

## Úvod

Tato krátká etnografická studie si klade za cíl popsat skrze setkání fanoušků elektronického sportu podrobněji subkulturu hráčů počítačových her. Studie má sloužit jako součást disertační práce a jako podklad k tvorbě dotazníku zaměřeného na jednání hráčů.

Elektronický sport, někdy také nazýván jako kybersport či zkráceně e-sport, je kompetitivní hraní digitálních her. V současnosti se elektronický sport hraje především přes internet, ale největší pozornost si zaslouženě ukrajují velké turnaje, kde se hráči fyzicky sjedou na jedno místo a za přítomnosti stovek či tisíců diváků bojují (či méně expresivně – hrají) proti sobě. Tato utkání pak komentují profesionální komentátoři, přítomni i moderátoři zpovídající před a po utkání jednotlivé hráče. První veřejné turnaje se datují do 70. let minulého století a v roce 1980 přilákal turnaj pořádaný firmou Atari přes 10 000 fanoušků.

V současnosti na světě existuje několik set hráčů digitálních her, kteří se touto činností aktivně žijí. V české republice je, jako v celé Evropě fenomén elektronického sportu na vzestupu, ale rozhodně se nedá hovořit o masivním rozšíření této zábavy. Rozhodl jsem se provést výzkum na akci ASUS FINALS 4 pořádanou serverem Hitpoint.cz, který se elektronickému sportu věnuje. Podnik se konal 8. prosince 2012 v prostorách Sálu Břetislava Bakaly v Brně. V rámci této akce vyvrcholila půl roku trvající liga elektronického sportu, kdy na akci samotné se hrály již jen souboje o třetí a první místo.

## Teorie

Hlavním teoretickým východiskem této studie (i disertační práce) je post-subkulturalismus a postmoderní autenticita Davida Muggletona. Muggleton se vymezuje proti Hebdigeovi a jeho vlivné studii *Subculture: The Meaning of Style* a tvrdí (kromě jiného), že mizí subkultury jako koherentní, třídně a generačně ukotvené skupiny, které se dají definovat na základě několika jednoduchých charakteristik.

Vyvrací tak nejen Hebdidgova východiska, ale potažmo i východiska celého birminghamského Centra pro současná kulturní studia. Hebdidge se snažil hledat za fasádou kulturního a společenského dění hlubší a „skutečnější“, jmenovitě třídní síly a právě to je podle Muggletona již nepodstatné, zbytečné a zaslepující pravou podstatu. Subkultury jsou totiž dle jeho názoru nyní typické naopak velmi silnou apolitičností (tedy něčím, co v Británii sedmdesátých a osmdesátých let nebylo možné). Subkultury nelze dle Muggletona již nadále vnímat „realistickou“ optikou Hebdidge optikou jako jednodušou, unifikovanou masu, které se dělí na autentické jádro a následné subkulturní napodobitele (v průběhu čehož je vše ukradeno kulturním průmyslem. Zde je mimojiné vidět paralela Hebdige se Fredericem Jamesonem a jeho známou studií *Postmodernismus: kulturní logika pozdního kapitalismu*). Muggleton (2000: 35–36) tvrdí, že subkultury se proměňují – a subkulturní život přijímá stále více charakteristik spojovaných spíše s postmodernitou, než s modernitou. Subkultury nejsou lineární, aby mohly být uchopeny a pochopeny jednoduchým Hebdidgeovým modelem. Muggleton rovněž definuje několik základních rysů, které jsou typické pro postmoderní subkultury. Je to odklon od třídního zakotvení, depolitizace, rozmlžení hranic subkultury, individualizace, estetizace a úmyslná deautentizace zážitku. Podle těchto rysů se členové subkultury paradoxně nemusejí za členy subkultury vůbec označit, a když,

tak jen s rozpaky a sebeironizujícím odstupem. Tyto prvky se budu snažit nalézt v chování a jednání pasivních (diváků) i aktivních (hráčů a organizátorů) účastníků akce ASUS FINALS 4.

## Metoda

Pro tuto počáteční studii jsem zvolil metodu **zúčastněného pozorování**. Při ní pozorovatel vstupuje mezi pozorované osoby, do jejich skupiny a stává se jedním z jejích členů. Podílí se na skupinovém životě, na jejich aktivitách. Tato forma výzkumu se využívá spíše u kvalitativních, nestandardizovaných výzkumů, protože je velice těžké, ne-li nemožné (z různých objektivních příčin – nestálost skupiny, specifika situace, času, nálady, prostředí atd.) výzkum zopakovat za stejných podmínek.

Zúčastněné pozorování se využívá v etnografickém výzkumu nebo případových studiích, které se soustřeďují na hloubkový popis a analýzu nějakého jevu. Spradley rozděluje 3 typy pozorování: popisné, fokusované a selektivní (Hendl). Pomocí **popisného** pozorování výzkumník tvoří detailní portrét události, prostředí a lidí. Toto pozorování se dá přirovnat k investigativní reportáži. V závěrečné zprávě tak čtenáře seznamuje se prostředím a aktéry a vytváří půdu pro další, již hlubší roviny pozorování. **Fokusované** pozorování se již nezaměřuje na všechno, ale pouze na relevantní procesy. V této fázi výzkumník identifikuje významné problémy, které jsou relevantní pro jeho výzkumný cíl. Poté nastává **selektivní** pozorování, které vychází z principu analytické indukce. V této rovině pozorování výzkumník hledá další příklady typu chování nalezené v předchozí fázi. Hlavní rozdíl je v tom, že výzkumník již ví, co má hledat a aktivně to dělá.

Hendl definuje několik okruhů otázek, na které se v průběhu zúčastněného pozorování odpovídá:

1. Kdo je na scéně?
2. Co se děje? Je potřeba si všímat tří aspektů:
  - a. Které chování se opakuje a které není pravidelné? V jakých událostech se lidé angažují? Jaké prostředky aktéři využívají? Jak jsou aktivity organizovány a vysvětlovány?
  - b. Jak se k sobě lidé ve skupině chovají? Jsou patrné role a statusy aktérů?
  - c. Jaký je obsah jejich konverzace?
3. Kde je scéna nebo skupina lokalizována? Jaký je kontext scény?
4. Kdy se skupina schází? Na pravidelné bázi?
5. Jak jsou identifikované elementy propojené? Jaké normy řídí sociální organizaci?
6. Proč se skupina chová tak, jak se chová?

Jelikož tato studie má sloužit „pouze“ jako předvýzkum k tvorbě dotazníku, jsou pro mne významnější jen některé z těchto okruhů, abych se v problematice dokázal zorientovat. Zejména ty počáteční dva.

Poslední okruh je zaměřen na téma celé mojí disertační práce, proto se mu sice budu věnovat, ale spíše jen okrajově.

Vytipoval jsem si hlavního informátora, kterým je organizátor celé akce. Ten bude mít ve skupině jak oficiální, tak neoficiální postavení důležité osoby, která bude celou akci usměrňovat. Také mi pomůže svou autoritou umožnit přístup k ostatním členům skupiny, kteří by mohli být otevřenější k dotazům. Také mi pomohl doplňujícím rozhovorem při sepisování studie, kdy jsem si mohl zpřesnit poznámky a ozřejmit některé nejasnosti.

Samotnou zprávu jsem vypracovával na základě poznámek z pozorování a právě rozhovoru s hlavním informátorem. Poznámky jsem si rozdělil do dvou skupin – popisných poznámek a reflektujících poznámek. Popisné poznámky se snaží popsat okolí, prostřelí, lidi a jejich činnosti, zatímco reflektující poznámky obsahují mé úvahy o tom, co vidím, co pozoruji, co se dozvídám. Na základě těchto poznámek nejdřív představím popis akce, abych přiblížil dění a následně rozeberu několik typických, významných aspektů.

### Průběh

Jelikož takovéto setkání hráčů digitálních her není ve středu zájmu sociologů a v českém kontextu se jedná o poměrně nový fenomén, považuji za relevantní blíže přiblížit celou akci a nejpodstatnější dění. Účastníci, povětšinou muži ve věku 12-30 let se před sálem Břetislava Bakaly, kde se akce konala, začali sházet mnohem dříve, než ve dvě hodiny, kdy měl proběhnout oficiální začátek. Srotili se do chumlu před zatím uzavřený vchod. Zajímavé bylo, že drtivá většina čekajících stála ve frontě na dražší, předplacený lístek za 150 korun (základní varianta lístku se prodávala za 80 korun), který zaručoval dřívější vstup do sálu a tudíž lepší výběr místa, energetický nápoj a klíčenku od sponzora akce zdarma. Podle vyslechnutých rozhovorů byl pro diváky stěžejní především právě výběr místa. Několik oslovených čekajících také zmiňovalo, že prostě mají elektronický sport rádi a že chtějí, aby se organizátorům podobné akce vyplácely. Proto prý koupili dražší lístek. Také nejednou padl argument, že za „těch stopade si můžu zajít na dvě hodiny do kina, tady se budu bavit celé odpoledne.“ Rovněž mi jeden zpovídaný divák řekl, že chce mít dobré místo pro házení dárků (reklamních triček apod.), protože „na akcích tohoto typu se to prostě vyplatí.“

Po vstupu do prostor konání akce museli diváci projít kolem stánků, kde se prezentovali sponzoři. Největší zájem vzbuzoval nejspíše stánek s overclockingem<sup>1</sup> jedné hardwarové společnosti, především kvůli efektnímu používání tekutého dusíku. Sál se téměř úplně zaplnil, ale přesné číslo účastníků nelze zjistit. Na místě se pohybovalo mnoho organizátorů, jejich přátel a také přátel hráčů, navíc diváci neustále proudili ze sálu a zpět. Přesné číslo neznal ani hlavní organizátor, protože mimo prodané vstupenky v rámci reklamních akcí rozdával i mnoho volných vstupenek. Oficiálně udávaná kapacita sálu

---

<sup>1</sup> Overclocking, česky také taktování, je zrychlování operační frekvence počítačového komponentu na vyšší úroveň, než udává výrobce, a tím i zvyšování výkonu tohoto komponentu.

Břetislava Bakaly je 300 míst<sup>2</sup> a to je také číslo, které bych udal jako počet všech účastníků (tedy diváků i organizátorů).

Program byl zahájen s asi čtyřicetiminutovým zpožděním. V průběhu čekání byly na plátne v asi třiminutové smyčce promítány reklamní šoty sponzorů akce. Diváci nejdříve reklamy sledovali, pak je však začaly spoty nudit a občas se z davu ozvalo nespokojené mumlání. Zejména po půlhodině čekání. Organizační tým něco na poslední chvíli řešil a zaslechl jsem, že se zpozdili nějakí hráči. Hlavní informátor, organizátor, mi k tomu později řekl toto: „Čekali jsme jednak na dva hráče, kteří měli soupeřit hned k začátku programu, a taky na Alžbětu Trojanovou, profesionální moderátorku televizního pořadu o digitálních hrách Re-play<sup>3</sup>.

Když začal hlavní program a herní turnaj, většina diváků se vrátila na svá místa a sledovala dění. Hry provázel kromě komentátorů i fandění, křik a potlesk z hlediště. Podobně jako při standardním sportovním utkání diváci oceňovali hru jednotlivých hráčů.

Mezi hlavními body programu probíhaly v herním sále rozhovory s účastníky se hráči, prezentace partnerů a tombola o herní vybavení. Podle hlavního organizátora byly ceny v tombole v hodnotě 40 000 korun.

### **Amatérismus či bezprostřednost?**

Jednou z charakteristik typických pro herní subkulturu, se jeví bezprostřednost. Ač byla akce placená, s profesionálním zázemím, technikou a prezentací, stále se jedná o poměrně úzký propojený okruh lidí spojených spíše neformálními, než formálními vazbami. Samozřejmostí je tykání. Neformální chování ovšem neznamená, že by někteří neexistovali členové s neformální autoritou. Při čekání na vstup do sálu se někteří diváci předháněli, kdo zná jakého hráče či někoho z organizátorského týmu. Jako příklad mohu uvést slova jednoho asi třináctiletého chlapce: „Mně drží místo Horror<sup>4</sup>. Říkal jsem mu, ať mi chytne flek někde vepředu, tak snad nezapomene.“

Herní scéna a její účastníci jsou tak provázáni více pouty a tvoří spíše komunitu. Bezprostřednost v kontaktu je ale také kauzálně propojena s amatérismem, který celou akci provázel. Diváci k němu byli sice shovívaví, ale program se protáhl asi o hodinu a půl oproti původnímu předpokladu a byly časté dlouhé prodlevy mezi programem. Když jsem se ptal diváků, jaký mají na prodlevy názor, drtivá většina sice uznala, že je to obtěžující a zbytečné, ale nijak zvlášť jim to nevadí. Jeden divák poznamenal: „Vždyť já Smokea (herní přezdívka hlavního organizátora, pozn. autora) znám už nějaký pátek a přece nebudu naštvaný, že tu musím chvíli čekat.“ I tento přístup potvrzuje spíše bezprostřední a neformální charakter jednání.

Zajímavým (a tuto bezprostřednost dále potvrzujícím) úkazem byla i přítomnost hráčů přímo v publiku. Hráči, kteří se kvalifikovali na závěrečný turnaj, sice měli vyhrazený prostor v zákulisí, pokud se chtěli soustředit, část se ale pohybovala i volně mezi diváky, s mnoha z nich se zdravili a hovořili s nimi jako se

<sup>2</sup> TIC Brno, <http://www.kultura-brno.cz/cs/sal-bakala>

<sup>3</sup> Pořad Re-play je vysílán každé sobotní odpoledne na stanici Prima COOL.

<sup>4</sup> Jeden ze spolukomentátorů hry StarCraft 2 přizvaný jako „odborník-hráč“

starými známými. Několik z nich si s sebou přivedli i přítelkyni, přestože ta elektronickému sportu nefandí. Je to příklad i hráče h34d\_huntera, který s sebou vzal přítelkyni, která dle jeho slov „sice nehraje, ale zná tu dost lidí a už je dlouho neviděla“.

### **Tlak na hráče a sepjetí divácké a hráčské sféry**

Zatím jsem se věnoval pouze pohledu diváka akce, ale symptomatický mi přišel i náhled hráče. Publikum, které je jak věci znalé, je u některých her na rozdíl od hráče „vševědoucí“. Zjednodušeně – a projekčním plátně vidí vše, co se ve hře odehrává, zatímco hráč vidí jen něco.<sup>5</sup> Diváci jsou tak v mnohem silnějším postavení, než je tomu u běžného sportu. Mohou tak vytvářet fanděním tlak na hráče, aby byli nejen úspěšní, ale aby předvedli i dobrou hru.

Přesně taková situace nastala i při turnaji. Standardně trvá jedna hra v zápase ve hře StarCraft 2 cca 20-30 minut, jsou totiž přesně definovány podmínky konce zápasu<sup>6</sup>, Hráč Rikytan předvedl jasně dominující hru, kdy bylo divákům již po 15 minutách jasné, že musí zvítězit. Zbytečně čtyřicet minut vyčkával a prakticky nic neudělal. Diváci jej začínali vypískávat, vybízet křikem a skandováním oba pasivní hráče k aktivní hře. Nic nepomohlo, hra trvala více než hodinu. Mohu přiblížit dilema na příkladu tenisu, který se také musí hrát do 6 vyhraných gamů v setu. Jakoby hráč, který vede 5-0, přestal hrát a jen vracel míčky na druhou stranu sítě bez snahy ukončit výměny. Rikytan podle očekávání hru vyhrál, ale zajímavý moment nastal po skončení tohoto zápasu. Rikytan, který se podobných turnajů již několikrát účastnil, patří k české špičce a je členem poloprofesionálního týmu, neunesl diváckou reakci a dobře si uvědomoval, že sice postoupil, ale že nepředvedl očekávanou kvalitu hry. Jeden z organizátorů mi řekl: „Rikytan už čtvrt hodiny sedí vzadu úplně skleslej, nikdo mu nemusel nic říkat. Prý ani sám neví, co se dělo že mu to tak trvalo a proč tak vyčkával.“ Tohle propojení „fanouškovské“ a hráčské sféry vidím jako další typický prvek pro herní subkulturu. Těžko očekávat, že by se profesionální hokejista schovával před fanoušky po vyhraném zápase jen pro to, že hrál pod své možnosti.

### **Komeracionalizace zážitku a konvergence jiných sfér**

popkulturní odkazy nesouvisějící s tématem

konvergence podle Jenkinse

komeracionalizace celého zážitku (hráči s tím evidentně nemají problém morální či hodnotový, neberou svou zábavu jako od komerce odděleného zážitku. co jim vadilo, bylo opakování reklamních a propagačních videí. To bylo ale, jak šlo jednoznačně odvodit z chování aktérů a co také potvrdil informátor, dáno především časovým zpožděním a drobnými organizačními problémy před oficiálním zahájením akce.

závěr

---

<sup>5</sup> Například ve strategické hře StarCraft 2 je hráč omezen pouze výhledem vlastních jednotek, zatímco divák si může zvolit, zda uvidí vše, nebo jen pohled hráče. Dostává se tak vůči hráči do onipotentní pozice, kdy je schopen predikovat průběh hry několik kroků dopředu.

<sup>6</sup> Hráč se může vzdát, nebo musí zabít všechny nepřátelské jednotky a zničit jeho budovy. Nejčastější při utkáních lidských protivníků je vzdání bezvýhodné situace.

## Literatura