspekcie elektronicznej rozrywki, ale również poszerzą perspektywę badań nad współczesnymi przejawami produkcji i konsumpcji mediów elektronicznych.