


PERFORMATYWNY PROCES KSZTAŁTOWANIA TOŻSAMOŚCI ZAWODNIKÓW PROFESJONALNEGO WRESTLINGU*

Klaudia Ślusarczyk

Collegium Civitas, Warszawa, Polska
e-mail: klaudiaslusarczyk33@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0002-8100-2421>

Abstrakt

Artykuł przedstawia teoretyczne założenia profesjonalnego wrestlingu, jego elementy oraz historię. Przytacza także rozważania na temat tożsamości oraz jej performatywności w socjologii. Przeprowadzone badania w postaci wywiadów jakościowych pogłębiających dotyczą procesu kształtowania performatywnej tożsamości wśród wrestlerów. W wyniku analizy badań udało się stworzyć typologię sposobów tworzenia postaci wykorzystywanej do performansu w profesjonalnym wrestlingu, opisać proces kształtowania tożsamości oraz określić role osób trzecich w nim. Eksploracja i opis zjawiska umieszczonego w tekście pozwoliły na scharakteryzowanie zawodu profesjonalnego wrestlera jako multiprofesji.

Słowa kluczowe: *sociologia sportu, socjologia sztuki, tożsamość, profesjonalny wrestling, performans.*

PERFORMATIVE PROCESS OF IDENTITY'S FORMATION OF PROFESSIONAL WRESTLERS**

Abstract

The article presents the theoretical assumptions of professional wrestling, its elements and history. It also cites considerations of identity and its performativity in sociology. The research conducted in the form of qualitative interviews deals with the process of forming performative identity among wrestlers. As a result of the analysis of the research, it was possible to create a typology of ways of creating a character used for performance in professional wrestling, describe the process of identity formation and determine the roles of third parties in it. The exploration and description of the phenomenon placed in the text made it possible to characterize the profession of professional wrestler as a multiprofession.

Keywords: *sociology of sport, sociology of art, identity, professional wrestling, performance*

Data wpłynięcia tekstu do redakcji: 19.4.2024 r.; data akceptacji do publikacji: 15.7.2024 r.

* Artykuł napisany w oparciu o pracę licencjacką Klaudii Ślusarczyk. Badania i wyciągnięte z nich wnioski zostały przygotowane i opracowane przez Autorkę.

** The article was written based on the Klaudia Ślusarczyk undergraduate thesis. The research and the conclusions drawn from it were prepared and compiled by Author.

Wprowadzenie

Tematem poniższego artykułu jest proces kształtowania się performatywnych tożsamości zawodników profesjonalnego wrestlingu. Wyjaśnię go przy wykorzystaniu teorii dramaturgicznej Ervinga Goffmana (2000), a także przy pomocy koncepcji działań głębokich i powierzchownych Arlie Hochschild (2009) oraz metody Stanisławskiego, którą w swojej pracy scenicznej stosują aktorzy. Empiryczną podstawą tekstu są wywiady pogłębione przeprowadzone z polskimi wrestlerami w 2023 roku. Badania miały charakter jakościowy, ich celem były eksploracja oraz opis różnych sposobów tworzenia postaci zawodników profesjonalnego wrestlingu. W prezentowanym artykule skupię się na odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób wrestlerzy kształtują swoją ringową tożsamość.

Czym jest wrestling?

Definicję profesjonalnego wrestlingu przybliżył w swoim esejach Brian Jansen (2020) tłumacząc, iż jest to inscenizowane widowisko, łączące w sobie elementy teatru i sportu. Jest ono predeterminowane przez pisarzy, scenarzystów oraz zawodników. Pojedyńki mają głównie charakter rozrywkowy i nie są zaliczane do jakichkolwiek zawodów atletycznych. Dlatego też wrestling nazywany jest przez wielu fanów oraz wrestlerów „rozrywką sportową”. Największą popularność osiągnął on w Stanach Zjednoczonych, Japonii i Meksyku. W Polsce wciąż uważany jest za zjawisko niszowe.

By dobrze zrozumieć zjawisko, jakim jest profesjonalny wrestling, należy poznać składowe koncepcje go tworzące. Każde takie widowisko składa się z ułożonej odpowiednio wcześniej karty walk – nazywanych *matches* (z ang. mecze, dopasowania). Ich liczba i charakter są zależne od federacji wystawiającej dane przedstawienie. Organizowaniem oraz układaniem pojedynków zajmuje się promotor, a także sami zawodnicy.

Promotor jest osobą odpowiedzialną za przebieg całego wydarzenia według ustalonego planu.

Zawodnicy łączeni są do poszczególnych walk pod względem charakteru ich postaci. Wszystkie cechy wrestlera, jego zachowanie, gesty czy sposób walki tworzą *gimmick*. Jest to osobowość sceniczna danego zapasnika, objawiająca się jedynie w trakcie widowisk rozrywki sportowej. Ponadto każdy wrestler zostaje określony jako dobry, zły lub neutralny (nazywany *tweenerem* – rzadko występujący przypadek). Dlatego też wrestlerów dzieli się na *babyfaces* – bohaterowie, przyjaźni i szanujący innych oraz na *heels* – zawodnicy pyszni, arogancy i łamiący zasady. Wartym podkreślenia jest fakt, że wrestlerzy mogą dowolnie modyfikować swoją osobowość sceniczną. Dokonują tego między innymi poprzez *turn* – zmianę osobowości. Zjawisko to dzieli się na *heel turn* (dobry zawodnik zaczyna łamać obowiązujące zasady) oraz *face turn* (czarny charakter zmienia swoje poglądy i podejście – szanuje przeciwników, fanów itp.).

W przypadku zaawansowanych rozwojowo federacji profesjonalnych zapasów, zawodnicy odbywają więcej niż jedną walkę. Tworzą w ten sposób opracowaną przez scenarzystów *storyline* (z ang. fabuła) – historię opowiadaną poprzez poszczególne pojedynki i wystąpienia zawodników. Tak ułożone konflikty potrafią trwać kilka miesięcy, a punkt kulminacyjny następuje zwykle na największych przedsięwzięciach danej federacji.

Do późnych lat 90. XX wieku wszystkie powyższe informacje były zatajane przez najbardziej doświadczonych włodarzy profesjonalnego wrestlingu. Nikt nie mógł się dowiedzieć, jak w rzeczywistości nazywają się zawodnicy, kim są i czy faktycznie darzą się brakiem sympatii. Neil Borenstein przytacza w swojej pracy termin *kayfabe*, który tłumaczy jako „Postacie, przekonania i historie wytworzone w ramach procesu kreatywnego wewnątrz organizacji profesjonalnego wrestlingu” (Borenstein, 2008, s. 11 – tłum. Autorka). Każdy gest lub wypowiedź sprzeczną z ringową tożsamością danego wrestlera traktowano jako złamanie

kayfabe. Zgodnie z jego regułami, zawodnicy byli zobligowani do działania według wytworzonej przez siebie osobowości scenicznej, na przykład podczas spotkań z fanami, których również obowiązywał *kayfabe*.

Narodziny i geneza rozrywki sportowej

Literatura przedmiotu nie określa konkretnej daty powstania wrestlingu. Według Scotta Beekmana (2006) jego początki sięgają aż końca XVII wieku. Wówczas kolonie brytyjskie zaczęły wprowadzać angielski model sportu. Oznaczało to organizację przeróżnych pokazów, na których przedstawiciele poszczególnych klas społecznych odbywali pojedynki. Często były to walki wynikające z prawdziwych sporów, lecz zazwyczaj spotykano się z użyciem tej formy jako rozrywki m.in. na festiwalach. Wartość ówczesnych zawodników wynikała głównie z ich osiągnięć sportowych.

Natomiast w ostatnich dekadach XIX wieku popularność zyskały improwizowane wyzwania, które były atrakcją lokalnych jarmarków. Joanna Biernacik w analizie wrestlingu jako zjawiska kulturowego opisuje ten proceder w następujący sposób:

„Siłacze o rzekomo nadludzkiej tężyznie fizycznej stawali na scenie, podczas gdy wodzirej rozpoczynał poszukiwanie ochotników wśród lokalnych mieszkańców i uczestników jarmarku. Warunki zakładu były banalnie proste – jeśli ochotnik zdołał wytrzymać pięć minut pojedynku z gigantem, wygrywał. Jeśli nie – pula zakładu trafiała w ręce wodzireja” (Biernacik, 2018, s. 357).

Na uwagę zasługuje fakt, iż wspomniani siłacze, nie mogli być po prostu silnymi mężczyznami. Za ich tężyzną fizyczną musiał iść również element rozrywkowy, na przykład wyrazisty kostium bądź charakterystyczny pseudonim. W ten sposób kreowano osobowość sceniczną, odgrywaną przez danego zawodnika.

Drugim zjawiskiem, z jakiego wywodzi się profesjonalny wrestling, jest tak zwana walka *catch*. Biernacik tłumaczy ten styl walk jako pierwotnie nie reżyserowanych w porównaniu do wrestlingu. Zawodnicy

toczący rywalizację w ten sposób, musieli zmusić przeciwnika do podania lub powalić go na matę. Wszystko rozgrywało się w preferowanym przez zapaśników stylu i według ustalonych wcześniej zasad. Na początku XX wieku, walka *catch* została uznana za dyscyplinę olimpijską.

Po zakończeniu II wojny światowej profesjonalny wrestling zaczął coraz bardziej się rozwijać. Momentem przełomowym w jego historii było powstanie National Wrestling Alliance (NWA). Dała ona początek kolejnym federacjom takim jak: American Wrestling Association (AWA), założonej przez Verne'a Gagne w roku 1957 oraz World Wide Wrestling Federation (WWWF; 1968), utworzonej przez Vincenta J. McMahon.

Kluczowe dla rozwoju profesjonalnego wrestlingu okazało się odkupienie WWWF w roku 1979 przez syna ówczesnego właściciela federacji – Vincenta K. McMahona. Nazwę zmieniono na World Wrestling Federation (WWF), a federacja głównie akcentowała element rozrywkowy wrestlingu, a nie sportowy jak AWA (Borenstein, 2008, s. 15). Prężnie działający marketing i promocja McMahona doprowadziły do natychmiastowych efektów – wielu zatrudnionych przez Gagne'a zawodników przeszło do WWF, w tym jeden z popularniejszych wrestlerów – Hulk Hogan. W rezultacie doprowadziło to do rozpadu AWA w roku 1991, a WWF zaczęła rozrastać się na skalę światową.

Poza Stanami Zjednoczonymi czy Wielką Brytanią jednym z większych i bardziej wpływowych ośrodków profesjonalnego wrestlingu jest Meksyk. Narodził się tam nurt *lucha libre*. Za datę jego powstania uważa się 21 grudnia 1933 roku, kiedy to Salvador Lutteroth oraz Francisco Ahumado rozpoczęli organizację walk z udziałem amerykańskich wrestlerów. Z czasem jednak w ringu zaczęło pojawiać się coraz więcej rodzimych performerów. Zawodników walczących na pokazach *lucha libre* nazwano *luchadorami* (z hiszpańskiego – wojownicy). W większości przypadków występowali oni w maskach i charakterystycznych kolorowych strojach. Do dziś *luchadores* podążają za zasadą bezwzględnego

noszenia maski podczas walk oraz poza nimi – zdjęcie jej przez samego zawodnika lub jego przeciwnika wiąże się z hańbą i wstydem.

Rozwój *Lucha libre* sprawił, że nurt ten zaczął przejmować coraz więcej z meksykańskich tradycji, prekolumbijskich rytuałów oraz innych ceremonii ludowych. Bolesław Racięski zwraca na to szczególną uwagę i rozwija ten wątek:

„Meksykański wrestling miałby zatem wywodzić się na przykład z praktykowanej w Królestwie Azteków uczty Tlacaxipehualiztli, czyli święta ku czci boga Xipe Tóteca, podczas którego wyposażeni w prowizoryczną broń jeńcy wojenni stawali naprzeciw uzbrojonych wojowników. Najczęściej przywoływanym przykładem rytuału współczesnego jest z kolei tak zwany danza del tigre (taniec tygrysa) (...) w czasie, którego przebrani w maski jaguarów mężczyźni pojedynkują się, by zdobyć przychylność sił natury” (Racięski, 2015, s. 89).

Ostatnim z kluczowych miejsc dla rozwoju profesjonalnego wrestlingu jest Japonia. To tam zamiłowanie do sportów walki wzięło się z popularnych zawodów sumo. Walter Anderson (1890) opisuje przedstawicieli tego stylu walki jako „najpotężniejszą klasę człowieka”, a za czołowego zapaśnika uważa Matsudę Sorakichiego. To on zapoczątkował ruch zwany *puroresu* (odmiana japońskiego wrestlingu). W Japonii *puroresu* uznawany jest za sport i w taki sposób traktuje się również zawodników biorących udział w walkach. W przeciwieństwie do pozostałych rodzajów wrestlingu, w japońskim *puroresu* nie uświadczy się typowego podziału na *faces* i *heels*. Zawodnicy (szczególnie ci zagraniczni) muszą zapracować na uznanie i szacunek fanów swoją ciężką pracą, efektywnymi pojedynkami oraz umiejętnościami, które wykazują podczas nich.

Reguły i style walk

Każdy pojedynek w profesjonalnym wrestlingu ma odgórnie ustalony czas. Jego długość zależy głównie od tego, którym w kolejności jest dany *match*. Bez względu na to, ile trwa określona rywalizacja, zawodnicy muszą zaplanować jej przebieg zgodnie ze wskazówkami promotora.

Pojedynek na standardowych zasadach można zakończyć na kilka sposobów. Pierwszym z nich jest *pinfall*, czyli „przypięcie” przeciwnika, w taki sposób, aby łopatki przegrywającego dotykały maty tak długo, aż sędzia uderzy w nią trzy razy. Leżący może takie liczenie przerwać, podrywając jedną z łopatek (*kickout*) lub dotykając liny ringu (*rope break*), jeżeli ma możliwość. Drugim sposobem na zwycięstwo podczas zwyczajnej walki jest poddanie się. Następuje to podczas założenia dźwigni zapasniczej – wówczas przeciwnik sygnalizuje niezdolność do kontynuacji pojedynku poprzez kilkukrotne uderzenie dłonią w matę lub komunikując swój zamiar sędziemu. Możliwe jest również wygranie przez nokaut, ale zdarza się to bardzo rzadko.

Kontrowersyjnymi możliwościami odniesienia zwycięstwa jest *countout* oraz dyskwalifikacja. Pierwsza opcja polega na wyliczeniu co najmniej jednego z performerów, podczas gdy ten znajduje się poza ringiem (sędzia odlicza do dziesięciu) – może zdarzyć się tak, że obaj zawodnicy zostaną wyliczeni. Wtedy walka pozostaje nierozstrzygnięta. Natomiast dyskwalifikacja następuje wtedy, gdy jeden z wrestlerów złamie obowiązujące zasady walki. Może to być na przykład poprzez atak na sędziego, użycie niedozwolonego przedmiotu lub manewru (cios poniżej pasa), utrzymywanie dźwigni nawet po dotknięciu liny przez przeciwnika oraz poprzez udział w walce osoby trzeciej.

Profesjonalnych wrestlerów rozróżnia się również ze względu na styl walki, jaki prezentują w ringu. W większości przypadków jest on ściśle powiązany z *gimmickiem* zawodników i musi mieć w nim odzwierciedlenie. Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat wyodrębniono kilka podstawowych sposobów prowadzenia walk. Stylów jest sporo, ale najczęściej używane to:

- ***high flying*** – polega na wykonywaniu efektownych akrobacji (z wykorzystaniem narożników i lin w ringu) w powietrzu oraz szybkim trybem prowadzenia pojedynku;

- **technical wrestling** – rodzaj używany zwykle przez zawodników, posiadających doświadczenie w innym sporcie walk, stosuje się w nim różne wyniesienia, rzuty na matę, dźwignie;
- **brawling** – styl agresywniejszy od poprzednich, charakteryzuje się dużą ilością uderzeń i kopnięć w stronę przeciwnika;
- **hardcore wrestling** – opiera się on na frywolnych zasadach, m.in.: brak dyskwalifikacji oraz możliwość użycia w walce dowolnego przedmiotu. W hardcore wrestlingu dużą popularnością cieszą się, tak zwane *Deathmatches*, w których zawodnicy używają różnych broni np. nożytek, pinezek czy widelców;
- **powerhouse wrestling** – rodzaj używany tylko przez zawodników charakteryzujących się tężyzną fizyczną, którą wykorzystują przeciwko rywalom.

Powyższe podstawowe kategorie zawodnicy często łączą ze sobą, tworząc style mieszane.

Tożsamość jako performans w świetle literatury przedmiotu

Performans (ang. *performance*), jak wskazuje Słownik Języka Polskiego, to rodzaj spektaklu bez użycia tekstu dramatycznego, tworzony na żywo z udziałem widzów (SJP 1958) . Jak wyjaśniłam wcześniej, profesjonalny wrestling to w dużej mierze predeterminowane widowisko, w którym publiczność również odgrywa rolę i może mieć wpływ na jego przebieg. Oznacza to, że wrestling jest przykładem performansu. Jedyną różnicą między przytoczoną przeze mnie definicją (z zaznaczeniem, że odnoszę się do tej konkretnej definicji, natomiast rodzajów i znaczeń samego performansu jest wiele), a wrestlingiem samym w sobie, jest fakt, iż monologi i kwestie wygłaszane podczas widowiska przez wrestlerów mogą być (ale nie zawsze są) napisane z wyprzedzeniem. Aczkolwiek to od zawodnika zależy, jak i w jaki sposób przedstawi, wypowie swoją kwestię. Z tego też względu w dalszej części moich

rozważań będę używać pojęcia performansu w stosunku do dziedziny, jaką jest profesjonalny wrestling.

Definicje i rodzaje tożsamości

Pojęciem tożsamości i jego złożonością zajmowało się wielu badaczy zarówno w socjologii, jak i psychologii. Za autora klasycznej koncepcji tożsamości uważany jest psychoanalityk Erik Erickson. Uważał on, iż to, co w pełni świadomie odczuwamy jako osobistą tożsamość - tworzone jest za pomocą dwóch równocześnie zachodzących sekwencji – w „bezpośrednim postrzeganiu swej niezmienności i ciągłości w czasie oraz jednoczesnym postrzeganiu faktu, że inni rozpoznają tę niezmienność i ciągłość” (Erickson, 2004, s. 20). Tożsamość więc była w tym znaczeniu traktowana jako całość wyobrażeń jednostki na temat samej siebie, które inni są w stanie dostrzec.

Natomiast Tadeusz Paleczny w swoich obszernych rozważaniach na temat tożsamości stwierdza, iż stanowi ona „(...) syntezę relacji człowiek-świat, wyznaczoną przez społeczny i kulturowy (...) kontekst. Jest stanem jedności, procesem świadomego dostosowania się człowieka do otaczających go zmiennych warunków” (Paleczny, 2008, s. 20). Oznacza to, że jest ona wytwarzana w odpowiedzi na okoliczności, w jakich żyje jednostka. W efekcie prowadzi to do przystosowania się do wspomnianych „zmiennych warunków”.

W przeszłości istniały pewne podstawowe typy tożsamości, które zmieniały się w zależności od danego okresu historycznego. Na przykład podczas II wojny światowej dominował typ patrioty, a w czasie pokoju – typ robotnika lub społecznika (Nikitorowicz, 2003, s. 56). Takie rodzaje tożsamości były nazywane „matrycami tożsamościowymi”. Współcześnie tożsamość jest nieskończonym, nieustannie rozwijanym i zmienianym konstruktem, który bardzo często nie wykazuje aż tylu charakterystycznych dla „matrycy tożsamościowych” cech.

Tożsamość nie jest, jak pisał Anthony Giddens – „czymś danym jako wynik ciągłości jej działania, ale czymś co musi być rutynowo wytwarzane podtrzymywane przez refleksyjnie działającą jednostkę” (Giddens, 2001, s. 75).

O tym, że tożsamość jest konstruktem zmieniającym się i cały czas rozwijanym przez jednostkę, świadczą słowa Anselma L. Straussa, który twierdził, iż tożsamość pozostaje tak samo nieuchwytna jak jej poczucie przez każdego człowieka (Strauss, 1997, s. 11). Podkreślał również, że tożsamość ściśle związana jest ze znaczącymi ocenami siebie samego dokonywanymi zarówno przed jednostką jak i przez innych – innymi słowy ukazujemy się sobie i innym, przeglądając się w zwierciadłach ich opinii czy sądów. To „przeglądanie się w opinii innych” znajduje potwierdzenie w przeprowadzonych przeze mnie badaniach.

Monika Wróblewska przywołuje podstawowy podział na tożsamość osobistą (indywidualną) oraz tożsamość społeczną. Pierwszy typ opiera się na postrzeganiu i doświadczaniu przez jednostkę samej siebie jako niepowtarzalnej oraz na utożsamieniu się z własnymi celami i standardami (Wróblewska, 2013, s. 178). Natomiast drugi rodzaj wiąże się z identyfikacją jednostki z członkami danej grupy społecznej oraz poczuciem przynależności grupowej. Przede wszystkim polega on na akceptacji celów grupy i przyswajaniu ich jako swoich.

W swoich rozważaniach Wróblewska rozwija ten podział, pogłębiając go o tożsamość interpersonalną – element powstały w wyniku relacji jednostki z innymi osobami i obrazujący stosunek tej jednostki do innych ludzi. Tożsamość interpersonalna to rodzaj tożsamości osobistej, ale wytworzonej na poziomie społecznym w wyniku zawarcia relacji z innymi osobami. Powyższy rodzaj tożsamości kreowany jest również przez zawodników profesjonalnego wrestlingu, wyłącznie na potrzeby przeprowadzanego performansu. Jest on wówczas odpowiedzią na pytanie „kim jestem w relacji do fanów?” oraz „kim jestem w relacji do innych zawodników?”.

Ponadto wrestlerzy kształtują ten rodzaj tożsamości w oparciu o orientacje społeczne. Tożsamości *heels* (negatywnych postaci) przyjmują formy indywidualistyczne – ich własna osoba jest dla nich ważniejsza niż fani. Ich dobro i sukces w ringu przedkładane jest nad dobro drugiego wrestlera. Natomiast tożsamości *babyfaces* (dobrych postaci) przedstawiają orientację równościową, w której to zarówno fani, jak i pozostali wrestlerzy są tak samo ważni jak oni sami. Ponadto kierują się przy tym zasadą sprawiedliwości i równości.

Działania powierzchowne i głębokie

Tożsamość kreowana na potrzeby danego performansu, niezależnie od tego, czy będzie to show wrestlingu, czy sztuka teatralna, opiera się na zarządzaniu własnymi uczuciami przez wykonawców określonych ról. W tym celu opracowane zostały różne metody, wspomagające wyrażanie pożądaných emocji przez aktorów na scenie.

Arlie Hochschild w swoim opracowaniu dotyczącym zarządzania emocjami przywołuje jeden z popularniejszych sposobów wzbudzania emocji, czyli tak zwaną metodę Stanislawskiego – rosyjskiego reżysera. System ten, jak tłumaczy Hochschild, polega na tym, iż performer „spontanicznie daje wyraz prawdziwemu uczuciu, które sam uprzednio w sobie wzbudził” (Hochschild, 2009, s. 40). Oznacza to, że aktor ma nie tylko odegrać określoną postać ze scenariusza, ale ma zagrać ją w taki sposób, żeby widzowie faktycznie odczuli, iż jest to „żywa” i prawdziwa postać. By osiągnąć ten cel, wykonawca tej roli często przy pomocy reżysera zobowiązany jest wymyślić życiorys fikcyjnego człowieka, jego schemat zachowania, rytuały i główne cechy charakterystyczne. Jednak przede wszystkim ma on wykreować jego personę we własnej świadomości. Gdy już tego dokona musi umiejscowić te cechy w sobie, wykorzystując do tego własne wspomnienia (Skowroński, 2019).

Taki zabieg w naukach społecznych nazywany jest działaniem głębokim. Hochschild wyróżnia dwa sposoby tego działania: poprzez

bezpośrednie wzbudzenie określonego uczucia oraz wzbudzenie go pośrednio poprzez użycie jednostkowej wyobraźni. Jeżeli chodzi o performatywne wykorzystanie tego działania, to tylko drugą metodę można zaliczyć do systemu Stanisławskiego. A ten, jak podkreśla Hochschild, opiera się przede wszystkim na wykorzystywaniu uczuć dostępnych z całego świata wyobraźni oraz pamięci.

Performer, w celu osiągnięcia jak najefektowniejszego wyniku swojej pracy scenicznej, zobowiązany jest do zgromadzenia możliwie największego zasobu tak zwanych „wspomnień emocjonalnych”. Innymi słowy, musi przechowywać w sobie wspomnienia wiążące się z przeżywaniem określonych emocji bądź uczuć. Co więcej, wykonawca roli „musi wierzyć, że wyobrażane przez niego zdarzenie naprawdę się teraz rozgrywa” (Hochschild, 2009, s. 47). Im bardziej aktor uwierzy w prawdziwość rozgrywanej sceny, tym lepiej wczuje się w daną postać, a co za tym idzie, przekona do jej rzeczywistości widzów.

Przeciwieństwem działania głębokiego jest działanie powierzchowne, również stosowane przez różnego rodzaju performerów. W tym przypadku aktorzy stosujący taki sposób odgrywania emocji, posługują się w dużej mierze tylko ciałem. Szczególne znaczenie mają tutaj wszelkie gesty występujących, przykładowo może to być uniesienie brwi czy przygryzienie dolnej wargi. Takie zabiegi mają na celu jedynie wzniecić zachwyt, szok lub uznanie w widzach na krótką chwilę. Nie jest to, jak w przypadku metody Stanisławskiego, uwierzenie w prawdziwość postaci i tego, co wykonuje na scenie.

Aktor posługujący się grą powierzchowną nie zwraca uwagi na otaczające go rekwizyty i nie dba o to, czy oddają one prawdziwość danej sceny. To, na czym skupia się najbardziej to odbiorcy jego gry, w których może dostrzec efekty odgrywanych przez niego uczuć. W bardzo podobny sposób występowali wrestlerzy, zanim fani odkryli i zrozumieli zasady *kayfabe*. Zdając sobie sprawę, iż publiczność nie ma pojęcia o fikcyjności danych zdarzeń, zawodnicy oddziaływali na nią jedynie poprzez różnorodne gesty, a reakcje widzów na nie umożliwiały

performerom łatwiejsze odgrywanie poszczególnych uczuć. Współcześnie, gdy większość (o ile nie wszyscy) fanów profesjonalnego wrestlingu wie o predeterminowanym przebiegu widowiska, wrestlerzy zdają się mniej korzystać z działań powierzchniowych, gdyż nie jest to obecnie wystarczające dla widzów.

Tożsamość performatywna wrestlerów w ujęciu socjologicznym

Wszystkie powyższe rozważania prowadzą do przedstawienia kreowanej performatywnie tożsamości przez wrestlerów w ujęciu socjologicznym. Mówiąc o przyjmowaniu roli, nie sposób nie omówić perspektywy dramaturgicznej Ervinga Goffmana, w której autor ten ukazuje podobieństwo podejmowanych przez nas na co dzień ról społecznych do tych odgrywanych na scenie przez profesjonalnych aktorów.

Koncepcja ta opiera się głównie na działaniach powierzchniowych. Goffman wskazuje na to już w pierwszym zdaniu *Człowieka w teatrze życia codziennego*, tłumacząc, że „Kiedy jednostka gra jakąś rolę, oczekuje od obserwatorów, że wrażenie, jakie pragnie w nich wywołać, odbiorą zgodnie z jej zamysłem” (Goffman, 2000, s. 47). To oczekiwanie jest niejako zależnością odtwórcy roli od widzów, którzy go oglądają i są de facto zwierciadłem jego uczuciowej ekspresji. Jednak trzeba podkreślić, że nie zawsze publiczność odbierze znaki wysyłane w jej stronę w prawidłowy sposób. Widzowie mogą je zrozumieć opacznie lub przypisać im negatywne znaczenie.

Istotną kwestią, którą również porusza Goffman (2000), jest istnienie dwóch, różniących się od siebie, wykonawców ról. Pierwszym z nich jest aktor, który realnie przeżywa to, co dzieje się na scenie. Mało tego, może on nawet wierzyć, iż przedstawiana, fikcyjna rzeczywistość jest realna i wydarza się naprawdę. Nazywane jest to „zanurzeniem się w roli”, co dosłownie oznacza zaangażowanie całej osoby aktora w odgrywaną przez niego rolę. Wracając do koncepcji Hochschild można powiedzieć, że ten typ aktora stosuje działania głębokie przy tworzeniu roli.

Inny od tego wykonawcy jest aktor dystansujący się od roli. Goffman uważa ten rodzaj aktora za dosyć prosty do wyobrażenia, tłumacząc, iż „(...) nikt bowiem nie ma równie dogodnego stanowiska do obserwowania przedstawienia jak ktoś, kto sam je zainscenizował.” (Goffman, 2000, s. 47). Taki aktor może starać się kierować przekonaniami i odczuciami widzów, jednocześnie nie przejmując się, co myśli ona na temat jego lub performansu, w którym bierze udział. Goffman tę jednostkę określa jako „cyniczną”, a jej zachowanie nazywane jest „dystansem do roli”, co oznacza brak całkowitego zaangażowania w rolę.

Opisane zabiegi mają odzwierciedlenie również w widowiskach profesjonalnego wrestlingu. Można w nich dostrzec zanurzanie się w role wielu zawodników, co przekłada się na aktywne uczestnictwo publiczności w takich performansach. Ponadto, podobnie jak w przypadku życia codziennego, w wrestlingu również występują tak zwane rytuały przejścia, podczas których dokonuje się zmiana tożsamościowa. Można zaliczyć do nich, między innymi *heel turn* i *face turn*. Wówczas zawodnicy dokonują często całkowitej zmiany ówczesnej performatywnej tożsamości.

Analiza kreowania tożsamości przez wrestlerów wiąże się również z koniecznością wytłumaczenia, jak sport oddziałuje na tworzenie tożsamości mężczyzn w ogóle. Oczywiście profesjonalny wrestling sam w sobie nie jest dyscypliną sportową, ale zawodnicy trenują do występów w bardzo podobny sposób, jak robi to każdy inny sportowiec w przypadku zawodów. Dlatego też omówienie społecznej funkcji sportu w kategorii konstruowania tożsamości przez mężczyzn jest tutaj kluczowe.

Urszula Kluczyńska (2010, s. 88) potwierdza w swoim artykule, iż sport to „praktyka kulturowa, wpływająca na kształt męskiej tożsamości”. Sport według badaczki stał się niejako sposobem na zdyscyplinowanie i utrzymanie przez chłopców męskości. Z czasem współzawodnictwo czy siła fizyczna stały się elementami nad wyraz cenionymi, a cechom stereotypowo kobiecym zaczęto umniejszać i sprowadzać do rangi nieważnych. W ten sposób kształtowano tożsamości młodych

chłopców, których już w okresie socjalizacji pierwotnej zachęcano do sportu i traktowano go jako „trening charakteru i moralności” (*Ibidem*).

Sportowy aspekt profesjonalnego wrestlingu jest istotną częścią całego performansu. Zawodnicy muszą wiedzieć, jak bezpiecznie poruszać się w ringu oraz powinni być w stanie zarówno rozpocząć, jak i skończyć zaplanowaną walkę. Swego czasu amerykański, profesjonalny wrestling słynął z występów zawodników o dużej tężyznie fizycznej. Efektowny wygląd skutkowało zwiększeniem skali ich uwielbienia wśród publiczności, co zwiększyło popularność zawodników o ponadprzeciętnej masie mięśniowej. To z kolei doprowadziło do wzrostu zainteresowania sterydami i środkami wspomagającymi wśród wrestlerów. Efektem tych działań był mniejszy udział zawodników o przeciętnej budowie ciała w występach w ringu. Współcześnie profesjonalny wrestling dopuszcza każdy rodzaj zawodnika – nie tylko tego stereotypowo męskiego z pokaznymi muskułami.

Wykreowanie tożsamości sportowca poprzez rozpoczęcie trenowania określonej dyscypliny wiąże się także ze zrobieniem kariery. Jak tłumaczy Kluczyńska „sport daje młodym chłopcom kuszącą obietnicę – jest to obietnica podziwu tłumu, uznania czy nawet uwielbienia. Jeżeli rzeczywiście dojdzie do uzyskania tych wartości, problemem staje się sytuacja zakończenia kariery” (*Ibidem*, s. 97).

W przypadku wrestlingu rzadko kiedy dochodzi do faktycznego zakończenia kariery. Część zawodników albo pozostaje aktywna w obrębie danej organizacji wrestlingu, albo pojawia się co jakiś czas na większych widowiskach, przypominając o sobie, ku uciesze widzów. Niemniej jednak wrestler lub inny sportowiec, w wyniku zakończenia aktywnej, sportowej kariery bardzo często zmuszony jest do podjęcia próby predefiniowania własnej tożsamości. Ci, którym się to udaje, realizują się w innych dziedzinach, przykładowo prowadząc własne firmy, działając w polityce lub zakładając rodziny.

Powyższe rozważania doprowadziły mnie do ostatecznego umiejscowienia moich badań w dwóch głównych dziedzinach – socjologii sztuki

oraz socjologii sportu. Jak zdążyłam podkreślić wcześniej, profesjonalny wrestling jest widowiskiem z pogranicza sztuki i sportu. Znajdują się w nim elementy stricte sportowe, jak choćby wykonywanie skomplikowanych akrobacji oraz teatralne, przykładowo przygotowywanie widowiska za pomocą scenariusza. Do wrestlingu można również odnieść wiele pojęć, opracowanych przez teoretyków nauk społecznych, takich jak tożsamość lub odgrywanie ról.

Metodologia

Przedmiotem moich badań była tożsamość wrestlerów wykorzystywana podczas ich występów w ringu. Problem badawczy określiło pytanie, w jaki sposób jest kształtowana tożsamość profesjonalnych wrestlerów. Chciałam dowiedzieć się, jak powstaje alternatywna tożsamość wrestlera, co się składa na taki proces i kto w nim uczestniczy.

Celem badań była eksploracja i opis różnych sposobów tworzenia postaci zawodników profesjonalnego wrestlingu. W toku analiz postawiłam następujące szczegółowe pytania badawcze:

1. W jaki sposób wrestlerzy kształtują swoją tożsamość ringową?
2. Jakie czynniki decydują o staniu się „dobrą” (*face*) a „złą” (*heel*) postacią?
3. Jaką rolę w tworzeniu ringowej tożsamości ma środowisko lub otoczenie zawodnika?
4. Jaki jest związek między tożsamością a stylem walki zawodników profesjonalnego wrestlingu?
5. W jaki sposób tożsamość zawodnika manipuluje i tworzy określone reakcje wśród fanów?

Wart podkreślenia jest fakt, iż na kilka lat przed przeprowadzeniem badań oraz zainteresowania się tym tematem od strony socjologicznej uczestniczyłam w treningach profesjonalnego wrestlingu jako adeptka akademii wrestlingu. Swoje obserwacje o charakterze autoetnograficznym zbierałam w latach 2018-2020, kiedy to chciałam wejść w

środowisko wrestlerów jako zawodniczką. Było to bardzo przydatne podczas późniejszych badań, gdyż jak podkreśla Katarzyna Kalinowska:

„(...) badacz jakościowy – poprzez osobiste, autentyczne doświadczanie terenu – mówi „sprawdzam” potocznym mądrościom i przedsądom, (...) teoriom i praktykom, zarówno tym, które obserwuje wkraczając w teren, jak i tym, które stanowią jego własną wiedzę podręczną, własny habitus. Jest przy tym zdolny podważać oczywistość badanych światów życia i poddawać je fenomenologicznemu rozumieniu właśnie dlatego i tylko dlatego, że posiada swoje własne potoczne mądrości i przedsady, (...) teorie i praktyki; dlatego, że ma wgląd w swoje doświadczenie życia.” (Kalinowska, 2017, s. 14)

Główną techniką badawczą wykorzystaną przeze mnie są indywidualne wywiady pogłębione zrealizowane w 2023 roku. Metodę tą szczegółowo opisał w swojej książce Steinar Kvale tłumacząc, iż „wywiad jest rozmową, której struktura i cel są określone przez jedną ze stron – osobę przeprowadzającą wywiad” (Kvale, 2010, s. 37).

Wywiady przeprowadziłam z siedmioma zawodowymi wrestlerami. Moimi rozmówcami byli mężczyźni, należący do polskiej federacji profesjonalnego wrestlingu – *Prime Time Wrestling*, okazjnie występujący w różnych krajach europejskich. Staż pracy zawodników był zróżnicowany: trzy osoby dopiero rozpoczynały swoje kariery ringowe, cztery występowały od 4 do 8 lat. Decyzja o przeprowadzeniu wywiadów tylko z zawodnikami wynikała z dużej dysproporcji między polską sceną zawodowego wrestlingu kobiet i mężczyzn. Kobiety w tej profesji, szczególnie w Polsce, są wciąż nieliczne, dlatego łatwiej było mi dotrzeć do zawodników i przeprowadzić z nimi rozmowy. Na potrzeby przeprowadzenia wywiadów sporządziłam scenariusz wywiadu, złożony z dwunastu pytań zadawanych rozmówcom.

Zgromadzony materiał poddałam jakościowej analizie treści. Po zakodowaniu transkrypcji wywiadów wyróżniłam trzy główne wątki pozwalające rozwiązać postawiony problem badawczy: (1) analiza procesu kształtowania tożsamości wrestlerów, (2) określenie znaczenia roli fanów, współzawodników i promotora we wspomnianym procesie oraz

(3) opisanie znaczenia wyboru roli protagonisty (*face*) oraz (*heel*) w profesjonalnym wrestlingu.

Wyniki badań własnych

Analizę wyników przeprowadzonych badań podzieliłam na trzy części. Pierwsza z nich opisuje proces kształtowania się tożsamości ringowej zawodników oraz wszystkie jego części składowe. Druga – aspekt wyboru roli „bohatera” (*face*) lub „czarnego charakteru” (*heel*) i jego znaczenia w oczach badanych zawodników oraz trzecia – rola otoczenia oraz fanów zawodników w procesie tworzenia ich postaci.

Proces kształtowania tożsamości badanych wrestlerów i jego części składowe

Z wypowiedzi badanych można wyróżnić dwa główne sposoby, w jakie rozpoczynają oni proces tworzenia postaci prezentowanej w ringu. Warto zaznaczyć, że w obu przypadkach badani podkreślali znaczenie „wyróżniania się” na tle innych zawodników oraz wymyślenie czegoś, co będzie łatwo zapamiętywane przez fanów.

Pierwszą z metod jest poszukiwanie **inspiracji w szeroko pojętej popkulturze**. Dwoje z badanych oparło swoje osoby właśnie na tym aspekcie. Jeden z nich prezentuje postać nawiązującą do fikcyjnych stworzeń występujących w mediach i kulturze:

„Od samego początku szukałem czegoś, co będzie mnie wyróżniało wśród innych; coś, co jeszcze nie jest spopularyzowane na szeroką skalę oraz coś, w czym będę faktycznie czuł się komfortowo; co będzie czymś moim. Z moich wielu pasji poza wrestlingiem stwierdziłem, że zamiłowanie do pokemonów najbardziej pasuje (...)” (W3).

Drugi natomiast swój pomysł na postać rozwinął poprzez inspirację zaczerpniętą ze znanego filmu:

„Filmy wojenne, a także gry towarzyszą mi całe życie, tak też pomogło mi to wykreować swój «image». Bardzo pomógł mi przy tym film *Top Gun*, jeśli chodzi o kierunek, w jakim powinienem podążać i od którego też wziąłem swój przydomek. (W4).

Jak można zauważyć, wybór określonych źródeł pop kultury, które wrestlerzy wykorzystali do stworzenia tych postaci, nie jest przypadkowy. Przywołani zawodnicy podkreślają, że to ich inne, pozasporthowe pasje lub zainteresowania, które dobrze znają zainspirowały ich właśnie do stworzenia takich person ringowych.

Drugim sposobem, przytoczonym w wywiadach, jest oparcie procesu tworzenia postaci jedynie na swojej osobie. Zawodnik **skupia uwagę na swoich jednostkowych cechach osobowości**, wybiera kilka z nich i stara się je „przerysować” w tą dobrą lub złą stronę. Sposób ten ciekawie podsumowują słowa innego badanego – zwolennika przedstawionej metody:

„Najłatwiej znaleźć swoją wrestlingową postać, jeśli spróbujemy przerysować siebie niż na siłę szukać czegoś, czym nie jesteśmy” (W6).

Takie podejście do tworzenia osoby wrestlera charakteryzuje się również tym, że zawodnik wówczas nie traktuje swojej postaci jedynie jako „roli do odegrania” – jak ma się to w przypadku profesjonalnych aktorów, którzy po zejściu ze sceny „odcinają” postać od siebie – lecz część swojej własnej tożsamości. Przykładem może być wypowiedź bardziej doświadczonego wrestlera, który na pytanie o inspirację powstania jego postaci odpowiedział następująco:

„(...) wydaje mi się, że ta postać to jestem ja i moje jakieś takie rzeczywiste spojrzenie na wrestling, na tą rozrywkę sportową. Wszystkie te emocje, które staram się przekazywać w walkach są bardzo zgodne ze mną i mimo tego, że obracamy się w tym udawanym świecie to ta moja postać zahacza bardzo o moje rzeczywiste spojrzenie na wrestling i świat” (W1).

W opozycji do tego stoi odmienny sposób odbierania swojej postaci przez krótszego stażem zawodnika. Jest to ciekawy przypadek,

ponieważ jako jedyny ze wszystkich badanych, określa on swoją personę jako odrębną osobę, wypowiadając się na jej temat zawsze w trzeciej osobie:

„Nie traktuję tego jako rolę, bo staram się nie udawać tej postaci. Albo jestem sobą, albo jestem nim i to chyba pozwala mi na to, że w ringu jest zawsze 100% Jego.

Takie oddzielenie pomaga mi też łapać dystans do siebie i do tej postaci” (W2).

Zawodnik wyraźnie rozdziela siebie jako jednostkę prywatnie oraz postać ringową, w którą wciela się podczas występów w ringu. Jednocześnie podkreśla on, że stworzona persona jest częścią jego tożsamości, powstała w wyniku przeszłych, negatywnych doświadczeń. Do samego podejścia i odbioru swoich postaci przez poszczególnych wrestlerów odniósł się szczegółowo we wnioskach do analizy.

Podsumowując wątek analizy początkowej fazy procesu powstawania postaci ringowej, czyli pomysłu na jej wytworzenie, to na czym zawodnicy w dużej mierze się skupiają to chęć wyróżnienia się na tle innych. Ponadto chcą oni również poprzez swoją postać pokazać publiczności jakąś część siebie (zarówno tą lepszą, jak i czasem tą gorszą), zachowując tym samym swoją autentyczność.

Na powstanie określonej osoby mają wpływ konkretne czynniki, o które również zapytałam badanych. Na podstawie ich wypowiedzi można wyróżnić trzy główne czynniki, które zdaniem moich rozmówców są najbardziej pomocne podczas procesu kształtowania tożsamości ringowej.

Pierwszy z nich to: **warunki fizyczne oraz wygląd zawodnika**. Wrestler, komponując tożsamość swojej osoby, powinien również dokładnie zaplanować jej zachowanie oraz wygląd. Dodatkowo zawodnik powinien brać pod uwagę swoje własne warunki fizyczne, tak aby stworzyć wiarygodną postać, szczególnie w oczach publiczności. Jak się okazuje, to właśnie wizerunek zawodnika jest kluczowy w przypadku reakcji publiczności na jego postać. Podkreśla to wypowiedź jednego z badanych:

„Postać na pierwszy rzut oka powinna przynajmniej minimalnie mówić coś o jej charakterze. Oczywiście ważne są również predyspozycje charakteru” (W5).

Można więc stwierdzić, iż podczas planowania występów w obmyślonej przez siebie roli, zawodnik skupia się również na tym, co sam jest w stanie pokazać zarówno swoim wyglądem, jak i zachowaniem. Większość moich rozmówców przyznawała, że zaplanowali oni swoją postać w taki sposób właśnie ze względu na swój wizerunek. Kilku z nich wspomniało, iż na samym początku ich poszukiwań skupiali się na znalezieniu czegoś, co by dobrze współgrało z ich skromniejszymi warunkami fizycznymi. Podsumowując, wizerunek stworzonej osoby wrestlera powinien wyróżniać się na tle innych, być charakterystyczny oraz wiarygodny w oczach widzów i promotora.

Kolejnym wpływowym czynnikiem w procesie kształtowania się tożsamości wrestlerów są **doświadczenia** zarówno te zdobyte podczas treningów, jak i w życiu prywatnym. Jeden z bardziej doświadczonych badanych wysnuł wniosek, iż cały proces stawania się wrestlerem – od samego pomysłu na postać po występy w ringu – to metoda prób i błędów. Testowanie i próbowanie nowych rzeczy, które wrestler może wykorzystać podczas wcielania się w swoją rolę, nie zawsze wzbogaca jego postać, jednak jest nieuniknione i jak najbardziej zasadne – w ten sposób postać się rozwija. Dopełnieniem tego jest stwierdzenie, iż postać wrestlera nigdy nie jest skończona (W3) – jak podkreślił jeden z zawodników, z którym rozmawiałam.

Równie ciekawym punktem widzenia, który nawiązuje do kwestii doświadczeń z życia prywatnego, jest ten przedstawiony przez jednego z mniej doświadczonych wrestlerów:

„Doświadczenie różnych sytuacji i emocji w trakcie swojego życia jest bardzo ważne nie tylko w wrestlingu, ale chyba ogólnie w aktorstwie. Jeśli odgrywamy scenę, gdzie dzieje się rzecz X, to osoba, która była w tej sytuacji ma przewagę, wie co wtedy czuła, może przywołać te wspomnienie. To bardzo widać na twarzach, że emocja jest realna. W wrestlingu możemy pozwolić sobie często na zabawne

przejaskrawienie niektórych reakcji i emocji, ale dobrze jest wiedzieć, jak wyglądały ta emocja w rzeczywistości, żeby móc to naginać do swoich potrzeb” (W2). Wypowiedź ta bardzo pasuje do definicji działań głębokich, wykorzystywanych w metodzie Stanisławskiego, przedstawionej przeze mnie wcześniej. Oznaczałoby to, że wrestlerzy często nawet nieświadomie korzystają z tego sposobu, aby uwiarygodnić pewne zachowania swojej postaci podczas występów. Podświadomie sięgają oni do emocji, których już kiedyś doświadczyli w pewnych sytuacjach. Jest to ciekawe podejście, gdyż ten zawodnik przyznaje, że sama znajomość danej emocji pozwala mu na „przerysowanie” jej w zależności od potrzeb określonego występu. Nie jestem jednak w stanie stwierdzić jednoznacznie, że jest to metoda popularna wśród zawodników ogólnie, gdyż tylko ten zacytowany rozmówca poruszył powyższą kwestię w taki sposób.

Ostatnim z przywoływanych czynników jest **odzew i reakcje fanów** na określoną postać. Jest to czynnik, na który uwagę zwracali głównie zawodnicy z krótszym stażem ringowym. Ponadto warto zauważyć, iż przytoczone reakcje mogą mieć wpływ na rozwój już w pewien sposób zarysowanej postaci niż na jej początkowy zarys. Dzieje się tak, gdyż proces kształtowania się performatywnej tożsamości zachodzi dużo wcześniej przed debiutem zawodnika. Stosunkowo nowy wrestler zapewne bardziej potrzebuje odzewu publiczności na to, co udało mu się wykreować samemu, aby wiedzieć, czy jest to dobry kierunek.

Młody stażem ringowym zawodnik, z którym przeprowadziłam wywiad, poczynił ciekawą uwagę w stosunku do sposobu kreowania swojego *gimmicku*:

„Im więcej gal, tym moja postać jest pełniejsza, z każdej z nich wychodzę odmieniony. Dodaje nowe zachowania. Moja postać nie osiągnęła pełnego obrazu i nigdy nie osiągnie” (W7).

Potwierdza się tutaj stwierdzenie o niemożności skończenia „pisanie danej postaci”, do czego odniosę się obszerniej we wnioskach. Ogólnie rzecz biorąc, występy przed publicznością są dla większości zawodników największą wartością w trakcie kształtowania ich ringowych person.

Po omówieniu czynników skupię się na przeanalizowaniu technik przywoływanych przez badanych, które mają za zadanie ułatwić tworzenie danej postaci przez wrestlera. Jak opisałam wcześniej, dla jednego z badanych pomocna okazuje się metoda Stanisławskiego oparta na działaniach głębokich, z której (wnioskując po jego wypowiedziach) wciąż korzysta. Jednak pozostali badani nie przywołali żadnych innych metod, chociażby stosowanych w aktorstwie, co czyni cały proces kształtowania tożsamości performatywnej wrestlerów odmiennym od nauki roli przez aktora. Główne techniki, z których korzystali moi rozmówcy, oparte były w dużej mierze na korzystaniu z pomocy bardziej doświadczonych zawodników, promotora, fanów, ale także na własnej praktyce i obserwacji w ringu.

Rola fanów i otoczenia w tworzeniu person zawodników profesjonalnego wrestlingu

Proces kształtowania performatywnej tożsamości wrestlera może wydawać się na tym etapie bardzo indywidualistycznym procesem. Jednak w tej części analizy przedstawię argumenty przemawiające przeciw tej tezie. Bowiem na stworzenie ringowej postaci mają wpływ w szczególności trzy grupy z otoczenia zawodowego wrestlerów: fani, współzawodnicy oraz promotorzy (bądź promotor – w zależności od struktury organizacji). Ciekawym, aczkolwiek niezaskakującym zjawiskiem był fakt, iż żaden z moich rozmówców nie wspomniał o znaczącej roli, jaką mogła mieć ich rodzina podczas tworzenia postaci, co oznacza, iż wpływ tej grupy bliskich osób z otoczenia prywatnego jest w przypadku mojej próby badawczej znikomy.

Współzawodników w przypadku mojej próby badawczej mogę zaliczyć również do grupy osób z najbliższego otoczenia, dlatego, iż większość z badanych tak właśnie ich określała. W jej skład wchodzi zarówno początkujący zawodnicy, już występujący wrestlerzy, trenerzy, jak i inne osoby biorące udział w treningach oraz eventach (np.

menadżerowie). Aż pięciu z siedmiu badanych odwołało się do pomocy tej grupy i określiło ją jako znaczącą w procesie tworzenia oraz rozwoju ich postaci.

Głównym powodem, dla którego to właśnie współzawodnicy są najlepszą pomocą w trakcie kształtowania gimmicku, jest fakt dobrej znajomości specyfiki sztuki wrestlingu oraz uczestnictwo w niej w taki sam sposób przez innych wrestlerów. Mamy tutaj do czynienia z bardzo zżytą, rozległą grupą społeczną, w której poglądów i punktów widzenia na profesję jest wiele, co bardzo ułatwia uzyskanie konstruktywnych opinii w początkowej fazie kształtowania nowej postaci.

Następnie omówię rolę wspomnianego już kilkakrotnie **promotora** (bądź promotorów) – w przypadku mojej próby badawczej, w której wszyscy zawodnicy pochodzą z jednej federacji, będzie to jedna osoba. Ma on decydujące zdanie w kwestii ostatecznej wersji danej postaci, gdyż to jego ogólna wizja ma zostać spełniona. W wyjaśnienie funkcji promotora w procesie kształtowania postaci zawodników dobrze wpisują się słowa jednego z moich mniej doświadczonych rozmówców:

„Możesz wymyślić najlepszą postać na świecie, ale jeśli nie ma dla tej postaci miejsca w wizji promotora, to ta postać nie jest nic warta. Postać, którą tworzysz, musi wpisywać się w uniwersum, które buduje promotor, inaczej ta postać nie będzie ani trochę potrzebna (W2).

Spora część badanych (4 z 7 wrestlerów) opisywała rolę ich promotora jako bardzo znaczącą podczas kształtowania gimmicku. W dużej mierze są to zawodnicy mniej doświadczeni, dla których pomoc promotora (także współzawodników) w tym procesie okazywała się być bardziej potrzebna. W zależności od zawodnika, czasem jest to jedynie pomoc w złożeniu danego pomysłu w całość lub wskazanie drogi, jaką powinna podążać dana postać już na samym początku.

Ostatnią i zarazem najliczniejszą grupą, mającą wpływ na kształt danej postaci ringowej zawodników jest **publiczność** – fani wrestlingu. W tym przypadku mamy do czynienia z nieco innym oddziaływaniem tej grupy na rozwój person zawodników. Rzadko zdarza się, aby fani

personalnie zgłaszali swoje uwagi, co do rozwoju danego gimmicku. Zdecydowanie częściej wrestlerzy wysuwają wnioski za pomocą reakcji publiczności na ich postaci. Każdy z badanych podkreślał znaczącą rolę fanów w tym procesie.

„Tak jak wcześniej wspominałem patrzę na publikę, eksperymentuję z różnymi rzeczami i słucham ich, co działa, co nie działa i rezygnuję z tych nieudziałających rzeczy, a staram się wkomponować w swoją postać bardziej te rzeczy, które ewidentnie działają, pobudzają publikę lub wręcz takie, które publika sama z siebie rozpoczyna” (W1).

Publiczność w profesjonalnym wrestlingu jest bardzo specyficzną grupą. Nie da się jej porównać z żadną inną. Chociażby przykładowo - kibice piłki nożnej przeżywają emocje praktycznie tak samo, ale piłkarze mogą grać nawet, gdy w tle nie słychać emocjonujących krzyków i gwizdów. Świadomość obecności osób wspierających swoją drużynę jest przyjemnym dodatkiem podczas meczu, jednak nie jest obowiązkowa. Odmiennie wygląda to w profesjonalnym wrestlingu, gdzie reakcje fanów są „na wagę złota”, a zawodnicy muszą nauczyć się czytać publiczność i ich odzew. Warto tutaj podkreślić, iż reakcje fanów podczas show wrestlingu są w dużej mierze spontaniczne, a cisza publiczności jest najgorszym z możliwych sygnałów – nie są oni zainteresowani konkretnym wrestlerem lub jego pojedynkiem.

Podsumowując, rolę fanów w rozwoju postaci ringowych wrestlerów można zaliczyć do tych ważniejszych, bowiem to ich reakcje są ostateczną weryfikacją tego, czy faktycznie stworzona persona się sprawdza i pasuje do powstałego „uniwersum”. Ponadto, zawodnicy muszą umieć poprawnie czytać i kontreagować na odzew publiczności, w ten sposób mogą uzyskać jeszcze więcej reakcji, a co za tym idzie – rozwijać swoją postać. Bardziej doświadczeni badani podkreślali w swoich wypowiedziach, iż to właśnie obserwacja fanów – tego, co wykrzykują lub pokazują podczas ich występów – pomaga dołożyć kolejne elementy do tożsamości pierwotnej postaci. W efekcie czego, bardzo często bywa tak, że dana postać diametralnie odbiega od jej macierzystego planu.

*Wybór i znaczenie roli protagonisty (face) i antagonisty (heel)
w wrestlingu*

Wszystkie wyżej opisane aspekty są niezwykle ważne w całym procesie kształtowania performatywnych tożsamości wrestlerów. Ostatnim elementem poddanym przeze mnie analizie jest decyzja o wyborze roli *face'a* lub *heela* przez zawodników. Podczas badań zależało mi na tym, aby dowiedzieć się, co ostatecznie decyduje o obraniu jednej ze stron – „dobra” lub „zła” oraz czy wrestlerzy odnajdują w stworzonych przez siebie postaciach jakiegokolwiek wspólnych cechy z własnymi „ja”.

W wywiadach wzięło udział siedmiu wrestlerów – czterech z nich występuje w roli *face'a*, a trzech pozostałych jako *heel*. Na podstawie ich wypowiedzi już na samym początku wysnułam wniosek, iż obranie jednej z ról często wiąże się z wizją promotora oraz tego, jak dużo tych dwóch typów charakterów ma być w jego uniwersum. A to z kolei łączy się z większym zapotrzebowaniem na dobrych zawodników niż na tych złych lub odwrotnie.

Ponadto, o wyborze danej roli w kilku zbadanych przypadkach zdecydowały także warunki fizyczne zawodników. W profesjonalnym wrestlingu można zauważyć pewną prawidłowość w tym aspekcie – wizualnie mniejsi i teoretycznie słabsi wrestlerzy częściej są tymi „dobrymi” postaciami, a więksi i silniejsi – „złymi”. Taki rozkład sił mocno kojarzy się z mityczną walką drobnego bohatera z wielkim sercem i chęcią zwycięstwa z silniejszym, obcesowym, czarnym charakterem. Jak choćby walka Dawida z Goliatem. Przytoczę wypowiedź wrestlera, który zwrócił uwagę, na fakt, iż to właśnie z powodu jego skromnych warunków fizycznych trenerzy zachęcali go do przyjęcia roli *face'a*:

„Wydaje mi się, że na samym starcie moich treningów, jako że nie jestem najwyższym ani największym gościem moi początkowi trenerzy starali się postawić mnie, że tak powiem, w tej roli na start. Chociażby tak jak mówię w początkowej fazie treningowej. Przez co może wtedy już zauważyłem swoje atuty, które wraz z jakimiś tam doświadczeniami starałem się ulepszać” (W1).

Następnym elementem, który wpływa na decyzję o pozostaniu jedną z tych dwóch postaci są doświadczenia z życia prywatnego zawodników. Na przykład postać *heela* jednego z moich rozmówców bazuje na jego negatywnych, przeszłych doświadczeniach oraz cechach, których on jako jednostka wyżył się dorastając, ale które przypisał swojej postaci.

„Z dzieciaka, który czuł wieczną złość do siebie, nigdy nie był wystarczająco dobry i zawsze czuł presję, nagle zmieniłem się w głupka z zawyżonym poczuciem wartości. Wiedziałem, że mogę pobić każdego w szkole i każdy też to wiedział. To samo jest teraz w mojej postaci. Z jednej strony ma zawyżone ego, dobrą sylwetkę, jest silny i zawsze znajdzie kilka powodów do chwalenia się. Z drugiej strony to tylko przykrywka dla jego braku pewności siebie i zewnętrzna skorupa, przez którą nie chce nikogo przepuścić. Stąd bierze się jego złość, gdy tylko ktoś obnaży lub dojrzy w nim jego prawdziwe uczucia” (W2).

Osobiste historie i doświadczenia zawodników są dobrym odniesieniem do tego, kim ostatecznie stają się w ringu.

Ciekawym aspektem podczas rozmów z zawodnikami na temat przyjętych przez nich ról było wskazanie cech wspólnych z ich postaciami. Ponieważ w większości badani przyznawali, iż ich ringowe tożsamości są stworzone na podstawie ich samych. Nawet zawodnicy pełniący rolę *heelów* znajdowali sporo atrybutów, które łączyły postaci wykreowane z ich jednostkowymi tożsamościami.

W omawianej kwestii występowała prosta zależność – „dobrzy” zawodnicy odnajdowali dużo pozytywnych cech wspólnych, jak na przykład odwaga, wola walki, natomiast ci „źli” – głównie tych negatywnych, między innymi nerwowość czy cwaniactwo. Kilku z nich przytaczając poszczególne aspekty ich pojedynków stwierdziło, że w życiu codziennym nigdy by tak nie postąpili, chociażby ze względu na funkcje zawodowe, które pełnią. Jeden z nich tak opisuje swoje zachowania, które prezentuje w ringu:

„Bycie heelem wychodzi mi bardzo naturalnie przez to jaki jestem na co dzień. Oczywiście hiperbolizując, bo niektóre występy w wrestlingu są naprawdę godne potępienia i raczej nie zachowałbym się tak w rzeczywistym świecie” (W5).

Wybór roli *face'a* lub *heela* w profesjonalnym wrestlingu jest bardzo ważny i to od niego zwykle zaczyna się kształtowanie performatywnej tożsamości zawodnika. Często nie jest to jedynie indywidualny wybór wrestlera, a wspólna decyzja podjęta wraz z promotorem i trenerami. W trakcie tego procesu pod uwagę brane są warunki fizyczne, wygląd, ale także doświadczenia czy osobiste historie występujących. Całokształt kreowania pojedynków pomiędzy dobrymi i złymi postaciami nawiązuje między innymi do mitów czy legend, w których to teoretycznie słabsi, ale z sercem do walki wojownicy stawali twarzą w twarz z większymi i silniejszymi od siebie przeciwnikami – czarnymi charakterami. W kontekście wrestlingu – zawodnicy przyjmujący dwie różne role opowiadają historię (*storyline*) swojego konfliktu poprzez pojedynek lub ich ciąg w ringu. Może on trwać nawet do kilku miesięcy czy nawet lat.

Równie istotne w przypadku tej kwestii są *face turn* i *heel turn*, czyli zmiana z „dobrego” na „złego” wrestlera i odwrotnie. Takie zabiegi wprowadzają element zaskoczenia dla fanów, a samych zawodników wzbogacają o nowe doświadczenia i niejako zmuszają do rozwoju w całym innym kierunku niż dotychczasowy. Sprawia to, że taki wrestler nieustannie dokonuje progresu swojej postaci, a sam staje się elastyczny w kwestii występów w różnych rolach.

Wnioski

Podczas przeprowadzonej analizy udało mi się wyciągnąć kilka znaczących wniosków, które omówię w poniżej. Pierwszy z nich dotyczy samego procesu kształtowania tych performatywnych tożsamości, które zawodnicy prezentują w ringu. Otóż z początku mogło się wydawać, iż jest to zjawisko zbliżone do nauki roli przez aktora do sztuki teatralnej. Jednak po szczegółowej analizie zebranych materiałów, doszłam do konkluzji, że proces ten jest o wiele bardziej skomplikowany i znacznie dłuższy niż zwykła nauka odgrywania postaci ze scenariusza. Nawiązując do Goffmanowskiej perspektywy dramaturgicznej o przyjmowaniu

ról przez jednostkę, profesjonalny wrestler jawi się jako multiprofesja. Na samym początku staje się kreatorem roli, następnie ją rozwija, aby ostatecznie wcielić się w nią i zaprezentować publiczności. Schemat tej koncepcji można przyrównać do struktury tworzenia sztuki teatralnej.

1. **Etap pierwszy** – wrestler, podobnie jak reżyser, szuka inspiracji do stworzenia swojej postaci (sztuki), w efekcie zarysowując pierwotny pomysł na nią, w tym określa rolę danej osoby (*face* lub *heel*). Następuje to zazwyczaj jeszcze przed oficjalnym wystąpieniem zawodnika przed publicznością.
2. **Etap drugi** – zawodnik, już w roli scenarzysty, rozpoczyna szczegółowe „pisanie” wymyślonej postaci, doprecyzowuje jej wygląd zewnętrzny, ubiór, cechy charakterystyczne, gesty i zachowania. Wszystkiego dokonuje on z uwzględnieniem założenia niedoskonałości scenariusza (to zostanie zweryfikowane przez fanów) i faktu, iż nigdy nie będzie on ostatecznie skończony, gdyż tylko wtedy postać ta będzie mogła się dalej rozwijać. Etap ten trwa, dopóki zawodnik nie będzie w pełni gotowy na debiut w roli swojej postaci przed publicznością. W tym czasie uczy się on nowej tożsamości, uszczegóławia ją i rozwija do momentu, w którym będzie ona gotowa do pokazania jej fanom.
3. **Etap trzeci** – wrestler wciela się w daną postać już przed publicznością, której obecność jest kluczowa. Odgrywając rolę, zawodnik dzięki zgromadzonym kibicom sprawdza, czy to, co udało mu się stworzyć działa, czy wymaga dalszych poprawek.

Schemat ten może powtarzać się u niektórych wrestlerów kilka lub nawet kilkanaście razy w ciągu kariery. Natomiast etap trzeci jest częścią, która powtarza się za każdym razem, gdy wrestler wchodzi do ringu. Podczas każdego występu może on wprowadzać inne elementy – czy to do zachowania, czy do stylu walki swojej postaci – i każdorazowo sprawdzać, jak reagują na nie fani. Ostatni z etapów prowadzony jest na zasadzie metody prób i błędów. Aspekt ten odróżnia proces kształtowania tożsamości wrestlerów od tworzenia sztuki teatralnej poprzez to, że

występ danej postaci ringowej może być za każdym razem inny, zaś wystawiany spektakl zwykle jest taki sam, sztywno zapisany w niezmiennym scenariuszu. Ponadto w wrestlingu głównym założeniem podczas tworzenia postaci jest to, że nigdy nie zostanie ona skończona, a więc będzie nastawiona na ciągłą ewolucję i zmiany, przez co będzie się stale rozwijać. Powoduje to u widzów poczucie, że nigdy do końca nie poznają tej postaci, jej zamiarów czy planów.

Warto podkreślić, iż mimo **multiprofesji wrestlerów**, wpływ na całokształt ich postaci ma wiele osób zarówno z otoczenia (promotor, inni zawodnicy), jak i z zewnątrz (fani), co czyni ten proces bardziej kolektywnym niż jednostkowym. Aczkolwiek ostatecznie to wrestler zmienia i wprowadza poprawki do zachowania czy wyglądu swojej postaci.

Na podstawie badań można również wywnioskować, iż performans w profesjonalnym wrestlingu bazuje na elemencie zaskoczenia. Podkreśla to, między innymi chęć wyróżnienia się badanych zawodników na tle innych, która przyświecała im podczas kreowania swoich person ringowych. Postacie zawodników to jednak tylko część performansu.

W efekcie przeprowadzonej przeze mnie analizy danych empirycznych udało mi się stworzyć typologię sposobów tworzenia tożsamości ringowych zawodników. Wyszczególniłam dwie takie metody: **stworzenie persony inspirując się popkulturą** oraz wykształcenie nowej postaci poprzez **wyodrębnienie odpowiednich cechowościowych zawodnika i przeniesienie ich do tożsamości tej persony**, dowolnie je modyfikując, jeśli zajdzie potrzeba.

W toku przeprowadzonych badań udało mi się potwierdzić tezę przedstawioną przeze mnie w części teoretycznej, dotyczącej **tożsamości interpersonalnej** wyszczególnionej przez Monikę Wróblewską (2011), iż wrestlerzy kreują ją podczas zbadanego przeze mnie procesu. Ten rodzaj tożsamości osobistej tworzony jest głównie na poziomie kolektywnym. Tak samo wygląda to w przypadku tworzenia performatywnej tożsamości przez wrestlerów – kreują oni swoje nowe postacie w oparciu o swoje relacje głównie z fanami, ale również z innymi

zawodnikami oraz promotorem, którzy są dla nich wsparciem i okazują im pomoc na różnych etapach tworzenia nowej tożsamości. Ich role były podkreślane przez badanych niemal na każdym etapie badania.

Ostatnią kwestią jest postrzeganie stworzonej postaci przez zawodnika. Żaden z badanych nie określił swojego *gimmicku* jako roli, którą musi odegrać podczas występów. Badani wrestlerzy opisywali go jako część siebie lub swoją „przerysowaną” codzienną tożsamość.

Zakończenie

Zgromadzony materiał empiryczny i przeprowadzona analiza doprowadziły mnie do dwóch ważnych wniosków. Pierwszym z nich jest fakt pełnienia przez wrestlerów multiprofesji. W ciągu całej swojej kariery mogą wchodzić oni w różne role zawodowe w wrestlingu – nie tylko jako wrestlerzy, ale przykładowo jako menadżerowie, promotorzy czy sędziowie. Aczkolwiek mogą również w tym czasie przybierać te role mniej zauważalne, tak jak wskazałam – reżysera, scenarzysty i aktora. Nie są to role, z których wrestler będzie zawsze sobie zdawał sprawę i mówił o sobie jako na przykład o „reżyserze własnej tożsamości”. Jest to podobne zjawisko jak w przypadku teorii ról w teatrze życia codziennego Goffmana – wchodzimy w pewne role instynktownie, nie zdając sobie do końca z nich sprawy, wchodzimy w nie, bo musimy bądź taka jest kolej rzeczy. W przypadku procesu kształtowania tożsamości wrestlerów jest tak samo – to konwencja tego sportowego widowiska narzuca wchodzenie w pewne role.

Drugi wniosek dotyczy postrzegania swoich ringowych postaci przez samych wrestlerów. W kwestii zwykłego odgrywania postaci przez aktora zawsze mamy do czynienia z rolą, czymś co aż tak znacząco nie wpływa na życie aktora, ale daje mu na przykład sławę, szacunek czy więcej możliwości zawodowych. Wrestlerzy zgoła inaczej rozumieją pojęcie tychże „ról” bądź „postaci”, w które wcielają się wychodząc do ringu. Nie jest to coś, co przyprawia ich o poczucie dyskomfortu, gdyż

ich postaci to faktycznie oni w wersji tak zmodyfikowanej, by w jakiś sposób (niekoniecznie ten pozytywny) zainteresować publiczność. W tym tekście bardzo często posługiwałam się zwrotem „tworzenie ringowej postaci”, jednak po pogłębionej analizie badań jak i teorii, stwierdzam, iż bardziej trafnym określeniem jest „tworzenie performatywnej tożsamości”. Bowiem wrestler tworzy alternatywną tożsamość, którą posługuje się tylko w sytuacji performansu. Nikt inny nie odegra jego postaci, tak jak ma się to w przypadku teatru – Szekspirowskich Romeów może być tyłu, ilu w danym momencie jest aktywnych zawodowo aktorów.

W toku prowadzonych badań uzyskałam odpowiedzi na postawione przeze mnie pytania badawcze. Pierwsze z nich dotyczyło sposobów, w jaki wrestlerzy kształtują swoją tożsamość ringową. Po analizie wywiadów jakościowych udało mi się wyszczególnić dwie metody tworzenia tychże charakterów – poprzez inspirację popkulturą lub poprzez modyfikację wybranych cech osobowościowych danego zawodnika.

Następne pytanie brzmiało „Jakie czynniki decydują o staniu się dobrą (*face*) a złą (*heel*) postacią?” – w tym przypadku ustaliłam trzy główne czynniki, które wpływają na ten wybór. Są nimi: warunki fizyczne wrestlerów (mniejsi i teoretycznie słabsi częściej zostają pozytywnymi postaciami niż ci wizualnie więksi i silniejsi), doświadczenia z życia prywatnego zawodników (skłaniające ich do obrania jednej ze stron) oraz aktualne zapotrzebowanie w federacji na zawodników odgrywających rolę *face’a* lub *heela*.

Trzecie pytanie badawcze dotyczyło roli i znaczenia najbliższego środowiska i otoczenia zawodników w procesie kreowania ringowej tożsamości. W tym przypadku należy wspomnieć o trzech grupach, których badani przywoływali jako najbardziej znaczące podczas tego procesu. Są to współzawodnicy, promotor (najbardziej pomocni podczas początkowej fazy tworzenia tożsamości ringowej) oraz fani (swoisty weryfikator postaci).

Stawiając przedostatnie z pytań chciałam uzyskać odpowiedź na temat związku między tożsamością a stylem walki zawodników profesjonalnego wrestlingu. Nie dostałam jednak na to pytanie jednoznacznej odpowiedzi. Jedynym związkiem jaki może pojawić się między tymi dwoma aspektami jest fakt, że wrestler tworząc, a później dopracowując swoją postać, stara się ją wyróżniać na tle innych. Styl walki będzie tutaj czynnikiem wspomagającym takie wyróżnienie.

Ostatnie z pytań dotyczyło sposobów, w jaki stworzona tożsamość zawodników manipuluje i tworzy określone reakcje wśród fanów. W tym przypadku również trzeba brać pod uwagę specyfikę danej postaci ringowej. Negatywne postacie „*heels*” będą egzekwować reakcje od publiczności często w agresywny sposób, zarówno werbalnie jak i niewerbalnie. Im bardziej postać będzie się rozwijać, bardziej prawdopodobne jest to, że już jej samo pojawienie się spowoduje natychmiastową reakcję fanów. Podobnie rzecz wygląda w przypadku dobrych postaci, którzy równie agresywnie mogą zagrzewać publiczność do kibicowania, jak robią to *heels*, chcąc uzyskać jak najbardziej negatywną reakcję.

Po ukończeniu badań dostrzegłam w temacie profesjonalnego wrestlingu dużo więcej aspektów do zbadania na płaszczyźnie socjologii. Pierwszym z nich jest kształtowanie tożsamości zawodniczek, których w Polsce jest bardzo mało. Ciekawym byłoby porównać, czy proces ten przebiega tak samo, podobnie czy zgoła inaczej wśród wrestlerek. Ze względu na niskie zainteresowanie kobiet tą dyscypliną, warto w przypadku takiego badania wyjść poza granice Polski i porozmawiać z europejskimi zawodniczkami.

Kolejnym aspektem równie interesującym do zbadania byłaby społeczność fanowska w profesjonalnym wrestlingu. W artykule starałam się przedstawić najważniejszą z ról, jakie posiada publiczność w wrestlingu, a jest nią współtworzenie performansu – fani reagują na określone wydarzenia w ringu w konkretny sposób, weryfikując równocześnie, czy jest to coś, co ma szansę zaistnienia, czy też nie (zarówno ma to miejsce w przypadku postaci zawodników jak i *storylines*).

Aczkolwiek cała struktura tej grupy, jak i ciąg jej ról jest o wiele obszerniejszy i byłby ciekawym polem do zbadania na tle socjologicznym.

Literatura

- Anderson, W. (1890). *Wrestling*. New York: F.A. Stokes Company.
- Beekman, S. (2006). *Ringside: A History of Professional Wrestling in America*. Westport: Praeger Publishers.
- Biernacik, J. (2018). „Współcześni gladiatorzy”. Próba określenia istoty i kulturowego znaczenia profesjonalnego wrestlingu. *Załącznik kulturoznawczy*, nr 5, 353-435.
- Borenstein, N. (2008). *The image of professional wrestling: a case study of the Chris Benoit double murder-suicide*. New Jersey: Rowan University.
- Erickson, E. (2004). *Tożsamość a cykl życia*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Giddens, A. (2001). *Nowoczesność i tożsamość*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Goffman, E. (2000). *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Hochschild, A. (2009). *Zarządzanie emocjami. Komercjalizacja ludzkich uczuć*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Jansen, B. (2020). „It’s Still Real To Me”: Contemporary Professional Wrestling, Neo-Liberalism, and the Problems of Performed/Real Violence. *Canadian review of American Studies*, Vol. 50, Issue 2, 302-330. doi: 10.3138/cras.2018.024.
- Kalinowska, K. (2017). O autoetnografii dotknięć, zranień i odkształceń. *Kultura i społeczeństwo*, nr 3, 9-31. doi: 10.35757/KiS.2017.61.3.2.
- Kluczyńska, U. (2010). Sport jako obszar konstruowania tożsamości mężczyzn. Znaczenia wpisane w sport i możliwości ich definiowania. [W:] Dąbrowska, M., Radomski, A. (Red.), *Męskość jako kategoria kulturowa*, 86-100. Lublin: Wydawnictwo Portalu Wiedza i Edukacja.


- Kvale, S. (2010). *Prowadzenie wywiadów*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Nikitorowicz, J. (2003). Typy tożsamości człowieka w społeczeństwie zróżnicowanym kulturowo. *Chowanna*, nr 1 (20), 50-66.
- Paleczny, T. (2008). *Socjologia tożsamości*. Kraków: Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne.
- Racięski, B. (2015). Zamaskowani zapaśnicy na granicy światów. Lucha libre na ringu i w kinie jako przykład popkulturowego synkretyzmu. [W:] Kalina, P. (Red.), *Synkretyzm Nowego Świata*, 87-97. Kraków: AT Wydawnictwo.
- SJP (1958). Hasło: *Performance*. [W:] Doroszewski, W. (Red.), *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/performance;2499314>.
- Skowroński, S. (2019). *W tym aktorstwie jest metoda. Najpopularniejsze metody aktorskie i ich zestawienie*. Film.org.pl, <https://film.org.pl/a/w-tym-aktorstwie-jest-metoda-najpopularniejsze-metody-aktorskie-i-ich-przedstawiciele-225962>.
- Strauss, A.L. (1997). *Masks and mirrors: the search for identity*. Abingdon-on-Thames: Taylor & Francis.
- Wróblewska, M. (2013). Kształtowanie tożsamości w perspektywie rozwojowej i edukacyjnej. *Pogranicze. Studia społeczne*, tom XVII, cz. 2, 176-187.

O autorce

Kludia Ślusarczyk jest absolwentką studiów pierwszego stopnia na kierunku Socjologia w Collegium Civitas. Od wielu lat pasjonuje się sportami walki, treningiem siłowym oraz profesjonalnym wrestlingiem. Jest laureatką konkursu Polskiego Towarzystwa Socjologicznego Sekcji Sportu na najlepszą pracę licencjacką, w którym uzyskałam wyróżnienie.

About Autor

Kludia Ślusarczyk is a graduate of the first degree studies in Sociology at Collegium Civitas. For many years she has been passionate about martial arts, gym training and professional wrestling. Her bachelor's thesis was awarded in the competition of the Sport Section of Polish Sociological Association for the best undergraduate thesis.

 <https://orcid.org/0009-0002-8100-2421>



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike International 4.0 license for use and distribution (CC BY-SA 4.0), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Jak cytować ten artykuł / How to cite this paper:

Ślusarczyk, K. (2024). Performatywny proces kształtowania tożsamości zawodników profesjonalnego wrestlingu. *Zoon Politikon* No. 15, <https://doi.org/10.4467/2543408XZOP.24.006.20002>.