

Esport

coby sport ?

Úvod

- Problematika esportu je v současné době řešena z mnoha různých pohledů.
- Jedná se o rychle se rozvíjející fenomén, jehož existenci **nelze přehlížet.**
- **„Digitální soutěžní hry“**
- Mnohé teoretické či metodologické otázky (minimálně v chronologickém pohledu) zůstávají **v jistém zpoždění** za děním v praktickém prostředí.

Úvod

- Jedním z klíčových témat pro kinantropologii se jeví v současnosti velmi často pokládaná otázka, **zda esport je sportem, případně nakolik je esport sportem.**
- Takto zdánlivě jednoduše položená otázka, na jejíž první část by se v základní podobě mělo odpovědět **ano či ne**, v sobě skrývá několik velmi problematických bodů.
- Existence jistých problémových situací nepochybně nebrání tomu, aby se **paralelně realizovala základní debata o uznání či neuznání esportu** jakožto sportu, která ostatně již probíhá na různých úrovních.
- Sebelépe zpracovaná teoretická analýza nemusí být významně reflektována v praktickém prostředí. Konkrétně tím máme na mysli například skutečnost, že o případném **možném zařazení esportu do programu OH** mohou rozhodovat nejen systémové a metodicky podložené pohledy, ale také (a zřejmě v podstatné míře) **aspekty ekonomické a politické.**

Úvod

- Odborná literatura, která se zaměřuje na problematiku esportu je v drtivé většině publikována **v angličtině**.
- To koresponduje se skutečností, že **v prostředí esportu je anglický jazyk standardním komunikačním prostředkem**. Stejně tak je i komunita participujících osob (hráčů i diváků) mezinárodně těsně propojená a díky digitální formě **není limitována fyzickým setkáním**, tak jako je tomu například u většiny tradičně provozovaných sportů.
- Současně však pocítujeme naléhavost problému a jistou **polarizaci postojů pozorovatelnou v rámci české kinantropologické obce**.
- Proto by mohla jistá přesnější formulace problémových momentů **interpretovaná v českém jazyce** pomoci prolomit možná nedorozumění či nezodpovězené otázky v přístupu českých kinantropologů k esportu.

Jazyková/terminologická odbočka

- Problematika esportu je frekventovaným tématem jak praktických debat, tak i mnoha různých studií. To se týká také terminologických otázek a jazykové podoby užívaných výrazů.
- V materiálu *Esport, e-sport nebo eSport?* dostupném na webových stránkách *České asociace esportu* (s podtitulem *Jazykové varianty v Česku a ve světě*) je komentována otázka užívání různých jazykových nuancí (jak ilustruje již samotný název textu).
- Stanovisko *Ústavu pro jazyk český* vede spíše k preferenci užívání pojmu **e-sport**.
- Na základě analýzy výskytu různých variant daného označení (slovníkové definice, užívání v názvu organizací, klubů či užívání v mediálním prostoru) je v závěru konstatováno, že trend za posledních deset let směřuje od preference používání termínu e-sport k současné dominanci termínu **esport** (Roháček, 2020).
- K tomuto trendu se kloní také *Česká asociace esportu*, o čemž mimo jiné svědčí i její název.
- Tento úzus respektujeme i v našem textu. Je mírně symbolické, že odborné jazykové posouzení **ustupuje dominanci uživatelského trendu**, neboť tento princip se v určité analogii vztahuje na mnoho problémových míst spojených se zkoumáním celé oblasti esportu.

Uchopení fenoménu esport

- V obecné rovině není příliš obtížné vyhledat definici esportu. Většinou se autoři se shodují na tom, že se jedná o fenomén, který lze označit jako „**soutěžní videohry**“.
- Můžeme se odrazit od definice, kterou uvádí na svých stránkách Česká asociace esportu: „Jde o **organizované soutěžní hraní hráčů nebo týmů**, v jakékoliv hře, **na jakékoliv platformě** (PC, konzole, mobil). Soutěže mají **jasná pravidla** a účastnit se jich mohou jak amatérští, tak profesionální hráči“ (Co je to Esport?, 2021).
 - Zde ovšem není nijak reflektován kontext užití pojmu *sport*. Je zcela patrné, že se v definici samé více operuje s pojmy *soutěž* a *hra*.
- Lze také využít poněkud jinak založenou definici, již nabízí např. Hamari & S Sjöblom (2017, 211), kteří označují esport za „...**formu sportu**, u níž jsou primární aspekty sportu realizovány a usnadněny **elektronickými systémy**; vstup hráčů a týmů, jakož i výstup systému esports jsou zprostředkovány **rozhraním mezi člověkem a počítačem**.“
 - Přeloženo autorem. V originální verzi: “...a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces.”

Uchopení fenoménu esport

- V definici již zaznívá slovo sport, ovšem taková definice je sama o sobě **příliš vágní** a příliš všezahrnující.
- Je ovšem v souladu s akceptovaným územ, že jako esport se obecně neoznačují všechny typy videoher (video gaming), ale **pouze ty, které mají soutěžní povahu** a jsou organizované v konkrétním systému soutěží (tamtéž).
- Významnou roli při hledání styčných bodů světa sportu a světa esportu hraje také **ekonomický aspekt**, který zejména některé esporty řadí k neopominutelným společenským fenoménům (Macey et al., 2020).

Uchopení fenoménu esport

- V definici již zaznívá slovo sport, ovšem taková definice je sama o sobě **příliš vágní** a příliš všezahrnující.
- Je ovšem v souladu s akceptovaným územ, že jako esport se obecně neoznačují všechny typy videoher (video gaming), ale **pouze ty, které mají soutěžní povahu** a jsou organizované v konkrétním systému soutěží (tamtéž).
- Významnou roli při hledání styčných bodů světa sportu a světa esportu hraje také **ekonomický aspekt**, který zejména některé esporty řadí k neopominutelným společenským fenoménům (Macey et al., 2020).

Gaming

- Takzvaná magická triáda, v angličtině nazývané „**play-game-sport**“, jejíž česká obdoba bývá většinou vyjadřována různými opisy (neboť čeština nedisponuje jednoznačnými rozlišovacími termíny pro pojmy „play“ a „game“).
- Již na tomto místě je však nutno upozornit, že v zásadě neexistuje příliš důvodů pro diskusi o tom, zda esports spadá do sféry hry, tedy do oblasti „games“.
- Již sama definice esportsu coby soutěžních videoher („competitive videogames“) hovoří jasně. Stejně tak po obsahové stránce splňují veškeré aktivity označované za esports parametry hry („game“).

Gaming

- Naskýtá se zde otázka, jak došlo k tomu, že fenomén, který mohl být v praktické i odborné rovině rozvíjen jako „hra/game“ a u něhož mohly být dominantními sledovanými atributy pojmy jako je „**gaming**“ či „**gamification**“, začal být označován jako **určitá forma sportu**.
- Je zcela jednoznačné, že základy pro toto východisko nepoložili kinantropologové. Ze samé podstaty kinantropologie (co by vědy o pohybu člověka) je zřejmé, že absence významné („tělocvičné“) pohybové aktivity staví esport spíše **na okraj zájmu většiny kinantropologů**.

Odbočka ke hře šach

- Historicky založená akceptace hry *šach* coby sportu zde však nepochybně představuje zajímavou paralelu.
- Podle mnohých kinantropologů šach mezi sporty nepatří. Jednoznačně tuto pozici vysvětluje Parry (2019), k jehož textům se ještě vrátíme.
- Kobiela (2018) rovněž vyslovuje myšlenku, že šach a další „mind sports“ nesplňují požadavky na zařazení mezi sporty, současně však upozorňuje na potřebu přesnějšího definičního ukotvení sportu.
- Jakmile se však ocitneme vně ryze kinantropologických pohledů, situace je již členitější. Například Puddephatt & Fine (2013) chápou šach jako určitou syntézu umění, vědy a sportu.

Odbočka ke hře šach

- A zde se dostáváme zpět k otázce, jak došlo k tomu, že šach **je mnohými považován za sport**. Nelze tu pochopitelně sledovat historické souvislosti nijak podrobně.
- Je však nutno připomenout, že v době, kdy se zásadně formoval koncept moderního sportu (v 2. polovině 19. století), představoval šach již **významný společenský fenomén i s ohledem na organizování institucionalizovaných soutěží** (v daném případě zejména turnajů).
- Prvním oficiálním mistrem světa se stal Wilhelm Steinitz **v roce 1886**, neoficiálně však byl považován za mistra světa již od roku 1866 (Steinitz & Landsberger, 2002).

Odbočka ke hře šach

- Pokud se podíváme na webové stránky *www.chess.com* , nacházíme zde řadu textů vysvětlujících, proč by šach měl být považován za sport. Tyto argumenty shrnuje například text *Is Chess a Sport?*, v němž se uvádí tyto **atributy šachu**:
- fyzická náročnost (doložená konkrétními příklady, kdy fyzická připravenost šachisty ovlivnila výsledky důležitých turnajů),
- vysoká úroveň soutěživosti,
- potřeba konkrétní dovednosti,
- rozvoj sportovního ducha,
- uznání šachu coby sportu Mezinárodním olympijským výborem,
- celosvětové rozšíření,
- podpora národního cítění,
- existence dopingových kontrol obdobných jako v jiných sportech.

Odbočka ke hře šach

- V textu je konstatováno, že šach je („mind sport“, tedy že je mentálním sportem (Is Chess a Sport?, 2021).
- Na stejném webu nacházíme i článek s velmi obdobným názvem *Is Chess a Sport? – 5 Reasons Why Chess is a Sport*, který k popsaným důvodům ještě navíc přidává
- mezinárodně uznávaná pravidla,
- nutnost pravidelného systematického tréninku.

Odbočka ke hře šach - vyústění

- Odbočku k šachové hře jsme zde zařadili zejména proto, abychom poukázali na skutečnost, že otázka po zařazení esportu mezi sporty **není ve světě sportu problémem** ve své podstatě nijak **novým**.
- Většina argumentů pro uchopení šachu coby sportu platí totiž i pro fenomén **esportu**.
- Zatímco mezi **kinantropology panují nad tímto uchopením určité rozpaky**, a v mnoha případech vidíme jasný nesouhlas s tím, že by šach měl být považován za sport, **šachisté toto zařazení většinou nerozporují**, případně (jak bylo uvedeno výše) jej přímo podporují.

Naznačení směru dalších úvah

Pohled kinatropologický

- - vesměs přesné definice termínu sport a mnoho (byť různorodých) exaktních koncepcí
- triáda tělesná kultura-pohybová kultura-sport
- triáda play-game-sport

versus

Pohled ze strany esportu

- není akcentována potřeba přesné definice „sportu“
 - sport je chápán spíše v „lidovém“ pojetí – „zasportovat si“, brát něco „sportovně“ apod.
- v odbornějších pokusech o uchopení fenoménu jsou akcentovány zejména a některé atributy moderního sportu
 - Soutěživost
 - Institucionalizace (turnaje, ligy, žebříčky)
 - Ekonomický profit (spojení s množstvím partipujících – aktivně i pasivně)
 - Fenomény play a game (řada sportů je hrami a představuje tak určitý model i pro esport)

Naznačení směru dalších úvah



Sport, Ethics and Philosophy

 Routledge
Taylor & Francis Group

ISSN: 1751-1321 (Print) 1751-133X (Online) Journal homepage: <http://www.tandfonline.com/loi/rsep20>

E-sports are Not Sports

Jim Parry

To cite this article: Jim Parry (2018): E-sports are Not Sports, Sport, Ethics and Philosophy

To link to this article: <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>



Published online: 12 Jul 2018.

Naznačení směru dalších úvah

6 podmínek pro užití termínu „sport“ dle Jima Parryho

We arrive at a simple definition of sports, as: ***institutionalised***

- ***rule-governed contests of human physical skill***. As well as providing defining features (characteristics) of sport, they also provide a ‘demarcation criterion’ (that is, they also tell you what sport is *not*). This is illustrated as follows:
 - **human** (*not animals*)
 - **physical** (*not chess*)
 - **skill** (*not jogging*)
 - **contest** (*not mountaineering*)
 - **rule-governed** (*not ‘field sports’*)
 - **institutionalised** (*not hula-hooping*)

(Parry, 2019)

Naznačení směru dalších úvah

Podobné exaktní koncepce nenacházíme v prostoru esportu.

Je žádoucí provést kategorizaci v rámci esportu podle dalších kritérií, nikoli pouze podle žánrů (MOBA, RPG, Racing, Sport Games atd.).

Například:

- Pohybová zátěž
- Obsah a jeho dopady (násilí, boj, strategie, sportovní témata – souvisí se žánrem, ale není totéž)
 - výchovný aspekt (mládež)
- Zasazení do souvislostí s fenoménem gaming (a dopady využívání digitálních technologií)
- Další souvislosti – možnosti a potřeby (kompenzace sedavého režimu, výživa atd.)

Závěrem

>esport coby sport<

???

Zdroje:

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O. & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies* 35(2), 351–365.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017), "What is eSports and why do people watch it?", *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 5–13. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>
- *Is Chess a sport?* (2021). Dostupné z <https://www.chess.com/article/view/is-chess-a-sport>.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kobiela, F. (2018). Should chess and other mind sports be regarded as sports? *Journal of the Philosophy of Sport*, 45(3), 279–295. <https://doi.org/10.1080/00948705.2018.1520125>.
- Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H. & Hamari, J. (2020). Does esports spectating influence game consumption?" *Behaviour & Information Technology*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1797876>.
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3–18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Puddephatt, A., & Fine, G. (2013). Chess as art, science, and sport. In Andrews, D. and Carrington, B. A *Companion to Sport*: 390–404. Oxford, UK: Wiley-Blackwell.
- Steinitz, W. & Landsberger, K. (2002). *The Steinitz Papers: Letters and Documents of the First World Chess Champion*. Jefferson (MC): McFarland & Company.