

Subkultura

Subkultura je soubor specifických norem, hodnot, vzorců chování a životního stylu charakterizující určitou skupinu v rámci širšího společenství, nebo také tzv. dominantní kultury, jíž je tato skupina součástí. Termín subkultura se také vztahuje na skupiny, které se podílejí na vytváření a/nebo jsou nositeli specifických vzorců chování, norem, hodnot a také životních stylů i když se zároveň podílejí na hlavní (dominantní) kultuře a na fungování širšího společenství [1]. Subkultura postihuje zvláštnosti souboru kulturních prvků typických pro menší vyhraněné skupiny v rámci většího celku, jejichž důležitým znakem je odlišení od mainstreamu [2]. Míra odlišnosti je různá, od malých detailů až po úplný opak, který pak nazýváme kontrakulturou. Vznik subkultur není podmíněn specifickými místy, nebo situacemi, důležitá je ale sounáležitost jejich členů a některé společné prvky (společný problém, věk, pohlaví, hudba, koníčky) [2]. Jednotlivé subkultury si vytvářejí vlastní specifické znaky, mezi které může patřit například slang, způsoby oblékání, a další [1]. Znaky, které tyto subkultury dávají najevo pak plní mimo jiné funkci komunikace s okolním prostředím uvnitř i vně subkultury [2]. Jednotlivé subkultury můžeme také dělit podle jejich charakteristik, podle věku (mládežnická subkultura), povolání, náboženství (seky, rituály), národnosti, etnika, původu, rasy, sociální pozice, sociální instituce, zájmů, segregace atp. [2]. U subkultur, které se výrazně odlišují, zejména pak u kontrakultur, často vzniká napětí a konflikty, které mohou ústít do značně dramatických situací (např. střety s policií, střety mezi subkulturami) [2].

Subkultura profesionálních hráčů digitálních her

Nazývat v dnešní době hráče digitálních her subkulturou je pošetilé. Je to již několik let, co herní průmysl překonal výdělky ten filmový a množství hráčů se pohybuje v číslech, jejichž sčítání se vymyká našim schopnostem [4]. Herní komunita je obrovská a stejně tak i různorodá, her se věnují mladí i staří, ženy i muži a jen těžko bychom pro všechny její účastníky hledali společného jmenovatele. Kdo je a kdo už není hráčem? Je hráčem ten, kdo si cestou autobusem do práce zahraje malou hru na mobilním telefonu? Je hráčem zákazník, který si při průchodu obchodním střediskem zahraje půlhodinovou část hry na vystavené herní konzoli? Bez toho, abychom definovali kdo je a kdo není hráč můžeme těžko definovat, kdo patří a kdo nepatří do subkultury hráčů. Digitální hry jsou dnes tak otevřené a přístupné, že je může hrát téměř kdokoli. Není potřeba vlastnit konzoli za několik tisíc, nebo dokonce výkonný počítač za několik desítek tisíc. Stejně jako mobilní telefony se i digitální hry staly každodenností, která je přístupná téměř všem. Smazání hranic mezi tím, kdo může a kdo nemůže být hráčem se z herní komunity stává základ, s nímž můžeme porovnávat další fenomény vznikající na jeho pozadí. Jedním z nich je i profesionální hraní digitálních her.

Počátky historie profesionálního hraní digitálních her spadají do počátků samotného herního průmyslu. Je důležité definovat, co myslíme profesionálním hraním digitálních her. Pojem můžeme vyložit dvěma způsoby: 1. zaměstnanci herních studií (firem), kteří hrají dokola určitou část připravované, nebo nové hry a hledají možné chyby (bugy), snaží se „rozbít“ hru skrze její herní mechaniky, tzv. testeři; 2. hráči kompetitivních her, kteří soutěží s dalšími hráči a vítězstvím na turnajích si zajišťují výděvky. My se budeme bavit o druhé skupině. Ta se začala vytvářet již v éře herních automatů a prvních opravdových digitálních her. Již v roce 1980 pořádala společnost Atari turnaj ve hře Space Invaders, kterého se zúčastnilo přes deset tisíc diváků [3]. Hlavně v jejích počátcích můžeme mluvit o subkultuře profesionálních hráčů. Ti se zdržovali kolem herních center, kde se společně pokoušeli na herních automatech překonat nejvyšší skóre, a nebo v kompetitivních hrách porazit protihráče [4]. Velkým krokem kupředu byla akční hra Doom z roku 1993, která umožňovala hráčům přes internetové připojení soupeřit, a kolem ní začaly vznikat první velké turnaje [3]. V polovině devadesátých let se začala formovat dnešní scéna profesionálních hráčů. Začaly vznikat první profesionální týmy a jejich členové si začali osvojovat životní styl spojený s bytím profesionálním hráčem. Žili pro hry. Jako profesionální sportovci trénovali několik hodin denně, pilování technik a sparing se spoluhráči byl také samozřejmostí. Také proto se této zábavě začalo říkat elektronický sport (e-sport). Pro většinu profesionálních hráčů byl také analytický přístup ke hrám. Hráči sami často snižují detaily her, aby dosáhli co největší přesnosti a přímočarosti herního světa. Od normálních hráčů je odlišuje také práce s herními mechanikami. Díky analytickému přístupu přicházejí profesionální hráči na nové způsoby „ohýbání“ herních mechanik v jejich prospěch a co největší maximalizaci výkonu, ať už se jedná o rychlost, přesnost, nebo sílu. Od roku 1997, kdy vzniká první liga digitálních her Cyberathlete Professional League se tato komunita stále zvětšuje a otevírá. Dle mého názoru ale status subkultury (v kultuře hráčů digitálních her) neztratí, jejím specifickým odpovídají totiž pouze „vybraní“ a dedikovaní jedinci, kteří chtějí ovládat hry lépe a vyčlenit se z masy hráčů [3]. Hlavním specifickým je ale výše popsáný přístup profesionálních hráčů k samotným hrám.

Zdroje:

[1]

WINKLER, Jiří a Miloslav PETRUSEK. *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum Praha, 1997. 598 s. Academia. ISBN 80-7184-164-1.

[2]

SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010. ISBN 80-247-2907-5.

[3]

BÁRTEK, Jan. Co je zajímavého na elektronickém sportu?. In: [online]. [cit. 2012-12-27]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/co-je-zajimaveho-na-elektronickem-sportu/>

[4]

DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of video games*. East Sussex, England: Yellow Ant, 2010. ISBN 09-565-0720-4.