

# Elektronický sport a jeho diváci

Tomáš Bártek

26. 11. 2013

## Úvod

V mém krátkém příspěvku chci představit etnografickou studii, která si klade za cíl popsat skrze setkání fanoušků elektronického sportu podrobněji subkulturu hráčů digitálních her. Studie má sloužit jako součást disertační práce a jako má zjistit, zda je na hráče digitálních her aplikovatelný model postmoderních subkultur Davida Muggletona.

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 ukrájí velké turnaje, kde se hráči fyzicky sejdou na jednom místě a za přítomnosti stovek až tisíců diváků bojují (či méně expresivně – hrají) proti sobě. Tato utkání pak komentují profesionální komentátoři, přítomní jsou i moderátoři, kteří zpovídají 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 (srov. Taylor 2012).

V současnosti na světě existuje několik set hráčů digitálních her, kteří se touto činností aktivně živí. V České republice je fenomén elektronického sportu, jako v celé Evropě, na vzestupu, ale rozhodně se nedá hovořit o masivním rozšíření této zábavy. Rozhodl jsem se provést výzkum na dvou akcích ASUS FINALS 4 a 5 pořádanou serverem Hitpoint.cz, který se elektronickému sportu věnuje<sup>1</sup>. Události se konaly v půlročním rozestupu v prosinci 2012 a červnu 2013 v prostorách Sálu Břetislava Bakaly v Brně. V rámci této akce vyvrcholila půl roku trvající liga elektronického sportu, kdy se v samotném finále hrálo o první až třetí místo.

## Subkultury mládeže – přerod od moderních k postmoderním

### Chicagská škola a Birminghamské CCCS

Sociální vědy se subkulturami intenzivněji zabývají přibližně od padesátých let dvacátého století (viz Smolík 2010), pojem subkultura byl použit ve čtyřicátých letech, ale vědecký přístup věnující se subkulturám lze zaznamenat již ve dvacátých letech u Chicagské školy<sup>2</sup>. Termín bývá používán pro

---

<sup>1</sup> Hitpoint.cz je profesionální server věnující se elektronickému sportu. Funguje na komerční bázi a na sponzorských příspěvcích subjektů jako Asus či Monster. V současnosti provozuje turnaje ve hrách StarCraft 2, League of Legends a Quake Live.

<sup>2</sup> Tato zkoumání se věnovala především kriminálním žvlům. Skupina sociologů a kriminologů založila kartotéky zločinců a gangů a využívala i metodu zúčastněného pozorování či biografické metody. V roce 1927 sepsal Frederick Thrasher studii o více než tisíci pouličních gangů, stejně tak jako později William Foote Whyte popsal podrobně v knize *Street Corner Society* rituály, pravidla a náhodné činy vybraného pouličního gangu (Hebdige 1979: 75). Chicagská škola následně formovala stanovisko, že deviance studovaná ve vlastním sociokulturním kontextu se projevuje jako normální odpověď na kulturní normy a není to psychologický problém.

označení typologické kategorie či jako kontrakultura v protikladu k většímu celku negující některé hodnoty dominantní kultury.

Chicagská škola tak svou tvorbou vytvořila klíč k používání termínu subkultura a vytvořila teoretický rámec pro jeho užívání. Na tuto práci později navázalo Birminghamské centrum pro současná kulturní studia (Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies, CCCS; více viz Muggleton, Weinzierl 2003). CCCS bylo založeno v roce 1964 a pole jeho zájmu bylo na první pohled nesmírně široké – kultura. A studium kultury s sebou nese i pohled na její menší a parciální odnože – subkultury. Rozdíly v sociální, kulturní a ekonomické situaci mezi meziválečným Chicagem a Británií šedesátých let nesly i odlišné skupiny, které vědci zkoumali. Zaměřovali se především na vznikající subkultury jako skinheads, punks či mods<sup>3</sup>. Představitelé CCCS vycházeli z pojetí ideologie a hegemonie Antonia Gramsciho a Louise Althussera (oba navazovali na kulturní marxismus) a vnímali subkultury jako oblasti a prostředky, jejichž pomocí se mládež z dělnické třídy brání dominantním hegemonním institucím společnosti (srov. Jenks 2005). Hlavní a charakteristickou vlastností subkultur je tak pro CCCS rezistence vůči dominantní kultuře.

Patrně nejznámějším představitelem této školy je v oblasti zkoumání subkultur Dick Hebdige se svou knihou *Subcultures: the meaning of style* (1979). Subkultury identifikuje jako malé celky ve větší kulturní síti. Zdůrazňuje nutnost vidět subkulturu ve vztahu k širší třídně strukturované kultuře, které je součástí. Analýza subkultur by měla probíhat ve vztahu k dalšímu kulturnímu celku, a to je dominantní kultura. Subkultura je tedy vymezena odlišením od dominantní kultury. Hebdige definuje faktory podílející se na rozpadu společnosti a polarizaci v třídně stratifikované společnosti v Británii jako nástup masových médií<sup>4</sup>, změny ve složení rodiny, změny v organizaci školní výuky a práce, a posun vzájemného vztahu mezi prací a volným časem (Hebdige 1979). Dále analyzuje hysterii, která je spojena se subkulturami v médiích a označuje ji za ambivalentní: pohybuje se totiž od pohoršení k fascinaci. Subkultury jsou prezentovány rozporuplně: média je zároveň oslavují (třeba v rubrikách o módě) a zatracují (když popisují subkulturu jako sociální problém). Zde je mimo jiné vidět paralela Hebdige s Fredericem Jamesonem a jeho známou studií *Postmodernism or the cultural logic of late capitalism* (původně z roku 1991)<sup>5</sup>.

### **Postmoderní subkultury**

Vliv a poznatky CCCS jsou do jisté míry překonané. Kritika celého pojetí Birminghamské školy se zaměřovala jak na metodologické přístupy, tak na teoretická východiska a teoretické závěry. Zároveň poukazovala na velmi úzké pojetí subkultur, které byla definována na situaci Velké Británie šedesátých a sedmdesátých let a byla aplikovatelná právě pouze na ni<sup>6</sup>. Když se socio-kulturní prostředí změnilo,

---

<sup>3</sup>Mod je odvozeno od modern. Subkultura mods vznikla v 60. letech ve Velké Británii. Mods se snažili vyhranit vůči rockerům a demonstrativně a ostentativně se od nich chtěli odlišit. Chovali se sofistikovaněji, nosili obleky, jezdili na skútrech a poslouchali jazz (srov. Lojdová 2013: 62).

<sup>4</sup>V nazírání masových médií jako významného a relevantního aktéra sociálních vztahů ostatně spočívá jeden z hlavních přínosů celé činnosti CCCS.

<sup>5</sup>Jameson v této své známé studii píše, že kulturní průmysl vždy ukradne autentické prvky subkultur, aby je mohl v mainstreamové kultuře zpeněžit a zničit tak v důsledku jejich autenticity. Kulturní průmysl tak na jednu stranu odlišnosti potřebuje pro své fungování, ale zároveň je zatracuje (Jameson 1999).

<sup>6</sup>Kritika se vedla i v mnohých jiných směrech, které ovšem nejsou pro tento text ani pro mou práci zásadní. Často zmiňovaná je například feministická kritika Annie McRobbie, která poukazuje na nedostatečné zkoumání žen v rámci subkultur. Více např. viz Baldwin 1999 či studie *Girls and Subcultures* z roku 1977 (in Gelder 2005).

teorie CCCS již nebyly použitelné. Složitost a novou formu sdílení zkušeností mládeže nelze vysvětlit teoretickým rámcem, který je ve své podstatě velmi přímočarý (srov. Muggleton, Weinierl, 2003). Jednotlivá subkulturní dělení selhaly ve vztahu mezi styly, hudebními žánry a identitou, která je postupně slabší a více flexibilnější.

Jedním z nejhlasitějších a nejvýznamnějších kritiků neomarxistického přístupu CCCS byl britský sociolog David Muggleton, který ve své knize *Inside subcultures: the postmodern meaning of style* přímo odkazuje na Hebdidgeovu starší práci a kritizuje jej hned na několika frontách.

Muggleton kritizuje Hebdidgeovu snahu hledat pod povrchem hlubší síly formující subkultury (a tyto síly jsou dle Hebdidge třídní síly), protože ignoruje skutečného sociálního aktéra a skutečné sociální dění. Hebdidge je tak příliš normativní a vůbec se nezajímá o prožitky samotných aktérů.

Muggleton (2000) ve své knize dále tvrdí, že postmoderní<sup>7</sup> subkultury jsou mnohem více estetické kódy, než třídně a politicky vyhraněné skupiny aktérů s ideologicky zřetelným zázemím. Pro moderní éru subkultur byly charakteristické tyto znaky: skupinová identita, stylová homogenita, silné hranice trvání, poskytnutí hlavní identity, vysoký stupeň ztotožnění, členství vnímané jako stálé, nízký stupeň subkulturní mobility, důraz na přesvědčení a hodnoty, politické vyjádření odporu, zaměřenost proti médiím.

Pro postmoderní éru jsou charakteristické tyto znaky: roztržitá identita, stylová heterogenita, slabé hranice trvání, mnoho stylových identit, nízký stupeň ztotožnění, přechodná náklonnost k subkultuře, apolitické cítění, pozitivní postoj k médiím, vědomost neautentičnosti.

Již na první pohled se jeví pro subkulturu počítačových hráčů vhodnější užití a bude tedy sloužit jako výchozí teoretický rámec této práce.

## Užitá metoda

Jedna z nejčastěji používaných výzkumných metod v oblasti zkoumání subkultur je zúčastněné pozorování. Zároveň je velmi vhodná k dosažení hlavního cíle této krátké studie: poznat základní prvky subkultury a získat vědomosti uplatnitelné v dalším výzkumu.

Metoda zúčastněného pozorování se řadí mezi běžné a oblíbené metody etnografického kvalitativního výzkumu. Je vhodná pro počáteční výzkumy, kdy výzkumník vstupuje na doposud nepoznané pole a snaží se v celém zkoumaném problému co nejlépe zorientovat. Až následně je vhodné využít metod kvantitativních.

Při zúčastněném pozorování vědec vstupuje mezi pozorované osoby, do jejich skupiny a stává se jedním z jejich členů. Podílí se na skupinovém životě, na jejich aktivitách. Výzkumník sleduje osoby a jevy v jejich přirozeném prostředí a to nese komplikace zejména v oblasti reliability měření. Je totiž velmi těžké, spíše prakticky nemožné, výzkum zopakovat za stejných podmínek<sup>8</sup>.

Hendl (2012) vychází z popisu Spradleyho a rozlišuje tři typy pozorování: popisné, fokusované a selektivní. Pomocí **popisného** pozorování výzkumník tvoří detailní portrét události, prostředí a lidí. Toto pozorování se dá přirovnat k investigativní reportáži. V závěrečné zprávě čtenáře seznamuje s prostředím a jeho aktéry, a vytváří tak půdu pro další, hlubší roviny pozorování. **Fokusované** pozorování

---

<sup>7</sup> Vycházím z pojmosloví užívaného přímo Muggletonem. Jsem si vědom, že samotný postmodernismus může být některými sociology odmítnut (srov. např. Giddens 2003), ale tato polemika není tématem této práce.

<sup>8</sup> Tyto podmínky jsou totiž velmi variabilní - nestálost skupiny, specifika situace, času, nálady, prostředí apod.

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, jež vychází z principu analytické indukce. V této rovině pozorování výzkumník hledá další příklady typu chování nalezeného v předchozí fázi. Hlavní rozdíl je v tom, že výzkumník již ví, co má hledat a aktivně to dělá. Já jsem měl vybrány teoretické modely chování vycházející z Muggletonova konceptu postmoderních subkultur. Mé pozorování se tedy dá označit za selektivní.

Hendl (Hendl 2012) dále definuje několik okruhů otázek, na které se v průběhu zúčastněného pozorování odpovídá:

1. Kdo je na scéně?
2. Co se děje? Je potřeba si všítat tři 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?

Kvalitativní výzkumy s sebou přinášejí i možnost modifikace výzkumné metody, proto je nelze plně standardizovat. Mohu si tedy vybrat jen ty okruhy otázek, které jsou vzhledem k cíli studie relevantní. Pro mne jsou to zejména první dva okruhy, protože umožňují výzkumníkovi zorientovat se v oblasti zájmu.

Před výzkumem samotným je třeba rovněž uvědomit si vlastní pozici ve výzkumu dle toho, jak se výzkumník ztotožní s děním a osobami<sup>9</sup>. Dle Dismanova dělení jsem zvolil pozici participanta jako pozorovatele. Při zvolení této cesty výzkumník plně participuje na dění ve skupině, ale nezatajuje ani nemaskuje, že je rovněž výzkumník. To umožňuje vědci poznat prostředí, ale rovněž přináší riziko, které se označuje v literatuře jako „go native“ (Disman 2002), což se dá vyložit jako ztráta objektivního odstupu vědeckého pozorovatele.

Dalším krokem v procesu bylo vytipování hlavního informátora, který by mne mohl v případě potřeby uvést do dění. Tuto pozici zastával organizátor celé akce. Ten požíval ve skupině jak oficiální, tak neoficiální postavení důležité osoby, která celou akci usměrňuje. Svou autoritou umožnil přístup k ostatním členům skupiny (i do zákulisí akce), kteří by mohli být otevřenější k dotazům. Také mi pomohl

---

<sup>9</sup> Disman rozděluje rovnou čtyři typy pozic:

**Úplný pozorovatel** je spojen se zkoumanou skupinou pouze prostorově, jeho identita pozorovatele je skupině známa.

**Pozorovatel jako participant** je v sociální interakci se členy skupiny, ale nepředstírá, že je skutečným participantem

**Participant jako pozorovatel** plně participuje na životě skupiny, ale nezatajuje, že také dělá výzkum. Toto je má výzkumná pozice. Participoval jsem na dění, mohl jsem se zúčastnit volně jakékoli aktivity, ale zároveň jsem při rozhovorech s lidmi nezastíral, že konám výzkum.

**Úplný participant** přijímá plně roli člena skupiny, kterou zkoumá, a jeho role není nikomu známa.

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 poznatků 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 nejpodstatnější události celé akce. Až poté popíši, dle mého symptomatické, znaky subkultury hráčů.

Účastníci, povětšinou muži ve věku 12-30 let, se před Sálem Břetislava Bakaly, kde se akce konala, začali scházet mnohem dříve než ve dvě hodiny, kdy měl proběhnout oficiální začátek. Srotili se do shluku 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 a navíc energetický nápoj a klíčenku od sponzora akce. Mnoho diváků mi při pátrání po důvodech pořízení dražší vstupenky jako hlavní důvod udávalo, že chtěli mít lepší 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 zpovídáný divák prozradil, že chce mít dobré místo při házení dárků, protože „na akcích tohoto typu se to prostě vyplatí.“<sup>10</sup>

Po vstupu do prostor konání akce museli diváci projít kolem stánků, kde se prezentovali sponzoři. Největší zájem vzbuzoval nejspíše stánek s *overclockingem*<sup>11</sup> jedné hardwarové společnosti, pravděpodobně kvůli efektnímu použití tekutého dusíku na chlazení. Sál se téměř úplně zaplnil, ale přesné číslo účastníků za daných podmínek nebylo možné zjistit<sup>12</sup>. Organizátor počet diváků odhadl na 240.

Program byl zahájen se zhruba čtyřicetiminutovým zpožděním. V průběhu čekání byly na plátno v cca třiminutové smyčce promítány reklamní šoty sponzorů akce. Diváci nejdříve reklamy sledovali, pak je však začaly spoty nudit a ztratili pozornost. Když začal hlavní program a herní turnaj, většina diváků se vrátila na svá místa a sledovala dění před sebou. Hry provázely kromě komentátorů i fandění, křik a potlesk z hlediště. Podobně jako při standardním sportovním utkání diváci oceňovali hru jednotlivých hráčů.

<sup>10</sup> V průběhu losování tomboly organizátoři rozhazovali do diváků trička a podobné dárky.

<sup>11</sup> *Overclocking*, česky také přetaktování, je zrychlování operační frekvence počítačového komponentu na vyšší úroveň, než udává výrobce, a tím i zvyšování výkonu tohoto komponentu.

<sup>12</sup> Také vzhledem k tomu, že organizátoři rozdávali v rámci propagace i mnoho lístků zdarma.

Mezi stěžejními body programu probíhaly v hlavním sále rozhovory se soutěžícími, prezentace partnerů a tombola o herní příslušenství. Podle organizátora měly ceny v tombole hodnotu 40 000 korun. Mimo hlavní sál se prodávalo občerstvení a především se prezentovali sponzoři akce.

### **Jeden z nás**

Jednou z charakteristik typických pro herní subkulturu se zdá být bezprostřednost. Ač byla akce placená (s profesionálním zázemím, technikou a prezentací), stále se jedná o poměrně úzce propojený okruh lidí spřízněných spíše neformálními vazbami. Samozřejmostí je tykání. Uvolněné chování ovšem neznamená, že by zde 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 odhadem třináctiletého chlapce: „Mně drží místo Horror. Říkal jsem mu, ať mi chytne flek někde vepředu, tak snad nezapomene“<sup>13</sup>.

Herní scéna elektronického sportu 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, většina mnou zpovídaných sice uznala, že je to obtěžující a zbytečné, ale nijak zvlášť jim to nevadí. Jeden divák na adresu hlavního organizátora 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 soupeřů přímo v publiku. Hráči, kteří se kvalifikovali na závěrečný turnaj, sice měli vyhrazený prostor v zákulisí, pokud se potřebovali soustředit, část se ale pohybovala i volně mezi diváky, s řadou z nich se zdravili a hovořili s nimi jako se starými známými. Několik z nich si s sebou přivedlo i přítelkyni, přestože ta elektronickému sportu nefandí. Je to i příklad hráče h34d\_huntera, jenž s sebou vzal partnerku, která dle jeho slov „sice nehraje, ale zná tu dost lidí a už je dlouho neviděla“.

### **A kde jsou ženy?**

Zmínka o partnerce mne přivádí k genderovému aspektu celé subkultury. Na základě pozorování se zdá jednoznačná převaha mužů nad ženami. Přestože i v zahraničí dominují muži a jedná se tak o maskulinní prostředí, i ženy si v něm dokážou vydobýt renomé a uznání.<sup>14</sup> Jsou však pouze výjimkami, protože maskulinita se vyskytuje nejen na úrovni počtu členů subkultury, ale i na jazykové úrovni (Groen, 2013)<sup>15</sup>.

Ženy jsou mnohem častěji než aktivní účastnice dění užívány jako spoře oděné hostesky, jejichž hlavní a prakticky jedinou kvalitou (důležitou pro tuto akci) je vzhled. Tyto modelky (v ničem se nelišící

---

<sup>13</sup> Jeden ze spolukomentátorů hry *StarCraft 2* přizvaný jako „odborník-hráč“.

<sup>14</sup> Za zmínku stojí např. profesionální hráčka Sasha “Scarlett” Hostyn. Tato devatenáctiletá Kanadanka se aktuálně pohybuje kolem dvacátého místa světového žebříčku a na prize money vydělala zhruba 40 000 dolarů.

<sup>15</sup> Marika Groen popisuje agresivní vyjadřování členů subkultury, kdy žena bývá standardně spojována s nízkými hráčskými schopnostmi.

od podobných žen, např. u automobilových soutěží), jsou slangově označovány za „booth babes“ a toto trochu dehonestující označení mi přijde pro celou subkulturu symptomatické<sup>16</sup>.

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

Zatím jsem se věnoval pouze pohledu diváka akce, ale názorná mi přišla i perspektiva finalistů. Publikum, které se považuje za znalce, je u některých soubojů „vševidoucí“. Zjednodušeně – na projekčním plátně vidí vše, co se ve hře odehrává, zatímco hráč vidí jen část<sup>17</sup>. Diváci tak mají mnohem větší přehled než u běžného sportu. Mohou vytvářet fanděním tlak na hráče, aby byli nejen úspěšní, ale aby předvedli i kvalitní výkon.

Tento tlak se však odehrává většinou v intrapersonální rovině, protože hráči a jejich podpora dělají vše pro to, aby nebyli při hraní publikem rušeni. Na velkých turnajích jsou dokonce soupeři uzavíráni do odhlučňovaných kabin. Hráč tak vnitřně pociťuje tlak, že hraje před publikem.

Přesně taková situace nastala i při turnaji. Standardně trvá jedno utkání ve hře StarCraft 2 cca 20-30 minut, jsou přitom přesně definovány podmínky konce zápasu<sup>18</sup>. Hráč Jan „Rikytan“ Klusák předvedl jasně dominantní výkon, kdy bylo divákům již po patnácti minutách jasné, že musí zvítězit. Zbytečně čtyřicet minut vyčkával a prakticky nic nedělal. Diváci začali pískat, křikem a skandováním vybízeli oba pasivní hráče k aktivnější hře. „Souboj“ nakonec trval více než hodinu<sup>19</sup>. Rikytan podle očekávání vyhrál, ale zajímavý moment nastal po skončení tohoto zápasu. Vítěz, který se podobných turnajů již několikrát účastnil a patří k české špičce jako člen poloprofesionálního týmu, neunesl diváckou reakci. Dobře si uvědomoval, že sice postoupil, ale nepředvedl výkon očekávané kvality. Hlavní informátor 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 herní subkultury.

### **Komeracionalizace zážitku z podívané**

Komerční prezentace se zdá být nedílnou součástí mnoha kulturních či sportovních akcí současnosti. V tom není hráčské prostředí rozdílné. Ovšem rozdílné je dle mého názoru vnímání účastníků. Zatímco při divadelním představení jsou sponzoři vnímání rušivě až nepatřícně, v kultuře digitálních her je komerční prezentace pokládána za naprosto samozřejmou<sup>20</sup>. Patrně to má své kořeny v pevném sepjetí digitálních her a technologií - jejich podoba byla vždy podmíněna technologickým pokrokem a vývojem na poli informatiky. Herní žánry jako takové se etablovaly na základě technologií.

---

<sup>16</sup> Herní prostředí se dokonce těmto spoře oděným hosteskám velkou pozornost, že vznikají i žebříčky nejhezčích hostesek různých výstav (viz Legit Staff 2013). V posledních letech se dokonce objevují hlasy poukazující na dehonestaci a „ztrátu humanity“ těchto děvčat (Florence 2012).

<sup>17</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. Vůči hráči se tak dostává do zvýhodněné pozice, kdy je schopen predikovat průběh hry několik kroků dopředu.

<sup>18</sup> Hráč se může vzdát, nebo musí zneškodnit všechny nepřátelské jednotky a zničit jejich budovy. Nejčastější při utkáních lidských protivníků je kapitulace v bezvýchodné situaci.

<sup>19</sup> Situaci lze přiblížit na příkladu tenisu, který se také musí hrát do šesti vyhraných gamů v setu. Je to jako kdyby hráč, který vede 5-0, přestal hrát a jen vracel míčky na druhou stranu sítě bez snahy výměny ukončit.

<sup>20</sup> Ostatně i název akce nese název sponzora.

Zářným příkladem je akční 3D FPS<sup>21</sup>, pro širokou veřejnost zřejmě nejtypičtější příklad digitální hry, jež se mohla plně rozvinout až s nástupem dostatečně výkonných grafických akceleračtorů. Veskrze digitální hry byly vždy motorem i tahounem technologického vývoje.

Diváci si se zájmem procházeli nejen prezentaci hardwarových firem v předsálí, ale zároveň byli (jak již zmiňuji dříve) konfrontováni s velmi dlouhou smyčkou komerčních reklam. Několik účastníků mi sdělilo, že je tyto upoutávky na nové technologie zajímavé. Jsou to technologičtí nadšenci a zajímá je, s jakými novinkami firmy vyrábějící počítačové komponenty přicházejí. Hráči tak nemají s komercializací zážitku morální či hodnotový problém, ale berou reklamy jako integrální součást svého zážitku.

Toto je další důkaz jakéhosi pragmatického chování hráčů. Stejně jako v případě nákupu vstupenek se objevuje tendence racionalizovat své chování vzhledem k možným výstupům. Tato pragmatičnost by si dozajisté zasloužila hlubší zkoumání.

### **Já a hráč?**

Mugleton jako jeden z typických rysů pro postmoderní subkulturu uvádí deautentizaci zážitku a úmyslně nižší sžití se samotnou subkulturou. Tento jev je poměrně častý. Při dotazování účastníků se mi jen malá část z nich označila za hráče, přestože při dalším dotazování odhalovali, že hrají hry již mnoho let, rozumí jim, znají jejich prostředí a kulturu. Dají se tedy z různých objektivních kritérií označit za členy hráčské obce, ale zároveň se tomuto označení brání. Úmyslně deautentizují svůj zážitek a snižují svou pozici v rámci subkultury. Je možné argumentovat, že toto své vyčleňování se ze skupiny činí pro negativní dopady, které by mohlo členství v subkultuře přinést<sup>22</sup>. I kvůli tomuto nebezpečí jsem zvolil metodu zúčastněného pozorování. S hráči jsem mluvil v prostředí, kde se mohou cítit uvolněně, „mezi svými“. Snažil jsem se vystupovat jako jeden z nich, abych minimalizoval právě riziko nepřiznání identity. Proto tento příklad z výzkumu považuji za naprosto odpovídající Mugletonově definici chování člena postmoderní subkultury, který se úmyslně vyčleňuje mimo subkulturu.

### **Závěr**

David Mugleton svou teorii prezentoval na přelomu tisíciletí, kdy elektronický sport v podobě, jakou ji dnes známe, ještě prakticky neexistoval. Rozvoj internetu a technologií umožnil přístup ke hrám a hlavně k sociálnímu dění kolem nich mnohem více lidem. Hráčská subkultura se vyvinula v něco, co Mugletonův model velmi dobře postihuje. I proto jej považuji za relevantní pro chápání této části sociální reality.

Zdá se, že hráči se vyvinuli ve svébytnou subkulturu, která využívá mnoho podnětů z různých kulturních prostředí, ať již je to ze sportovního či fanouškovského prostředí. Přibližují se tak kultuře konvergence, jak ji popisuje Henry Jenkins v knize *Convergence culture: Where old and new media*

---

<sup>21</sup> First person shooter, hra hrána z pohledu první osoby, do češtiny nejčastěji překládána jako „střílečka“.

<sup>22</sup> V tomto ohledu mám na mysli zejména společenský negativní náhled na celou subkulturu. Typický pro hodnotící stanovisko společnosti je článek Radima Holuba *Kultura kriplů* z časopisu *Reflex* (Holub 1999), kde autor rázně odsoudil celou kulturu i její účastníky. Článek vyvolal v komunitě herních novinářů velkou odezvu a dodnes je jakýmsi symbolem nepochopení estetiky a povahy subkultury digitálních her.



*collide*. Ten kulturu konvergence vidí jako tok obsahu přes různá média a průmysly (Jenkins 2006). Přenáší se zde nejen mediální obsahy, ale rovněž i chování aktérů, v tomto případě fanoušků.

Z pohledu audience studies je rovněž zajímavý i celý elektronický sport a jeho diváctvo. V minulých dekádách vzniklo mnoho teorií a modelů vyzdvihujících aktivní participaci<sup>23</sup> diváků na tvorbě obsahu. U her a herních studií byla tato tendence zřejmá již od počátků oboru na konci 20. století. Zdá se ale, že diváctvo elektronického sportu se navrácí k pouze pasivnímu sledování klání profesionálů, zatímco jejich participiční potenciál klesá. I v tomto ohledu bude zajímavé sledovat, co budoucnost přinese.

## Použité zdroje

Baldwin, E. *et al.* 1999. *Introducing cultural studies*. Athens: The University of Georgia Press.

Disman, M. 2002. *Jak se vyrábí sociologická znalost: Příručka pro uživatele*. 3. vyd. Praha: Karolinum.

Florence, R. 2012. Lost humanity 15: booth babes. Eurogamer.net. (online) Datum vydání: 3. 10. 2012. Dostupné na: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-03-lost-humanity-15-booth-babes> (citováno 25. 11. 2013).

Giddens, A. 2003. *Důsledky modernity*. 2. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství.

Groen, M. 2013. Get back to the kitchen: Exklusion und Inklusion von Frauen im E-Sport am Beispiel der StarCraft Community (Konferenční příspěvek). Conference Future And Reality of Gaming. Vídeň. 27.-29. září 2013.

Hebdige, D. 1997. *Subculture: the meaning of style*. London and New York: Routledge.

Hendl, J. 2012. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál.

Holub, R. 1999. Kultura kriplů. časopis *Reflex*. číslo 33/1999, datum vydání 26. srpna 1999.

Legit Staff. 2013. The 50 best booth babes of E3 2013. LegitReviews.com. (online) Dostupné na: [http://www.legitreviews.com/the-50-best-booth-babes-of-e3-2013\\_2216/3#I25IHzy3xSLjXXq.99](http://www.legitreviews.com/the-50-best-booth-babes-of-e3-2013_2216/3#I25IHzy3xSLjXXq.99) (citováno 25. 11. 2013).

Muggleton, D. 2000. *Inside subculture: the postmodern meaning of style*. Oxford: Berg.

Muggleton, D., Weinzierl, R. 2003. What is „post-subcultural Studies“ anyway? In Muggleton, D., Weinzierl, R. (eds.). *The post-subcultures reader*. Oxford: Berg, str. 3-26.

Jameson, F. 1999. *Postmodernism or the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.

Jenkins, H. 2006. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

---

<sup>23</sup> Z jiné mnohé mohou zmínit například termín prozument futurologa Allvina Tofflera (srov. Toffler 1980).

Jenks, Ch. 2005. *Subculture: the fragmentation of social*. London: Sage Publications.

Smolík, J. 2010. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada.

Taylor, T.L. 2012. *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*. Boston: MIT Press.

Toffler, A. 1980. *The third wave*. New York: William Morrow and Company.

## **Zmíněné digitální hry**

Blizzard Entertainment. 2010. Starcraft II. platformy Microsoft Windows, OS X.

id Software. 2010. Quake Live. platforma Microsoft Windows.

Riot Games. 2009. League of Legends. platformy Microsoft Windows, OS X.