

Definice

Subkultura je soubor specifických norem, hodnot, vzorů chování a životní styl charakterizující určitou skupinu v rámci širšího společenství. Její členové ukazují svou náležitost k dané subkultuře vnějšími znaky, které zahrnují např. hudební preference, styl oblékání, způsob mluvy, či dodržování určitého archetypu chování.

Subkultura hráčů (Gamer Subculture)

V roce 1958 vytvořil americký fyzik William Higinbotham první počítačovou hru jež dokázala využít grafický display. Jen málo mohl tušit, na kolik byl *Tennis for Two* (jak hru pojmenoval) průkopnickým dílem, které mělo během příštích padesáti let zcela změnit tvář zábavního průmyslu.

Posuňme se o patnáct let později do roku 1973. V tento klíčový rok nastává fenomén hry *Pong*, první komerčně dostupné hry. Tohle předznamenává vznik mnoha dalších komerčně dostupných her a do existence vchází první počítačové herny. V tomto čase začíná profilace nové společenské skupiny – hráčů. Hry jako *Pong*, *Donkey Kong*(1981), *Space Invaders*(1978) a *Pacman*(1980) zahlcují arkádové herny. Každý z těchto titulů má svůj žebříček nejvyššího dosaženého skóre. Tato funkce efektivně mění hernu na sociální arénu, kde se jednotlivý aktéři snaží dostat na pomyslný vrchol a stát se tak nejlepším hráčem.

V této době je tedy hráčská subkultura již silně etablovaná, stále však není příliš relevantní k dominantní kultuře. Velká změna nastala teprve s příchodem celosvětové sítě internet. Ze švýcarského CERNu pocházející invence síťového propojení počítačů zásadním způsobem mění tvář subkultury i gamingu jako takového. V devadesátých letech se hráči začínají dělit na ty, kteří hrají na konzolích a na ty, kteří hrají na PC. Tento rozkol je obzvlášť viditelný v geografickém kontextu, kdy Severní Amerika hraje na konzolích, zatímco Evropané sedí spíše u osobních počítačů.

Fenomén multiplayeru (možnost propojení jedné hry pro více hráčů) se rozvíjí hlavně na přelomu tisíciletí. Multiplayer logicky hojně využívá rozrůstajícího se internetového propojení, ačkoli na něm není úplně závislý. K jednotlivým hrám jsou přiřazeny servery, kde spolu mohou hráči soutěžit či spolupracovat. Došlo tedy k přesunu gamerů do virtuálního prostředí, princip sociální arény, kterou známe z amerických heren sedmdesátých a osmdesátých let však zůstává stejný s tím rozdílem, že hráče nyní zastupuje jeho avatar – digitální projekce sociálních a herních akcí uživatele na síti.

Největší proměnou do současnosti prošla subkultura hráčů v prvním desetiletí třetího milénia; především díky reakci herního průmyslu na prohloubení a růst webového propojení. Pro PC hráče vznikají herní platformy jako *Uplay* společnosti *Ubisoft*, především však *Steam* společnosti *Valve*. *Steam* sdružuje herní komunitu historicky bezprecedentním způsobem; kombinací funkce sociální sítě, internetového obchodu a herní platformy boří staré konvence o multiplayeru.

Vzhledem k existenci mnoha různých žánrů (a subžánrů) počítačových her je důležité zajímat se o vztah mezi žánrem a hráčem. Hraje akční FPS (First Person Shooter) určitý typ lidí? Ve skutečnosti jde často o to, jaký druh imerze v zážitku počítačové hry hráč očekává. Lidé s rozvinutějším smyslem pro analýzu situace a multitasking ocení spíše strategické hry; člověk oceňující plynulost a okamžitou odměnu nalezne pravděpodobněji zálibu v FPS. RPG (Role-Playing Game) hráči jsou obzvláště zajímavá skupina, neboť svým oblíbeným žánrem kdysi předznamovali vznik počítačových her. Preferují soužití s jejich herním avatarem, o kterého se starají tak, aby dokázal dobře plnit jednu roli ve skupině. Jsou to gameři školy J.R.R. Tolkiena, snící o fantastických světech a jejich působení v něm.

Se zmapovanou historií herních komunit můžeme nyní prozkoumat herní subkulturu jako takovou. S demografického hlediska je zajímavé, že se během poslední dekády hodně vyvážilo věkové a genderové ratio. Zatímco koncem devadesátých let minulého století byli jasně dominantní skupinou mladí muži, v roce 2012 nacházíme v USA věkovou vyváženost. 32% hráčů má méně než 18 let, 31% má mezi 18 až 35 lety a konečně více než 35 let je 37% hráčů. Co se pohlaví týče: 47% gamerů v roce 2012 jsou ženy. Z toho vyplývá, že gamerem dnes může být prakticky každý, což boří stereotyp věkové a genderové afinity k počítačovým hrám.

Neodmyslitelným jevem v kontextu hráčské komunity je subkultura nerdů a geeků, neboť se tyto dvě skupiny silně překrývají. Nerd je člověk zajímající se o informační technologie a počítačové sítě, často na úkor sociálních a komunikačních schopností. O znatelném rozšíření a zviditelnění nerdovské komunity jasně dokládají současné trendy v neherním zábavním průmyslu. Filmy jako *Gamer*(2009) nebo *Tron Legacy*(2010) společně se seriály jako *Big Bang Theory*(2007-) a *IT Crowd*(2006-2010) jsou nepokrytě zaměřené na nerdovskou komunitu. Pro ilustraci – *Big Bang Theory* bylo v roce 2011 třetím nejstahovanějším televizním seriálem a prvním nejsledovanějším v USA v seznamu nejstahovanějších seriálů.

Dá se očekávat že trend hráčské subkultury zůstane rostoucí a bude nadále zásadně ovlivňovat produkci zábavního průmyslu. Hry se budou sofistikovanějšími a s nimi snad i jejich hráči.

Zdroje

Velký sociologický slovník. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 80718416411.

Entertainment Software Association [online], last revision 2012 url:

<http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf>

Torrentfreak [online], last revision 2012 url: <<http://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-tv-shows-of-2011-111216/>>