



Przemysław Nosal 

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adrianna Kępińska 

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Karolina Łatwis 

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wiktoria Najdul 

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Barbara Pękal 

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

FREAK FIGHTY. O ATRAKCYJNOŚCI ZMĄCENIA

Freak fighty to walki toczone w ringu przez celebrytów, którzy wcześniej nie uprawiali zawodowo sportów walki. Cieszą się one bardzo dużym zainteresowaniem publiczności, wytwarzają liczne treści kulturowe i generują znaczne zyski. Jednocześnie są krytykowane za promowanie przemocy, szerzenie mowy nienawiści oraz brak poszanowania zasad *fair play*. Ich obecność w przestrzeni publicznej wywołała istotną dyskusję o podstawowych regułach życia zbiorowego. Celem artykułu jest rekonstrukcja przyczyn popularności freak fightów. Opiera się ona na rezultatach badań jakościowych przeprowadzonych wśród oglądających je młodych osób. Na podstawie uzyskanych wyników wyodrębniono cztery najważniejsze powody śledzenia tych wydarzeń: redefiniowanie przez nie klasycznej formuły sportu, dokonywaną przez nie dekontekstualizację, ambiwalencję doświadczanych w związku z nimi emocji oraz wstydliwą przyjemność wynikającą z ich oglądania. W szerszym kontekście popularność freak fightów wynika zatem z atrakcyjności płynącej z gatunkowego „zmącenia”, w tym przypadku dotyczącego widowiska sportowego.

Słowa kluczowe: socjologia sportu; sztuki walki; freak fight; freak; sport i przemoc; zmącenie

Przemysław Nosal, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, pnosal@amu.edu.pl, ORCID 0000-0002-4794-1479; Adrianna Kępińska, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, adrkep1@st.amu.edu.pl, ORCID 0009-0002-7898-3003; Karolina Łatwis, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, karlat1@st.amu.edu.pl, ORCID 0009-0007-0883-6207; Wiktoria Najdul, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, wiknaj1@st.amu.edu.pl, ORCID 0009-0007-1924-4805; Barbara Pękal, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, barpek@st.amu.edu.pl, ORCID 0009-0000-2888-8863.

Freak Fights. On the Appeal of Blurring

Freak fights are fights staged in the ring by celebrities who are sports amateurs. They enjoy great popularity among the public, generate significant profits, and produce a lot of cultural content. However, they are also criticised for promoting violence and hate speech, and for showing a lack of respect for fair play. Their presence in the public sphere has sparked an important discussion about the fundamental principles of society. This article aims to explore the reasons behind the popularity of freak fights based on qualitative research conducted with young people who watch them. Four main reasons for following these events were identified based on the results obtained: the redefinition of the traditional sporting formula, the decontextualisation of celebrities, the ambivalence of the emotions experienced in connection with them, and the guilty pleasure derived from watching them. More broadly, the popularity of freak fights is linked to the appeal of ‘blurring genres’ – in this case, the genre of sporting events.

Key words: sociology of sport; mixed martial arts; freak fight; freaks; sport and violence; blurring genres

Wprowadzenie

Rzecznik Praw Obywatelskich w październiku 2024 roku wypowiedział się na temat ważnego wyzwania w zakresie regulowania życia społecznego:

To jest kwestia moralnych granic wolności działalności gospodarczej. Te gale są organizowane przez osoby fizyczne, osoby prawne, które czerpią z tego zysk. W warunkach swobody, wolnego rynku trudno wyobrazić sobie całkowity zakaz tego typu imprez czy towarzyszących im działań. Natomiast organy władzy publicznej odpowiedzialne za poszanowanie prawa powinny się przyjrzeć temu zjawisku i zastanowić, czy nie dochodzi tam do działalności przestępczej, czy nie dochodzi tam do demoralizacji dzieci i czy nie powinny być wprowadzone pewne ograniczenia. (...) Rolą państwa jest dostrzeżenie tego typu zjawiska i wprowadzenie odpowiednich restrykcji. Tak żeby pogodzić z jednej strony wolność działalności gospodarczej i pewne zainteresowanie – bo te gale odwiedzają dziesiątki tysięcy ludzi – ale też należy mieć na względzie to, że obowiązkiem państwa jest zapobieganie demoralizacji dzieci i młodzieży. (Rzecznik Praw Obywatelskich, 2024)

Powodem zabrania głosu przez rzecznika i zarazem ilustracją napięcia pomiędzy wolnością (wolnym rynkiem, wolnym wyborem konsumenckim) a kontrolą (zdefiniowaniem ram obecności w życiu społecznym, ograniczeniem dostępu wybranych grup do określonych zasobów) była gala tak zwanych *freak fights* (dosłownie: „walk dziwaków”), która w ostatnim dniu sierpnia 2024 roku zgromadziła na Stadionie Narodowym w Warszawie 47 tysięcy widzów.

Freak fighty to walki toczone w ringu przez celebrytów, którzy wcześniej nie uprawiali zawodowo sportów walki. Cieszą się one bardzo dużym zainteresowaniem publiczności, wytwarzają liczne treści kulturowe oraz generują znaczne zyski

finansowe dla swoich uczestników i organizatorów. Jednocześnie są krytykowane za promowanie przemocy, szerzenie mowy nienawiści oraz brak poszanowania zasad *fair play*. Powyższe atrybuty sprawiają, że freak fighty stanowią soczewkę, w której ogniskuje się wiele sporów dotyczących sportu czy mediów, a w szerszym kontekście także obyczajowości czy aksjologii. Innymi słowy, wywołują one niezwykle istotną dyskusję o podstawowych regułach życia zbiorowego.

Celem tego tekstu jest rekonstrukcja przyczyn popularności freak fightów. Opiera się ona na wynikach badań jakościowych przeprowadzonych wśród oglądających je młodych osób. Na podstawie uzyskanych danych wyodrębniono cztery najważniejsze powody śledzenia tych wydarzeń: transgresję klasycznej formuły sportu, dekontekstualizację, mozaikowość doświadczanych emocji oraz wstydliwą przyjemność. Jednocześnie ambicja osób autorskich niniejszego artykułu nie ogranicza się tylko i wyłącznie do opisu, choćby nawet i „gęstego”, zjawiska „walk dziwaków”, ale sięga dalej i stara się traktować je jako wskaźnik szerszego fenomenu – atrakcyjności płynącej ze „zmącenia” gatunku.

Czym są freak fighty?

Freak fighty to wydarzenia, w których – najczęściej – dwójka zawodników bądź zawodniczek walczy ze sobą w ringu. Reguły starć bazują na formule mieszanych sztuk walki (ang. *mixed martial arts*, MMA), co oznacza, że rywalizujący używają rąk i nóg do zadawania ciosów, a wynik zawodów ocenia sędzia. W tym kontekście freak fighty nie odstają od innych imprez tego nurtu, na przykład organizowanych przez takie federacje jak KSW (Konfrontacja Sztuk Walki) czy UFC (Ultimate Fighting Championship). Czynnikiem, który je od nich odróżnia, pozostaje jednak specyfika osób walczących ze sobą na arenie. Nie są to bowiem profesjonaliści/profesjonalistki, ale różnego rodzaju amatorzy/amatorki – influencerzy/influencerki (również patoinfluencerzy/patoinfluencerki), aktorzy/aktorki, celebryci/celebrytki, uczestnicy/uczestniczki *reality shows*, politycy/polityczki czy emerytowani sportowcy i emerytowane sportowczynie (między innymi piłkarze, siatkarze, lekkoatleci/lekkoatletki, bokserzy/bokserki). Osoby te zwykle nie mają doświadczenia w walce, a głównym powodem zaproszenia ich do freak fightów jest ich duża rozpoznawalność. Dodatkowo postacie te często dobierane są w pary na podstawie toczonych właśnie konfliktów (zwykle w przestrzeni mediów społecznościowych) albo istniejących pomiędzy nimi różnic (takich jak wzrost, waga, doświadczenie, wiek, a także poglądy polityczne).

Freak fighty od dawna cieszą się popularnością w Azji i Ameryce Południowej oraz w wybranych krajach europejskich (między innymi w Czechach, Rumunii czy Rosji). W Polsce pojawiły się w 2018 roku i szybko wzbudziły ogromne zainteresowanie. Przyciągają dużą publiczność zarówno na żywo na

arenie, jak i poprzez transmisje w systemie *pay-per-view*. Zwraca się uwagę, że skupiają uwagę przede wszystkim osób młodych, choć nie brakuje fanów/fanek we wszystkich kategoriach wiekowych (Lewandowski, 2024). Obecnie w Polsce działają dwie federacje zajmujące się organizacją tego typu walk: Fame MMA (największa federacja w Polsce i w całej Europie) oraz Prime MMA; kilka innych zaprzestało w ostatnim czasie działalności. Do tej pory odbyło się ponad 60 gal walk freakowych (stan na 13.01.2026), które na żywo w halach sportowych obejrzało prawie 550 tysięcy widzów, a kilka milionów śledziło odpłatne transmisje online. Najpopularniejsze zawodniczki i najpopularniejsi zawodnicy otrzymują wynagrodzenie sięgające nawet 500–800 tysięcy złotych za walkę (zob. Kołodziejcki, 2022; Ciepielewski, 2023; por. Hryniewicz, 2024) – dotyczy to w równym stopniu osób znanych z innych sfer życia, które zdecydowały się na udział w walkach, jak i tych, które swoją rozpoznawalność zyskały właśnie dzięki galom.

Ważnym elementem freak fightów jest także to, że galom towarzyszy bardzo rozbudowana produkcja tekstów kultury. Organizatorzy przygotowują karty z opisem walk; nagrywają ich zapowiedzi; organizują *talk shows*, konferencje na żywo z udziałem fanów, ważenia i oficjalne prezentacje walczących; transmitują przygotowania do walk, same walki oraz wiele materiałów im towarzyszących; tworzą krótkie filmiki oraz dłuższe kompilacje z najbardziej emocjonującymi sytuacjami, które miały miejsce podczas walk i poza nimi (na przykład bijatyki podczas konferencji, wzajemne obrażanie się). Wszystkie one trafiają później do wybranych mediów, gdzie są oglądane, udostępniane i komentowane. W efekcie treści związane z freak fightami tworzą ważny – coraz ważniejszy – element pejzażu kulturowego, również dla osób, które się nimi nie interesują. Dla fanów stanowią platformę wspólnego przeżywania; dla osób postronnych – materiał starający się pozyskać ich uwagę, a dla przeciwników – formę promowania mowy nienawiści, przemocowych zachowań i osłabiania ducha sportu. W każdym z przypadków pozostają one jednak ważnym aspektem agendy społecznej.

Przegląd literatury

Jak wskazano w poprzednim podrozdziale, freak fights to fenomen dość nowy i najpewniej z właśnie tego powodu nie poświęcono mu jeszcze socjologicznej uwagi (zob. Nosal i Brzozowska-Brywczyńska, 2026). W polskojęzycznym piśmiennictwie możemy znaleźć wyłącznie fragmenty książek (Wątor, 2024; Sepioło, 2024; Suchecka, 2023, s. 19–25) i zaangażowane teksty publicystyczne (na przykład Głuchowski, 2024; Ostapiuk, 2024; Walkiewicz, 2024; Bartosiak, 2023; Borys, 2022; Danielewicz, 2022), nieliczne analizy z zakresu nauk o mediach (Porębski, 2024, s. 160–164; Klata, 2024; Lewandowski, 2024).

Sytuacja ta nie oznacza jednak, że proponowana tutaj refleksja nad *freak fights*-mi osadzona jest w literaturowej próżni. Wręcz przeciwnie – wskazać należy na nurty literatury dostarczające narzędzi oraz inspiracji do ich badania.

W szerszym kontekście są to na pewno studia nad *freak shows*. Temat „pokazów dziwaków”, organizowanych już od XIX wieku, doczekał się licznych opracowań historycznych i kulturoznawczych. W ich ramach analizowano kontekst społeczny przedstawień, typologię występujących w nich postaci oraz sposoby definiowania „inności”, „obcości” czy „dziwności” (Bogdan, 1990, s. 84–105). Podkreślano, że *freak shows* stanowiły przykład przemocy kolonialnej i utowarowienia ludzkiej istoty, ale też poszerzały uniwersum wyobrażeń o cielesności i przyczyniały się do budowania kategorii normy – fizycznej albo moralnej (zob. Durbach, 2009; Garland-Thomson, 1996, 1997; Chemers, 2003; Tromp, 2008; Putova, 2018). Urefleksyjniano również rolę publiczności tych pokazów oraz rangę samego spojrzenia padającego na freaki (Putova, 2018). W innych pracach opisywano zaś kontekst logistyczno-organizacyjny wydarzeń związany z cyrkiem, obwoźnymi wystawami albo prezentacjami na dworach królewskich (Kérchy i Zittlau, 2013). Szczególną uwagę, z racji tematyki niniejszego tekstu, należy poświęcić tym fragmentom większych prac, w których osoby autorskie opisywały „dziwne walki”, organizowane, by wywołać dodatkowe emocje – walki osób wysokich z niskorosłymi, otyłych z chudymi, a nawet ludzi ze zwierzętami (najczęściej z małpą albo kangurem) (Durbach, 2009, s. 168–170; Bogdan, 1990, s. 89–90). Na zakończenie tego wątku warto dodać, że późnym odpryskiem badań nad *freak shows* są analizy programów telewizyjnych eksponujących „dziwność” i łączących je z mechanizmem konfrontacji, tak jak dzieje się to w przypadku niektórych form *reality TV* i *talk shows* (zob. Brotman i Brotman, 1996; Gamson, 1998; Tolson, 2001; Lunt i Stenner, 2005, por. Hamilton, 1998). Sandra Pitcher, analizując wybrane programy *reality TV*, stwierdza wręcz, że wykorzystują one te same mechanizmy freakowego dyskursu (ang. *freak discourse*), co narracje wokół dziewiętnastowiecznych widowisk (Pitcher, 2021, s. 191–193).

Fundamentu literaturowego można szukać także w studiach poświęconych wrestlingowi (ang. *professional wrestling*). Wrestling to rodzaj rozrywki sportowej, widowiska łączącego walkę zawodników na ringu z elementami spektaklu charakteryzującego się przede wszystkim wyreżyserowaną fabułą odgrywaną przez zadających sobie udawane ciosy atletów (zob. Tyson Smith, 2014; Chow i in., 2017; Reinhard i in., 2018). Pisał już o nim w *Mitologiach* Roland Barthes (2000) – w rozdziale pod tytułem *Świat wolnoamerykanki* stwierdzał, że jego cechą jest „widowiskowa przesada” (tamże, s. 31), a chodzi w nim przede wszystkim o „sprawiedliwość immanentną”: „im podłejsze działania «lajdaka», tym większa radość publiczności z powodu sprawiedliwie oddanego ciosu” (tamże, s. 38). Inni autorzy wzmacniają „gatunkową” niejednoznaczność

wrestlingu. Podkreślają jego synkretyzm zarówno na poziomie zaplecza sportowego (zapasy, MMA, elementy boksu i akrobatyki), jak i widowiskowego (charakterystyka postaci, fabularność walk, efektowne stroje, choreografia, charakterystyczne oprawy muzyczne) i konkludują, że zaciera on granice między sportem a teatrem (Chow i in., 2017). W tym kontekście niezwykle istotnym elementem profesjonalnego wrestlingu jest koncepcja *kayfabe* – budowanie i zarazem utrwalanie wiary widzów w iluzję, że wszystko, co jest prezentowane publiczności w czasie gal, jest autentyczne; że walki i rywalizacja są prawdziwe, mimo że w rzeczywistości są reżyserowane i odgrywane, a ich wynik jest z góry znany (Tyson Smith, 2006). We wrestlingu zatem, podobnie jak w przypadku freak fightów, zaciera się granica między sportem a widowiskiem parateatralnym, podczas którego z wykorzystaniem choreografii rywalizacji sportowej oraz rozbudowanych elementów narracyjnych tworzy się dość szczególny spektakl sportowo-rozrywkowy (zob. Glenday, 2013; McBride, 2005).

Idąc dalej coraz bardziej sportowym tropem, dociera się wreszcie do rozbudowanej literatury z zakresu socjologii i nauk społecznych dotyczącej sportów walki. Nie chodzi jednak o wszystkie teksty obecne w tym polu, ale przede wszystkim o te, które analizują sport jako przejaw cywilizowania przemocy. Wielu autorów, poczynając od Norberta Elias i Erika Dunninga (Elias i Dunning, 1986), podkreśla bowiem, że umowność sportu stanowi formę kulturalizowania pierwotnych instynktów ludzkich, takich jak choćby agresja (zob. Sánchez García i Spencer, 2013; Spencer, 2014; Bret, 2017). Kolejni badacze zauważają problematyczność granicy między umownością a realizmem sportów walki, w których reguły w niewielkim stopniu wpływają na starcie osób rywalizujących, a przebieg zawodów ma dla nich – dla ich ciał – rzeczywiste (bolesne) skutki (zob. Channon i Matthews, 2022; por. Lenartowicz, Dobrzycki i Jasny, 2023). Dyskusja ta doprowadziła do postawienia tezy o zachodzącej w sporcie desportyzacji przemocy – zjawisku wpisywania różnych form przemocy w konwencję sportu w celu jej uprawomocnienia w przestrzeni publicznej (na przykład Van Bottenburg i Heilbron, 2006; Sánchez García i Malcolm, 2010). Jej konsekwencją jest zatem nie tylko redefinicja sportu (przykładowo zmniejszenie rangi konwencji, reguł, treningu i umiejętności, a wyeksponowanie „nagiej” przemocy, transgresji i medialnego show), ale również zwiększona obecność seansów okrucieństwa w życiu zbiorowym (Sugden, 2022; por. Channon i Jennings, 2014; por. Gaarenstroom i in., 2015; Zembura i Żyśko, 2015). Wskazywanie na powyższy stan rzeczy jest także nawracającym motywem w dyskusji o skutkach rozpowszechnienia freak fightów.

Innym ważnym wątkiem, który jawi się jako istotny w kontekście „walk dziwaków”, jest analiza zjawiska spektakularyzacji wydarzenia sportowego. Zwraca się bowiem uwagę na wzmacnianie i rozbudowywanie tych aspektów widowiska, które mają podnieść jego atrakcyjność i przyciągnąć jeszcze większą

liczbę odbiorców. Mieszczą się tu procesy związane z estetyzacją (zob. Gwóźdź, 2003; Mumford, 2012), technologizacją (zob. Nosal, 2014; Flynn, 2024; Bustad i Abeza, 2025), komodyfikacją (zob. Horne, 2006; Nosal i Kossakowski, 2017), brutalizacją (zob. Andreasson i Johansson, 2018) czy wreszcie szeroko rozumianą mediatyzacją sportu (zob. Rowe, 2004; Frandsen, 2020; Licen i in., 2022). Badacze podkreślają, że te zjawiska zmieniają zewnętrzny charakter rywalizacji, jak również rekonfigurują jej strukturę, reguły i hierarchię wartości, integrując sport z rozrywką i rynkiem medialnym. Radykalnym przejawem tego procesu jest powstawanie nowych form rywalizacji czerpiących ze sportu, czego ilustracją są właśnie freak fighty.

Wreszcie, na zakończenie warto zasygnalizować, że dyskusja wokół freak fightów wpisuje się w szeroką debatę dotyczącą definiowania sportu, czyli refleksji nad tym, czy i w jakim zakresie określone aktywności spełniają jego kluczowe kryteria (Meier, 1981; Nosal, 2015; Lagaert i Roose, 2016), oddają jego „istotę” (Krawczyk, 1997). Walki analizowane w artykule mają definicyjne atrybuty sportu, ale też cechy niemieszczące się w jego ramie. Ten hybrydyczny charakter freak fightów – choć także wielu innych aktywności (na przykład e-sportu albo parkouru) – staje się wyzwaniem nie tylko dla samego porządku instytucjonalnego pola sportu, lecz także nauk próbujących go opisać.

Powyższy przegląd stanu wiedzy pokazuje, że istnieją obszerne badania zarówno dotyczące „dziwaków”, jak i widowisk sportowych bazujących na walce, takich jak wrestling czy MMA. Większość z nich koncentruje się jednak na tym, czy i w jaki sposób wpisują się one w formułę współczesnego sportu – opartą na cywilizowaniu przemocy, zasadzie *fair play*, konwencjach i ramach spektaklu kulturowego. Jednocześnie istnieje luka badawcza dotycząca „gatunków zmaconych” (zob. Geertz, 1990), widowisk wykraczających poza prostą definicję sportu, takich jak choćby freak fighty. Spektakle te ilustrują złożoność świata sportu, jak również są lustrem dla szerszych procesów zachodzących w życiu społecznym. Zmaćenie (ang. *blurring*) stanowi przedmiot zainteresowania przede wszystkim osób badających gatunki literackie. Zwraca się uwagę, że obejmuje ono nie tylko zacieranie granic między gatunkami i powstawanie nowych mozaikowych twórców, zapożyczających wybrane elementy z różnych pól, ale też zmianę pozycji badacza/badaczki. Podkreśla to Przemysław Czapliński:

To rozmycie konturów wydaje mi się jednak najwartościowszą przypadłością refleksji o literaturze. Badacz dzieła literackiego nie może w takiej sytuacji zbyt wiele dziedziczyć – w dużo większym stopniu zaś musi definiować na własny użytek, stawiać indywidualne pytania metodologiczne, mieszać składniki różnych szkół. Wie przy tym, że może więcej – to znaczy, że granice są luźne, przepuszczalne, perforowane (performatywne?), a więc, że może swobodnie importować rozmaite pojęcia z antropologii, socjologii, filozofii, historiografii (ze świadomością, że dziedziny te znajdują się w stanie takiego samego kryzysu definicyjnego, metodologicznego i substancjalnego). (Czapliński, 2010, s. 35)

Zmącenie jawi się jako proces niosący za sobą nowe teksty kultury – przyciągające jakościową odmiennością i umykające dotychczasowym klasyfikacjom. Jednocześnie stanowi ono (atrakcyjne!) wyzwanie badawcze i interpretacyjne – atrakcyjne, ponieważ dające pole do „hybrydycznych” analiz.

Niniejszy tekst wykorzystuje zatem „walki dziwaków” – widowiska programowo „zmącone” – nie tylko, by przyjrzeć się, w jaki sposób „rozmywają kontury” współczesnego sportu, ale także, by opowiedzieć o społecznych potrzebach, które takie wydarzenia zaspokajają.

Metodologia

Bazą empiryczną tego artykułu są wyniki badania rekonstruującego przyczyny popularności freak fightów, przeprowadzonego wśród osób w wieku 18–35 lat, ponieważ to właśnie one są głównym odbiorcą tych wydarzeń (zob. Partum, 2023; Chłopaś, 2024). W jego ramach pomiędzy marcem a majem 2025 roku zrealizowano 40 wywiadów pogłębionych z osobami respondenckimi, które w ciągu dwunastu miesięcy poprzedzających rozmowę obejrzały co najmniej jedną galę freak fightową oraz towarzyszące jej materiały. Osoby te zamieszkiwały Poznań lub powiat poznański. Dobór próby miał charakter celowy, ale jednocześnie zadbano o jej zróżnicowanie ze względu na płeć, wykształcenie oraz – w obrębie przyjętej kategorii – wiek. Szczegółowy rozkład próby przedstawia poniższa tabela.

Tabela 1. Opis próby badawczej

Zmienna	Kategoria	Liczebność
Płeć	Mężczyzna	28
	Kobieta	12
Wykształcenie	Podstawowe, gimnazjalne lub zawodowe – edukacja zakończona na tym etapie	6
	Podstawowe, gimnazjalne lub zawodowe – edukacja kontynuowana obecnie w szkole średniej	4
	Średnie – edukacja zakończona na tym etapie	6
	Średnie – edukacja kontynuowana obecnie na studiach wyższych	12
	Wyższe	12
Wiek	18–23	14
	24–29	13
	30–35	13

Źródło: opracowanie własne.

Średnia długość wywiadu wynosiła około 60 minut, choć niektóre z nich trwały nawet dwie godziny. Scenariusz rozmowy składał się z pytań wprowadzających, czterech segmentów pytań dotyczących określonych aspektów oglądania walk (doświadczanych emocji, form zaangażowania, naruszania reguł w ramach walk, a także stosunku do osób biorących w nich udział) oraz pytań podsumowujących. Zebrany materiał badawczy po uprzedniej transkrypcji poddano analizie z wykorzystaniem programu MaxQDA. Dane kodowano zgodnie z zasadami analizy tematycznej (zob. Braun i Clark, 2024).

Akt wywiadu poprzedzony był wypełnieniem przez badanego(-ą) tak zwanej karty walk – kwestionariusza dotyczącego najważniejszych faktów o zaangażowaniu respondenta(-ki) w freak fighty. Obejmował on między innymi pytania o pierwszą obejrzaną walkę, łączną liczbę obejrzanych walk, czas poświęcany śledzeniu gal czy najczęstsze okoliczności ich oglądania. Jego zastosowanie miało podwójną funkcję. Z jednej strony uzyskane przy jego użyciu dane mają charakter *stricte* badawczy. Po zakodowaniu i analizie statystycznej pozwoliły stworzyć roboczy profil osoby oglądającej freak fighty. W niniejszym tekście, z racji ograniczeń objętościowych oraz niepogłębienia uzyskanych danych, ten wątek o charakterze ilościowym nie został jednak zaprezentowany. Z drugiej strony karty odegrały również ważną rolę facylitacyjną – zebrane dzięki nim informacje stanowiły podstawę wywiadu i punkt wyjścia do rozszerzenia uzyskanego już pejzażu praktyki o wątki dotyczące przypisywanych jej znaczeń, emocji czy ocen moralnych. Dodatkowo sprawiały, że respondent(ka) czuł(a) się doceniony(-a) przez osobę prowadzącą wywiad, która w momencie jego realizacji wiedziała już dużo o aktywności rozmówcy(-czyni).

Zrealizowane badanie miało udzielić odpowiedzi na pytanie o to, jakie są powody oglądania „walk dziwaków”. Na podstawie zebranego materiału empirycznego udało się zmapować cztery główne przyczyny atrakcyjności freak fightów: transgresję formuły sportu, dekontekstualizację znanych postaci, mozaikowość doświadczanych w związku z nimi emocji i wstydliwą przyjemność czerpaną z oglądania walk.

Wyniki

W tej części tekstu zaprezentowane zostaną wybrane wyniki badania. Podzielono je na cztery części odpowiadające zasygnalizowanym powyżej najważniejszym powodom popularności walk.

Transgresja gatunkowa

W logikę freak fightów wpisane jest dążenie do przekraczania granic sportowej rozgrywki. Pragnąc być jednocześnie niesportem i sportem, są one bytem

granicznym, łączącym wybrane elementy obu formatów. W efekcie tworzą spektakl o nieokreślonym statusie – zespalają scenografię i choreografię sportu z cechami *reality show* i ulicznej kłótni. Daje temu wyraz jeden z respondentów: „Nie widziałem nigdy czegoś takiego! Pomijając oczywiście jakieś konflikty na Jeźcach w Poznaniu między ludźmi spod monopolowego” (R13_M_30–35)¹. Ten stan niejednoznaczności wcale jednak nie przeszkadza oglądającym je osobom. Wręcz przeciwnie – podkreślają one quasisportowy charakter wydarzenia i zwracają uwagę na te jego części składowe, które redefiniują formułę sportu, a zarazem czynią ją szczególnie atrakcyjną.

Jedną z nich jest elastyczny system reguł. W przeciwieństwie do sportów konwencjonalnych, w których obowiązują jednoznaczne przepisy, we freak fightach panuje nierygorystyczny zbiór kilku ogólnych zasad, a im częściej zawodnicy je łamią, tym bardziej walka jest zaskakująca i chętniej oglądana. Nie chodzi zatem o brak reguł, ale o programowe umniejszenie ich rangi i założenie ich nieprzestrzegania: „Nie no, jakieś tam regulaminy i zasady mają. Tylko że są one dziurawe jak szwajcarski ser albo zależą od interpretacji” (R03_M_18–24). Widowisko o tak zmańconych granicach staje się świeże, zaskakujące i atrakcyjne w odbiorze. Oferuje bowiem osobom oglądającym eklektyczne zestawienie wielu – wydawałoby się sprzecznych – atrybutów jednocześnie. Publiczność zaś – często, bo oczywiście nie zawsze – poszukuje takiej właśnie nowości i nieprzewidywalności, by przełamać swoją poznawczą rutynę: „(...) Taka nieobliczalność [tego], co się wydarzy... Czy, nie wiem, skoczy mu na głowę? Czy się na niego rozpędzi głową w brzuch? No taki wiesz, element takiego pozytywnego zaskoczenia, takiego «turbo freaka»” (R10_M_30–35). Niedookreślenie freak fightów i wymykanie się przez nie znanym schematom narracyjnym derutynizuje praktyki odbiorcze związane z oglądaniem wydarzeń sportowych.

Ważnym obszarem transgresji klasycznej formuły sportu jest także kwestia umiejętności zawodników(-czek) oraz związanych z nimi oczekiwań publiczności. Osoby walczące we freak fightach to amatorzy, a wiele z nich w ogóle nie miało wcześniej do czynienia ze sportem. Prezentują zatem niski poziom sprawności fizycznej, są słabo wytrenowane, a ich starcia charakteryzują się często nieporadnością. Mówi o tym respondent: „cep za cep albo stoją pod tą siatką i nic nie robią” (R03_M_18–24). Publiczność nie wymaga od nich kunsztu na ringu, ale oczekuje właśnie niespodzianek oraz podejmowania przez uczestników prób wychodzenia poza swoją dotychczasową rolę. Im większy dysonans pomiędzy oczekiwanym rezultatem a rzeczywistym wystąpieniem, tym walka jest atrakcyjniejsza. Takimi sytuacjami są choćby wygrane osób mierzących się z wyjątkowo trudnymi warunkami walki (na przykład jeden zawodnik stawia

¹ Oznaczenia osób respondenckich stosowane w tekście: (numer respondenta_płeć_przedział wiekowy), na przykład (R05_K_18–24).

czoła grupie przeciwników: „I on się bił z dwunastoma chłopakami... No, to dla mnie, na przykład, to jest coś. No, bo to nie jest ważne, że oni się nie umieją bić, no ale sam musisz wytrzymać 20 minut z ciągle zmieniającymi się ludźmi, no nie?” [R33_M_30–35]) lub też zwycięstwa słabeuszy albo porażki faworytów (na przykład respondent mówi, że lubi, gdy „wchodzi do klatki zawodnik, który wie, że ma przeszłość typowo alkoholową albo po prostu patostreamingową, a nagle wchodzi i on jest terminatorem, nie do zabicia po prostu i pokonuje, jak ostatnio Taazy [jeden z zawodników – przyp. autorów] się pokazał, który jeździł kurierką, a nagle wchodzi i pokonuje każdego po kolei, mimo że wcześniej nie miał żadnych styczności z walkami” [R27_M_18–24]). Publiczność liczy więc na goffmanowskie momenty załamania kontroli, fuszerki i sztuczki (Goffman, 1984, s. 342–343), czyli sytuacje, w których to, co wydaje się kontrolowalne, wymyka się spod kontroli i odwrotnie.

We freak fightach marginalizuje się zatem kluczowe elementy sportu, czyli rywalizację, trening, dyscyplinę czy perfekcję, a w centrum stawia się aspekty dotychczas poboczne, takie jak konflikty między walczącymi, agresja czy nieporadne bijatki w ringu. Rama sportu staje się przede wszystkim scenografią dla widowiska. Z jednej strony dzięki takiej formule wydarzenie przypomina fanom klasyczne walki w ringu, a przez to cieszy się jeszcze większą popularnością. Z drugiej natomiast zmniejszenie rangi umiejętności i zatarcie granicy między tym, co konwencjonalne, a tym, co realne, prowadzi do sygnalizowanej już desportyzacji – „odsportowienia” walk i uczynienia z nich wehikułu uprawomocniania przemocy w przestrzeni publicznej (na przykład van Bottenburg i Heilbron, 2006; Sánchez García i Malcolm, 2010).

I jakby też w tych wszystkich walkach ciekawe jest to, że sport jest najmniej istotny... W sensie ja na przykład też się kompletnie nie znam na walkach, więc ja nawet nie wiem czasem dobrze, kto wygrywa, a kto przegrywa... Wydaje mi się, że duża część ludzi też nie zdaje sobie z tego sprawy i właśnie ogląda to raczej dla samego show wokół niż dla samej walki. (R35_K_25–29)

Innym istotnym wymiarem transgresji jest podniesienie rangi wydarzeń, które dzieją się poza samą rozgrywką, czyli poza ringiem. Dotyczy to różnego rodzaju interakcji pomiędzy zawodnikami lub zawodnikami i publicznością, zachodzących przed walką i po niej. Niezwykle istotną rolę odgrywają konflikty toczne przez zawodników poza areną czy konferencje, podczas których dochodzi do ich pierwszej fizycznej konfrontacji: „[freak fighty] bazują na tym. Na tych konfliktach, przemocy, agresji, na tej patologii, więc jak najbardziej na tym zyskują” (R09_K_30–35). Dochodzi tu zatem do przeniesienia ciężaru wydarzenia z samego momentu walki na jej tło i otoczenie, czas przed starciem i po nim. To sytuacja zupełnie inna niż w tradycyjnym sporcie, gdzie liczy się przede wszystkim „tu i teraz”, a konflikty personalne nie mają większego znaczenia

w kontekście walki na ringu czy rywalizacji na boisku. We freak fightach stają się one kołem zamachowym całej gali. Zwykle są atrakcyjnym kluczem doboru zawodników w parę (na przykład lewicowy aktywista kontra prawicowy publicysta), a także są medialnie kreowane, aby przyciągnąć uwagę publiczności (na przykład matka popularnego patoinflucera kontra jego była dziewczyna). Konflikt traci swój użytkowy wymiar, a staje się symulakrum sporu – odgrywanym dramatem służącym budowaniu napięcia przed walką i wygasającym wraz z jej zakończeniem. Jak zauważa respondent, ta przemiana ma charakter celowy:

show trzeba zrobić, trzeba nakręcić, trzeba zbudować – w cudzysłowie weźmy w tym przypadku – jakiś konflikt. (...) Kiedyś te konflikty były faktyczne, biznesowe, a dziś one są głównie prywatne, bo po prostu „nie lubię cię”, bo „mi odbiłeś dziewczynę”, bo coś i jeszcze głębiej się tam wjeżdża. (...) Nawet bym się pokusił o stwierdzenie, że jest to trochę szydzenie i obrażanie sportu, bo zobacz, dlaczego profesjonalni zawodnicy UFC czy wszystkich innych gal takich profesjonalnych, czysto sportowych, którzy z tego żyją, oni też mają konferencję, oni też rozmawiają i oni potrafią rozmawiać normalnie, patrzą sobie w twarz, walczą o miliony złotych na najlepszych organizacjach świata i nikt nikogo nie ruszy, bardzo rzadko się zdarzy tak, że jeden drugiego odepchnie, bądź jakiś liść zostanie wypłacony, to na palcach jednej ręki w skali roku jestem w stanie policzyć. (R10_M_30–35)

W nowej roli obsadzono również widownię wydarzenia. W tradycyjnie pojmomowanym sporcie zaangażowanie publiczności ogranicza się głównie do dopingowania faworytów, natomiast we freak fightach bierze ona nieco aktywniejszy udział w gali: uczestniczy w konferencjach prasowych, często zadając zawodnikom niewygodne pytania albo ich po prostu obrażając, oczekuje też od nich na ringu zachowań łamiących reguły. Widownię freak fightów można zatem w pewnym stopniu porównać z widownią wrestlingu, która to swoimi reakcjami podczas walki wpływa na dalszy przebieg rozgrywki (zob. Henricks, 1974):

Bo relacja takiego wrestlera z publicznością jest bardzo duża. (...) Jest taki misio całkiem postawny, Człowiek-Kulka, tak go przedstawię, pseudonim sceniczny – Samson. W życiu nie widziałem, żeby ktoś taki robił salta i gwiazdy. Fantastyczny człowiek. I są sytuacje, gdzie trzyma na przykład swojego oponenta w ringu i publiczność krzyczy „Zjedz mu łeb”. No to ten udaje, że gryzie przeciwnika w czoło. Ten krzyczy „aaaaaa” i w panice próbuje się wyrwać. Takie bardzo, bardzo zabawne sytuacje. (R18_M_30–35)

Jednocześnie mechanizm ten jest rozszerzony, przez co wzmocnieniu ulegają wszystkie elementy gal zwiększające ich medialny zasięg oraz podnoszące ich oglądalność, jak choćby zaskakujące formaty walk – na przykład starcia w klatkach rzymskich albo dwa na jeden.

Te pierwsze parę razy, jak są jakieś innowacje, to są ciekawe. (...) Tak jak ta rzymska klatka. Na początku też to było ciekawe, mówię, kurde, takie malutkie, tam nawet nie będzie jako odskoczyć, nic. (R33_M_30–35)

Była tam walka dwóch na jednego. Sam w drużynie był Thanos, przeciwko niemu był na pewno Koziołek i jeszcze był jeden zawodnik, ale nie kojarzę, jak on się nazywał, musiałbym pomyśleć. No, ale na pewno było to ciekawe, że ten zawodnik, którego nie pamiętam nazwiska, został zdyskwalifikowany przez też faule, a ten Thanos miał przewagę, dlatego walczył dwóch na jeden, ale zostało jeden na jeden, bo tamten został zdyskwalifikowany. No i była najciekawsza, bo po prostu ten, który już został sam i był skazywany na przegraną, to jednak pokazał charakter i walczył myślę, że nawet jak równy z równym. (R15_M_18–24)

Transgresyjność freak fightów nie ma zatem na celu wypracowania nowego układu sił w zbiorowości, a tylko rozszerzenie widowiska na pole wychodzące poza samą rywalizację sportową. Zmącenie prowadzi jedynie do podniesienia atrakcyjności wydarzenia i szybkiej monetyzacji pozyskanej w ten sposób zwiększonej uwagi publiczności.

Dekontekstualizacja

Freak fighty to przestrzeń, w której różni aktorzy życia społecznego lokowani są w nowym, odmiennym od wcześniejszego kontekście. Influencerzy/influencerki, celebryci/celebrytki, politycy/polityczki czy inne znane postacie zostają umieszczone w nietypowych dla siebie warunkach walki na ringu. Role przypisane im w widowisku znacznie różnią się od tych, z których odgrywania są szerzej rozpoznawalni. Zmiana kontekstu prowadzi do wytwarzania nowych znaczeń i ich odczytań oraz ukazuje kolejne sposoby czerpania przyjemności. Proces ten można określić mianem dekontekstualizacji, czyli celowego pozbawiania kogoś (lub czegoś) „zwykłego/dotychczasowego kontekstu i przesunięcie go do kontekstu niezwykłego”, co skutkuje zmianą sposobu jego interpretacji i analizy (zob. Chrzanowska-Kluczevska, 2010, s. 185). Freak fighty stanowią więc scenografię, w obrębie której znane postacie zmuszone są – oczywiście w zamian za duże wynagrodzenie – do wchodzenia w rolę, która jest im zasadniczo obca. Czerpiąc z koncepcji performatywnej natury tożsamości wypracowanej przez Judith Butler, można stwierdzić, że zaangażowanie zawodników(-czek) ma mimetyczną naturę – nie jest wyrazem wewnętrznej esencji bycia sportowcem(-czynią) (czymkolwiek miałyby ta esencja być), lecz efektem powtarzania aktów i gestów; celebryci nie stają się sportowcami, lecz odgrywają ich rolę na potrzeby widowiska (Butler, 1997, s. 401–417). Ich styl bycia, wypowiedzi i kreacja wizerunku stanowią serię powtarzalnych aktów, które akcyjnie wytwarzają iluzję zawodnika. Freak fighty funkcjonują z tej perspektywy jako baudrillardowskie symulakry trzeciego rodzaju (zob. Baudrillard, 2005), oparte nie na odtwarzaniu natury sportu, ale na operacyjnym modelu pozbawionym referencji do oryginału, gdzie informacja i gra zastępują rzeczywistą rywalizację.

W wyniku dekontekstualizacji we freak fightach próbie poddawana jest nie tylko fizyczna sprawność osób znanych, lecz przede wszystkim ich zdolność do kontrolowania własnego wizerunku. Na co dzień ich głównym zajęciem jest generowanie uwagi i emocji we własnym polu specjalizacji. Biorąc udział w walkach, walczą nie tylko o wygraną w sensie literalnym, lecz także o zwycięstwo poprzez utrzymanie spójności i wiarygodności swojej osobowości medialnej w tym nowym kontekście, co stanowić będzie o jej sile i dalszym bycie. Walka staje się testem tego, na ile trwała jest popularność znanej postaci i do jakiego stopnia tożsamość celebryty jest odporna na radykalną zmianę konwencji. Dla wielu osób respondenckich właśnie utrata kontroli przez występujących – ośmieszenie się, poniżenie, przegrana w ringu – jest najatrakcyjniejszym aspektem freak fightów: „No, bawi mnie to na przykład, jak ktoś bardzo dużo mówi przed galą i jest taki pewny siebie, a wychodzi i jest taka kłapa, nie?” (R07_M_18–24). Dekontekstualizacja jawi się zatem jako szansa na obserwowanie słabości osób znanych i czerpanie z tego przyjemności, „doświadczenie ich ludzkiej niedoskonałości, która równoważy nadwidzialność sieciowych sław” (Krajewski, 2020, s. 69). Często wręcz staje się ona formą zastępczego karania, szansą widzów na poczucie chwilowej wyższości nad kimś, kto w rzeczywistym świecie cieszy się popularnością i dużymi zarobkami:

Lubię patrzeć na... znaczy „lubię”, to dziwnie zabrzmii. Lubię patrzeć na ludzi, którzy robią z siebie idiotów, bo wtedy mogę, bo wtedy ja mogę... to jakby informacja dla mnie, że „Ej, słuchaj, [imię respondenta], nigdy, nigdy nie bądź taki, ucz się od nich. No i nigdy nie możesz upaść tak”. Mimo to, że mogą mi zapłacić kasę, miliony, miliony, tak? Nie potrzebuję tych milionów, naprawdę. Nie mam takiej potrzeby, ale wiem, że będę sobą i że nie robię z siebie idioty. (R25_M_25–29)

W szerszym kontekście powyższa wypowiedź stanowi także przykład przyjemności płynącej z – chwilowego! – odwrócenia hierarchii społecznych. Freak fights to bowiem rzadka okazja, by osoby ponadprzeciętnie majątne (celebryci, influencerzy) były traktowane z wyższością przez przeciętną, zwykle niemajątą publiczność. Paradoksalnie jednak ta sytuacja wzmacnia istniejące podziały i nierówności. Walki, będąc wentylem emocjonalnym, przyczyniają się do doraźnego upuszczenia złych uczuć wobec elit i osłabiają chęć podjęcia działań na rzecz realnej równościowej zmiany systemowej.

Jeśli chodzi o perspektywę systemową, to zmącenie prowadzi do powstania dotąd niespotykanych, nieoczywistych sytuacji. Niewielkie przesunięcie elementów może skutkować zmianą dotychczasowego układu czy wytworzeniem zupełnie nowego. Pojawiają się nowości, niespodzianki i kolejne ryzyka. Przykładowo niektóre osoby respondenckie zwracały uwagę, że ruch między kontekstami daje możliwość ujawnienia się niezauważonego talentu czy wykorzystania uśpionego wcześniej potencjału:

można podejść do tego pozytywnie, bo jest to przełamywanie stereotypów, tak? Był na przykład we freak fightach Isamu [jeden z zawodników], czyli tam gdzie gracz komputerowy (...) który zawodowo gra po prostu na komputerze, prawie że 24 godziny na dobę. I nagle się okazuje, że jest wybitnym freak fighterem, bardzo dobrym sportowcem. Bo się okazuje, że ma właśnie do tego talent, tak? No to jest takie fajne jako przełamywanie stereotypów, że każdy może i każdy może spróbować i sprawdzić. (R_32_M_30–35)

Inni z kolei wskazywali, że dekontekstualizacja w przypadku niektórych postaci niesie ze sobą ryzyko przenikania do mainstreamu wzorców i treści o wątpliwym lub szkodliwym profilu, które wcześniej pozostawały zmarginalizowane lub naznaczone jako niebezpieczne. Ich ekspozycja we freak fightach zwiększa popularność samego widowiska, a także aktorów w nim występujących i ich działań pozaringowych, jak choćby patostreamingu albo przemocowych relacji. Walki przyczyniają się zatem do promowania oraz legitymizowania negatywnych wzorców i wzmacniania układów nienawiści (Krajewski, 2020, s. 22–27):

[Freak fighty] to jest poznanie różnych środowisk, no i przez to można też po prostu potem do takiej osoby wrócić po takich freak fightach i bardziej się jakby zagłębić [w jej] działalność internetową. Można by dowiedzieć się czegoś ciekawego, no, tylko właśnie są dwie strony medalu, że z drugiej strony przychodzą też osoby, które lepiej jakby się nie zagłębiać, co one robią bardziej w życiu takim społecznościowym, bo są to szkodliwe rzeczy. (R31_K_18–24)

Dekontekstualizacja działa zatem we freak fightach jako – genialny w swej prostocie – mechanizm produkowania nowości: nowych aktorów, treści, konfliktów, doświadczeń czy sensów kulturowych, ponieważ sprawia, że każdą postać czy emocję można ponownie wykorzystać i sprzedać. Jednocześnie zabieg ten prowadzi do pytań, czy mącenie kontekstów nie przyczynia się do wypłynięcia na (medialną) powierzchnię aktorów i wątków destrukcyjnych dla określonej zbiorowości.

Mozaikowość emocji

Paleta emocji odczuwanych przez osoby oglądające freak fighty jest bardzo szeroka. Aby ją nieco zawężyć na potrzeby niniejszego tekstu, przedmiotem rozważań w tej części będą wyłącznie „emocjonalne korzyści”, a więc jednostkowe uzyskiwanie z oglądania tych widowisk. Walki zwykle przyjmują jedną z dwóch głównych postaci: generatora emocji i wrażeń oraz kanału ich ujścia, umiarkowanie kontrolowanego mechanizmu rozładowywania napięć. Ujawnia się tutaj sygnalizowane już podobieństwo między freak fightami a programami typu *reality show*, które angażują widzów poprzez szokowanie, balansowanie na granicy norm społecznych i karykaturalizację zachowań społecznie

nieaprobowanych. W obu przypadkach widownia może realizować potrzebę, aby czuć się lepiej od innych, w społecznie aprobowany sposób. Może też doświadczać emocjonalnej transgresji, odczuwając emocje zazwyczaj niedostępne lub o wiele intensywniejsze niż w życiu codziennym – takie jak oburzenie, rozbawienie, pogarda czy nienawiść.

Jedną z podstawowych, a zarazem najważniejszych korzyści emocjonalnych płynących z oglądania freak fightów jest jednak samo zmaćnienie emocjonalne, doświadczone zarówno poprzez zdziwienie, jak i frustrację. Frustracja nie zachęca do oglądania, ale sprawia, że się je kontynuuje, ewentualnie porzuca w momencie przesycenia. Silnie przyciąga zaś potrzeba bycia zaskoczonym, zobaczenia czegoś nietypowego, nienormatywnego, do czego nie wiadomo, jak się odnieść. Jeden z respondentów ujął to następująco: „Oglądając *talent show*, no nie możemy się spodziewać, na przykład, że nagle jakiś uczestnik zaatakuje Agnieszkę Chylińską krzesłem. (...) A w świecie freak fightów to się może zdarzyć, tak? (...) czasem te dziwne rzeczy ciekawią najbardziej” (R32_M_30–35). Freak fighty czerpią więc swoją atrakcyjność również z bycia sferą, w której może się zdarzyć to, co normalnie się nie zdarza, lub – zgodnie z przyjętymi regułami ładu społecznego – zdarzać się nie powinno. Może być to brutalność, przemoc czy krew, które – jak mówią badani – „budzą w człowieku jakieś zwierzęce instynkty”:

To myślę, że bardziej z takich pierwotnych wychodzi rzeczy, bo lubię na przykład, jak jest w walce dużo krwi. I jak to jest, to ja wtedy faktycznie widzę, że te emocje znowu gdzieś tam rosną. (...) Ta pierwotna, nie wiem, potrzeba zobaczenia czegoś, czego nie widzi się na co dzień akurat w tym momencie u mnie po prostu wychodzi, dominuje i jest takie „żądam krwi!!!”. (R14_K_30–35)

Podobnie w przypadku szeroko dyskutowanego w kontekście freak fightów wątku, w głównym nurcie nazywanego „patologią” – to sfera, w której można z bezpiecznej odległości jej się przyglądać, oburzać się, oceniać ją i potępiać. W tym kontekście freak fighty jako „promocja” tej patologii wielu osobom są potrzebne: „Uważam, że jest to promocja patologii. I teraz pytanie, czy to źle, czy dobrze. No bo jednak ludzie chcą oglądać tą patologię, nie? Więc uważam, że tak, ale nie negowałbym tego do końca. W sensie jest to patologia, ale no ktoś jednak jakby jest target na to, nie? W sensie, jakby, no jest popyt, jest podaż, tak?” (R13_M_30–35).

Bardzo istotnym aspektem freak fightów jest komizm sytuacyjny, który sprawia, że są one – w pewien szczególny, właśnie „zmaćniony” sposób – obrazoburczo zabawne. Zresztą, jak wielokrotnie podkreślały osoby badane – a o czym wspomiano we fragmencie dotyczącym transgresji sportu – freakfighterzy często nie potrafią walczyć, a samo oglądanie bijących się ludzi, którzy nie umieją tego robić, nie jest dla nich satysfakcjonujące. Nie bez przyczyny uczuciem

mocno wybrzmiewającym w zebranych materiale badawczym jest właśnie rozbawienie. Zabawne są zwłaszcza sytuacje lub postaci absurdalne – może to być złamanie nóg w „śmieszny sposób”; mężczyzna walczący w masce lwa, nie wiadomo, z jakiego powodu; porażki, szczególnie osób, które według widzów na nie zasłużyły; czy takie, które mają swoją własną legendę: „Najmana ogląda się nie po to, żeby czekać na jego zwycięstwo, tylko żeby czekać, jak szybko przegra, tak? I im szybciej przegrał, w bardziej kuriozalny sposób, tym bardziej, że tak powiem, walka spełniła większe oczekiwania kibiców” (R32_M_30–35).

Rozbawienie, którego doświadczały osoby badane – wyraźnie odróżniające doświadczenie freak fightów od doświadczenia sportów tradycyjnych – to również zasługa transgresji, będącej immanentną cechą tych walk. W środowisku związanym z freak fightami można się śmiać z łamania norm społecznych i konwenansów, balansując czy wręcz przekraczając granice sądów moralnych (na przykład wyśmiewając różne przejawy upodlenia człowieka). Tu transgresji podlegają same emocje, których osoby oglądające walki doświadczają jakby na opak – z rzeczy normatywnie niezabawnych, takich, które zwykle byłyby powodem do wstydu, współczucia czy zmieszania, widzownia może śmiać się bez konsekwencji. Podobnie z pogardą, nienawiścią czy drwiną – freak fighty dostarczają postaci, wobec których można je bezpiecznie praktykować i czerpać z tego przyjemność: „[o zawodniku, któremu złamano nogę podczas walki] nienawidzę tego człowieka przez jego zachowania i to, w jaki sposób się wybił, tak [więc] po prostu aspekt tego, że przerobili go [po doznaniu kontuzji] na pingwina z tej bajki, gdzie był taki z plasteliny pingwin, to [mnie rozbawił]” (R19_M_25–29). Przyjemne jest zatem wymykanie się normom dotyczącym odczuwanych emocji na co dzień i posiadanie enklawy, w której można te negatywne emocje uwalniać.

Nie tylko balansowanie moralne i transgresyjność przynoszą korzyści emocjonalne, bo freak fighty zapewniają także przestrzeń na emocje pozostające w zgodzie z obowiązującymi normami. W ten sposób można postrzegać zaangażowanie emocjonalne w „pozytywne” kibicowanie freakfighter(k)om. Najczęściej dopingowano postacie, z którymi osoby badane mogły się jakoś utożsamiać, bliższe im niż typowi sportowcy, bo wywodzące się z innych środowisk, czasem problemowych – ta bliskość wydaje się szczególnie ważna: „aktualnie no to Taazy’ego lubię obejrzeć (...) bo on jest właśnie taki, no, swój” (R33_M_30–35). Po rozpoczęciu kariery freakfightera(-ki), takie osoby, podejmujące pracę nad sobą i przechodzące pewną metamorfozę, walczyły, „udowadniając swoją wartość”, co postrzegano jako inspirujące. Wzmocnienie w takich przypadkach wynikało z wpisywania się zawodników w kilkukrotnie przywoływaną kategorię underdoga, czyli osoby, na którą nikt nie stawiał, a która zaskakuje i odnosi sukces (zob. Frazier i Snyder, 1991; Love, 2021; Fry, 2017). Można doszukiwać się tutaj formy zapośredniczonego spełnienia, w której osoby oglądające starcie projektują własne emocje na ścieżkę i sukcesy zawodnika.

Wstydliva przyjemność

Z emocjami pośrednio związany jest też ostatni obszar atrakcyjności freak fightów. Dotyczy on wstydlivej przyjemności (ang. *guilty pleasure*) płynącej ze śledzenia tych widowisk. W obrębie społecznie konstruowanych ram funkcjonowania jednostek pewne treści kulturowe uchodzą za akceptowalne, a inne za nieakceptowalne. (Nie)właściwość wynika z różnego stopnia ich podporządkowania się normom społecznym określającym granice tego, co wypada lubić i z czego można czerpać przyjemność. W tym świetle *guilty pleasure* jest poczuciem winy spowodowanym upodobaniem do rozrywki, której według społecznie narzuconych i reprodukowanych reguł (na przykład klasowych) nie powinniśmy lubić (zob. Goffin i Cova, 2019).

Freak fights stanowią źródło owej wstydlivej przyjemności, miejsce spotkania barthesowskiego *plaisir* i *jouissance* (Barthes, 1973; por. Kołdrzak, 2015), czyli hybrydę tego, co akceptowalne i wspólnotowe, oraz tego, co wychodzi poza konformizm dominującej ideologii, a przyjemność odnajduje w odejściu od zasad panującego porządku społecznego. „Walki dziwaków” nie mają jasno określonego schematu interpretacyjnego, ale jednocześnie ich oglądaniu towarzyszy silne poczucie wykraczania poza reguły życia zbiorowego. Osoby respondenckie czerpią więc z ich śledzenia (nie)jawną i społecznie (nie)akceptowalną przyjemność. Ambiwalencja wynikająca z napięcia pomiędzy hedonistycznym wymiarem rozrywki a świadomością jej moralnie wątpliwego charakteru cechuje większość wypowiedzi badanych.

Ja mam [tak], że mi czasami jest wstyd, że ja takie rzeczy oglądam po prostu, że to jest mimo wszystko czasami tak, jakby trochę wykorzystywać niepełnosprawnego, nie? Wykorzystuje się pewne takie cechy negatywne ludzi, właśnie agresję, niepanowanie z emocjami, traumy, bo to też się zdarza, wykorzystuje się właśnie te takie braki intelektualne, czy nawet naiwność, no i to jak się o tym myśli tak szerzej, no to to nie jest dobre, nie? (R17_K_25–29)

[Po zakończeniu walki] *wyłączałam i po prostu szłam spać. Myślę, że rodzajem ulgi można to określić, że „o, wreszcie koniec, mogę iść spać”.* (R14_K_30–35)

Badani niemal wprost opisywali doświadczenie dysonansu poznawczego, czyli stanu wewnętrznej niezgodności i zarazem akceptacji określonej sytuacji. Objawiał się on u nich poczuciem dyskomfortu wynikającym z deklaratywnego sprzeciwu wobec przemocy w życiu społecznym przy jednoczesnym jej wspieraniu poprzez oglądanie freak fightów. Co ważne, ta ambiwalencja nie przekładała się na zakłócenie samego aktu oglądania, bo wciąż dostarczał on przyjemności i był kontynuowany, a zarazem nie zagrażał w poważnym stopniu – przynajmniej według deklaracji – spójności tożsamości osób badanych.

Myślę, że to jest też trochę wstydlive, że to mnie, właściwie nas, ze znajomymi, przyciągnęło do freak fightów. No bo jednak, jakby nie było, no jest to skrajna patologia, to, co się wtedy tam działo. Też te wyzwiska, no dosłownie jest to trzoda i uważam, że nie powinno się tego wspierać. Jednocześnie to wspierałam [bo oglądałam]. (R37_K_18–24)

Podczas badania szczególnie wyraźnie zarysowała się również funkcja freak fightów jako rozrywki o charakterze, jak mówi przywoływany poniżej respondent, „odmóżdżającym”. Oznacza to, że tego typu treści służą osobom je oglądającym jako sposób wytechnienia – pozwalają oderwać się od obowiązków dnia codziennego oraz od treści wymagających większego skupienia i wysiłku intelektualnego. Mechanizm swoistego resetu opiera się zwykle na czterech wskaźnikach przez rozmówczyń/rozmówców elementach: oglądaniu czegoś zupełnie innego niż zwykle, odstresowaniu płynącym z niskiego progu wejścia do uczestnictwa w rozrywce (brak konieczności znajomości reguł czy osób walczących, brak oczekiwań co do wyniku zawodów), doświadczaniu zróżnicowanych emocji (opisanych już wcześniej, takich jak zażenowanie, rozbawienie czy ekscytacja) oraz wykorzystywaniu transmisji zawodów jako tła dla innych aktywności (spotkania towarzyskiego, jedzenia, leżenia na kanapie): „Natomiast teraz to [oglądam] na zasadzie już takiego odmóżdżenia się. Żeby sobie obejrzeć coś po prostu, wypić piwko i po prostu sobie posiedzieć” (R11_M_30–35).

Jednocześnie owo „odmóżdżanie” wchodzi w złożoną relację z przekonaniami na temat dystynkcji klasowej. Społeczne naznaczenie freak fightów jako rozrywki niskich lotów to także przejaw utrwalania podziału na kulturę niską i wysoką, a tym samym reprodukcji podziałów i hierarchii społecznych. U osób respondenckich rodził się więc często dylemat dotyczący tego, kiedy freak fightowe „odmóżdżanie” to wyraz podmiotowej praktyki oporu wobec opresyjnych norm, a kiedy przejaw „zepsucia gustu” i „zwykłego” uczestnictwa w wulgarnej rozrywce dla klas niższych.

Więc jak rozmawiamy, to żeby nie było, że ja jestem jakimś nie wiadomo jakim fanem tego tematu. Usprawiedliwiałem się po każdym zakupie paypal. Usprawiedliwiałem się tym, że po prostu z racji mojego wykształcenia, skończyłem kulturoznawstwo na uniwersytecie, więc stwierdziłem, że z mojego kulturoznawczego punktu widzenia zapoznaję się z tematem. To było „for the science” po prostu. Tak jest, tak jest. I tego się trzymajmy, tego się trzymajmy. (R13_M_30–35)

Istotnym aspektem praktyki oglądania freak fightów jest również jej wspólnotowe przeżywanie. Wykorzystując tezy Georga Simmela, można by wytłumaczyć ten fenomen przez pryzmat tworzenia „tajnego stowarzyszenia” (Simmel, 1975; por. Tokarzewska, 2006). Skupienie grupy wokół „tajemnicy” oglądania społecznie nieakceptowanych widowisk połączone z określonymi rytuałami zbiorowymi („posiadówką” z alkoholem i przekąskami) wytwarza elitarną wspólnotę doświadczania tej rozrywki: „Też piliśmy alkohol na pewno, czyli

w sumie jakieś tam takie, no posiadówka się z tego robi. Nie nazwałbym to imprezą, ale posiadówka, siedzimy sobie, jakieś jedzenie też można do tego zrobić, żeby się lepiej oglądało” (R15_M_18–24). Freak fighty tworzą zatem atrakcyjną przestrzeń współprzeżywania i budowania relacji z innymi, stając się tym samym nie tylko katalizatorem emocji, lecz także społecznej bliskości. Co więcej, wspólnotowość doświadczania neutralizuje negatywną ocenę moralną samego widowiska – wspólne oglądanie sprawia, że nie robimy czegoś potępianego samotnie, a korzyści płynące z takiego wzmacniania relacji przewyższają różne społeczne koszty związane ze śledzeniem „walk dziwaków”. Świadczą o tym deklaracje wielu badanych, którzy oglądają freak fighty jedynie z wybranymi osobami, bo czują się lepiej, gdy wiedzą, że uczestniczą w tej (nie)wstydlivej rozrywce z innymi, a osobom spoza „kręgu tajemnicy” w ogóle nie wspominają o swoim zaangażowaniu z obawy przed potępieniem (dotyczyło to przede wszystkim zatajania swoich zainteresowań przez rodzicami i partnerami).

Kluczowym aspektem doświadczanej dzięki freak fightom przyjemności jest zatem nie tylko odpowiadanie społecznym oczekiwaniom, ale również – a może przede wszystkim – wymykanie się im. Poczucie chwilowego zrzucenia jarzma społecznej kontroli nad spełnianiem własnych potrzeb jest na tyle atrakcyjne dla jednostek, że tworzy szerszą kategorię przyjemności ucieczkowych (por. Cohen i Tylor, 1992). Wypływają one z zawieszenia zewnętrźnie narzuconych tożsamości oraz zobowiązań i doświadczania swoistego wyzwolenia spod kontroli społecznej. Można zatem postawić tezę, że zjawisko oglądania freak fightów nie pełni wyłącznie funkcji trywialnej rozrywki, lecz stanowi również przejaw wewnętrznego buntu wobec rygorowi norm.

Podsumowując, dane zebrane w badaniu pokazują, że wielowymiarowość i polisemiczność „walk dziwaków” stanowi dla wielu osób atrakcyjną przestrzeń „użytków i gratyfikacji” (Katz i in., 1973) trudno dostępnych w polu tradycyjnego sportu, a szerzej – w całym życiu społecznym.

Zakończenie

Odnosząc wyniki badania do przywołanej na wstępie kategorii „zmacenia”, należy stwierdzić, że, choć freak fighty nie są tak radykalnym zmaceniem gatunkowym, jak wieszczono przez Geertza „teoria kwantów wierszem lub biografia w zapisie algebraicznym” (Geertz, 1990, s. 114), to odpowiadają za istotne poruszenie w dotychczasowym uniwersum sportowo-medialnym. Opisane w tekście przyczyny atrakcyjności freak fightów, takie jak przekraczanie przez nie granic, dekontekstualizacja, mozaikowość emocji doświadczanych podczas ich śledzenia czy towarzyszące im poczucie wstydlivej przyjemności, pokazują tylko wybrane aspekty tego fenomenu. Uzupełniając to wyliczenie, warto wskazać

również inne elementy, które sprawiają, że kulturowe akty mącenia cieszą się popularnością: niosą za sobą urok nieklasyfikowalności; uwypuklają złożoność świata, a zarazem osławiają zawierające się w nim przeciwieństwa; wywołują efekt nowości budujący poczucie, że otrzymuje się coś odmiennego od własnych przyzwyczajęń. Zmącenie jest zatem uniwersalnie atrakcyjne, ponieważ oferuje wyjście poza precyzyjnie skatalogowany świat tekstów kultury.

Proces mącenia niesie ze sobą także znacznie dalej idące konsekwencje. Pojawieniu się freak fightów, jak również wielu innych transgresyjnych fenomenów (na przykład wspomnianych *reality shows*, nowych form pornografii, hazardu czy uzależnień), towarzyszy szersza dyskusja dotycząca kluczowych dla danej zbiorowości wartości, podczas której refleksji poddane zostaje to, czy i w jakim stopniu określone zjawisko zagraża integralności wspólnoty oraz jakie działania pozwolą się uchronić przed jego zgubnymi konsekwencjami (na przykład regulacje, przepisy, zakazy).

Te konferencje i te wszystkie [wydarzenia na nich], no to tam jednak powinno być jakoś to weryfikowane [kto to ogląda], no bo tam to już się mięsem obrzucają konkretnie. Więc [powinniśmy] bardziej chronić tych małych od tej patologii. (...) Wchodzą [na konferencje] kibole, jacyś kibole z jakichś tam klubów i zarzucają więziennymi slangami, jakimś grypsami... No dla małego to nie [jest odpowiednie], bo on ich będzie naśladował i on będzie chodził po szkole i się pytał „czy grypsujesz?”, a on nawet nie wie, o co z tym chodzi. No to już jest świat, który te dzieci nie powinny go znać i nigdy nie powinny nawet tam dołączyć do tego świata. Bo to jednak więzienne rzeczy, tak, no mogą go jak najdalej omijać, no nie? (R33_M_30–35)

Zmącenie stanowi zatem przyczynek do aktualizacji najważniejszych definicji, kategorii i norm. Działa niczym zewnętrzne zagrożenie, w obliczu którego następuje wewnętrzna mobilizacja zbiorowości i wynikająca z niej konieczność odświeżenia najistotniejszych elementów łączących jej członków/członkinie.

Godnym uwagi zjawiskiem jest również dynamika instytucjonalna zmącenia. Z jednej strony zmącenie bowiem wywołuje reakcje istniejących już instytucji – najczęściej krytykę powiązaną z postulatem zaniechania funkcjonowania albo dostosowania się do obowiązujących kategorii. Jednocześnie kategorie powstałe na skutek zmącenia dość szybko wytwarzają własny porządek instytucjonalny – w przypadku freak fightów są to osobne federacje, media, grupy zawodników(-czek), fandom czy obowiązujący słownik. Fenomen będący wyłomem w instytucjonalnym porządku docelowo powołuje do życia taki sam równoległy porządek, ponieważ proces ten pozwala mu optymalizować działania promocyjno-organizacyjne i maksymalizować korzyści płynące z organizacji wydarzeń. W dłuższej perspektywie prowadzi on jednak do pytań o „ustępowanie” czy „uspokajanie” zmącenia, czyli idące za instytucjonalizacją wyczerpanie efektu nowości, unieważnienie uroku nieklasyfikowalności i zwyczajne znudzenie.

Osoby respondenckie zwracają uwagę, że „wszystko jest na jedno kopyto”, a do gal wkrada się „normalność” (R33_M_30–35):

Nie odczuwam tej satysfakcji z oglądania tego typu rzeczy. Ten temat się przejadł. Już nie mam takiego... Wcześniej to było takie nowe. W sensie, że ktoś wychodzi, oglądasz jakąś konferencję w internecie i widzisz, że ktoś tam potrafi co drugie słowo rzucić do kogoś słowem na „k”, na „ch” i tak dalej. (...) Myślę, że temat się po prostu przejadł. Ja też się znudziłem tym, że już nic nowego mnie tutaj nie może zaskoczyć. (R13_M_30–35)

Przesyciło [mi się], szczególnie, że teraz już takie same twarze ciągle widać. Więc czy to ma jakkolwiek sens oglądać, jeżeli to jest cały czas ten sam jakby monotematyczny temat? Gdzie widzisz tych samych ludzi, którzy obrażają się na taki sam sposób i mają cały czas ten sam problem do siebie, a na końcu, jak walczą ze sobą, to zbijają piątkę i później jest kolejna konferencja i znowu gadają o tym samym i znowu się nie lubią? (R29_M_25–29)

Freak fighty, a więc fenomen świeży i transgresyjny, z czasem staje się kolejnym, jednym z wielu elementów oferty rynkowej. Zarazem zamieniają się one w punkt wyjścia dla kolejnych zmaczeń: „Wydaje mi się, że prędzej po prostu się wypali się ten koncept. I przerzucą się wtedy [na coś innego]. I myślę, że ucisną i pojawi się coś nowego, co zaspokoi nam takie potrzeby, o których rozmawialiśmy” (R13_M_30–35). Historia zatem zatacza koło, a najwierniejszym fanom „walk dziwaków” pozostaje tylko nostalgia:

Nie ma już takich [walk], które mnie przyciągną, żebym obejrzał... Są ciekawe oczywiście, ale nie na zasadzie, że chcę na to wydać swoje pieniądze po prostu. Również nie ma tego, co kiedyś, nie ma tych konfliktów, tak jak wcześniej wspomniałem, nie ma takich dymów, nie ma takiego po prostu naturalnego, po prostu, bagna, które tam zawsze było. Wszystko jest takie już podsyczone, nudne i monotonne, więc teraz to już nie jest to samo. (R27_M_18–24)

Na zakończenie należy zaznaczyć, że zaprezentowana w tekście analiza ma oczywiste ograniczenia. Chcielibyśmy wskazać na dwa najważniejsze. Pierwsze wiąże się z wewnętrznym zróżnicowaniem próby badawczej. Choć staraliśmy się uwzględnić heterogeniczność zbiorowości osób oglądających freak fighty, to przy relatywnie niewielkiej liczebności próby to zniuansowanie nie wybrzmiało na tyle mocno, aby interpretować uzyskane wyniki przez jego pryzmat. Artykuł opisuje zatem różne wymiary doświadczania freak fightów, ale nie wskazuje na socjodemograficzne uwarunkowania tego doświadczania. Warto byłoby zatem przeprowadzić badanie, które pozwoliłoby zgłębić relacje pomiędzy płcią, wiekiem, wykształceniem, dochodami czy wykonywaną pracą a praktykami związanymi ze oglądaniem freak fightów. Ta propozycja łączy się z drugim ograniczeniem prezentowanego tutaj badania. Zaproponowana

w tekście analiza obejmuje wyłącznie dane jakościowe. Ze wspomnianych już wcześniej powodów nie wykorzystano w niej danych ilościowych pochodzących z kart walk, a sam charakter narzędzia służącego do ich zbierania sprawił, że dane te skupiały się wyłącznie na kilku zagadnieniach związanych ze śledzeniem gal. Realizacja badania ilościowego na odpowiednio licznej próbie pozwoliłaby zatem stworzyć rzetelny profil osób oglądających freak fighty i opisać podejmowane przez nie aktywności oraz zmierzyć relacje zachodzące pomiędzy jednym a drugim. Wyniki takiego badania oraz wnioski z niego płynące mogłyby być interesujące również w kontekście polityk publicznych. Oba te ograniczenia pokazują jednak, że freak fighty są tematem godnym dalszego zgłębiania i mogącym w istotny sposób uzupełnić naszą wiedzę na temat życia społecznego.

Finansowanie

Działanie badawcze będące podstawą niniejszego tekstu zostało sfinansowane w ramach programu Miniatura 8 Narodowego Centrum Nauki.

Bibliografia

- Andreasson, J., Johansson, T. (2018). Negotiating Violence: Mixed Martial Arts as a Spectacle and Sport. *Sport in Society*, 22(7), 1183–1197. <https://doi.org/10.1080/17430437.2018.1505868>
- Barthes, R. (1975). *The Pleasure of the Text* (R. Miller, tłum.). Hill and Wang.
- Barthes, R. (2000). *Mitologie* (A. Dziadek, tłum.). Wydawnictwo KR.
- Bartosiak, K. (2023). *Freak fighty: może pora z tym skończyć?* <https://krytykapolityczna.pl/weekend/freak-fighty-moze-pora-z-tym-skonczyc/> [dostęp: 18.04.2026].
- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja* (S. Królak, tłum.). Sic!.
- Bogdan, R. (1990). *Freak Show: Presenting Human Oddities for Amusement and Profit*. University of Chicago Press.
- Borys, M. (2022). *Nędzne patoobrazy*. <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/9905-wrazliwosci-nedzne-patoobrazy.html> [dostęp: 18.04.2026].
- van Bottenburg, M., Heilbron, J. (2006). De-Sportization of Fighting Contests: The Origins and Dynamics of No Holds Barred Events and the Theory of Sportization. *International Review for the Sociology of Sport*, 41(3–4), 259–282. <https://doi.org/10.1177/1012690207078043>
- Braun, V., Clarke, V. (2024). *Analiza tematyczna* (D. Przygucka, tłum.). Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Brett, G. (2017). Reframing the ‘Violence’ of Mixed Martial Arts: The ‘Art’ of the Fight. *Poetics*, 62, 15–28. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2017.03.002>

- Brottman, M., Brottman, D. (1996). Return of the Freakshow: Carnival (De)formations in Contemporary Culture. *Studies in Popular Culture*, 18(2), 89–107. <http://www.jstor.org/stable/23413694>
- Bustad, J., Abeza, G. (2025). *Technology, Sport and Recreation*. Routledge.
- Butler, J. (1997). Performative Acts and Gender Constitution. W: K. Conboy, N. Medina, S. Stanbury (red.), *Writing on The Body: Female Embodiment and Feminist Theory* (s. 401–417). Columbia University Press.
- Channon, A., Jennings, G. (2014). Exploring Embodiment Through Martial Arts and Combat Sports: A Review of Empirical Research. *Sport in Society*, 17(6), 773–789. <https://doi.org/10.1080/17430437.2014.882906>
- Channon, A., Matthews, C. R. (2022). Communicating Consent in Sport: A Typological Model of Athletes' Consent Practices within Combat Sports. *International Review for the Sociology of Sport*, 57(6), 899–917. <https://doi.org/10.1177/10126902211043992>
- Chemers, M. (2003). Le Freak, C'est Chic: The Twenty-First Century Freak Show as a Theatre of Transgression. *Modern Drama*, 46(2), 285–304. <https://doi.org/10.3138/md.46.2.285>
- Chłopaś, M. (2024). *Fame MMA – miliony złotych za bijatykę. Jak freak fighty opanowały umysły Polaków*. <https://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/fame-mma-miliony-zlotych-za-bijatyke-jak-freak-fighty-opanowaly-umysly-polakow/qvv2tne> [dostęp: 18.04.2026].
- Chow, B., Laine, E., Warden, C. (red.) (2017). *Performance and Professional Wrestling*. Routledge.
- Chrzanowska-Kluczevska, E. (2010). Dekontekstualizacja i rekontekstualizacja w dyskursie naukowym i artystycznym. *Bulletin De La Société Polonaise De Linguistique*, LXVI, 185–196.
- Ciepielewski, B. (2023). *Ile zarabiają gwiazdy freak-fightów? Nawet 1 mln złotych dla najpopularniejszych influencerów i sportowców*. <https://strefabiznesu.pl/ile-zarabiaja-gwiazdy-freakfightow-nawet-1-mln-zlotych-dla-najpopularniejszych-influencerow-i-sportowcow/ar/c3-17904529> [dostęp: 18.04.2026].
- Cohen, S., Tylor, L. (1992). *Escape Attempts: The Theory and Practice of Resistance to Everyday Life*. Routledge.
- Czapliński, P. (2010). Tekst drugi. *Teksty Drugie. Teoria literatury, krytyka, interpretacja*, 1/2(121–122), 34–40.
- Danielewicz, P. (2022). *Chleba i igrzysk? Chleb drożeje – cała nadzieja we Freak-Fight!* <https://antyweb.pl/freak-fight-popularnosc> [dostęp: 18.04.2026].
- Durbach, N. (2009). *The Spectacle of Deformity: Freak Shows and Modern British Culture*. University of California Press.
- Elias, N., Dunning, E. (1986). *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Basil Blackwell.
- Flynn, J. (2024). *Sports and Technology Have the Power to Change the World: Driving Positive Change Through the Use of Data and AI*. Willey.
- Frandsen, K. (2020). *Sport and Mediatization*. Routledge.
- Frazier, J., Snyder, E. (1991). The Underdog Concept in Sport. *Sociology of Sport Journal*, 8(4), 380–388. <https://doi.org/10.1123/ssj.8.4.380>

- Fry, J. (2017). Underdogs, Upsets, and Overachievers. *Journal of the Philosophy of Sport*, 44(1), 15–28. <https://doi.org/10.1080/00948705.2017.1279974>
- Gaarenstroom, T., Turner, P., Karg, A. (2015). Framing the Ultimate Fighting Championship: an Australian Media Analysis. *Sport in Society*, 19(7), 923–941. <https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1096243>
- Garland-Thomson, R. (red.). (1996). *Freakery: Cultural Spectacles of the Extraordinary Body*. New York University Press.
- Garland-Thomson, R. (1997). *Extraordinary Bodies: Figuring Physical Disability in American Culture and Literature*. Columbia University Press.
- Gamson, J. (1998). *Freaks Talk Back: Tabloid Talk Shows and Sexual Nonconformity*. University of Chicago Press.
- Geertz, C. (1990). O gatunkach zmaconych. Nowe konfiguracje myśli społecznej. *Teksty Drugie. Teoria literatury, krytyka, interpretacja*, 2, 113–130.
- Gersz, O. (2021). 204-kilogramowy facet walczy z drobną kobietą. *Freak fighty w MMA są dziś jak freak shows przed laty*. <https://natemat.pl/364031,freak-fights-to-wspolczesne-freak-shows-wtedy-baba-z-broda-dzis-celebryci> [dostęp: 18.04.2026].
- Glenday, D. (2013). *Professional Wrestling as Culturally Embedded Spectacles in Five Core Countries: the USA, Canada, Great Britain, Mexico and Japan*. *La Revue de Recherche en Civilisation Américaine*, 4, <https://journals.openedition.org/rcca/548> [dostęp: 18.04.2026].
- Gluchowski, P. (2024). *Obejrzałem 50 walk FMMA. Wielkie pieniądze i kryminalna przeszłość. Fani czekają na widowisko, wyzwiska i mordobicie*. <https://wyborcza.pl/magazyn/7,124059,31243602,fame-mma-na-czym.html#s=S.index-K.C-B.1-L.3.duzy> [dostęp: 18.04.2026].
- Goffin, K., Cova, F. (2019). An Empirical Investigation of Guilty Pleasures. *Philosophical Psychology*, 32(7), 1129–1155. <https://doi.org/10.1080/09515089.2019.1646897>
- Goffman, E. (1984). Pierwotne ramy interpretacji. W: E. Mokrzycki (red.), *Kryzys i schizma*, t. 1 (s. 363–387). Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Gwóźdź, A. (red.) (2003). *Media – eros – przemoc. Sport w czasach popkultury*. Universitas.
- Hamilton, J. (1998). *Channeling Violence: The Economic Market for Violent Television Programming*. Princeton University Press.
- Henricks, T. (1974). Professional Wrestling as Moral Order. *Sociological Inquiry*, 44(3), 177–188. <https://doi.org/10.1111/j.1475-682x.1974.tb00738.x>
- Horne, J. (2006). *Sport in Consumer Culture*. Palgrave Macmillan.
- Hryniewicz, J. (2024). *Potężne przychody FAME MMA! Znamy wyniki sprawozdania finansowego*. <https://strefamma.pl/potezne-przychody-fame-mma-znamy-wyniki-sprawozdania-finansowego/> [dostęp: 18.04.2026].
- Katz, E., Blumler, J., Gurevitch, M. (1973). Uses and Gratifications Rresearch. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–524.
- Kérchy, A., Zittlau, A. (red.). (2013). *Exploring the Cultural History of Continental European Freak Shows and 'Enfreakment'*. Cambridge Scholars Publishing.

- Klata, N. (2024). Gale freak fight — od patostreamingu do najszybciej rozwijających się programów streamingowych. Czy media zdominuje kultura przemocy i upokorzenia? *Dziennikarstwo i Media*, 20, 83–89. <https://doi.org/10.19195/2082-8322.20.6>
- Kołdrzak, E. (2015). „Plaisir” and „Jouissance”. The Case of Potential and Textual Reading of Barthes’ Theory. *ARGUMENT: Biannual Philosophical Journal*, 5(1), 51–58.
- Kołodziejski, F. (2022). *Freak fight. Ile zarabiają najwięksi influencerzy i zawodowi sportowcy?* <https://sport.tvp.pl/65292642/freak-fight-ile-zarabiaja-najwieksi-influencerzy-i-zawodowi-sportowcy> [dostęp: 18.04.2026].
- Krajewski, M. (2020). *(Nie)nawidzenia. Świat przez nienawiść*. Universitas.
- Krawczyk, Z. (1997). Sport. W: Z. Krawczyk (red.), *Kultura fizyczna – Sport* (s. 61–82). Instytut Kultury Polskiej.
- Lagaert, S., Roose, H. (2016). Exploring the Adequacy and Validity of ‘Sport’: Reflections on A Contested and Open Concept. *International Review for the Sociology of Sport*, 51(4), 485–498.
- Lanham, R. A. (2006). *The Economics of Attention: Style and Substance in the Age of Information*. University of Chicago Press.
- Lenartowicz, M., Dobrzycki, A., Jasny, M. (2023). “Let’s Face It, It’s Not a Healthy Sport”: Perceived Health Status and Experience of Injury Among Polish Professional Mixed Martial Arts Athletes. *International Review for the Sociology of Sport*, 58(3), 589–607. <https://doi.org/10.1177/10126902221119041>
- Lewandowski, M. (2024). Organizing Sports Events Based on Freak Fights – Assessment of Development Trend and Analysis of Marketing Activities of Organizers. *Scientific Papers of Silesian University of Technology – Organization and Management Series*, 199, 319–332. <https://doi.org/10.29119/1641-3466.2024.199.25>
- Ličen, S., Frandsen, K., Horky, T., Onwumechili, C., Wei, W. (2022). Rediscovering Mediatization of Sport. *Communication & Sport*, 10(5), 795–810. <https://doi.org/10.1177/21674795221123675>
- Love, H. (2021). *Underdogs: Social Deviance and Queer Theory*. Chicago University Press.
- Lunt, P., Stenner, P. (2005). The Jerry Springer Show as an Emotional Public Sphere. *Media, Culture & Society*, 27(1), 59–81. <https://doi.org/10.1177/0163443705049058>
- McBride, L. (2005). *Professional Wrestling, Embodied Morality, and Altered States of Consciousness*. USF Tampa Graduate Theses and Dissertations. <https://digitalcommons.usf.edu/etd/764> [dostęp: 18.04.2026].
- Mumford, S. (2012). *Watching sport: Aesthetics, Ethics and Emotion*. Routledge.
- Nosal, P. (2014). *Technologia i sport*. Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Nosal, P. (2015). Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs. *Przegląd Socjologii Jakościowej*, 12(2), 16–38. <https://doi.org/10.18778/1733-8069.11.2.02>
- Nosal, P., Kossakowski, R. (2017). Doświadczenie czarnego łabędzia, mity logistyczne i okręt Tezeusza. Trzy mechanizmy wytwarzania i wzmacniania tożsamości zbiorowej kibiców. *Kultura i Społeczeństwo*, 61(2), 3–38. <https://doi.org/10.35757/KiS.2017.61.2.1>

- Nosal, P., Brzozowska-Brywczyńska, M. (2026). Fight Like a Freak: The Phenomenon of Poland's Freak Fights and the Redefinition of Sports Spectacles. *Sport in Society*, 29(1), 22–39. <https://doi.org/10.1080/17430437.2025.2596506>
- Ostapiuk, A. (2024). *Czy freak fighty powinny być zakazane? Granice wolności jednostki i rynku*. <https://oko.press/czy-freak-fighty-powinny-byc-zakazane-granice-wolnosci-jednostki-i-rynku> [dostęp: 18.04.2026].
- Partum, A. (2023). *Polacy pokochali freak fighty*. <https://www.sport.pl/inne/7,102005,29785096,polacy-pokochali-freak-fighty-sprawdzilismy-za-co-dymy.html> [dostęp: 18.04.2026].
- Pitcher, S. (2021). Here Come My 600-Pound Quintuplets: A Discussion of Reality Television as a Freak Discourse. *Media and Communication*, 9(3), 189–197. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i3.4107>
- Porębski, A. (2024). *Igrzyska bez końca. Serwis YouTube w życiu młodych odbiorców*. Scholar.
- Putova, B. (2018). Freak Shows. Otherness of the Human Body as a Form of Public Presentation. *Anthropologie*, LVI/2, 91–102. <https://doi.org/10.26720/anthro.17.07.20.1>
- Reinhard, C. L., Castleberry, G., Olson, C. (red.) (2018). Professional Wrestling. Special Edition of the Popular Culture Studies Journal. *Popular Culture Studies Journal*, 6(1–2).
- Rowe, D. (2004). *Sport, Culture and the Media: The Unruly Trinity*. Open University Press.
- Rzecznik Praw Obywatelskich. (2024). RPO w mediach o zjawisku patostreamingu i galach freak-fightowych. <https://bip.brpo.gov.pl/pl/content/rpo-w-mediach-patostreaming-gale-freak-fightowe-demoralizacja>
- Sánchez García, R., Malcolm, D. (2010). Decivilizing, Civilizing or Informalizing? The International Development of Mixed Martial Arts. *International Review for the Sociology of Sport*, 45(1), 39–58. <https://doi.org/10.1177/1012690209352392>
- Sánchez García, R., Spencer, D. (red.) (2013). *Fighting Scholars: Habitus and Ethnographies of Martial Arts and Combat Sports*. Anthem Press.
- Sepioło, M. (2024). *Pato&influencerzy. Twoje dziecko lubi to*. SQN.
- Simmel, G. (1975). *Socjologia*. Polskie Wydawnictwo Naukowe.
- Spencer, D. (2014). Sensing Violence: An Ethnography of Mixed Martial Arts. *Ethnography*, 15(2), 232–254. <https://doi.org/10.1177/1466138112471108>
- Suchecka, J. (2023). *Pokolenie zmiany. Młodzi o sobie i świecie, który nadejdzie*. W.A.B.
- Sugden, J. (2022). Fight the Biopower! Mixed Martial Arts as Resistance. *International Review for the Sociology of Sport*, 57(6), 879–898. <https://doi.org/10.1177/10126902211039772>
- Tokarzewska, M. (2008). Georg Simmel o tajemnicy. *Studia Socjologiczne*, 2(189), 65–90.
- Tolson, A. (2001). *Television Talk Shows: Discourse, Performance, Spectacle*. Lawrence Erlbaum.
- Tromp, M. (red.). (2008). *Victorian Freaks: The Social Context of Freakery in Britain*. Ohio State University Press.

- Tyson Smith, R. (2006). Wrestling with “Kayfabe”. *Contexts*, 5(2), 54–55. <http://dx.doi.org/10.1525/ctx.2006.5.2.54>
- Tyson Smith, R. (2014). *Fighting for Recognition: Identity, Masculinity, and the Act of Violence in Professional Wrestling*. Duke University Press.
- Walkiewicz, M. (2024). *Klatki na oczach. Dlaczego Polacy kochają freak fighty?* <https://www.tygodnikpowszechny.pl/klatki-na-oczach-dlaczego-polacy-kochaja-freak-fighty-188650> [dostęp: 18.04.2026].
- Wątor, J. (2024). *Influenza. Mroczny świat influencerów*. Agora.
- Wojśław, B. (2024). *Państwo wobec kultu przemocy, czyli problem z freak fightami*. <https://www.rp.pl/rzecz-o-prawie/art41531711-bartosz-wojswaw-panstwo-wobec-kultu-przemocy-czyli-problem-z-freak-fightami> [dostęp: 18.04.2026].
- Zembura, P., Żyśko, J. (2015). An Examination of Mixed Martial Arts Spectators’ Motives and Their Sports Media Consumption in Poland. *Journal of Human Kinetics*, 46(10), 199–210. <https://doi.org/10.1515/hukin-2015-0048>