

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Diplomová práce

**Identita hráčů eSport v rámci kompetitivního
týmu**

Valentýna Hrkalová

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologie

Studijní program Antropologie

Studijní obor Sociální a kulturní antropologie

Diplomová práce

**Identita hráčů eSport v rámci kompetitivního
týmu**

Valentýna Hrkalová

Vedoucí práce:

PhDr. Tereza Šlehoferová, Ph.D.

Katedra antropologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen
uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr. Tereze Šlehoferové, Ph.D. za odborné vedení a podnětné rady a komentáře při psaní této diplomové práce. Zároveň bych ráda poděkovala i informátorům, kteří byli ochotni participovat na tomto výzkumu a věnovat mu svůj čas.

Obsah

1	ÚVOD	1
2	IDENTITA	4
	2.1 Individuální identita	6
	2.2 Skupinová identita	6
	2.3 Identita a organizace.....	8
3	SPORT A IDENTITA.....	10
	3.1 Skupinová identita ve sportu	11
	3.2 Sportovní tým	14
	3.3 eSport.....	16
4	HRA A VIRTUALITA.....	19
	4.1 Identita on-line.....	22
	4.2 Sociální stránka virtuality.....	23
5	METODOLOGIE	26
	5.1 Cíle výzkumu	26
	5.2 Výzkumný vzorek	27
	5.3 Sběr dat.....	30
	5.4 Postup v analýze dat.....	32
6	ANALYTICKÁ ČÁST	33

6.1	Motivace členství	33
6.2	Struktura a hierarchie týmu	36
6.3	Role moci	42
6.4	Představa o spoluhráčích	45
6.5	Každodennost	47
6.6	On-line versus off-line	53
	6.6.1 Virtuální tým versus fyzický tým.....	57
6.7	Skupinová sounáležitost.....	61
6.8	Sportovní tým versus on-line komunita.....	65
6.9	Shrnutí výzkumu	72
7	ZÁVĚR	75
8	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	77
9	RESUMÉ	86
10	PŘÍLOHY.....	87

1 ÚVOD

Identita, sport a virtuální svět. Mohlo by se zdát, že si tyto pojmy nemají vzájemně co říci. Pokud by si měl člověk představit sportovní tým, vyjeví se fyzicky zdatní jedinci, kde toto fyzično hraje velmi významnou roli. V současné moderní společnosti se ale objevují i jiné, nové formy vnímání sportovní aktivity, a tím je eSport¹, tedy forma sportovních činností, které se odehrávají elektronickou formou a propojuje virtuální svět s reálným, sportovním. S tímto rychlým vývojem nového druhu aktivit je možné si představit budoucnost, kdy je tato forma zakořeněna jako něco zcela normálního, což nelze zatím říci o současnosti. Novodobý fenomén se postupně dostává do povědomí lidí se zkušenostmi s hraním počítačových her, ale i do široké veřejnosti, a často dochází i k nepochopení. Jak si někdo může vydělávat sezením u počítače a hraním počítačových her? S tréninkem, skvělými dovednostmi a ochotou oddat se svému snu se to některým hráčům daří a tým může vítězstvím ve světovém šampionátu League of Legends získat až 1 milion amerických dolarů², což je pro někoho neuvěřitelné. Pořádají se světové turnaje v arénách, které jsou plné diváků, přenášejí se živá vysílání, natáčejí se dokumenty³ a hráči jsou v komunitě své hry uznávanými osobnostmi nebo dokonce celebritami.

V posledních letech se objevila fascinace lidmi, kteří dokáží hraní počítačových her dostat na úroveň, kterou si mnoho z nás nedokáže ani představit. Otevírá se díky tomu nový pohled na kulturu her⁴ i na podstatu a status hry v počítačových hrách. Zároveň jsou otázkou možnosti a limity

¹ eSport je zkráceně electronic sport a označuje sportovní aktivity, organizaci a kompetitivní přístup v rámci počítačového hraní her (Wagner 2007: 182).

² Výhry a informace o světovém šampionátu je možné nalézt na oficiálních stránkách League of Legends. http://www.lolesports.com/en_US/articles/2016-world-championship-hits-north-america

³ Několik dokumentů, které je možné shlédnout na Youtube, se zaměřuje na hráče a jejich cestu k eSportu a životu, který s tím souvisí: <https://www.youtube.com/watch?v=q0wEW6NAPuE>, <https://www.youtube.com/watch?v=gyPLVMPBUE4>

⁴ Game culture

této nové formy sportu (Taylor 2012: 2). Jak je vidět, objevují se tak nové možnosti pro antropologické zkoumání tohoto oboru a pochopení toho, jak celá tato sféra funguje.

Tato práce se konkrétně zaměřuje na propojení tří výše zmíněných pojmů – identitu, sport a virtuální svět. Na poznání a porozumění týmové identity hráčů, která při členství v této skupině může vznikat. Kdo jsme nebo jací se zdáme být, má značný význam. Tato identifikace není záležitostí jen hranic a setkávání individuálních životů, ale vždy zahrnuje také individua a něco více, např. kolektivitu nebo historii, které mohou být v sázce. To, jak se díváme na identifikaci, je důležité v každodenním životě lidí (Jenkins 2008: 3). Cílem práce je zjistit a porozumět tomu, jak se utváří identita hráčů v eSport týmu, za jakých okolností se sami hráči vidí jako členové skupiny a identifikují se s ní a vytváří se kolektivní sounáležitost. Konkrétně i jakou podobu tato identita má. Pro širší porozumění je důležitá i každodennost, strukturace, hierarchizace a role moci ve skupině.

V úvodních částech práce jsou představeny hlavní teoretické přístupy a pojmy, které se týkají identity, sportu a v poslední řadě virtuálních světů. Jako první je pozornost věnována vymezení pojmu identity a jejím možným dělením, konkrétně na individuální, skupinovou a identitu v organizaci. Jelikož je hlavním zaměřením práce tento pojem, další teoretické zmínky o identitách jsou rozprostřeny v práci dle toho, pod které téma patří. Následuje část, která je zaměřena na sport, sportovní tým a vymezení identity v tomto odvětví. Z hlediska zájmu této práce je přiložena i podkapitola o eSport, kde je krátce popsán tento současný fenomén. Posledním teoretickým rámcem je virtualita a hra, kde je hlavní důraz kladen na sociální stránku tohoto on-line prostoru a na utváření a ovlivňování identity jedince. Po tomto uvedení do tématu je vymezena metodologie výzkumu, která obsahuje definování cíle, popis sběru dat, kterým byly polo-strukturované rozhovory, a popis průběhu analýzy. Výzkumný vzorek tvoří dva kompetitivní týmy hry League of Legends,

kteřá je zde krátce popsána pro orientaci v další analytické části. Poslední částí je analytická kapitola, která se již zaměřuje na výsledky výzkumu. Pozornost je věnována tématům, jako jsou struktura, hierarchie, moc nebo každodennost, které mají vliv na jedincův proces identifikování. Dále jsou rozepsány i otázky vzájemného ovlivňování a interakce více identit najednou a komparace virtuality a fyzická z několika hledisek.

2 IDENTITA

Důležitým konceptem při zkoumání skupiny lidí, v této práci konkrétně sportovního týmu a on-line světa, je identita. Ta je ale obtížně uchopitelným konceptem a každý autor ji může vnímat odlišně. Původ tohoto slova je spojován s latinským výrazem *identitās* nebo *īdem*, které v překladu znamenají totožnost (Rejzek 2001: 239). Identitu tedy můžeme vysvětlit jako to, kam jedinec či skupina patří, a také to, co je vyjádřeno skrze obraz sebe sama a odlišuje je od ostatních (Golubović 2011). V tomto smyslu identita představuje to, jak jsou individua a kolektivy diferencovány od jiných individuí a kolektivů, což znamená, že člověk ví a zná, kdo je kdo, vnímá a odlišuje, kdo jsme a kdo jsou ti druzí, kteří zároveň vědí, kdo jsme my (Jenkins 2008: 5). Podle Jenkinse (2008: 5) jde ale především o proces identifikace, s čímž souhlasí i Brubaker a Cooper (2000: 14–17) a říkají, že tato identifikace nebo kategorizace umožňuje se více soustředit na její zprostředkovatele.

Je možné najít i více způsobů pohledů na identitu. Jedním z příkladů může být esencialistické a kulturní pojetí identity. Esencialistické je založeno na tom, že existuje jádro, esenciální vlastnosti, a popírá význam sociálního prostředí a interakcí jako zdroje formování identity. Druhá je identita kulturní nebo také socio-kulturní, která je založena na kolektivním pocitu skupinové či individuální identity. Tyto kategorie mohou být ve sporu, pokud se objeví normy či hodnoty, které jsou nekompatibilní. To následně může vést k předefinování jednotlivce, nebo hodnot, které utvářejí jeho identitu (Golubović 2011: 25–27). Další možné dělení, kterému bude věnován prostor v další části práce, je na skupinovou a individuální identitu. Sem lze také zařadit dělení na externí a interní identifikaci, které mohou probíhat jak zvlášť, tak také simultánně. Tyto dva druhy procesu jsou součástí každodennosti a v praxi se projevují tak, že externí definice jedince je nezbytnou součástí interního definování sebe samého a naopak. Ne vždy se tyto procesy

shodují a může se lišit i to, jak vidíme sami sebe a jak vidí druzí nás (Jenkins 2008: 47–50).

Pokud se vrátíme k samotnému pojmu nebo procesu, jedinec se nerodí s danou identitou, ale adoptuje ji od svých rodičů. Ta však nevyjadřuje jeho individuální dispozice, ale pouze obraz toho, jaká by měla být. Postupem času se dostává k poznání sebe samého a kdo opravdu je, což může být v moderní společnosti těžkým úkolem (Golubović 2011: 27). Lidé se díky proměnám, nestálosti, změně a vědomí výběru možností (Bauman 2002: 144) snaží o to být členy mnoha skupin, z čehož je zřejmé, že budou mít i více sociálních identit, které jsou různě důležité (Abrams 1996: 229), ale nemusí na druhé straně přispívat k vytvoření dlouhotrvající stabilní struktury osobnosti. Tyto identity mohou být zaměnitelné, vzájemně nevyhraněné nebo dokonce odporující si. Z tohoto hlediska se pak mohou objevit problémy s integrací různých stránek identit osobnosti a následné koexistence identit lidí (Bauman 2002: 142–144). Jak uvádí Yves Michaud: „*S přemírou možností narůstá hrozba destrukce, fragmentace a rozkladu.*“ (cit. in Bauman 2002: 144). Díky tomu si můžeme všimnout problémů, že „hledáme sami sebe“, „nevíme, kam patříme“ nebo „nejsme ve své kůži“. Fromm tvrdí, že se může stát i to, že člověk prožije svůj celý život, aniž by poznal, kdo doopravdy je, a je utvářen identitou, která je mu předepsaná ať již rodiči, sociální skupinou nebo jinými autoritami (cit. in Golubović 2011: 27). Pro to, aby k tomu nedošlo, je třeba určitých procesů. Přichází tak adoptování skupinové identity, která uspokojuje potřeby jedince a touhu být součástí nějaké komunity. V rámci toho dochází k přijetí norem, zkušeností a víry dané skupiny, které nahrazují osamělost a neznámo ve světě (Golubović 2011: 28). Pro jednotlivce je typická snaha o dosažení určitých cílů nebo zájmů, usilují o to, „být“, nebo „být vnímán“ jako „něco“ či „někdo“ (Jenkins 2008: 42). Skupina lidí může sdílet vzorec aktivit či jednání, stejné vnímání toho, co dělají a jak to dělají, následně to pojmenovávají jako „to, jak jsou věci dělány“. Na druhé straně se tento

proces může jednoduše změnit na to, jak by věci měly být dělány, a mohou následovat odchylky od tohoto chování (Jenkins 2008: 158–159).

2.1 Individuální identita

Velmi častým uchopením a rozdělením identity je na osobní a skupinovou. S formováním individuální identity je spojena primární socializace, kdy se jedinec identifikuje především s lidmi, kteří mu jsou nejvíce blízcí, tedy hlavně rodinou. Z toho následně vzniká pojem primární identita. Ta obsahuje jak vývoj poznání, gender a lidskost, tak i v některých případech etnicitu nebo příbuzenství (Jenkins 2008: 41). Také se zaměřuje spíše na proces, kdy se vyvíjí vědomí sebe sama a nejdůležitější je svobodné rozhodnutí jednotlivce. To následně vede ke snaze o uniknutí z předem dané a předepsané sociální struktury a postupuje k tomu, kdy se individuum snaží zjistit, kdo doopravdy je (Golubović 2011: 29). Následně je v budoucnosti odolnější vůči změnám než jiné identity. Nedá se však říci, že by byla izolována od zbytku světa a jiných lidí. Na jedné straně jsou individua jedinečná a proměnlivá, ale také sociálně konstruována skrze interakce a redefinování jich samotných a druhých (Jenkins 2008: 40–41).

2.2 Skupinová identita

Jak již bylo zmíněno, individuum se již v prvních letech života identifikuje převážně skrze primární socializaci. Na tu dále navazuje sekundární socializace, která probíhá po celý život a do které patří interakce například se spolužáky, spolupracovníky, vrstevníky apod. Díky tomu jedinec získává pocit toho, že patří do dané skupiny (Golubović 2011: 29). Zde se subjektivní identita formuje do intersubjektivní a je možné ji nazývat skupinovou identitou, která je kontextuální a fluidní (Kebza 2007: 12). Tato kategorie dle Byrona (2003: 292) odkazuje

ke společným rysům ztotožňujících se se skupinou, která má hodnotící nebo emocionální charakteristiky, z kterých jedinec následně čerpá sebeúctu nebo pocit sounáležitosti. Skupinová identita v tomto rámci spojuje lidi, kteří jsou si v některých ohledech podobní a mají společného něco intersubjektivního. Dochází zde ke kategorizaci jedince do více inkluzivní sociální jednotky a z konceptu „já“ se stane „my“ (Brewer 1991: 476). Dle Cohena (1985) není až tak důležité, aby lidé rozuměli věcem stejně, ale aby sdíleli symboly, které jim dovolují věřit v to, že to tak je. Simultánně s pocitem členství a kolektivnosti nebo také inkluze se na druhé straně projevuje evokování diference od ostatních, neboli exkluze, které jdou spolu ruku v ruce. Je tedy potřeba ustanovení jakýchsi hranic, které tyto dvě části budou vymezovat (Jenkins 2008: 102). Členství totiž může v jedincích probudit a podpořit diskriminaci „druhých“, nebo také zveličovat podobnost uvnitř skupiny (Jenkins 2008: 112).

Prvním krokem pro ustavení skupinové identity je utváření vztahů mezi členy a vzájemného uznání (Jenkins 2008: 108). Následně je potřeba, aby tuto identitu uznali i signifikantní druzí. Zároveň je vyjednávána především i skrze její hranice (Barth 1969, Cohen 1985). Interakce však nemusí být jen fyzická, pro utváření kolektivní identity je dostačující i představa či imaginace ostatních příslušníků či nositelů stejné identity. Tento „virtuální“ proces v jednotném symbolickém prostoru posiluje sdílené vědomí participantů a tedy i skupinovou identitu (Anderson 2003: 244–245). Vzniklé symbolické hranice pak mohou sloužit ke kategorizování lidí, kteří se vymezují vůči jiným sociálním kategoriím, a vzniká dělení společnosti na skupiny. Definují také členství a podporují sounáležitost, což může vést k prosazování své vlastní definice reality (Lamont and Molnar 2002: 168).

2.3 Identita a organizace

Jelikož je tato práce zaměřena na kompetitivní tým, objevuje se zde spojitost identity a organizace, která se tak utváří v rámci eSport. Dle Jenkinse (2008: 167) je organizace definována v několika bodech. Za prvé jsou její součástí členové, kteří se snaží o dosažení cíle, který definuje tuto organizaci. Dále obsahuje kritéria pro identifikování jedince, tedy proces přijímání, následná dělba práce a specializace, kdy každý jedinec má různé funkce a úkoly. Není zcela možné, aby organizace postrádala vnitřní diferenciaci mezi členy skupiny. Zkráceně je to tedy ohraničená síť lidí, členů, kteří spolupracují a odlišují se od ne-členů. Když se podíváme na to, co má organizace společného s identitou, vyjeví se nám, že se zde prolíná a vzájemně na sebe působí individuum a kolektiv. Je možné ji popsat i jako síť jak individuálních, tak i kolektivních identifikací, což následně ovlivňuje to, co kdo a jak dělá a odpovídá na otázky typu: Kdo jsme? Co chceme být? Co chceme touto organizací sledovat? V průběhu života se toto členství jeví jako signifikantní přínos pro rozmanitost našich individuálních identit (Jenkins 2008: 183). Organizační identifikace má také významný vliv na jednání, interpretaci a rozhodování členů a také na proces změny (Lin 2004: 803).

Získání členství v organizaci je možné dvěma způsoby. Prvním je členství „dané“, které je definováno například původem, věkem, pozicí, genderem a jinými – je tedy založeno na tom, kdo jedinec je. Identifikace tohoto druhu je konstruována z pohledu ztělesnění a je vnímána jako přirozená, tudíž nad ní nemá jedinec kontrolu a žádné závazky k ní. Druhá možnost se týká individua – jeho členství je do určité míry nejisté a musí být schváleno. V tomto případě je konstruováno na to, co jedinec je, nebo co dělá. Můžeme zde vidět i podobnost mezi připsaným a získaným statusem (Jenkins 2008: 171–172). K vytvoření individuální interní identifikace mohou napomoci i rituály a symboly, které reprodukují členství, například logo, písně, uniformy, vlajky apod. Jejich sdílení jedinci

dodává pocit toho, že někam patří a je součástí něčeho většího, má také emocionální hodnotu (Jenkins 2008: 175).

3 SPORT A IDENTITA

Dalším tématem této práce je sport a sportovní tým. Nejčastějším chápáním sportu antropologií bylo, že se jedná o herní aktivitu s pravidly a kompetitivními aspekty a vyžaduje částečně fyzické úsilí (Blanchard 1995: 38). Je ho možné vnímat také jako aktivitu, víru a touhu, které jsou spojeny do multisenzuální události. Jeho centrem jsou tedy emoce a může díky tomu obohatit emocionální vývoj a formování identity sportovce (Duquin 2000: 477). Se sportem je spojena i hra a je třeba ji konkrétně definovat. V anglickém překladu se však objevuje odlišnost pojmů *game* a *play*, které se v českém jazyce nenachází. Slovo *play* je možné brát jako komplexní lidskou aktivitu, která je jedinci příjemná, je dobrovolná a vymezena určitými hranicemi ohraničenými v čase. Naopak slovo *game* je spojeno se soutěživými aktivitami, které zahrnují fyzické schopnosti, strategie, náhodu a různé kombinace všech těchto zmíněných jevů (Blanchard 1995: 38, 51). Existují také dvě pojetí sportu, první se zaměřuje na hru, soutěživost a výkon, je tedy nazýván soutěžním sportem, a na druhé straně je sport, který je spojen se zábavou, rozptýlením sama sebe (Flemer a Valjent 2010: 78).

V současnosti se objevuje ještě další model, a to definice moderního sportu, který, jak bude dále konkrétněji popsáno, je sport, ve kterém se objevují jiné a nové charakteristiky jako jsou sekularismus, rovnost, byrokratizace, specializace, racionalizace, kvantifikace a v poslední řadě obsese, která je spojena s rekordy (Guttmann 1994: 2–3), a roli v něm hrají také politika, nacionalismus a média (Blanchard 1995: 245). Po moderních sportech přichází pojem alternativní či lifestyle sport, který Rinehart (2000: 506) definuje jako aktivity, které ideologicky či prakticky poskytují alternativy k mainstreamovým sportům či hodnotám. Do nich lze zařadit sporty jako skateboarding, snowboarding, surfování a jiné. Po vymezení pojmů následuje konkretizace zkoumaného problému, jelikož sporty se mohou dělit z několika hledisek: individuální/kolektivní, letní/zimní, venkovní/vnitřní,

organizovaný/neorganizovaný a mnoho dalších. Každý sport však není specificky asociován ke konkrétním sociálním významům či hodnotám. Je spíše něčím, co je bráno jako vtělená praktika, kde jsou významy vytvářeny a jejich interpretace nemusí být jednotné (MacClancy 1996: 4).

3.1 Skupinová identita ve sportu

Již byla popsána organizační část sportovního týmu a identity. Dále je důležitá i složka sportovní. Tato práce je zaměřena na sportovní tým, který je možné přiřadit dle definice Guttmanna (1994: 2–3) do „moderního sportu“, který by se dal nejlépe popsat dle přítomnosti nebo absence distinktivního setu systematicky propojených formálně strukturovaných charakteristik, kterými jsou:

- Sekularismus, kdy moderní sport již není spojen s oblastí nadpřirozena nebo posvátna i přes to, že je často spojován se silnými emocemi a tendencemi ritualizace.
- Rovnost, což znamená, že by všichni měli mít stejné možnosti participace na hře na základě připsaných znaků (etnicita, pohlaví,...). Současně by měla být i pravidla pro všechny stejná.
- Byrokratizace, kdy je sport řízen či ovládán národní nebo transnacionální byrokracií spíše než kněžskou konkláve.
- Specializace z pohledu vývoje mnoha moderních sportů z méně diferenciovaných her. Jejich součástí je i škála specializovaných rolí a hracích pozic.
- Racionalizace, jejíž součástí je neustálé opakované prozkoumávání pravidel a častá revize. Sportovci trénují více vědecky a využívají moderní technologie a vybavení, aby dosáhli nejefektivnějších výsledků.
- Kvantifikace a s tím spojená nepostradatelnost statistiky a čísel ve hrách.

- Touha po rekordech, které jsou pro jedince neustálou výzvou k tomu, být lepší než ostatní, a dosáhnout tak moderní verze nesmrtelnosti.

Vytvoření skupiny v tomto odvětví obsahuje několik procesů a rolí, které jedinci získávají a učí se je. Současně je možné zkoumané týmy zařadit i do lifestylových sportů, které popisuje Wheaton (2007: 4–9) a tvrdí, že mohou poskytovat jedincům jedinečnou sociální identitu, utvářet kolektivní identitu a že vše záleží na míře zapojení jednotlivce do sportovních aktivit. I když vezmeme v potaz vliv moderního světa a existenci fragmentovaných identit, je možné utvářet ve sportovních komunitách stabilní a sdílené představy (Wheaton 2004: 293).

Sportovní tým je určitý druh organizace a je s ním tedy spojena i teorie identity či identifikace. Ta je definována dle Suttona et al. (1997: 15) jako osobní oddanost a emocionální vztah, který má člověk se sportem nebo sportovním týmem. Tato identita je dále založena na pocitu jednotlivce, že do této skupiny patří, nebo že je s ní jakkoliv jinak propojen. Reprezentují nejen hráče, vlastníky, trenéry, ale jsou spojeny i s městem, státem, univerzitou apod. (Heere and James 2007: 320–321). Tým může být pojímán jako součást větší sociální sítě, kde individuální identifikace může být ovlivněna vztahem, který s ní jedinec má, a která tým obklopuje, např. město, etnicita a jiné (Wann 2001). S identitou je zde spojena i loajálnost, která vyjadřuje optimistické a pozitivní elementy procesu identifikace a je rezistentní vůči změnám (Heere and James 2007: 331). Takovýto tým pak může pro jedince znamenat nejen ukotvení již zavedené sociální identity, ale také vytvoření zcela nové. Ty následně mohou působit simultánně, sezónně či postupně (MacClancy 1996: 3).

Popularita sportovních týmů a vztahů, které se v tomto prostředí objevují, je možné spojit s potřebou hledání kolektivní identity. Putnam (1993: 167) tuto identitu popisuje dále jako sociální kapitál. Tento druh

kapitálu má vymezený jako kulturní jev, který je ohraničen rozsahem občanského vědomí, sdílení společných norem, cílů, hodnot lidí určité skupiny, což následně vede ke kolektivním akcím. Základem je dále vzájemná důvěra lidí. O kapitál, konkrétně kulturní, se v rámci skupin zajímá i Fiske (1992: 33–34), který ho dělí dále na kulturní kapitál dominantní (oficiální) a populární, který je podřízen prvnímu zmíněnému. Jedinec tak může mít menší míru dominantního, ale vyšší míru populárního kapitálu, díky kterému může získat úctu v konkrétním uskupení lidí se stejnými zájmy. V takovém uskupení může vznikat i kolektivní víra, která je osvojena skupinou skrze uvědomění si svých skupinových cílů. V tomto procesu se následně stírají cíle konkrétního jednotlivce. Toto převzetí a osvojení kolektivní víry může člověku dodávat pocit sounáležitosti s jinými a s komunitou, ve které je členem (Gilbert 1994). Vliv má také globalizace a s ní spojené globální sporty, kdy se díky těmto procesům objevuje otázka identity v centru debat a vysvětlování důležitosti sportu v různých zemích (Jarvie 2006: 284).

Na to, jak tuto identitu zkoumat a studovat, je více pohledů. Například podle Zuccheromaglio (2011: 202) se v akademickém prostředí objevují dvě perspektivy, ze kterých je možné studovat identitu ve sportu. První studují především psychologové a zaměřuje se na identitu jako kognitivní a stabilní aspekt individua. Druhá perspektiva je sociální a zabývají se jí sociologové a antropologové, zajímají ji naopak především širší sociální proměnné a kontext, který může být např. kulturní, národní, etnický, politický apod. Dále však ještě přidává třetí možnost, a to zkoumání identity z pohledu rétoriky či jazyka a způsobu vyjednávání a interakce, což může mít vliv na dosahování určitých cílů a performancí specifických činností.

3.2 Sportovní tým

Sport je společenská instituce, je zde tedy patrná častá interakce jednotlivců a styk s jinými. Objevují se pravidla komunikace, které tyto vztahy udržují a mají vliv na celkový prožitek a účast na této aktivitě. Může se tak formovat tým, který je popisován jako podkategorie skupiny. Skupina byla Moorheadem a Griffinem (1998: 291–293) popsána jako „*dvě a více osob, které spolu interagují takovým způsobem, že se navzájem ovlivňují*“. Dále také tvrdí, že tým je něco více než skupina, a vnímají ho jako malou skupinu lidí s komplementárními dovednostmi, kteří jsou oddaní svému záměru, cíli a jsou vzájemně zodpovědní za jejich přístup k dané věci. Další možnou definicí je sportovní tým jako uskupení tří a více jedinců, kteří vzájemně interagují, sdílejí vědomí „my“ a tedy i pocit společné identity. Důležitým prvkem je i totožný cíl členů, objevují se normy a pravidla, která mohou být psaná i nepsaná a jedinci je dobrovolně dodržují (Kolajová 2006: 12). Většinou se pohybují do 15 lidí, jelikož je potřeba snadné komunikace mezi členy (DeVito 2001: 239). Každý z tohoto uskupení zastává skupinovou roli, tedy jednání a chování, které je ustálené a předpokládané (Janoušek 2015: 124). V první řadě po vytvoření takového uskupení se projevuje testování, kdy se jedinci dozvídají a zkoušejí, jaké interpersonální chování je ve skupině akceptováno v závislosti na reakci ostatních členů, a zjišťují tak své hranice. Následuje konflikt, kdy se jedinci snaží o projevení vlastní individuality a zauímají různé role. Tato fáze končí skupinovou kohezí a vzájemným uznáním členství a zároveň se utvářejí nové normy, které udržují existenci skupiny. V další fázi se objevuje strukturace rolí a skupina se tak stane jednou entitou. Posledním procesem je orientace členů na cíl, úkol, kterého chce skupina dosáhnout, a začínají jej postupně plnit. Tyto fáze jsou pojmenovány *forming*, *storming*, *norming* a *performing*. Navíc je k tomu ještě přidávána zcela konečná fáze, a to *adjourning*, kdy jsou všechny cíle naplněny a skupina se tedy rozpadá (Tuckman 1965: 386–387).

Důležitou roli v týmu hraje také soudržnost, čím je jí více, tím spíše bude skupina dosahovat jednoty a oddanosti vůči svému cíli a úspěchu. Tento aspekt může být stejně důležitý jako talent jednotlivců a je to něco, co dělá z týmu něco více než jen souhrn individuí (Jarvis 2006: 94). Vzniklá soudržnost je dynamickým procesem, který reflektuje tendence skupiny držet pohromadě a zůstat sjednocení pro naplnění potřeb jednotlivců (Carron, Brawley and Widmeyer 1998: 213). Koheze by se následně měla prozkoumávat z pohledu čtyř dimenzí, které spolu souvisí. První se zabývá skupinovou integrací, konkrétně jak jednotliví členové pojmají stupeň sjednocení skupiny v závislosti na aspektech týkajících se úloh, které je obklopují. Následuje sociální skupinová interakce, kdy vnímají sjednocení v závislosti na sociálních aspektech. Oproti tomu stojí individuální dimenze také ve dvou formách – individuální atraktivnost ke skupině, kdy jednotlivci vnímají své osobní zapojení do úkolových aspektů skupiny, a individuální atraktivnost ke skupině, kdy naopak vnímají své zapojení dle sociálních aspektů. Z této konceptualizace byla vytvořena operacionalizace koheze, která byla nazvána Group Environment Questionnaire, zkráceně GEQ (Carron, Widmeyer, and Brawley 1985).

Chování členů takového týmu může být obdobné jako chování jiných skupin, jako jsou pracovní skupiny či rodina. Jde především o procesy jako interakce mezi jednotlivci, shodnutí se nebo domluvení se na cíli, kterého chtějí dosáhnout, a na tom, jak zacházet se zdroji. Důležité je i pochopení toho, na jaké pozici členové stojí, jaká je jejich role, čím přispívají do úspěšného fungování týmu a v neposlední řadě také normy chování (Flemer a Valjent 2010: 84).

Ve sportovním týmu, v tomto případě virtuálním eSport týmu, je možné vidět tři specifické aspekty praxe. Jedná se o *intercorporeality*, *inter-embodiment* a *interplay*. *Intercorporeality* lze popsat jako praktiky, které si tým utvoří společně či jako intimní zkušenost týmové performance, je zde důležitá především interakce. *Inter-embodiment*

obsahuje zvážení i jiných týmů, a v poslední řadě *interplay*, což jsou všechny věci, které mohou formulovat, v tomto případě i síťovou, týmovou hru, jako např. pravidla turnajů, taktiky nebo výběr herních nástrojů (Witkowski 2012a: 49).

3.3 eSport

Electronic sport, zkráceně eSport, je definován jako oblast sportovních aktivit, ve kterých lidé vyvíjejí a trénují mentální nebo fyzické schopnosti skrze používání informačních a komunikačních technologií (Wagner 2007: 182). Je konzumovaný jako organizovaný a kompetitivní přístup k počítačovému gamingu⁵. Witkowski (2012b: 350) zmiňuje, že v posledním desetiletí tato forma hraní nabídla hráčům skrze strukturované on-line počítačové ligy a lokální události místo pro věnování se těmto činnostem závazně, kompetitivně či profesně. Díky tomu se také v milionu lidí, kteří hrají počítačové hry pro zábavu, mohou najít tací, kteří mají mimořádné schopnosti a tuto svoji výhodu uplatňují či využívají pro svoje živobytí (Burk 2013: 1536). Objevují se tak i profesionální či částečně profesionální turnaje a v některých případech se tak smazávají rozdíly mezi on-line a off-line zkušenostmi (Seo 2013: 1551). Příkladem může být World Cyber Games (WCG), turnaj, který je srovnatelný s olympijskými hrami. Ve hře League of Legends se organizují Worlds Championship Series, NA LCS⁶, EU LCS⁷. V univerzitní oblasti, která je více rozšířená v USA, můžeme najít CSL⁸, tedy meziuniverzitní hráčskou ligu Severní Ameriky nebo uLoL⁹, která zahrnuje prostor USA a Kanady, a jde o studentskou síť hráčů z univerzit. V České republice můžeme sledovat Mistrovství ČR v mnoha počítačových hrách, nejen v League of Legends. Se stále větší

⁵ Hraní počítačových nebo video her (<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gaming>)

⁶ The North America League of Legends Championship Series

⁷ The European League of Legends Championship Series

⁸ Collegiate Starleague

popularitou a rozšířením vznikají i institucionální vedení, správa eSportu, profesionální ligy a organizace po celém světě. Za zmínku stojí například Cyberathlete Professional League v USA, Korean eSport Association v Jižní Koreji nebo Electronic Sports League v Evropě. V České republice toto odvětví není tolik rozšířeno a objevují se organizace především ve formě uskupení podporující konkrétní týmy, nejznámější internetovou platformou je poté PLAYzone.

Otázka hráčů jako sportovců je však velmi kontroverzním tématem a objevuje se i v populárních médiích, kde jsou prezentovány obě strany pohledu. Podobné debaty se však odehrály ještě předtím, než se na scéně objevily počítačové hry, a to především v otázce, zda se za sport dají považovat šachy, šipky nebo poker. V takovéto pozici se nyní nachází gaming – mezi digitální hrou a sportem. Například v Jižní Koreji je možné vysledovat, že počítačové hry mají mnohonásobnou početní převahu sledujících než například baseball, dále v roce 2014 přilákal světový šampionát v League of Legends čtyřicet tisíc fanoušků do Soulského stadionu. Názory na gaming jako sport se týkají toho, že je možné jej nazývat profesionálním sportem, protože obsahují soutěže, vítěze a poražené a také fanoušky (Taylor 2012).

V eSportu můžeme najít mnoho možností, lze vidět širokou škálu platforem, skrze které se hraje – domácí počítač, herní konzole apod., nebo mnoho žánrů her – bojové, strategické, sportovní a jiné (Burk 2013: 1538–1539). Každá tato hra, i když zcela odlišná, obsahuje nějakou formu komparativního měření, které může rozhodovat o hráčské úrovni. Díky těmto pravidlům a praktikám je potřeba lidí či organizací k dodržování a konzistenci kompetitivních praktik v tomto oboru (Seo 2013: 1544). Konkrétně hraní počítačových her závodně bylo popsáno jako bohatá smyslová zkušenost s mnohovrstevnými fyzickými požadavky za účelem být soutěživý (Witkowski 2012b: 369). Může se pak také stát, že hra

⁹ University League of Legends

pro jedince přestává být zábavou a je spíše vážnější aktivitou, kdy je přínosem sociální status či finanční a jiné ohodnocení.

4 HRA A VIRTUALITA

Jak již název vypovídá, kromě identity a sportovního týmu je v této práci výzkumným zájmem i skupina lidí, která se pohybuje ve virtuálním světě, a to v on-line počítačové hře¹⁰. Ani v akademickém prostředí nejsou tato témata vynechána a těší se stále větší popularitě. Z hlediska této práce je možné zmínit např. T. L. Taylor, socioložku, která se zaměřuje na studium internetu a počítačových her, v nichž se soustřeďuje na sociální praktiky, utváření prostředí či technologií. Ve svém díle *Play Between Worlds* (2006) řeší například jak genderové, tak i sociální aspekty hry, kdy se snaží ukázat, že hraní počítačových her není záležitostí pouze izolovaných jedinců, ale je to velmi sociální aktivita, která se může spojit i s reálným životem mimo on-line svět. V současné době se také soustředí na profesionalizaci hraní počítačových her a vývoj této scény, a to především v knize *Raising the Stakes* (2012), kde se zaměřuje i na gaming a jeho status jako sport. Dále se o virtuální světy zajímá T. Boellstorff v díle *Coming of Age in Second Life* (2008), kde se noří do světa hry Second Life, kterou se snaží prozkoumat pomocí etnografických metod. Zde se ale objevuje názor, že by se měla virtualita zkoumat pouze v on-line prostoru a ne současně i v reálném životě participantů. Tento pohled vede k diskuzi v akademickém světě, na jeho opačné straně stojí i zmíněná T. L. Taylor (2007). Posledním příkladem může být C. Pearce a její dílo *Communities of Play* (2009), kde klade důraz na lidskou touhu po komunitě, identitě a vztazích. V těchto a mnoha dalších pracích přichází problém s definováním objektu analýzy, které není jednotné, pro někoho jsou to on-line komunity, pro některé nová média nebo digitální antropologie (Golub 2014: 136). Otázkou zůstává i to, jaký termín používat pro život mimo virtualitu. Označení „reálný svět“ může být problematické, protože indikuje to, že virtuální dimenze není

¹⁰ Travinor (2009: 26) definuje něco, jako počítačovou hru, pokud je to lidský výtvar ve vizuálním a digitálním zprostředkovateli, je určený pro objekt zábavy a zahrnuje také pravidla, cíle hry a interaktivní fikci.

reálná sama o sobě. Ta se tak ale může jevit díky tomu, že produkuje vztahy a strukturuje jedincův život (Boellstorff 2008: 18). Uvedený pojem je pak možné nahradit termíny jako fyzický svět nebo off-line svět (Knorr 2005: 7–8).

V současné moderní době je velmi viditelné, že světu vládne moderní/digitální technologie, která se stává součástí každodenních aktivit a životů lidí, ať už se jedná o internet, chytré telefony či nové technologické a lékařské vynálezy a nepočítatelně dalších. Jejich vývoj je spojen s postupným zdokonalováním. Pro příklad, historie internetu vede ke konglomerátu počítačových sítí, které byly vytvořeny Defense Advanced Research Project Agency (DARPA) ve Spojených státech amerických okolo roku 1960 a jeho zdokonalování pokračuje do současnosti. Záhy na to se objevují Multi-User Domains¹¹ (dále jen MUDs) a snaha nacházet i v těchto technologiích zábavu a hru (Crawford, Gosling, and Light 2011: 4–5). Za hru je možné v širším pojetí považovat dobrovolnou činnost, která má stanovené časové i prostorové hranice a je praktikována dle dobrovolně přijatých a závazných pravidel. Má také svůj vlastní cíl a je doprovázena emocemi, jako je napětí nebo radost, současně přináší i pocit zkušenosti mimo všední život (Caillois 1998: 26). Pokud vezmeme v potaz tuto definici her, je možné sem zařadit i textově založenou zábavu, jako jsou právě MUDs. Julian Dibbells se v 90. letech jako jeden z prvních zasadil o to, demonstrovat světu, že i něco tak abstraktního, jako je textová hra a databáze, se může stát světem, který je pro ty, kteří ho obývají, neodolatelný a přesvědčivý (Golub 2010: 18). S tímto názorem však ne všichni souhlasí a objevují se i případy, kdy jsou odmítnuty akademické práce založené na textových hrách z důvodů, že do tohoto schématu nepatří (Crawford, Gosling, and Light 2011: 8).

¹¹ Multi-User Domains ve zkratce MUDs jsou počítačové hry či domény, které jsou textově založené. Odehrávají se v reálném čase a obsahují hraní různých rolí, chaty nebo i utváření skupin (Turkle 1999: 643).

Když se však vrátíme do historie a vývoje pro tuto práci uznaných her, jednou z prvních je MUD z let 1978–1980, dle které se následně pojmenovalo celé odvětví tohoto typu her (MUDs) a jedná se o textově založené herní dobrodružné prostředí. Dalším příkladem je hra z roku 1974 *Dungeons and Dragons*, která bylo založena na ústním předávání a představování určitých rolí. Tyto praktiky vzdálených her mají dlouhou historii již v deskových a jiných zábavných činnostech, které byly praktikovány na dálku prostřednictvím dopisování, příkladem mohou být i šachy a jejich odvětví „korespondenční šachy“. Došlo tak ke konverzi deskového prostředí do digitálního prostoru (Crawford, Gosling, and Light 2011: 4–5). Taylor (2006:23) toto odvětví považuje za nový směr využití internetového prostoru s komunikací lidí a vnímá jej jako počátek fenoménu virtuálních světů.

Po textovém prostředí následovaly pokusy o grafické on-line hry, kdy se v roce 1990 podařilo vytvořit hru nazvanou *Habitat* nebo dále *Diablo* z roku 1996. Z toho vyplynula nová popularita MMOs (Massively multiplayer on-line games), kde šlo o komunikaci s jinými hráči a budování nového světa. Postupem času se mezi lidmi a těmito technologiemi vytvořil silný vztah, a tak vznikl velmi bohatý průmysl. S tím souvisí i vliv gamingu na každodenní životy lidí a jejich identity, má tedy mnoho dopadů od ekonomických po sociální či kulturní (Crawford, Gosling, and Light 2011: 6–7). Taylor (2006) ve své knize ukazuje na příkladu MMORPG¹², jak hráči okolo sebe vyvíjejí mnoho forem komunikace, sociálního řádu a komunit. Řeší také to, jak jsou do skupiny socializováni, co je potřeba se naučit v komplexním souboru interakcí, hierarchie a struktury. Role reputace je dle ní také důležitým faktorem, jelikož se buduje skrze interakce s jinými hráči a je často považována

¹² MMORPG je grafická Massive Multi-Player On-line Role-Playing Game, hra, kde hrají hráči proti sobě v grafickém prostředí, vytvářejí si avatary, za které hrají a plní úkoly, probádávají daný svět, anebo sledují příběhovou linii a nejvíce ze všeho interagují s ostatními hráči (Martin 2005: 2).

za klíčový faktor při přijímání nových členů do týmu. Můžeme zde říci, že je považována za komponent sociálního nebo i kulturního kapitálu. Tento svět se tak dle Goluba (2010: 39) stává reálným, pokud nám na něm záleží a ne pokud jen vypadá velmi podobně našemu světu. Podobně i James (1950: 295) tvrdí, že realita znamená především vztah k našemu emocionálnímu a aktivnímu životu a cokoli, co nadchne a stimuluje naše zájmy, je reálné.

4.1 Identita on-line

On-line svět je v této práci také důležitým tématem, a to díky zasazení výzkumného vzorku do eSport prostoru, který je situován do virtuálního světa počítačových her. Tato virtualita a zároveň i globalizace mají současně výrazný vliv na identitu jedince v této moderní době. Zásadou jsou jak technologické inovace, tak i lékařské a jiné, dále migrace, statusová mobilita nebo také masová média. Lidé jsou tak již více navyklí žít v globálním prostředí více než v lokálním a jejich život je tak více různorodý (Jenkins 2008: 32–33).

Pro hledání své identity tak může být v současnosti vhodné i virtuální prostředí, jelikož digitální technologie hrají v každodennosti jedinců velmi významnou roli, a to především zvyšující se popularita gamingu. Ten je často vnímán negativně, jelikož u něj jedinci tráví více času na úkor času stráveného v realitě. Zde je díky svobodě a anonymitě možné vytvářet, prozkoumávat více identit najednou a časté je i jejich hledání v on-line počítačových hrách. Pro zkoumání a zkoušení nových identit je nejčastější tzv. hraní rolí ve virtuálních komunitách především v MUDs (Turkle 1999: 643), jelikož toto prostředí simultánně obývá více jedinců najednou (Taylor 2011: 372), příkladem může být známá hra Dungeons and Dragons z roku 1974. Na tomto místě jedinec začíná s tím, že si vytvoří svou vlastní personu nebo osoby a může je měnit podle prostředí, do kterého vstoupí. V kyberprostoru se tak objevuje mnoho

možností pro jednání a pro identifikování sebe sama nebo pro navazování nových sociálních vztahů, na druhé straně to má různé efekty na jednotlivce, kteří mohou mít odlišné cíle. Také to ale může dopomoci k sebereflexi a odpovědím na otázky typu: Co mi mé chování v kyberprostoru může říci o tom, co chci nebo kdo jsem (Taylor 2011)?

Po MUDs se rozšířily hry založené na MMORPG, příkladem může být World of Warcraft. Jsou založeny především na vizuálnosti a také na tom, že zde jedinec může aktivně participovat na identitě, která se mu zdá až reálná (Martin 2005: 2). Podle McAllistera (2004: 9) může dojít až k tomu, že počítačové hry dokáží formovat mysl, tělo a i kultury. Někteří badatelé (např. Burn and Carr 2006) na druhé straně tvrdí, že zde nejde o novou či odlišnou identitu, ale spíše o rozšíření již existující. Ať už se jedná o vybrání charakteru nebo jeho pojmenování, vždy jde o naši osobnost, která komunikuje s jinými lidmi skrze počítač. Tato interakce může být sice zprostředkována, avšak to samé je možné vnímat i s jazykovou komunikací či prezentování se v každodenních činnostech, ať už on-line či off-line (Burn and Carr 2006).

4.2 Sociální stránka virtuality

Multiplayerové hry jsou skupinově orientovány, hráči tak utvářejí jednotky, které se zakládají na koordinované mobilizaci a členství ve skupině, přesto se však může objevovat nedostatečné sblížení a jedinci pro sebe mohou být cizinci (Holin, Chuen-Tsai, and Hong-Hong 2003: 288), záleží především na hře, ve které se tyto skupiny utvářejí. I tak se ale objevují jedinci, pro které je důležitá sdílená zkušenost, kolaborativní povaha hry nebo socializace určitou komunitou hráčů a utváření si reputace. Všechny tyto aspekty tak mohou ovlivnit následnou dlouhodobou participaci na konkrétní hře (Ducheneaut and Moore 2004: 360). Baym (2010: 75–90) v on-line komunitách nachází pět hodnot. První je smysl prostoru, kterým myslí virtuální svět, který

komunita obývá. Druhou je sdílená praxe, konkrétně diskurz skupiny. Třetí jsou sdílené hodnoty a podpora, které dále dělí na tři druhy, a to emocionální, informační a podpora spojená s úctou a posílením sebevědomí. Sdílené identity jsou čtvrtou hodnotou a popisuje je jako identifikaci sebe sama v prostoru komunity, kdy jedinec zastává roli, ke které se také hlásí, a míra identifikace se odráží na vztahu jedince a komunity. Poslední hodnotu vnímá jako mezilidské vztahy, které mohou vytvářet pocit sjednocení. Rheingold (1993: 5–7) tvrdí, že tyto on-line komunity mohou nahrazovat veřejné prostory, jako jsou kavárny nebo restaurace, tak, že se samy stávají centry veřejných sociálních interakcí. V on-line světě lidé dělají skoro totéž jako v realitě, jediné, co chybí, a necháváme za sebou, jsou naše těla.

Jak je vidět, internet a jeho užívání či hraní počítačových her je sociálně a kulturně vytvářeno a situováno, a má to tedy důsledky a významy za hranicemi on-line světa. Je mnoho příkladů, kdy je vztah vytvořený v on-line prostředí přenesen do reality, organizují se schůzky či jiné události, nebo je komunikace sdílena skrze jiné on-line platformy (Crawford, Gosling, and Light 2011: 13). Různá fóra jsou často využívána skupinami hráčů pro organizační aktivity a vytváření komunity jako takové, webové stránky pro šíření kolektivních vědomostí a i video stránky, které podporují zdokonalování dovedností. Pomocí komplexní globalizace se tak mohou spojit jedinci z různých částí světa na jedné platformě bez ohledu na jazyk a kulturní bariéry (Taylor 2011: 376). Objevuje se tedy i otázka, jak nejlépe porozumět vztahu virtuálního světa a reality, ve kterých se jedinci nacházejí. Někteří autoři, jako např. Boellstorff, tyto dvě oblasti oddělují a virtuální světy zkoumají odděleně od reálné komunikace zúčastněných a širšího kontextu (Golub 2010: 24), i jiné práce se zaměřují na internet a kyber prostor s tím, že jsou izolovány a odlišeny jako samostatný prostor nebo svět (Crawford, Gosling, and Light 2011: 10–11). Na druhou stranu tohoto postupu se staví například Golub nebo již citovaní Crawford, Gosling a Light (2011: 11),

kteří tvrdí, že počítačové hry a internet jsou spíše částí lidského každodenního života, sociálních schémat a interakcí a je třeba jim takto i rozumět, což je možné spojit i s tvrzením, že tyto sféry postupně splývají (Taylor 2007: 113).

5 METODOLOGIE

5.1 Cíle výzkumu

Tématem práce je sportovní tým hráčů multiplayerové on-line počítačové hry, kdy se popularita těchto virtuálních světů a her stává celosvětovým trendem a dává tak antropologii prostor pro nový výzkumný terén a nové studie. Cílem výzkumu je zjistit a porozumět tomu, jak se utváří a jaká je identita hráčů League of Legends v rámci eSport týmu. Konkrétněji je cílem výzkumu vymežit, za jakých okolností se sami hráči vidí jako členové týmu, identifikují se s ním, vytvářejí profesionální tým, a jak se utváří jejich kolektivní identita. S vymezením tohoto primárně virtuálního týmu souvisí i otázka, zda se na něj dají vztáhnout charakteristiky klasického sportovního týmu a aspekty formování identity v reálném prostoru. Stejně tak je zájmem výzkumu i strukturace a hierarchizace týmu, role moci, motivace a organizace času či každodenních praktik.

Jelikož je zde zkoumáno utváření individuální i kolektivní identity, které jsou nejčastěji vymezovány vůči ostatním, a jedinci sami sebe vnímají za členy, je práce zaměřena na aktéry určité skupiny. Zájem je tedy kladen i na získání porozumění fenoménu eSport týmů, virtuálního identifikování se a jednání aktérů, kteří jsou v tomto ohledu zainteresováni. Jedněmi z výzkumných otázek tak jsou např.:

- Co pro jedince znamená být součástí tohoto týmu?
- Jaké jsou pro něj důležité hodnoty týmu, jaké jsou týmové hodnoty a zda se shodují?
- Proč je pro ně důležité členství v tomto týmu?
- Co jím chtějí získat?
- Proč se stali jeho součástí?
- Jak je členství v této skupině ovlivňuje? Jak v realitě, tak i ve virtuálním prostředí?

5.2 Výzkumný vzorek

V práci byly výzkumným vzorkem dva týmy, které se dají zařadit pod eSport, a to ve hře League of Legends, zkráceně LoL, která je vedena společností Riot Games a vyšla v roce 2009. Velmi zkráceně se jedná o multiplayerovou on-line video hru, kde tým pěti lidí soupeří proti jinému týmu o zničení oponentovy báze. Celkově zde interaguje deset lidí skrze on-line prostor. Hra nabízí i osobnější možnosti, jako jsou jeden proti jednomu (1v1) či tři proti třem (3v3), ale v rámci eSport je využívána možnost především pět proti pěti (5v5). Toto hraní, kdy je zainteresováno více jedinců i proti sobě, se nazývá PvP (player versus player). LoL může být hráno i jen proti počítači, ale tento jev se objevuje především v začátcích každého hráče, který se po nějakém čase přesune k interaktivnějšímu aspektu hry. Vizualně je hra zasazena do mapy nazvané Summoners Rift (viz Příloha č. 2) a hráči si dělí pozice do tří prostorových linií: *top lane*, *mid lane* a *bot lane* (viz Příloha č. 3) a poté i úloh, které jsou: *jungler*, *top*, *mid*, *adc* (attack damage carry) a *support*. Tyto dva aspekty se ve hře spojují, kdy na každé linii jsou zapotřebí jiné techniky. Na *top lane* je potřeba hráč *top*, *mid lane* hráč *mid*, *bot lane* je specifická tím, že se zde sehrávají dvě postavy – *adc* a *suppor*, poslední úlohou je *jungler*, který se pohybuje po celé mapě dle potřeby. Každý hráč si navíc vybírá postavu (*champions*) ze 136 možností, která má své specifické schopnosti (Can Karakus 2015: 3–4). Pro tuto práci je však nejdůležitější rovina interakcí a vztahů, které díky tomuto on-line světu mohou vznikat.

Pro získání informátorů byla použita metoda sněhové koule, nepravděpodobnostní účelový výběr vzorku, jelikož se jedná o skupiny lidí, ke kterým není zcela jednoduchý přístup. Jak popisuje Bernard (2006: 192–193), mohou být tři důvody, proč tomu tak je. Prvním je to, že skupinu tvoří jen málo členů, kteří jsou rozmístěni na velkém prostoru. Druhým je stigmatizace skupiny, její uzavřenost a bytí v ústraní nebo i její případné schovávání se. Jako poslední důvod uvádí i to, že se jedná

o členy elitní skupiny, kteří se o výzkum nezajímají. Lze zkonstatovat, že v této práci se nacházejí všechny tři alternativy. Do prvního důvodu je možné informátory zařadit díky prostoru, ve kterém je výzkum praktikován. Jelikož se pohybujeme ve virtuálním světě, k jedincům se reálně není jednoduché dostat a jsou prostorově velmi vzdáleni. Také se nejedná o příliš známou a laické veřejnosti přístupnou oblast, často jsou jedinci skeptičtí vůči některým nabídkám či výzkumům. Objevuje se tak částečně i důvod druhý. A posledním, třetím důvodem je to, že se jedinci o tento typ výzkumu nezajímají, anebo na něj nemají čas. Proto je výhodné se skrze klíčového informátora dostat k dalším členům skupiny a lokalizovat tak postupně celý tým, který chce výzkumník sledovat (Bernard 2006: 193). Při výběru vzorku bylo kritériem, aby se týmy účastnily pravidelně turnajů, ze kterých mají nějaké ohodnocení (finance, body, materiální ohodnocení a jiné), a které spadají pod jejich kategorii. Rozhodující byla také existence pravidelných tréninků, zaštitění týmů organizací, která se zabývá touto tematikou a zařazení členů do kategorie eSport hráče.

Jak již bylo zmíněno, předmětem výzkumu byly dva týmy. První pochází z amerického prostředí, a to konkrétně z Jižní Karolíny. Je situován do univerzitní oblasti eSport, kde v turnajích proti sobě soupeří týmy konkrétních škol. Zúčastňují se např. již zmíněných uLoL nebo CSL nebo dalších on-line turnajů, které nevyžadují přítomnost hráčů tváří v tvář. Členů je pět, jedná se o muže ve věku 19 až 22 let (viz Tabulka č. 1), jsou studenty Univerzity Jižní Karolíny a jejich tým spadá pod eSport klub, který má navíc týmy i z jiných her. Členové se tedy setkávají i mimo on-line svět a interagují mezi sebou i ve světě reálném. Tento tým nemá žádné členy navíc, jako jsou trenéři nebo manažer, tyto pozice hráči zastávají sami a každý má svou specifickou roli. Všichni v rámci týmu hrají hru již několik let, někteří i od jejího počátku v roce 2009.

Tabulka č. 1: Přehled informátorů amerického týmu

Informátor	Pohlaví	Věk	Lokalizace
Mark	Muž	20	Pennsylvania
Vincent	Muž	21	South Carolina
Brian	Muž	19	Michigan
John	Muž	22	South Carolina
Thomas	Muž	20	South Carolina

Druhý tým spadá pod českou sféru eSport, která zde není ještě úplně rozšířena a zavedena, především pro laickou společnost. Můžeme zde najít eSport organizace, které pod sebou mají týmy různých her (LoL, Counter Strike, Heartstone,...) a nesou jejich jméno, tedy prezentují tuto organizaci a hlásí se pod ni, mají své sponzory a partnery. Nejvýznamnějším turnajem je MČR, o stupeň níže jsou off-line turnaje¹³, které probíhají nejčastěji v eSport barech po celé České republice, a on-line turnaje, které probíhají pouze ve virtualitě. Tento tým má také pět hráčů a trenérskou či manažerskou pozici zastávají sami členové. Jsou to muži od 15 do 24 let a každý pochází z jiného města (viz Tabulka č. 2). V tomto případě se hráči nesetkávají tváří v tvář, ale především on-line, kde se také seznámili. Členové rovněž hrají hru LoL velmi dlouho, někteří i od jejího vydání v roce 2009. Pouze dva se již setkali díky blízkosti bydliště. Cílem tohoto týmu je také účast na zmíněných off-line turnajích, přestože se zatím podílejí na on-line turnajích v českém herním prostředí.

¹³ Turnaje, které se hrají na fyzickém místě, a hráči se tak setkávají tváří v tvář i se svými oponenty.

Tabulka č. 2: Přehled informátorů českého týmu

Informátor	Pohlaví	Věk	Lokalizace
Pavel	Muž	18	Brno
Radek	Muž	23	Karviná
Ondra	Muž	16	Kutná Hora
Jirka	Muž	15	Ústecký kraj
Petr	Muž	17	Pardubice

5.3 Sběr dat

Výzkum byl v této práci založen na kvalitativní metodě, která může zprostředkovávat hlubší porozumění společenských fenoménů spíše než metoda kvantitativní (Silverman 2005: 20). Základem byly polo-strukturované rozhovory, které sledují obecný scénář otevřených témat a otázek, někdy je v tomto případě používán i rozhovorový návod. Zároveň byl dán informátorům prostor na jiné připomínky či vlastní vyjádření k dané oblasti výzkumu, důležitá je tedy i flexibilita a schopnost reagovat na informátorovy odpovědi. To může vést k tomu, že scénář lze pozměnit, otázky mohou být kladeny v jiném pořadí či mohou být zcela vynechány nebo pozměněny (Bernard 2006: 210–212, Boellstorf, Nardi, Pearce and Taylor 2012: 97). Tímto jsou polo-strukturované rozhovory specifické, protože umožňují částečnou strukturaci témat, ale na druhou stranu každý rozhovor není zcela stejný - otázky mohou být pokládány odlišně a data tak nejsou zcela jednotná a identická. Dle Boellstorfa, Nardi, Pearce a Taylor (2012: 93–95) jsou také rozhovory důležité proto, že mohou poskytnout skutečně soukromou diskuzi. Ta může odhalit názory, které je obtížné získat jiným způsobem a které by jedinci neradi

řešili s jinými členy skupiny. Díky tématu práce byly rozhovory realizovány on-line. V tomto způsobu provádění výzkumu se objevuje i otázka toho, zda jedinci odpovídají pravdivě ve velmi anonymním prostředí internetu a virtuálních světů. Jak ale zmiňují Boellstorff, Nardi, Pearce a Taylor (2012:93)¹⁴, lidé mohou lhát nebo říkat pravdu v obou případech – skrze rozhovor tváří v tvář či skrze on-line rozhovory. Pro potřeby výzkumu byl připraven návod a osnova obsahující okruh témat a otázky, které se ho týkají (viz Příloha č. 1).

Celkem bylo provedeno a zaznamenáno 10 rozhovorů s eSport hráči, které v průměru trvaly okolo 50 minut. Výběr prostředí pro dialog byl v tomto případě jednoduchý a byl zasazen do on-line prostoru, kdy byl s každým jedincem domluven přesný čas a počítačový program, přes který byla diskuze prováděna. Před začátkem sběru dat byli informátoři informováni o zkoumaném problému a účelu výzkumu a požádáni o povolení nahrávání rozhovorů, což bude následně použito při analýze výsledků. Pro zachování anonymity jsou dále používána smyšlená křestní jména. V této práci byly prováděny rozhovory skrze voice chat¹⁵ v programech Discord (viz Příloha č. 4) a TeamSpeak (viz Příloha č. 5) a byly nahrávány programem Audacity, který umožňuje zaznamenávat jak hlas informátora z reproduktorů počítače, tak i hlas výzkumníka z mikrofону, což následně usnadňuje proces přepisování rozhovorů. Dále jsou v textu citace anglických odpovědí vlastním volným překladem, kdy je v poznámce pod čarou uvedeno původní znění pro možné upřesnění odpovědi. Tematické okruhy se týkaly základních informací o hráčích a jak se ke hře LoL a do týmu dostali; upřesňujícího fungování týmu a jejich praktik pro pochopení struktury; organizace času nebo každodenních praktik. Cílem dalšího okruhu bylo zjistit, jak se jedinci ztotožňují s tímto týmem a jak se utváří jejich týmová identita, jak

¹⁴ T. L. Tylor (2006) dělala výzkum např. mezi lidmi z počítačové hry EverQuest, Boellstorff (2008) a Pearce 2009) dělali výzkumy virtuálních světů a prostoru jako takového.

¹⁵ Voice chat je forma hlasové komunikace používána na internetu skrze určité programy.

tuto skupinu vnímají, jak se vůči ní cítí a co pro ně znamená být součástí této skupiny hráčů.

Před analýzou byla provedena transkripce rozhovorů. Ta je chápána jako grafická reprezentace vybraných aspektů chování jedince, který je součástí konverzace. Tedy konkrétně přenesení audio nahrávky do psaného slova. Tento přepis je důležitý pro zachycení pomíjivých momentů lidského chování v konverzaci na papír pro následnou analýzu. Měl by být chápán spíše jako doplňující článek, ne jako nahrazení elektronické nahrávky (Kowal and O'Connell 2004: 248).

5.4 Postup v analýze dat

V rámci analýzy bylo nejprve provedeno opakované čtení výzkumného materiálu a následného vyhledávání individuálních aspektů, které souvisí s kontextem výzkumné otázky. Současně byla vyhledávána i nová a individuální témata, která z rozhovorů vyplynula na povrch. Toto opakované čtení zabraňuje přehlédnutí částí textu, které prvně nenaplní výzkumníkovo očekávání (Schmidt 2004: 254–255). Pozornost byla kladena i na to, zda jsou odpovědi informátorů v souladu s položenými otázkami. V této fázi byly zaznamenávány odlišnosti nebo podobnosti, které se v rozhovorech objevovaly.

Následně byla získaná data rozložena na jednotlivé výzkumné kategorie, ke kterým byly vytvořeny abstraktní kategorie pojmů – kódy, což jsou klíčová slova či zásadní informace z rozhovorů, které by měly zastupovat. Ty byly dále aplikovány na rozhovory, což umožnilo zobecnění dat a následné srovnání. Dále byly vyhledány vztahy, které je možné sledovat, a z toho vytvořeny větší tematické celky, které se shodují s následujícími kapitolami. Posledním krokem byla interpretace výsledků a jejich diskuze (Schmidt 2004: 255–257).

6 ANALYTICKÁ ČÁST

6.1 Motivace členství

Všichni informátoři přišli do styku s počítačovými hrami již ve svém mládí díky sourozencům, kamarádům či spolužákům, kteří je hráli. Konkrétně do hry LoL byla většina zainteresována již od jejího počátku v roce 2009 a od té doby jsou jejími věrnými hráči. V současné době se čas strávený nad LoL počítá od tří hodin do osmi hodin denně, o víkendu např. i 12 hodin z důvodu zlepšení se a pokročení na žebříčku bodování. S tím současně souvisí i snaha o zdokonalení celého týmu a jeho úspěchů. Samozřejmě u informátorů nechybí ani záliba v jiných typech her, avšak tato konkrétní, LoL, přesahuje veškerou jinou činnost v této oblasti a je motivací i pro to, dostat se v její struktuře v rámci možností co nejvýše. Jak již bylo zmíněno v popisu této hry, jde především o interakci několika lidí a o velmi kompetitivní pole působnosti, i to je možné považovat za jednu z příčin jejich zájmu o tuto hru. Jak popisuje Caillois (1998: 26), hra by měla být praktikována dobrovolně a být doprovázena emocemi, které podporují zkušenosti mimo každodenní život a v tomto případě i život v realitě, jelikož se pohybujeme v on-line světě. Jako emoce je zde možné považovat jak napětí, radost, tak i uspokojení z výher a soutěživosti pro jedince, kteří jsou povahově velmi kompetitivní. Toto sdílení a uspokojování sociálních potřeb jedince je důležitým aspektem pro utváření pocitu sounáležitosti ve skupině lidí (Golubović 2011: 28) a tedy i utváření skupinové identity.

„Vzhledem k tomu, že jsem hrozně kompetitivní člověk, tak hrozně rád soutěžím v nějakým týmu a dost mě to baví.“ (Petr, 17 let)

„Zatímco to pro nás byla stále zábava, bylo to také i o tom, víceméně, hlavně vyhrávat a být ten nejlepší tým, jakým můžeme být.“ (Vincent, 21 let)¹⁶

Největší motivací pro informátory vždy bylo mít s kým hrát jako tým. I když ze začátku hráli s kamarády jako skupina, nebylo to strukturované, což je to, co hráči hledali. Druhou možností bylo také to, že informátor hrál sám Solo queue¹⁷, což se po delší době stává nezáživnou a nudnou činností, kdy se hráč zasekne na jedné úrovni a je těžké se zlepšovat a hra už nepřináší tolik radosti. Je možné vysledovat tlak na to, najít si další hráče, kteří sdílejí tuto touhu po týmu a chtějí brát hru vážněji, ne jen jako volnočasovou zábavu. To následně může vést k osobní oddanosti a emocionálním vztahům v rámci týmu a utváření nové týmové identity, kdy má jedinec pocit, že do této skupiny patří a je s ní nějakým způsobem i propojen (Heere and James 2007) a nahrazuje to pocit osamocení ve světě (Golubović 2011: 28). Současně to může být výsledkem hledání kolektivní víry, kterou popisuje Gilbert (1994) jako to, co dodává jedinci pocit sounáležitosti s týmem, kterého je členem.

„Užívám si hraní s týmem, potřeboval jsem to, protože nenávidím SoloQ a s týmem je to chytřejší hraní a víc promyšlený. A taky to není tak náhodný a můžu se díky tomu efektivněji zlepšovat. Protože v týmu, když máš lidi, kteří jsou na stejné úrovni nebo i lepší, máš pak lidi, kteří ti mohou dát nějakou zpětnou vazbu a pomoci ti zlepšovat se.“ (Mark, 20 let)¹⁸

¹⁶ „While it was still fun it was more about like pretty much just winning and being the best team that we could be.“ (Vincent, 21 let)

¹⁷ Neboli SoloQ je způsob hry, kdy jedinec není s nikým domluven a je náhodně spárován se čtyřmi jinými hráči.

¹⁸ „I hate LoL solo que, I enjoy playing like a team, because it smarter game play and more calculated. And it's not as random and I get to work and improving myself more efficiently. Because on the team if you have other people who are your skill level or even better you have people who can give you feedback a help you improve.“ (Mark. 20 let)

„Dostat tu možnost hrát s ostatními lidmi, kteří sdílejí tu samou vášně jako já, bylo vážně super, protože když jsem začínal hrát, asi tak první tři roky jsem hrál hlavně sám nebo s kamarády, ale nikdy jsme nevytvořili opravdový týmový prostředí, kde jsou naplánované tréninky a je to víc seriózní.“ (Vincent, 21 let).¹⁹

„Rád hraju tu hru, ale zároveň s tím chci dělat něco víc s tou hrou. Víš, chci mít z toho i zábavu s ostatními lidmi zároveň s hraním té hry.“ (Brian, 19 let)²⁰

K hledání pocitu sounáležitosti či zmíněné kolektivní víry, a tím vymazání pocitu osamocení, pomáhá globalizace, kdy je pro jedince jednodušší najít si spoluhráče z různých částí státu a dokonce i světa. Což dle Taylor (2011: 367) dále napomáhá i smazávání kulturních či jiných bariér. Například ve zkoumaném českém týmu je věkový rozdíl až 8 let, ale v týmové interakci se předmět tohoto tématu neobjevuje a věk zde nehraje roli. Zároveň jsou hráči rozprostřeni po celé České republice a seznámili se on-line skrze hru a komunitní česká fóra. Na druhé straně tady máme americký tým, jehož členové se seznámili tváří v tvář vzhledem k tomu, že se jedná o univerzitní tým a klub, který navštěvují. Důležité je však vždy sdílení oblíbených činností s lidmi, kteří mají stejný cíl. To vychází i z toho, že sport²¹ je společenskou institucí a dochází díky němu ke kontaktu různých lidí, což má následně vliv na prožívání této činnosti. Díky těmto výše zmíněným procesům pak vzniká tým, který

¹⁹ „Getting the opportunity to play with other people who also share the same passion that I did was really cool for me because when I first started playing the game for like the first three years I mainly played with myself or with like a friend or two but we've never really done a real team environment where we had scheduled practices and it's a lot more serious.“ (Vincent, 21 let)

²⁰ „I guess I like the play the game but I wanna do something more with the game. I want like have fun with other people while playing the game.“ (Brian, 19 let)

²¹ Pokud je zde zmiňován sport v tomto on-line odvětví, může se vyskytnout námitka, zda se za něj dá vůbec považovat, ale tomuto tématu bude věnována pozornost a zamyšlení v jiné kapitole.

si ustanovuje svá pravidla, členové mají své cíle a objevuje se forma soudržnosti mezi jednotlivci, kteří do něj vstupují.

6.2 Struktura a hierarchie týmu

Pokud následně vznikne tým, vytváří se podle Moorheada a Griffina (1998: 291–293) v jeho rámci soubor pravidel, norem a společných cílů, komunikace a přístup k dané věci. Z pohledu organizace se připojuje i dělba práce či specializace jedinců a jejich funkce.

Ve hře LoL tým nejčastěji obsahuje pět členů a v některých případech i trenéra, manažera nebo náhradní hráče. Členství je zde z pohledu Jenkinse (2008: 171–172) nejisté a musí být schváleno, z čehož se následně vyvíjí interní identifikace s týmem pomocí např. jména týmu, jehož sdílení s ostatními může vést k silnějšímu pocitu sounáležitosti. Pro příklad po podání otázky, co se informátorům jako první vybaví, když slyší jméno svého týmu, většina odpovědí se obracela na zážitky, které s těmito lidmi sdílejí, a jak je vnímají.

„Já si představím ty super časy, který jsme zažili, a turnaje, na kterých jsme byli, a všechnu tu tvrdou práci, kterou do toho vkládáme. Jsem vážně hodně rád, že jsem měl možnost získat tuto zkušenost s nimi.“ (John, 22 let)²²

„Asi jako moje kamarády, moje spoluhráče, to je svým způsobem to samé, jsou oboje, mí kamarádi i spoluhráči, pracujeme a usilujeme o něco spolu a to bylo super, mít možnost to všechno s nimi sdílet.“ (Vincent, 21 let)²³

²² „I just think about like the fun times that we've had and the tournaments we've been to and all the hard work we've put in. I'm still really happy that I got to have that experience with them.“ (John, 22 let)

²³ „I guess like my friends, my teammates it's kind of like the same, they are both friends and teammates, we work and struggle together and it's been a blast being able to do all this with

Pokud se vrátíme ke zkoumaným týmům, chyběly pozice trenéra a manažera v podobě konkrétní osoby navíc a členové je zastávali sami. Většinou to bylo z toho důvodu, že nebylo možné najít schopné trenéry, kteří by týmu přidávali vědomosti, které samotní hráči nemají. Role manažera nebo také kapitána už byla přítomna a zastával ji vždy jeden hráč z týmu. Ten má na starosti plánování turnajů a tréninků, částečně potom i aktivity spojené s propagací týmu či řešení přijímání nových členů, pokud je to potřeba. I tak jsou ale členové rovnocenní a rozhodnutí, která se odehrávají, jsou společnými diskuzemi.

„Tak někdy se stává, že hráč přijde s tím, že bychom mohli na tento turnaj, a všichni to tak nějak, no o hodně věcech hlasujeme a finální rozhodnutí je na našem manažerovi, který plánuje hry, který budeme hrát, dělá rozvrh tréninků na celý týden a takové věci.“
(Thomas, 20 let)²⁴

„Jo a když už to je něco, co by se mělo rozhodovat v pěti lidech tak jak jsme, tak prostě jdeme v pěti a snažíme se to nějak vyřešit.“
(Radek, 23 let)

Kromě takto oficiálních pozic jsou v týmech i jedinci, kteří tým podporují spíše z morálního hlediska a soustředí se na to, aby byla týmová nálada vždy nahoře, ať už se jedná o prohru či řešení problémů, které mohou v týmech nastat, nebo o vtipkování při a po hře pro uvolnění napětí. Jeden informátor např. uvádí na příkladu spoluhráče se zraněním ruky:

them.“ (Vincent, 21 let)

²⁴ „So it's like a player will bring up like hey we can go to this tournament and everyone just sort of, we kind of vote on a lot of things a lot of final decisions would be made by our manager - he plans all of our games we are gonna do and practice schedule for the entire week and stuff.“
(Thomas, 20 let)

„No, každej tam má prostě nějaký podíl, no. Já hodně jakože se snažim ted'ka vlastně naše adc má problémy s rukou, takže jako je dost nervní poslední dobou nebo tak. A když pak třeba prohrajeme tak je fakt hodně naštvanej, tak se snažim pořád udržovat tu morálku a říkat, že když prostě čím víc budeme trénovat, tak příště už to bude lepší, příště už neuděláme ty a ty chyby a tak. Snažim se prostě udržovat tu pozitivní morálku, aby tam nevznikala žádná negativita nebo tak něco. Protože vim, že když bude negativní jeden, tak prostě se to potom časem přeneso i na ty ostatní a to já nechci prostě, abychom se rozpadli kvůli nějaké blbosti nebo tak.“
(Pavel, 18 let)

Možnosti hierarchie se objevují nejen mimo, ale i v rámci hry, kdy jsou hráči rozděleni do pěti různých rolí, s kterými se pojí i odlišné činnosti. Těmito rolemi jsou *jungler, support, adc, top a mid*, kdy *support* a *jungler* mají více přehledu o hře a více času na to sledovat, co se děje, a dostávat tak i informace od ostatních členů týmu. Proto jsou tito hráči nejčastěji *shot calleři*²⁵ a rozhodují o tom, jak se bude hra vyvíjet. V tomto bodě se objevují dvě možnosti praktikování tohoto nepsaného pravidla. Důležitým aspektem je totiž zkušenost a úroveň konkrétního člena týmu. U českého vzorku záleželo především na zkušenosti nejstaršího člena, který LoL hraje nejdéle a nějaký čas trénoval s jiným hráčem, který je streamerem²⁶ a analytikem pro herní soutěže LoLka. Zároveň má pozici *supporta*, čímž se propojují dva důležité aspekty pro to, kdo bude hlavním hlasem v průběhu zápasu. Na druhou stranu je ale informátory zmiňováno, že to tak nemusí být pravidelně, a tato pozice se předává dle konkrétní hry. Na americké straně je možné setkat se s podobným jevem

²⁵ Člen týmu, který říká ostatním, co má kdo v průběhu hry dělat a kam jít. Je tedy rozhodujícím článkem, dle kterého se odehrává celá strategie.

²⁶ Za streamera je považovaný člověk, který vysílá (streamuje) živý přenos, v tomto případě toho, co právě hraje ve hře LoL. Je to určeno pro široké publikum, které s ním může živě komunikovat skrze diskuzi. Tento jedinec hru i komentuje, popisuje a reaguje na komentáře sledujících.

a tím je důležitost zkušenosti hráče. Zde je význam kladen na hráče, který byl v rámci školy v Koreji studovat a také z osobních důvodů zlepšit se ve hře, jelikož je tam herní scéna a eSport zakořeněný v každodenních praktikách mnohem více než v Americe, či ještě více než v České republice. Navíc se u tohoto týmu objevuje postupem času společné domlouvání na postupu hry, kdy je potřeba souhlasu většiny, než se udělá nějaké větší rozhodnutí. Je tedy znovu patrná rovnocennost členů skupiny, která zároveň se zkušeností hráčů převyšuje nepsaná pravidla hry, která mají být hráči dobrovolně dodržována (Kolajová 2006). Současně se objevuje i částečný projev vzájemného uznání či rozpoznání, které popisuje Jenkins (2008: 112) a tvrdí, že je to prvním krokem ke skupinové identifikaci. Není tedy možné říci, že by se objevovalo převyšování některých členů nad jinými s možnými následky rozporů, ale veškerá rozhodnutí jsou kolektivním shodnutím a jsou dále uznávána všemi členy. Zároveň je možné pozorovat rozložení populárního kulturního kapitálu (Fiske 1992: 33–34), kdy jsou uznávány informace o hře či jiných věcí z tohoto oboru (světové dění v eSport, orientace v jiných hrách, analytické či strategické schopnosti apod.). Čím více jich jedinec má, tím větší má populární kulturní kapitál a je tak vyzdvihován ostatními členy skupiny. Zde se také mohou členové odlišovat od dominantního kulturního kapitálu a vytvářet si tak oddělení na „my“ a „oni“, které utvrzuje skupinové cítění.

Z těchto příkladů lze vyčíst všechny části podpory, které Baym (2010: 75–90) nachází v on-line komunitách. Těmi jsou emocionální a informační podpora, a dále i podpora, která je spojena s úctou a posilováním sebevědomí. Emocionální nacházíme v podobě morální a emocionální podpory týmu. Informační v roli zkušeností některých hráčů, které se v týmu sdílejí pro lepší fungování celého uskupení a dosahování lepších výsledků. Poslední je i úcta a sebevědomí, kdy lepší hráči v týmu nejsou negováni nebo proti nim není závist, ale naopak jsou spíše „uctíváni“ ostatními členy týmu. Konkrétně byli hráči, kteří měli

zkušenosti navíc, kterých není možné zcela jednoduše získat, obdivování a jejich názory byly pro tým velmi důležité. Tím, že jedinec získal nebývalé zkušenosti a jiný náhled na odvětví eSport, byl následně ostatními spoluhráči vnímán jako důležitý článek pro posunutí týmu dál. Tímto se spojily dvě formy podpory, kdy úcta a sebevědomí je propojeno s informacemi, pro které jsou hráči uznáváni.

Otázka hierarchie se může projevit i ve spojení s organizací, pod kterou se tým hlásí a patří do ní. Pro český tým to je organizace, která zastřešuje více týmů najednou a je celkovým nadřazeným vedením. Jelikož jsou její součástí, rozhodování o některých projektech či otázka financí a medializace se přesouvá na tuto vyšší rovinu, tedy tým nemá tolik slovo ve zmíněných částech svého fungování. Například finance jsou zde tříděny dle potřeb celé organizace a také z úspěchu a velikosti²⁷ týmu. Jelikož je tento tým ve svých počátcích a organizace obsahuje starší a úspěšnější týmy (např. ve hře Counter Strike), tyto zdroje putují spíše mimo jejich potřeby. To může následně vyvolat negativa či rozpory. U informátorů se však objevuje spíše pokora k tomu, že to vnímají jako svoji první šanci, díky které se následně budou moci dostat dál a případně tím i vydělávat větší finanční obnos. Zároveň se tak objevuje reprodukce členství, kterou popisuje Jenkins (2008: 175), a to z toho hlediska, že se jedinci identifikují s touto organizací, konkrétně s jejím jménem, které je pro ně důležitým faktorem při získávání prestiže a ohlasu v rámci jejich činností. Současně jsou pyšní, že mohou být součástí tohoto „jména“, a je možné vyzorovat emocionální hodnoty s tím spjaté.

„Zkusit posunout třeba nějak tu organizaci, protože se jeví jako hrozně přátelská a hrozně v pohodě lidí, tak něco pro ně získat, nějaký úspěch.“ (Petr, 17 let)

²⁷ Velikostí zde není míněn počet členů, ale celkové povědomí o tomto týmu v rámci eSportu České republiky a jak moc je známý a úspěšný.

Velikým tématem je zde i otázka financí, a to především v cílech a snech hráčů, kteří by se chtěli dostat do ciziny, kde je tato sféra placena mnohem více než v České republice, na což si také stěžují. Konkrétně tato jejich organizace spolupracuje s několika sponzory, ale pozornost je tomuto týmu věnována pouze z hlediska medializace a propagace pro českou širší veřejnost a diváky eSport. K tomu jsou připojovány materiální nebo finanční výhry z turnajů, kterých se účastní. Pro to, aby byli placeni, je potřeba dosáhnout větších úspěchů, což tento tým zároveň spojuje ve společném cíli.

„Třeba jako já tu jsem, já to mám jako první větší šanci, tak nemůžu za ním přijít a říct „tak chci tolik a tolik, šup jinak nehraju“, akorát sám sobě dělám škodu, já vim, že on mi to nedá, protože nemůže, nemá. Protože musí nějak sponzorovat nejdřív tu sekci, kde jsou úspěchy, že jo. Proto jsou nastavená měřítka tak, ukažte se, pokud něčeho dosáhnete, tak můžeme měnit podmínky, tak, jak to funguje všude, že jo.“ (Radek, 23 let)

V americkém týmu se objevují jiné podmínky fungování, což znamená, že zde tým není registrován pod konkrétní organizací, ale pod klubem v rámci vysoké školy, což lze vnímat také jako formu organizace, která má poslední slovo nad konkrétním týmem. Nejvyšší vedení univerzity ale tolik nezasahuje do činnosti klubu a veškeré věci si proto členové zařizují sami. Není zde eSport uznávaný stejně jako jiné sportovní kluby např. fotbalu či basketbalu, kdy jsou hráčům dávana stipendia. Díky tomu je také snahou těchto hráčů být rozpoznatelní na poli univerzitních soutěží a proslavit své jméno a zároveň s tím i jméno své školy. To by následně mohlo vést k uznání tohoto klubu jako svébytné části sportovních univerzitních aktivit. I zde se tedy objevuje již zmíněná reprodukce členství skrze jméno a název týmu, které se shodují (Jenkins 2008: 175). Na nižším stupni pak stojí samotný klub, který je veden prezidentem. Ten má vliv na přijímání členů a fungování celé této skupiny, jejíž součástí jsou i tematické činnosti v rámci školy nebo pořádání turnajů

na těchto prostorech. Protože se jedná pouze o studentský klub, vzájemný vztah mezi členy není nijak odlišován i přes oficiální pozice. Fungování týmu tak tato role nijak neovlivňuje.

Jak je vidět, i zde se objevují různé a mnohoznačné formy struktury, hierarchizace, komunikace a norem, které si sami hráči utvářejí ve vlastním prostředí. Ty, jak tvrdí Crawford, Gosling a Light (2011: 13), nejsou přímo propojeny s hrou samotnou nebo jejími mechanismy, ale jsou výsledky fungování samotné hráčské komunity, a to především skrze jejich opakované interakce a vyvíjení herního rámce.

6.3 Role moci

Otázka moci byla již částečně představena v předchozí kapitole, kde byla rozebrána hierarchizace týmu a organizací, do kterých spadají. Je třeba ale dodat ještě několik dalších poznatků na toto téma. Jak bylo zmíněno, moc má ve zkoumaných týmech nejednotnou charakteristiku a je těžké zcela jednoznačně říci, kdo je na nejvyšším stupni a jak to dále ovlivňuje zbytek členů. Ale i tak, jak tvrdí Jenkins (2008), každý jedinec má v organizaci svou funkci a nesmí chybět diference mezi členy skupiny. Zároveň je v jisté míře počítáno s tím, že budou jedinci, kteří jsou součástí organizace, částečně podřízeni kolektivním rutinám, případně i pravidlům. Což vede k tomu, že dělají vše pro to, aby byl naplněn cíl skupiny a její úspěšné působení.

Informátoři nejčastěji hovořili o rovnocennosti, stejném postavení a společném rozhodování, kdy vůdčí role není něco, s čím by byl jedinec specificky spojován a co by ovlivňovalo jeho identifikaci nebo interakci. Pokud bychom se podívali konkrétně na určení přesného vymezení moci v roli fungování týmu, je možné to vnímat takto²⁸:

- Zastřešující organizace

²⁸ Seřazení je od nejvyšší pozice po nejnižší.

- Kapitán týmu/ manažer
- Nejzkušenější hráč
- Shot caller
- Ostatní hráči.

S tímto rozdělením se pojí nejen povinnosti, ale i moc, kterou tato role obsahuje v rámci skupiny. Spojeny jsou také s důležitostí činností, které mají na starost. Např. finance, sponzoring a medializace je nejčastěji produkována skrze organizaci, pod kterou tým funguje. Turnaje, tréninky a plánování časového rozvrhu týmu záleží na kapitánovi/manažerovi. Ohledně hry mají největší slovo nejzkušenější hráči nebo shot caller. Tyto dvě pozice ve zkoumaných týmech splývají. Dále jsou ostatní členové týmu, kteří sice obsazují poslední místo, ale nedá se říci, že by neměli moc k ovlivňování aktivit celé skupiny. I když jsou v týmech tato rozdělení, jedinci je uznávají, akceptují, a důležitým faktorem je i to, že je uznávají i ostatní mimo konkrétní tým. Tím je myšleno, že pokud se na tým obrací někdo se specifickými dotazy a prosbami, je předem dané, za kým má jít, a tímto respektováním tak uznává jejich uspořádání. V teoriích identity je vždy zdůrazňována role uznání druhých, což je možné aplikovat nejen na celou skupinu a její fungování, ale i na role, které se mohou stát její součástí. Je tak možné ukotvit strukturu týmu, kterou uznávají její členové, i tím, že ji uznávají i signifikantní druzí.

„Řekl bych, že pro růst týmu je velmi důležitý být organizovaný – nejenže jsou všichni více oddaní, protože vidí, že je to strukturované. Je to pak lepší prostředí pro učení se.“ (Brian, 19 let)²⁹

²⁹ „I would say that for the growth of the team being organized is very important - that not only gets everyone more committed because they see that it's structured. It's a better learning environment“ (Brian, 19 let)

Ale jak již bylo napsáno, toto rozdělení nehraje příliš velkou roli na identifikaci jedinců s týmem a na kolektivním vnímání skupiny. Tento proces chápou spíše jako nedílnou součást důležitou pro úspěch, která jim pomůže být lepší a dosáhnout cílů, které sdílejí. Ukotvuje se tak strukturace a fungování, které na tomto rozdělení stojí, a jedinci se s ním identifikují. Tedy uspořádání, které si vymezují, je specificky jejich, a to dělá tuto skupinu pro členy jedinečnou a odlišující se od jiných skupin. Navíc mít člena, který má vysokou úroveň a reputaci, je spíše pozitivum a boj o moc není rozpoznatelný. Díky němu totiž mohou být na lepší úrovni a získávat tak větší moc v zápasu o výhru proti rivalům. Nejvyšší cílovou výhrou je např. Mistrovství České republiky nebo výhra v uLoL.

Otázka moci se může projevit i ve zcela jiném kontextu, a to jako moc celého týmu. Konkrétně je znatelná snaha o prosazování nějakého zájmu a pozměnění tak žité reality. Tyto tendence jsou sdíleny všemi členy ve skupině a činnosti se zaměřují jak na úspěch týmu, tak také na podpoření změny ve větším měřítku. Pokud to vezmeme od nejširšího zájmu, informátoři se snaží svou participací posunout eSport více do povědomí široké veřejnosti a chtějí, aby byli více vnímáni jako opravdoví sportovci, což se v současnosti v laické veřejnosti zatím tolik neobjevuje. Mají tak pocit, že participací a prosazováním této činnosti získají moc k posunutí své oblasti zájmu na profesionálnější úroveň, než je doteď. S tím je spojeno i uznání, které by z toho plynulo. Dalším, méně širokým zájmem je pomocí zlepšování týmu a následného většího rozpoznání ve světě eSport změnit vnímání hráčů ostatními lidmi.

„No kdybych mohl pomoci klubu a spoluhráčům, abychom byli rozpoznáni jako atleti, to je asi největší cíl, ale to by byla spíše kulturní změna. To je jako ideální největší cíl, vybudovat strukturu, kde lidi můžou přijít a vědět, že náš tým je obstojný a oni chtějí být

jeho součástí a dělat ho lepší, což by nakonec vedlo k povšimnutí ze strany univerzity a bylo by to víc respektovaný.“ (Mark, 20 let)³⁰

6.4 Představa o spoluhráčích

Každý člen týmu má také představu o tom, jaký by měl být jejich spoluhráč, mají tedy kritéria pro to, koho by do týmu přijali a dle jakých pravidel. Střídání a přijímání nových členů může mít několik důvodů. U informátorů se objevovaly zkušenosti odchodu spoluhráče především ve spojení s odchodem ze školy, postupným odcizením se od hry nebo s nedorozuměním. Tím pádem vznikají prázdná místa a je hned několik důležitých charakteristik pro přijímání nového člena. Pokud se podíváme na rozdělení členství do skupin dle Jenkinse (2008), je v tomto výzkumném vzorku aplikováno získávání členství, které musí být schváleno, a je konstruováno skrze to, co jedinec dělá nebo co je.

Jednou z charakteristik je úroveň hráče a jak moc dobře ovládá svoji pozici ve hře. Podstatné je to, aby tým obsahoval jedince s komplementárními dovednostmi, kteří by zároveň sdíleli záměr celého týmového snažení, což je součástí popisu sportovního týmu dle Moorheada a Griffina (1998), kde jsou tyto hodnoty důležitým aspektem pro jeho vznik a udržování. Pokud tedy z týmu odpadne role supporta, je potřeba za tohoto hráče najít náhradu, která bude doplňovat tento tým s tou samou rolí a bude na podobné úrovni hraní jako ostatní členové, ne-li lepší. Hráči si také zakládají na prestiži, kterou v týmu mají, čím lepší hráč, tím lépe je na skupinu pohlíženo v kompetitivním prostoru, ale i z veřejného hlediska. Tato prestiž je v odvětví eSport označována

³⁰ *„Like if I can help my club, teammates, officially recognize as athletes that is the biggest goal. But it would be more cultural change. That is like ideally biggest goal, building the structure where people come in knowing that our team is decent and they want to be part of the team and make it better and because of that you would have hard working people who place in tournaments and get noticed by university and make it more respectfully.“ (Mark, 20 let)*

rankingem³¹, který je založen na individuálních dovednostech hráčů. Je tedy možné říci, že reputace hráče hraje částečně roli i při přijímání nových hráčů, což tvrdí i T. L. Taylor ve spojení s hrou EverQuest, kterou zkoumala ve svém díle (2006).

Dále je důležitá komunikace, týmový duch jedince a jak zapadá do současné skupiny lidí. Roli má tedy sdílená zkušenost a socialita komunity, která zároveň zahrnuje i socializaci nových členů. Všechny tyto procesy následně ovlivňují to, jak moc je hráč zainteresovaný do participace.

„Měl by zapadnout do týmového prostředí, protože když se nesehrajete s těmi lidmi, s kterými hrajete, a když nemůžete být kamarádi, tak za první je to k ničemu, a za druhé z toho nebudeš mít zábavu a nebudeš hrát dobře.“ (John, 22let)³²

Na druhé straně bylo možné pozorovat, že se u hráčů objevovaly názory, kdy zdůrazňovali důležitost komunikace či týmového ducha, ale ty se v některých případech v rámci konverzace příliš neprojevovaly. Tento prvek byl nejzřetelnější u českého týmu, kdy je možné říci, že to je důvodem i krátkého trvání kooperace těchto konkrétních lidí, které je několik měsíců³³. I když byla v týmu týmová kooperace a dobré vztahy, tedy jedinci si rozumí názorově a mají stejné cíle, důležitým aspektem participace v tomto týmu byl posun dál na lepší stupeň profesionální

³¹ Ranking je hodnotový systém, který hráče dělí na 7 divizí dle bodů, které získávají při hře, ať už výhrou nebo prohrou. Tento systém je převzat a částečně upraven z ELO (Elo rating systém), který je metodou pro kalkulování dovedností hráčů a to původně ve hře šachy.

³² *„Would have to fit into a team environment because if you don't match up with the people you are playing with and if you guys cannot be friends then one there is no point and two you won't have fun and you won't play well so...“ (John, 22 let)*

³³ Informátoři českého týmu v rozhvorech několikrát zmiňovali trend na české eSport scéně, kdy mají týmy problém vydržet spolu dlouhou dobu a střídají tak často své členy. Dle nich je velmi zřídka vidět tým, který spolu hraje déle jak rok, a zdůvodňují to nekompatibilitou hráčů a egoistickým chováním, kdy jsou hráči zvyklí hrát sami a nemají tak týmové citění. Zároveň zde není tolik rozšířena a propagována profesionalita hráčů, čímž zde není taková kvalita.

scény, a to jak v České republice, kde by chtěli najít lepší a úspěšnější tým nebo i organizaci, tak i v cizině s vidinou větší kariéry. Díky tomu nebylo ojedinělé, že by hráči v budoucnu bez váhání toto seskupení opustili a šli za lepší budoucností někam jinam, a to bez výčitek ze zanechání za sebou ostatních spoluhráčů. Týmový duch se pak rozpouští ve chvíli, kdy přijde na řadu něco lepšího pro jednotlivce. Tento proces by se mohl přirovnat k poslední fázi *adjouring* od Tuckmana (1965: 387), ve které dochází k rozpadu skupiny po naplnění cílů. Cílem zde může být zlepšit se a dostat se na lepší úroveň v eSport scéně. Je nutno zmínit i to, že tento jev nebyl brán příliš extrémně. Kdyby se naskytl možnost postupu celého týmu na lepší pozici, nebo by se objevila nabídka do ciziny pro všechny hráče, informátoři by neváhali a tuto příležitost by využili. Otázkou ale zůstává, zda by to bylo z důvodu týmového propojení jedinců a zájmu zůstat spolu, či z osobní touhy po kariéře, která je pro členy silnou motivací. I přes rozpad týmu by spoluhráči ale zůstali v kontaktu s ostatními, jelikož si tak našli nové přátele se stejným zájmem, které by jinak v off-line životě nenašli. Částečně i americký tým obsahuje vědomí toho, že hráči spolu nebudou pokračovat v kariérním postupu. Jelikož jde o univerzitní tým, předpokládají, že po ukončení studia tuto sféru opustí a ve hraní budou pokračovat jen ve smyslu občasných aktivit, nebo budou hledat profesionální uplatnění v pozici hráče či trenéra. I tady se ale objevuje silné propojení mezi jedinci, kteří sdílejí své nadšení pro hru, a proto chtějí zůstat i nadále v kontaktu. Není tak zcela jasné, které prvky u jedinců převažují a které jsou více hodnotné pro participaci na týmovém uspořádání. Důležité je pak i to, že účastníci nemusí rozumět všem věcem stejně, ale je spíše potřeba, aby sdíleli symboly, které podporují víru v to, že to tak je, a sdíleli koncept „my“.

6.5 Každodennost

Na jedince mají vliv každodenní aktivity, které mohou být různého druhu a ve kterých se mohou propojovat odlišné role a s tím i spojené

identity. Je tedy i otázkou, zda se s těmito identitami ztotožňují jen v některých případech, nebo jsou součástí jedincova jednání v každodenním běžném životě. Tím se otevírá prostor i pro zkoumání toho, kdy se jedinci považují za členy této skupiny, nebo jestli se dá vůbec říci, že se s ní v některých částech života vůbec nespojují. Viditelným trendem v moderní společnosti je totiž členství vícero skupin, což umožňuje vznik více identit, které ovlivňují jedincovo chování a mohou se podle Baumana (2002: 142–144) překrývat, být vůči sobě nevyhraněné nebo si také mohou odporovat. Navíc se zde může objevit i možnost více identit ve virtuálních prostorech, kde k tomu je mnoho možností, ať už se jedná o on-line počítačové hry nebo o diskuzní fóra, kde se navazují nové sociální vztahy. Z tohoto nesouladu více identit může vzejít jejich krize.

Nejprve je potřeba pro kontext uvést každodenní aktivity hráčů, které se propojují s týmem a jejich činnostmi. Všichni členové se jednotlivě aktivně věnují hraní LoL 3 hodiny až 8 hodin denně, v některých extrémních případech i 12 hodin denně o víkendech. Někdo by řekl, že je to zcela ztráta času, ale s ohledem na nejvyšší a nejslavnější týmy jsou tato čísla mírná³⁴. Tento čas je dělen na individuální tréninky a týmové tréninky. Individuální zahrnuje rozvíjení techniky a dovedností samotného hráče a jeho roli, kterou zastupuje. Týmových tréninků je v týdnu okolo tří až pěti, kdy se schází celý tým na komunikačních platformách (Discord nebo TeamSpeak) a jejich cílem je sehrání a vylepšování skupinové kooperace jako celku. Zde se v některých případech objevují i na míru³⁵ připravené hry, kdy se dva týmy domluví na tréninkové hře proti sobě, čímž si zlepšují kompetitivní dovednosti vůči jinému sehranému týmu a nehrají proti skupině náhodně přiřazených lidí.

³⁴ Profesionální hráči, kteří jsou součástí LCS a světových šampionátů trénují každý den až 16 hodin denně, kdy spolu všichni hráči bydlí v jedné rezidenci spolu s trenéry a manažery.

„Když přijde na tu hru, tak jsme jí všichni vážně oddaní, pracujeme tvrdě. Máme okolo 15–20 hodin organizovaného trénování spolu a pak taky každý trénujeme individuálně a pracujeme i mimo hru učením se, protože musíme neustále zůstat v obraze se všemi novými změnami ve hře.“ (Vincent, 21 let)³⁶

„Se domluvíme s nějakým týmem a vytvoří se custom hra a tam si každé pickneme³⁷ to, co neumíme, nebo si chceme doučit nějakou postavu, nebo prostě víc si ji nahrát, a hrajem no, o nic nejde, no, jenom dva týmy takhle proti sobě trénink.“ (Pavel, 18 let)

Navíc k tréninkům jsou přípravy před turnaji, kdy se na hru členové soustředí více a analyzují protihráče, pokud vědí předem, s kým budou hrát. Po turnajích následují schůzky pro rozbor her, kdy se hodnotí a analyzuje, jak hra proběhla a co bylo špatné a co dobré. Tímto si zvyšují své znalosti a předcházejí příštím neúspěchům. Kromě společných her jsou informátoři v každodenním kontaktu přes Facebook nebo přes zmíněné komunikační servery, které používají. Zde domlouvají veškeré záležitosti, budoucnost, turnaje, hry, ale také dochází k mimovolným konverzacím o čemkoliv, co jim přijde na mysl.

„O hře mluvíme až příliš moc. Problém je, že my tak nějak žijeme league of legends. Určitě máme ale i jiný zájmy, o kterých mluvíme, jako TV seriály. Nejsme kamarádi jen kvůli league, máme taky ty jiný zájmy.“ (Vincent, 21 let)³⁸

³⁵ Na míru připravenými hrami je míněna možnost custom game modes, kdy je v rámci hry vytvořen specifický režim s vlastními pravidly a přístup je získán pouze přes pozvánku či odkaz.

³⁶ *“When it comes to league we are all really devoted, we all work really hard. We put in maybe like 15–20 hours of organized practice together and then we also all practice individually and work outside of the game by learning because we have to constantly stay on top of all the new changes in the game.” (Vincent, 21 let)*

³⁷ Každý hráč si před začátkem hry vybírá jednu ze 136 postav (championů), která vyhovuje jeho pozici.

³⁸ *„We talk about the game like too much. The problem is we kind of live league of legends. We*

Dochází tak k uspokojování potřeb spojených s týmem, kdy chtějí hráči sdílet skupinové nadšení pro hru společně. Zároveň je tím vyhověno i komunikačním potřebám jedinců a pocitu nalezení nových kamarádů, se kterými mohou sdílet pozitivní i negativní stránky svého života mimo hru. K tomu jsou připojeny normy a pravidla, kdy jsou stanoveny časové rozvrhy, rozdělení rolí a určitý standard chování. Golubović (2011: 28) k tomu přidává i nahrazení pocitu osamělosti a touhy být součástí nějaké komunity. Objevuje se tak i intersubjektivita a jedinci se díky těmto procesům proměňují z „já“ na „my“ a utváří si tak skupinové vnímání i přesto, že se všechny tyto interakce odehrávají v on-line světě.

Současně se objevuje interakce i mimo virtuální svět, která dovytváří skupinové cítění a jednání. To se objevuje více u amerického týmu, který se vídá každý den v rámci školy a svého klubu, kde participují nejen na svém konkrétním týmu, ale i na jiných skupinových aktivitách. Je tedy zřetelný přesah i za hranici on-line reality. Nevyskytují se tu ale doslovně organizované schůzky lidí, kteří se nikdy neviděli, jak to popisují Crawford, Gosling a Light (2011) nebo Taylor (2006), ale skupina byla vytvořena nejprve skrze komunikaci tváří v tvář, teprve poté se díky tomu přenesla do on-line formy. K fungování týmu pořádají jednou týdně fyzické schůzky celého týmu, kde diskutují analýzy, strategie, turnaje, kterých se zúčastní, a jiné organizační záležitosti. Kromě toho připravují i off-line herní večery, jejichž cílem je zábava a odreagování. Pro upevnění skupinové soudržnosti se věnují i mimoherním aktivitám (např. deskové hry, sledování filmů apod.).

„Snažíme se i dělat týmové sblížení ve formě toho, že jdeme někam na oběd spolu, abychom se viděli i mimo tu hru. Takže ostatní hráče vidím asi možná tak párkrát za týden, máme taky

definitely have other interests that we talk about like TV shows. we are not just friends like due to league, we have other interests that we like to talk about.“ (Vincent, 21 let)

klubový schůzky, kterých se taky rádi účastníme.“ (Thomas, 20 let)³⁹

Výrazný vliv na sblížování a pocit sounáležitosti mají také off-line turnaje⁴⁰, kterých se zúčastňují. Ty mohou trvat několik dní a zasahují tak mnohem více do jedincova života. Často je to popisováno jako něco, co dotváří skupinu jako celek, a kde dochází ke sblížování se. Projeví se nejen silná stránka kompetice v týmu, kdy jsou tyto turnaje něčím víc, než jen on-line turnajem. Mohou se zde setkávat s fanoušky, interagovat s jinými týmy, organizátory a ostatními lidmi, kteří sdílejí nadšení pro LoL. Mohou se tady utvářet nové vztahy, nebo na druhé straně se může zvýraznit vnímání a odlišování se od jiných týmů a jejich částečná rivalita. Jsou zde i rozeznávání a uznávání druhými lidmi jako legitimní uskupení. Všechny tyto procesy tak umožňují větší skupinovou zkušenost pro všechny své členy.

„Určitě je to sblížující zkušenost. Chci říct, jste tam se svým týmem soutěžit. Každý musí testovat sám sebe a i limity našeho týmu. Typicky i zkoušíme a jdeme do restaurací, do kterých bychom normálně nešli. Je to jako volnočasová aktivita.“ (Brian, 19 let)⁴¹

³⁹ „We actually try to do like a team bonding exercises when we would go eat lunch together and stuff like that and that is pretty cool because we would also get to see each other outside of the game. So the other players I probably see them maybe like a couple times a week, we have meetings for a club and we like to show up for those so...“ (Thomas, 20 let)

⁴⁰ Neboli také LAN turnaje nebo familiárněji LAN party, kdy je skupinou lidí vytvořeno lokální síťové připojení mezi přístroji, které umožňují hraní on-line počítačových her ve fyzickém prostoru s ostatními jedinci. Na tuto formu turnajů je většinou potřeba si přinést vlastní zařízení – notebooky, počítače, myši, sluchátka apod. Jeden z informátorů také uváděl příklad, kdy si vzal na turnaj, který byl vzdálen osm hodin cesty autem, celý stolní počítač pro potřebu seřazenosti a cviku.

⁴¹ „It's definitely bonding experience. I mean you are there to competing with your team. Everybody has to test themselves and limits of our team. We typically like try and go to some restaurant we couldn't go normally. It's like leisure activities.“ (Brian, 19 let)

„Tak cestujeme, vím, že jsme cestovali nejméně tak deset hodin autem, abychom se vůbec dostali na jeden turnaj. Je to pro nás zábava a nemáme možnost to dělat pořád, jako cestovat a hrát, ale když už jí máme, tak je to pro nás jakoby dovolená, protože si můžeme dopřávat něco navíc.“ (Thomas, 20 let)⁴²

U českých informátorů se naopak objevuje fenomén toho, že se tým složí skrze on-line platformu, i když pouze částečně. Jeden člen byl nejprve seznámen s nynějším kapitánem na off-line turnaji, kde byla domluvena pozdější spolupráce. Ostatní byli seznámeni virtuálním způsobem. Není to ale tak, že by se jednalo pouze o písemnou formu, ale jde také o hlasovou komunikaci, kdy je potřeba, aby si jedinci vzájemně „sedli“. K fyzickému setkání všech členů zatím nedošlo, ale je to velmi významný prvek, který je cílem a snem celé skupiny, kdy je největší motivací být tak dobří, aby se mohli účastnit off-line turnajů. Jejich touhou je tedy tento vztah přenést do fyzického světa. I tak ale komunikují na TeamSpeaku nebo Facebooku každý den, ať už se jedná o herní záležitosti nebo jiné, i soukromé věci. Na skupinovém pocitu tato záležitost není viditelná, mezi jedinci je utvořené pouto i tak. Pavel (18 let) o této komunikaci uvádí:

„Mně třeba ty kluci, co mám v týmu, úplně vyhovujou, akorát se prostě nevidíme, mluvíme spolu, ale nevidíme se, no.“

Hráči často uvádějí příklady, kdy se spoluhráči řeší školní či soukromé problémy, a vnímají tuto skupinu jako novou komunitu, do které mohou patřit, a kdy mohou pokračovat v kontaktu s jejími členy i přesto, že by došlo k jejímu rozpadnutí.

⁴² „So we travel, I know we've travelled at least ten hours by car to like get to one tournament. it's a fun time for us and we don't get to do it all the time to like travel and play but when we do it's kind of like a vacation for us because we get to kind of indulge.“ (Thomas, 20 let)

6.6 On-line versus off-line

V každodenních činnostech se může do sporu dostat i virtuální a fyzický svět, ve kterých jedinci žijí. Jak bylo zmíněno, virtualita je přítomna každý den skrze interakce a hru LoL. Díky tomu je možné najít u jedince on-line identitu a jiné další identity, které může mít ve fyzickém světě (národní, identita jiných skupin apod.). Otázkou je, jak vedle sebe mohou fungovat a zda vůbec mohou fungovat. Důležité je také i to, jak se na tuto problematiku z hlediska výzkumníka podívat. Jestli tyto hráče zkoumat odděleně od reality a soustředit se pouze na on-line svět, či tyto dva aspekty propojit. V této práci je příklon spíše k druhému bodu, jelikož je zde patrná interakce i mimo on-line svět, která je dále důležitým aspektem při vytváření týmu a jeho celkové vnímání. Virtualita jedince ovlivňuje i v jeho každodenních činnostech, je tedy patrná provázanost těchto dvou sfér. Propojení on-line a off-line provádí např. i zmíněná Taylor, Golub nebo i Crawford, Gosling a Light, pro které tyto dva aspekty splynou do jednoho a na ten se ve svých pracích dále soustředí.

Nejvíce rozpoznatelným vlivem na fyzický každodenní život je čas. Již bylo zmíněno, kolik hodin jedinci tráví nad trénováním a zlepšováním svých dovedností. To má v některých případech za následek odebrání času na úkor něčeho jiného, co by jedinec chtěl dělat a s kým by se chtěl stýkat. Informátoři nejčastěji uváděli případy rozporu mezi školou, prací, týmem a kamarády a výjimečně i s jinou školní skupinou.

„Měli jsme tolik tréninků a tolik scrimů⁴³ a bralo to tolik času do té míry, že si jako neměl moc času na to dělat něco jiného. Ale i přesto, že miluju hrát videohry, jsem taky hodně sociální člověk a dělám hodně dalších věcí, a když mi tím vezmeš celý tento svět, tak za první, pak vyhořím, a za druhé už to pak není zábava a je to

⁴³ Scrim nebo i scrimmage je tréninkový zápas, kdy jeden tým hledá druhý proto, aby mohli zkusit a procvičovat své dovednosti s jiným sehraným týmem.

víc seriózní až do té míry, že už to prostě nechci dělat.“ (John, 22 let)⁴⁴

„Nějak to ovlivňuje už jenom kvůli tomu, že to zabírá hrozně moc času a na ty ostatní věci tolik času není.“ (Petr, 17 let)

Čas zde můžeme vidět jako něco, co je bráno spíše jako negativum ve fyzickém světě jedinců. Přestože mají svůj cíl ve hře, mají své ambice a touhy, tato časová složka jim stále neumožňuje zkoordinovat svůj každodenní život podle svých představ. Otázkou je ale i to, zda tento aspekt není přítomen v každém sportu, ať už se jedná o tenis nebo fotbal, tyto aktivity budou vždy mít vliv na život jednotlivce i skupiny lidí okolo něj. Několikrát se v odpovědích objevovaly připomínky k tomu, že je okolí nevnímá přímo za „sportovce“, jelikož se jedná především o sezení u počítače a „mrhání časem“, kterým se nedá nijak uživit. To je možné přisoudit tomu, že uvedená činnost není v laické veřejnosti zatím zcela uznávána. I tak lze říci, že zde není výrazným aspektem konkrétně virtualita, ale spíše cíl informátorů něčeho dosáhnout. Čas by jedince stálo i to, kdyby se rozhodli věnovat se profesionálně tanci, hudbě, sportu nebo jiné aktivitě, která je baví.

Díky tomu se tak mohou střetávat identity, které souvisí s přítomností jednotlivce na skupinových aktivitách. Zde lze vzít v potaz jiné zájmové, školní nebo i pracovní skupiny, na kterých informátoři participují. Roli může hrát nepřítomnost a upřednostnění některých aktivit před jinými, pro příklad, když jedinec (John, 22 let) tráví více času se svým virtuálním týmem, jeho činnost v robotické školní skupině je

⁴⁴ „We had so many practices and so many scrimms and it took so much time to the point where like you didn't have a lot of time to do other stuff. And as much as I love playing video games I'm also a very social person in person and I do a lot of stuff and when you take up my entire life doing that it one - burns me out and two - it makes it not fun and it makes it too serious to the point where I just don't wanna do it.“ (John, 22 let)

omezena na minimum, čímž snižuje kontakt s ostatními členy a zároveň tak i svojí identifikaci s nimi, jelikož přichází o některé společné aktivity a zážitky. Tím se může změnit i jeho cíl v rámci tohoto uskupení, který se pak může lišit od skupinového cíle. Je pak otázkou, jak se jedinec zachová, jakou svojí identitu upřednostní a v jakých případech se s kterou identifikuje. V rámci výzkumu se informátoři se svojí virtuální skupinou identifikují převážně ve chvílích, kdy se jedná o věci společného tématu. Jejich soudržnost je tak spojena především v rámci turnajů, týmových interakcích a jiných činností spojených s tímto odvětvím. Na druhé straně se uvedená část jejich života neprojevuje ve velké míře ve všedních interakcích a aktivitách a ani ji zde neprosazují. Hráči bylo i zmiňováno, že o této identitě často nevědí ani rodiče. Za důvod, že tuto svoji část sebe nedávají tolik najevo, je možné považovat to, že současná společnost zatím není ochotna je dostatečně ocenit. Lidé to často považují za volnočasovou zábavu, ale ne jako něco, čím se může někdo uživit. To pak může ovlivnit i jedincovo vnímání sama sebe a dochází i ke kalkulování toho, kdy tuto svoji část sebe dávat najevo a kdy ne.

„Třeba na té mojí škole se to hodně projevuje, protože to je sportovní škola a já mám jakože tu fyzickou dobrou, já s těma sportama problém nemám, akorát že mě vyloženě nebaví třeba ten florbal nebo tak. A tam ty lidi prostě vůbec nechápou, jak jako si můžu vydělávat počítačovejma hrama, a že sedím celej den u počítače, že nic nedělám a tak, že se na mě dívaj prostě úplně jinak než na ostatní tam. Jako pár jich tam je, ale jsou to tak dva tři z třiceti, co hrajou to lolko, takže mě jakžtakž chápou. Jako berou mě prostě vážně, ale ostatní, co to prostě nehrají, nebo nehrají vůbec hry celkově, tak tomu vůbec nerozumí, dívaj se na to jinak.“
(Ondra, 16 let)

Díky tomu pak hráči tuto svoji týmovou identitu projevují především v oblastech souvisejících s virtualitou a lidmi kolem ní. Pokud znají někoho, o kom vědí, že se o toto téma zajímá, má zkušenosti nebo

alespoň ví, o co se jedná, jsou na svou identitu hrdí a rádi se s ní pak prezentují. Nejpřirozenější je ale jejich identita s lidmi, kteří tento zájem vnímají stejně a pohybují se ve stejném odvětví.

Dalším aspektem ovlivňování fyzického a virtuálního světa navzájem je komunikace a práce s lidmi. Informátoři zdůrazňovali to, že je tato zkušenost naučila lépe pracovat s lidmi a jinak je vnímat. Díky týmovému uspořádání rolí a rozdělení pozic ve hře jedinec získává vědomosti a informace o jiných lidech a musí se tak naučit se v tomto kolektivu chovat.

„Určitě jsem získal větší vhled do toho, jak pracovat s jinými lidmi. To pro mě byl jako veliký osobní vývoj, být schopný si vytvořit dovednosti a naučit se, jak pracovat s ostatními lidmi přes internet, je to trochu jiná dynamika a poskytuje ti to mnoho možností rozvíjet se jako člověk a nenaštvat se pokaždé, když něco nejde tak, jak by mělo, podívat se na svoje chyby a zhodnotit, co jsi udělal špatně a ponaučit se z toho.“ (Thomas, 20 let)⁴⁵

Zároveň se mohou informátoři v tomto virtuálním světě v globální současnosti setkat s velmi různými lidmi, jak národnostně, etnicky, nábožensky, ale i věkově, genderově apod. Díky tomu mohou rozšiřovat své povědomí o odlišnostech a záleží na tom, jaký postoj k nim zaujmou. Konkrétně se v tomto výzkumu všichni členové týmu znají navzájem, volají si a díky tomu vědí i osobnější informace o ostatních spoluhráčích. I přesto se neobjevila distinkce v chování mezi odlišnými lidmi. Je nutné ale podotknout, že nejvýraznějšími rozdíly byl pouze věk a původ jedince.

⁴⁵ *„I definitely gained a lot of inside look to how to work with other people. That's been a really big like personal development for me to be able to build the skills and to learn how to work with other people over the internet it's a very different dynamic and it provides you with a lot of opportunities to expand yourself as a person and really grow and not get upset every time something doesn't go right and to really look at your mistakes and evaluate what you did wrong and grow from that.“ (Thomas, 20 let)*

Největší věkový rozdíl byl 8 let a původ byl v americkém týmu různého druhu. V komunikaci ale ani jeden z těchto aspektů nehrál roli a jedinci tak získávají i zkušenosti s komunikací a kooperací s lidmi rozdílného původu a věku.

„Myslím si, že aspekty toho být v týmu ti pomáhá se naučit pracovat jako tým. Jako v pracovním prostředí musíš pracovat s lidmi, kteří myslí jinak než ty, mají odlišný původ, jiné silné stránky. A hrát ve sportovním týmu, tak se musíš naučit koordinaci s lidmi, kteří taky myslí odlišně než ty, musíš se naučit, jak mluvit s lidmi, kteří pak cítí různé věci díky tomu, jak s nimi mluvíš, a to je pro mě důležitý v tom, ten osobní růst.“ (Mark, 20 let)⁴⁶

6.6.1 Virtuální tým versus fyzický tým

Je třeba dodat i to, že všichni hráči již měli zkušenosti se skupinovou kooperací ve fyzickém světě, tedy tento tým nebyl jejich první zkušeností. Objevovaly se participace na jiných sportovních týmech, hudebních skupinách, školních technických skupinách apod. Jedinci za svůj život měli již více skupinových identit, které poté, co s danou aktivitou skončili, postupně vymizely. Rozdíly v komunikacích a zkušenostech se objevovaly z několika pohledů, ve výsledku je ale možné říci, že vnímání informátorů nebylo jednoznačné. Závěrem může být tedy i to, že záleží především na konkrétních lidech, s kterými jedinec participuje na konkrétním týmu. Je tak možné zažít pozitivnější účast ve virtuálním týmu, fyzickém týmu nebo i tyto dvě kategorie dát na stejnou úroveň. Mnohdy se tak objevily debaty o tom, že tyto dvě zkušenosti jsou stejné

⁴⁶ *„I think the being on the team aspect helps you learn how to work as a team. Like in a job environment you have to work with people who think differently from you, different background, and different strength. And playing on the sport team, you have to learn how to coordinate with people who think differently than you, you have to learn how to talk to people, who feel different things because the way you talk and like it is really important to me because of that, it is personal growth.“ (Mark, 20 let)*

a jde jen o to, že v této komunikaci není pouze přítomno tělo. Tento názor je možné propojit i s Rheingoldem (1993: 5–7), který tvrdí, že on-line svět je totožný jako fyzicky žitý, jen zde necháváme za sebou naše těla a vznikají tak sociální interakce stejné jako v realitě.

„Jako ono to je v podstatě trochu stejné. Jenom tak jak má vždycky někdo slovo někde, jako v tom hokeji kapitán. Jo a tady v tom eSportu to taky je, jeden člověk udává tempo a drží morálku toho a disciplínu. Jo takže to je v podstatě to samé, také se to odvíjí na různých strategiích, taktikách a tyhle věci, jako individuálně, jak je člověk dobrý. Jde to vidět ty rozdíly, opravdu, takže v podstatě eSport / sport jako tak je to fakt skoro stejné, jen to není fyzická aktivita úplně.“ (Radek, 23 let)

Další možností je, že je fyzický tým přirozenější pro komunikaci s ostatními lidmi ze skupiny. Zde znovu záleží na lidech, na které jedinec zrovna narazí. Oproti tomu se ale objevuje opačný názor, a to ten, že důležitým prvkem je zde především anonymita, která se ve virtuálních světech může objevit. Tato anonymita může být pozitivním i negativním faktorem. Může jedince uspokojit nebo naopak se objeví pocit neohroženosti, kdy si může jedinec dovolit více, než by si dovolil ve fyzickém světě. To proto, že mu zde nikdo „nemůže fyzicky ublížit“. Tyto případy jsou však spojovány se zážitky s těmi „druhými“ než se členy týmu.

„Jo fotbal jsem hrával od 4 let asi. Určitě mně přijde, že ve fotbale, že jak se komunikuje v prostředí, tak hráči prostě nejsou tolik naegovaní a prostě je to přirozenější to chování jejich. Tady prostě můžeš dělat, co chceš, a nikdo ti za to nic neudělá, kdybys to udělal ve fotbale, tak prostě tak to je prostě real, tam tě můžou třeba zbít, tady ti nikdo nic neudělá přes internet, že jo.“ (Jirka, 15 let)

„Pokud jde o to, být v týmu, je to určitě odlišný prostředí, protože když seš ve sportovním týmu, seš s těmi lidmi osobně, a když se

pak stane nějaký konflikt, je hodně těžký říct někomu něco na plnou pusu, protože je tam to osobní střetnutí. A pak je tady takový strach z fyzický konfrontace. V League of Legends, kde je to pořád virtuální a nemusíš toho člověka vůbec vidět, je velmi jednoduchý se nechat vydeptat a říct přesně, jak se cítíš bez jakýchkoliv důsledků, protože tam není žádné riziko fyzického ublížení v tom momentě. Je to všechno verbální a mentální a je hodně jednoduchý nechat se unést emocemi. Protože je jednoduchý se schovat za počítač.“ (Mark, 20 let)⁴⁷

Lze zde konstatovat, že členství hráčů v týmu není nijak extrémně odlišováno od jiných participací. To, že se ve virtuálním světě objevuje anonymita a její následky jsou v komunikaci s ostatními jiné, než ve fyzickém světě, je typické nejen pro hru LoL. Tento fenomén je řešen již od doby vzniku komunikace v on-line prostředí, ať už se jedná o internetové sociální sítě, diskuze či počítačové hry. Anonymita v tomto prostředí umožňuje i prozkoumávání více identit najednou (Martin 2005: 1) a dochází tak k mnoha možnostem, jak se zde jedinec může chovat a jednat s druhými.

Pokud se podíváme dále, je otázkou i to, jak jedinci vnímají sami sebe. Sice zde odlišují jiné zkušenosti s různými týmy, ale sami sebe považují jako sportovní tým, i když jsou pro většinu jiných lidí on-line komunita. Když se zaměříme na tento rozkol ve vnímání, je potřeba se vrátit k definici moderního sportu, kterou uvedl Guttman (1994: 2–3),

⁴⁷ „As far as like being on the team it's definitely different environment because when you are on the sports team you are very much like in person with those people and so whenever conflicts happen it's very hard for you to just like straight up get in someone's face because you are in person. And like there is that fear of physical confrontation style. In a league of legends where it's all virtual and you actually don't have to see the person it's very easy to get frustrated and say exactly how you feel with no repercussion because there is no like physical harm that could come to you at the moment, It's all verbal and mental and it's very easy to let your emotions get carried away. Because it's so easy to just hide behind the computer.“ (Mark, 20 let)

a zaměřit se na to, zda je tedy eSport vůbec možné považovat za sport. Podle této charakteristiky se zde objevuje rovnost, kdy se profesionálním hráčem může stát kdokoliv, záleží pouze na dovednostech. Objevuje se i stránka byrokratizace, kdy vzniká mnoho organizací v tomto odvětví. Přítomna je i specializace hráčů a rolí, které v týmu zastávají. Pravidla a hra se mění a prozkoumávají velmi často a je třeba neustále sledovat změny, aby docházelo k nejlepším výsledkům. Turnaje a hry jsou založeny na statistikách a žebříčkách a nechybí ani touha po rekordech, která činí jedince lepšími. Dle tohoto vymezení je možné i eSport pokládat za legitimní zařazení do sportu, konkrétně kolektivního organizovaného, a díky tomu i uznat sportovní identitu informátorů. Největším problémem je však otázka fyzické aktivity. Tu lze najít v podobě rychlosti reakcí a dovednostech jedince, tudíž i zde nechybí jakási forma fyzická. Pozornost je pak věnována především kreativitě, inteligenci, plánování a schopnosti improvizace hráče. Otázkou pak zůstává, jak se toto mladé odvětví sportovní aktivity zakoření do povědomí lidí a jak s ním budou nadále zacházet.

„Když jsi ve sportovním týmu, máš fyzickou aktivitu. Ten tým je velmi limitovaný dovednostmi a fyzickými schopnostmi lidí. Ale v LoL a videohrách obecně to je zvláštní mix fyzické a mentální aktivity, protože máš fyzickou aktivitu toho, být schopen mít ten nejrychlejší reakční čas vůbec na klikání na myši a klávesnici, a to ve frekvenci, která je rychlejší, než většina lidí dokáže pochopit. Což je docela zajímavý, protože většina lidí to nepovažuje jako něco, co vyžaduje určité schopnosti, ale ve skutečnosti je to něco, co vyžaduje hodně trénování.“ (Brian, 19 let)⁴⁸

⁴⁸ „When you are on a sports team you have physical activity. The team is very limited by the skills and physical ability of the people. But in league of legends and in videogames in general it's a very weird mix of physical and mental activity because you have physical ability of being able to have the quickest reaction time possible to be able to like click your mouse and keyboard at a rate that's faster than most people can comprehend. Which is really interesting because

Z toho lze také konstatovat, že je identifikování se se sportovním týmem informátory legitimním a nejde pouze o představy samotných jednotlivců. Jde především o vnímání druhých. Pokud skupina nebude uznávána a rozpoznávána jako sportovní tým, jejich týmová identita spojená právě s touto částí může upadat. Takto by se mohla narušit i snaha jednotlivců být vnímáni jako „někdo“ (Jenkins 2008: 42). Z toho i vyplývá, že se zde střetávají interní a externí identifikace jedince (Jenkins 2008: 47–50), kdy se příležitostně liší to, jak jedinec vnímá sám sebe a jak je vnímán ostatními. Díky tomu jsou identity těchto jedinců kontextuální, a dle Kebzy (2007: 12) fluidní.

6.7 Skupinová sounáležitost

V teoriích identity nalézáme vždy nějakou zmínku o sounáležitosti, pocitu sounáležitosti nebo skupinovém cítění (Brewer 1991, Byron 2003, Jenkins 2008, Golubović 2011), které tyto identity formují a pomáhají vytvářet. Jelikož se tento výzkum zaměřoval na představení a prozkoumání identity kompetitivního týmu v eSport, je tento pojem důležitý a ukazuje nám, jaký má vliv na jedincovo jednání, vnímání sama sebe i ostatních. V předchozích kapitolách bylo uvedeno především fungování a strukturace týmu a každodenní aktivity. I to již má vliv na hráčovo identifikování se s týmem, v jehož rámci byla zmiňována i skupinová soudržnost, hledání komunity a sdílení některých představ jedinců. Tato kapitola je následně věnována konkrétnímu průběhu a fungování identifikování se se zkoumanou skupinou.

Již z předchozích kapitol je zřejmé, že informátoři sdílejí mezi sebou silné pouto, které se utvořilo díky společnému zájmu všech přítomných. Adaptovali si tak skupinovou identitu pro uspokojení svých potřeb a zájmů. Do nich lze zařadit snahu o nalezení nových přátel,

most people won't consider that to be something that takes a lot of skill but actually it's something that takes a lot of practice.“ (Brian, 19 let)

sdílení nadšení do hry LoL, touhu po strukturovanějším a kompetitivním uskupení lidí. Všechny tyto motivace vedou k tomu, že se mezi lidmi, kteří by se jinak ve fyzickém světě nesetkali, vytváří koncept „my“ jako tým.

„Hodně spolu pracujeme na zlepšování se, a tak je tam i veliký pocit přátelství a vytváříme si mezi sebou pouto a je to něco unikátního, protože všichni hrajeme league of legends hodně a tohle je stejně první zkušenost, kterou všichni máme, kdy hrajeme jako organizovaný a soutěžní tým.“ (John, 22 let)⁴⁹

Když dojde k tomuto přesměrování z „já“ na „my“, utvářejí se v rámci skupiny i pravidla nebo normy jednání a hranice, které je oddělují od ostatních. Tím dochází k symbolickému vymezení, které napomáhá sdílenému vědomí účastníků. V této identifikaci s týmem nehraje významnou roli virtuální svět, ve kterém se utváří. Z celkových výpovědí pro informátory platí tvrzení Goluba (2010: 37) i Jamese (1950: 295), pro které se virtuální svět stává reálným, pokud nám na něm záleží a je k němu připojena i emocionální a aktivní stránka života. Tedy to, co nás nadchne a uspokojuje naše potřeby, je pro nás reálné. Informátoři vztah utvořený ve virtuálním světě skrze hraní počítačových her srovnávají s jinými vztahy, které se týkají fyzického světa. Tedy své kamarády např. ze školy dávají na stejnou úroveň jako spoluhráče LoL.

Vnímání kolektivu těchto hráčů popisují informátoři jako přátelské, klidné, zábavné. Důležitým aspektem je to, aby si celkově hráči vyhovovali a nedocházelo tak k problémům. Aby dokázali plnit svou roli v týmu a šli společně za svým cílem. Tedy názory na ostatní se objevují vždy v pozitivním směru, a pokud dojde ke konfliktu či nedorozumění, je to řešeno s rozumem a podílejí se na tom všichni členové.

⁴⁹ „We work a lot together to improve and so there is a big sense of comradery and so we've grown bonds between each other and it's something unique because all of us play league of legends a lot and this is still the first experience that we've all had where we are playing as an organized team and competing.“ (John, 22 let)

„Já si myslím, že jsme fajn parta, máme všichni rozum a dokážeme se prostě spolu pobavit, zasmát se a zahrát si.“ (Pavel, 18 let)

„Jo, my jsme jako dobří kamarádi. Jako musím říct, že nemáme v týmu nikoho, kdo je úplně blbec, prostě nechová se jako nějaký egoista, s takovým bych ani nehrál popravdě. Takže tady se ani nikdo nebojí říct někomu něco. Jo a když už to je něco, co by se mělo rozhodovat, tak prostě jdeme v pěti a snažíme se to nějak vyřešit.“ (Radek, 23 let)

„Jo, jsou to super lidi, někdy je to banda trollů⁵⁰, ale obecně jsou to skvělí lidi a myslím si, že kdybych někdy potřeboval jejich pomoc nebo něco, v mžiku by mi pomohli. Rád s nimi trávím čas, vytvořil jsem si s nimi vážně skvělý vztah.“ (John, 22 let)⁵¹

Pro sounáležitost je důležitá i hranice odlišení vlastní skupiny od jiných. Hráči se zde vymezují vůči jiným týmům, které znají, proti kterým hrají a i proti těm, o kterých vědí pouze z doslechu. Tyto formy vnímání se objevovaly i mezi řečí při otázkách na jiná témata a informátoři zde zdůrazňovali dichotomii na my, kteří jsme lepší, a oni, kteří jsou jiní a ne tak dobří. Ať už se jednalo o jiné týmy v turnajích a jejich dovednostech, tak i v rámci chování a morálky jiných skupin a hráčů.

„Tak vzhledem k tomu, že různě slýchám, že některý týmy a hráči nejsou zrovna přátelský, tak si myslím, že jsme si zrovna docela jako kolektiv padli, že jsou úplně v pohodě, dá se s nima normálně bavit, takže je tam vždycky ve hře taková přátelská atmosféra, takže si nemám na co stěžovat.“ (Petr, 17 let)

⁵⁰ Troll je v on-line světě člověk, který úmyslně vytváří ofensivní nebo provokativní příspěvky. (viz <https://en.oxforddictionaries.com/definition/troll>)

⁵¹ „Yeah they are great people. Sometimes they are a bunch of trolls but in general they are really great people and I think if I ever needed their help or anything they would help me in a heartbeat. I love hanging out with them, I developed a really great relationships with them.“ (John, 22 let)

Objevilo se tak zdůraznění pozitivních stránek sama sebe, což může dle Jenkinse (2008: 112) v extrémních případech vést i k diskriminaci druhých. K tomu zde však zatím nedošlo a i přes rivalitu některých týmů, která se projevuje především ve hře, dochází následně i k setkáním a kooperaci v jiných sférách nebo k přátelské interakci.

„Měli jsme s nimi takovou velkou rivalitu. Vždycky jsme je pořád uráželi a i oni nás a pokaždé, když jsme hráli, tak jsme nejčastěji vyhráli my. Ale někdy, když vyhráli oni, tak nás pak pomlouvali. Ale byla to vážně sranda, protože když máme možnost jít na LAN v jejich škole a potkat všechny a vidět je osobně, tak se tomu společně zasmějeme a vtipkujeme o tom, a to je fakt sranda.“
(Jonh, 22 let)⁵²

Ke kooperaci dochází především kvůli trénování, kdy se různé týmy, které se navzájem znají, domlouvají na trénincích. Díky tomu si zkoušejí hrát proti jinému sehranému týmu na jejich úrovni a procvičují si tak své skupinové dovednosti. V tomto případě se odlišení a zvýrazňování sami sebe objevuje přímo ve hře, kdy je snaha o poražení i jinak přátelského týmu.

Tato diferenciací je na více úrovních. Může se odlišovat tým od týmu, jak bylo zmíněno, nebo následně i ve vyšších stupních rozlišení organizací, pod které týmy spadají, nebo stát či národ. Hráči uváděli nejen rivalitu týmů, ale také vyčlenění se vůči jiné organizaci, která zastupuje několik různých skupin. V druhém případě může jít i o školu, kde soupeří nejen tým, ale zároveň i škola proti škole, kterou reprezentují. Nejvýše je poté odlišení my Češi a ti ostatní a my Američané a ti ostatní. Projevuje

⁵² „We had a pretty big rivalry with them. We would always shittalked them all the time and they would shittalk us and every time we would play we would win most of the time. But sometimes when they would win they would talk crap. But it was really fun cause we got to go to do a lan at their school and meet all of them and see them in person and we all like to laugh and joke around about it but it was really fun.“ (John, 22 let)

se tak charakteristika i sportovního týmu, který je brán jako součást větší sociální sítě, s kterou mají hráči vztah. Mohou to být jak města, stát, univerzita nebo i etnicita (Wann 2001, Heere and James 2007). Zároveň si každý tým vytváří svá loga, dle kterých ho lze na první pohled odlišit od jiných.

6.8 Sportovní tým versus on-line komunita

Jak je vidět, postupně se zde propojují především dvě možnosti identity, jedna je identifikace se sportovním týmem a druhá s komunitou vytvořenou on-line. V tomto případě se v každodenních aktivitách tyto dvě formy převážně slévají do jedné, ale někdy jedna druhou může mírně převažovat, což následně ovlivňuje jedincův život. Na fluidnost a víceznačnost identit v současné době poukazuje Bauman (2002: 142–144) a upozorňuje na možné překážky, které mohou vést k problematickému soužití lidí. Na druhé straně mohou identity i splývat a vzájemně se doplňovat. Pokud se na tyto procesy podíváme zblízka, lze vysledovat obě formy, jak problémy, tak i doplňování se. Ty mohou být následně stupňovány, a to hlavně tímto způsobem:

- problém (odporování si) ovlivňuje chod skupiny
- problém (odporování si) identit se může vyjevit, ale nemá celkový vliv na aktivity týmu
- vzájemná nevyhraněnost obou identit
- doplňování se identit a jejich vzájemná kooperace.

V prvním bodě je možné uvést příklad toho, kdy členové týmu mají o trochu jinak postavené hodnoty a cíle a někdy i celkové vnímání existence týmu. Nejde zde o zcela odlišné názory, ale v některých momentech se projevují distinkce mezi kompeticí a spíše volnočasovou zábavou s nádechem soutěžního faktoru. Týmy vznikly právě pro tuto více strukturovanou a soutěžní formu užívání si on-line hry a nalezení nových lidí, s kterými by ji mohli členové sdílet. Všichni tedy hledali totéž a snaží

se o dosažení stejného cíle svými schopnostmi, povahou i myšlením. Informátoři mají silnou víru ve vítězství a úspěch svého týmu, na který by mohli být pyšní. I přesto lze najít nesrovnalost, a to konkrétně v tom, kam až chtějí zajít, jak daleko mohou sahat, aby dosáhli svého vysněného úspěchu. Brian (19, let) zde uvádí i příklad:

„Myslím si, že někdy určitý lidi to chtěli brát o něco víc seriózně než jiní a to způsobovalo i problémy, ale jinak to je skvělá zkušenost.“⁵³

Pro některé je důležitá výhra, být nejlepší a dostat se tak na vyšší příčky některých velikých turnajů. Na druhé straně jsou pak ti, kterým záleží především na tom, aby se tým jako celek zlepšoval, ale měl z toho stále i prožitek zábavy a ne jen stresující snahu o výhru.

„Nejdůležitější věcí pro mě není to, že vyhraje, ale že zkusíme vyhrát a že se budeme snažit vyhrát i další den. Nemyslím si ale, že můj tým to vnímá stejně. Oni chtějí vyhrát a hodně jim na tom záleží na této části hry a ne tolik na růstu a stávat se lepším a v tom je trochu nesoulad, v tom, co každý chce. Ale na konci dne chce stejně každý vyhrát a všichni se o to pokusíme, je důležitý pro všechny, že se všichni snažíme. Ale ne všichni jsou v pohodě s prohrami jako já.“ (Mark, 20 let)⁵⁴

Tím se pak objevuje forma mírné nekompatibilitnosti těchto dvou identit, kdy jejich propojené fungování má každý člen jinak nastavené. Otázkou je, kdo se čemu přizpůsobí a jak tým jako celek bude fungovat.

⁵³ „I think sometimes that certain people wanted to take it more serious than others and that caused issues but overall it's a really great experience.“ (Brian, 19 let)

⁵⁴ „The most important thing to me is not that we win but that we try to win and we will try to win the next day. I don't think that my team has the same feeling. My team want to win, and they really care about the winning part and not so much about the growing and becoming better and so there is a slightly mismatch in what each person wants. But at the end of the day everyone wants to win, we all gonna try, it is important for everybody that everyone else is trying. Not everybody is ok with loosing as I am.“ (Mark, 20 let)

V extrémních případech by tak mohlo dojít k rozpadnutí celého týmu. Pokud je pro někoho důležitější zábavnější stránka, může se z velmi kompetitivního fungování týmu stát i forma práce, a tím mizí i funkce, pro kterou se jedinec stal členem. To může následně někoho odradit.

Druhou možností je problém identit, který ale nemá celkově dopad na dění skupiny, ale může ovlivnit jedincovo jednání a vnímání členství. Příkladem může být to, kdy participace na fungování skupiny přináší více, než jedinec očekával. To se projevovalo především u hráčů, kteří zároveň v týmu drželi pozici manažera nebo kapitána. S tím se pojí organizační činnosti, kdy v některých případech dochází k menšímu času strávenému ve hře, kvůli které se do týmu chtěli připojit. Na druhé straně je ale i tato práce částečně uspokojuje. Nedochozí tak k rozpadu členů či větším nedorozuměním, pouze se odlišuje skutečná participace od očekávané.

„Je to hodně práce, není to to, co jsem původně chtěl. Ale je hezký jim pomoci, pomoci týmu být nejlepší, jak jen můžou. Taky mi to umožňuje dělat nějakou kreativní práci, nějaké časové plány apod.“
(Mark, 20 let)⁵⁵

Třetí možností je vzájemná nevyhraněnost, kdy se jedinci označují zároveň za členy sportovního týmu i on-line skupiny a tato dvě vnímání si nijak nepřekáží v jejich činnostech. V tomto případě tyto identifikace fungují vedle sebe a projevují se dle kontextu, ve kterém se jedinec nachází. Tento bod je ale možné spojit i s posledním, a to konkrétně doplňováním se. Například identita virtuální komunity tak může být doplněna fyzickými turnaji, které se pojí především se sportovním rámcem. Díky těmto procesům tak může dojít k silnějšímu ukotvení

⁵⁵ „It is a lot of work it is not what I wanted originally. But it is nice to help them out, help the team do as best as they can do. It also gives me a creative work to do, some schedules and so on“
(Mark, 20 let)

sounáležitosti. Jak již bylo uvedeno výše, tyto turnaje mají vliv na emocionální stránku hráčů a jsou silnou motivací pro zlepšování se.

Informátoři se označují spíše za legitimní sportovní tým, než za on-line komunitu. Tedy se i identifikují spíše jako sportovci a členové určitého týmu. Již v předchozí kapitole bylo uvedeno zařazení eSportu a jeho klasifikace do moderního sportu, schází tedy ještě dodat srovnání charakteristik a identity sportovního týmu a zkoumaného vzorku ve virtuálu. Pokud se podíváme na nejzákladnější rysy týmu (Moorhead and Griffin 1998, Kolajová 2006), výzkumný tým je malá skupina lidí, která zahrnuje komplementární dovednosti, kdy jsou hráči rozděleni do pěti pozic ve hře a navzájem se tak doplňují a pomáhají si ke společnému cíli (výhře). Zároveň jsou oddaní záměru celé skupiny, který je sdílen a zahrnuje hodnoty a cíle. Mezi hodnoty bylo uváděno:

- Přátelství, dobrá komunikace, sdílení stejného způsobu uvažování – zde je pro hráče důležité to, aby ve skupině vládla pozitivní energie a participace byla přátelská. Také si cení přátelství, které díky této aktivitě získali a je pro ně hlavní tuto část v týmu udržet. Nedílnou součástí je také to, aby všichni sdíleli stejnou či podobnou mentalitu ohledně společného zájmu.

„Tak rozhodně spolupráce, komunikace a nesmíme hlavně na sebe být zlý, jakože prostě být přátelští mezi sebou.“ (Ondra, 16 let)

„Přátelství, to je ten důvod, proč to vážně dělám, jako poznat lidi, trávit s nimi čas a dělat společně něco, co máme všichni rádi.“ (Brian, 19 let)⁵⁶

⁵⁶ „Friendship, that’s the reason I really do it, just to like get to know people, hang out with people and do something we all like to do together.” (Brian, 19 let)

- Zábava – k této hodnotě je důležité poznamenat, že se v rámci sportovního týmu mohou vyskytovat momenty, kdy se tato původně zábavná aktivita překloupí na povinnosti či dokonce práci pro jedince. Proto je snahou udržovat v týmu tuto původní funkci a je tak důležitou hodnotou.

„Největší věcí v týmu je to, že se přitom bavíme. Důvod pro hraní kompetitivně je se tím bavit a brát to vážně a hrát s kompetitivním přístupem. Takže brát tu hru vážně a mít to zároveň i jako zábavu a chápat, že to je jen hra.“ (John, 22 let)⁵⁷

- Zdokonalování svých dovedností – pro tým je důležité sdílení i toho, že se všichni snaží být těmi nejlepšími, jakými mohou být. Společně se tak podporovat, učit a zdokonalit se tak celkově jako tým.

„Určitě prostě se chceme spolu zároveň zlepšovat, a abychom jednou dosáhli třeba i těch zahraničních týmů prostě.“ (Pavel, 18 let)

Za nejvyšší metu informátoři považují výhru v soutěži v jejich kategorii, tedy Mistrovství České republiky nebo u LoL. Na to navazuje úsilí být nejlepšími, jakými mohou být, aniž by se to vztahovalo na výhru jakéhokoli turnaje. Poté se objevují touhy po sdílení tohoto zájmu s lidmi, kteří ho vnímají stejně, a mít přátele, se kterými mohou takto hrát a udržet si skupinu co nejdéle. Navíc se u českého týmu objevuje silná motivace,

⁵⁷ *„The biggest thing in the team is that we have fun right. The reason i wanna play competitively is to have fun and be serious and play with like a competitive attitude. So taking the game seriously and also having fun and just understanding that like its just a game.“ (John, 22 let)*

kteřou je společná účast na LAN turnajích. Tyto skupinové cíle se tak kryjí i s individuálními záměry hráčů.

„Například se dostat v turnaji co nejvýš to jde.“ (Mark, 20 let)⁵⁸

*„Jezdit co nejvíc na turnaje a zkoušet to vyhrávat a zlepšovat se.“
(Petr, 17 let)*

„Já bych chtěl hrozně chodit na ty LANky, to je to, co fakt chci, jít na nějakou LANku s nima.“ (Jirka, 15 let)

Další charakteristikou, která je společná pro sportovní tým a pro výzkumný vzorek, je zodpovědnost a přístup k dané oblasti. To znamená, že informátoři vědí, co chtějí a co je potřeba k tomu, aby toho dosáhli. Musí tedy svoje hodnoty a cíle brát vážně a být zodpovědní na cestě za nimi. Následují charakteristiky interakce a sdíleného vědomí skupiny, které je také možné pozorovat. Jedinci si utvářejí skupinovou identifikaci a vymezují se oproti ostatním. Poslední důležitou součástí jsou i pravidla a normy, které mohou být nepsané i psané. Mohou se týkat jak chování a komunikace, tak i organizačních aktivit a pravidel v rámci hry. Jen z pohledu charakteristik je možné shrnout, že je sdílejí i virtuální sportovní týmy, které se částečně pohybují v jiném světě, než je ten fyzicky žitý.

Kromě charakteristik ale sportovní týmy obsahují i některé procesy, které jsou pro ně typické. Prvním příkladem mohou být aktivity při utváření skupiny, které popisuje Tuckman (1965: 386–387). Jsou to *forming*, *storming*, *norming*, *performing* a *adjourning*.

Forming je zde to, kdy jedinci po vstupu do týmu zkoušejí, jaké chování je akceptovatelné. Tedy svým jednáním a hraním si hledají hranice, za které už není možné zajít. Například pokud bude vulgární vůči ostatním, jejich reakce napoví, že tato forma jednání není akceptovatelná.

⁵⁸ „Like place as high in tournaments as possible.“ (Mark, 20 let)

Následuje *storming*, kdy se projevuje individualita a členové si tak rozdělují svoje role. Pokud se někdo projeví jako zkušenější než ostatní, zaujme spíše pozici shot callera oproti méně zkušenějším spoluhráčům. Ten, kdo se projeví jako dobrý organizátor, následně zaujme pozici kapitána nebo manažera apod. Po tomto procesu přichází *norming*, tedy to, že v týmu dochází k uznání ostatních spoluhráčů a vytvářejí se skupinové normy a pravidla. *Performing* poté propojí tyto aktivity a vytváří se jednotná skupina, která má strukturu, a hráči se stávají jednou entitou, která má svůj cíl, který se snaží naplnit. Posledním procesem je *adjouring*, kdy jsou cíle naplněny a dochází k rozpadnutí uskupení. Tato část u informátorů nebyla nalezena, jelikož svých cílů stále nedosáhli. Avšak je možné předpokládat, že se tyto skupiny rozpadnou spíše z jiných důvodů než kvůli dosažení svého záměru, ten by naopak povzbudil tyto jedince pro další vývoj týmu a vytvořil by se tak nový cíl. K rozdělení skupiny dojde spíše z důvodů ukončení školy či jiné lepší nabídky v jiném týmu, zde se pak projevují spíše individuální cíle než skupiny konkrétních lidí.

Poslední částí, která dokáže propojit sportovní tým a virtuální eSport tým, jsou tři procesy praxe (Witkowski 2012a: 49). V tomto případě si tým utváří své jedinečné zkušenosti se spoluhráči, které s nikým jiným nesdílí. Příkladem mohou být off-line turnaje, kterých se účastní, jiné turnaje, skupinové trénování, on-line komunikace o společném zájmu a jiné. S tím souvisí i vnímání přítomnosti jiných týmů, pravidel, taktik, ale i technologií a v tomto případě i konekcí nebo softwarů.

Díky těmto procesům a charakteristikám je možné usoudit, že emické vnímání informátorů coby sportovního týmu se zde shoduje i s definicemi a popisem klasického sportovního týmu či sportu, který je založen především na aktivitách ve fyzickém světě.

6.9 Shrnutí výzkumu

Snahou této práce bylo porozumět identitě hráčů eSport týmu, jak se utváří a jaké jsou její charakteristiky. Výzkum byl založen na dvou konkrétních týmech, které byly složeny z pěti hráčů, kde každý měl svou roli. Zprv je možné shrnout, že se v případě eSport týmu utvářela týmová identita tak, jak je popisována a charakterizována v rámci fyzického sportovního týmu. Informátoři nebyli pouhou on-line komunitou, která se účastní několika turnajů pro zábavu, ale i sportovním týmem, který má za cíl zlepšovat se a vyhrávat. Zároveň se zde prolínají dvě formy sportovního týmu – zaměření na zlepšování dovedností a osobní a skupinový růst a viditelná snaha o výhru a o postup na žebříčku LoL. Tyto dvě vzniklé identity mají mnoho společného, díky čemuž se mohou v některých kontextech překrývat a vzájemně doplňovat a projevují se dle situace, ve které se člen týmu nachází. Sami sebe považují za sportovní tým, jenž spadá pod moderní sport, který popsal Guttman (1994), ale někdy tuto část sebe mezi lidmi neprojevují a někdy se ji dokonce snaží i utajit.

Přestože je aspekt zábavy velmi důležitý, vstup do týmu byl ovlivňován především nalezením nových lidí sdílejících vášně pro hru, ale také snaha o vznik organizovaného a strukturovaného uskupení, které jde za svým společně sdíleným cílem. Díky tomu se utvořil pocit sounáležitosti, který se projevuje jak on-line, tak i ve fyzickém životě informátorů. Tímto je naráženo i na akademickou otázku, jak správně by se tato původem virtuální uskupení měla zkoumat a jak se fyzicky a virtuálně ovlivňují, nebo zda se vůbec ovlivňují. Crawford, Gosling a Light (2011: 10) se zamýšlejí nad tímto problémem a upozorňují na to, že byla často ve studiích on-line světa zdůrazňována pouhá reprezentace nebo prezentace nás samých, nejedná se tedy o totéž, co se děje v životě lidí. Je to pouhý odraz reality. Na druhé straně jsme to my, kdo děláme všechna rozhodnutí, všechny chyby, a toto jednání je odrazem naší

osobnosti. Jsme to my, kdo interaguje s jinými lidmi, kdy je komunikace zprostředkovávána technologií.

Jak lze usoudit z výsledků této práce, je zřejmá interakce mezi virtuálními a fyzicky žitými světy, které se navzájem prolínají a ovlivňují v několika sférách informátorova života. Příkladem může být to, že jsou hráči rozpoznáváni dle virtuálního jména nebo názvu týmu i v osobním a fyzickém životě. Samotná hra a aktivity s ní spojené mohou měnit hráčovy každodenní činnosti, a to jak v pozitivním, tak i negativním směru. Například se objevuje časová náročnost nebo obecně zlepšení komunikace s lidmi. Díky participaci na hře mohou získávat nové známosti mezi lidmi, se kterými by se jinak nesešli, a rozšiřují si tak dále rozsah svých možností.

Důležitou složkou pro utváření týmové identity u informátorů byly hodnoty, cíle a vzájemný soulad spoluhráčů jako celku, zájmem bylo vytvořit skupinu, kde by byla klidná a přátelská atmosféra a nedocházelo by ke konfliktům mezi členy. Díky tomu by se pak mohli soustředit na svůj skupinový záměr, který se propojoval i se zájmy individuálními.

Zajímavým postřehem v celém výzkumu byla odlišnost dvou týmů a jejich vnímání celé participace na eSport. Je možné tento rozpor odůvodnit tím, že eSport scéna v České republice a Americe je na jiné úrovni, a to se odráží na povědomí lidí okolo a i účastníků. V souhrnu tyto dvě skupiny dosahují stejného postavení a mají tytéž možnosti. Ani jeden člen týmu nedostává plat, hrají, protože chtějí být součástí organizované skupiny a zároveň chtějí sdílet své pocity a dovednosti s jinými lidmi. Rozdíl se ale objevoval především v tom, čeho chtějí dosáhnout a jaká je jejich perspektiva. Přestože se v českém týmu objevila týmová soudržnost, tento skupinový duch se v některých pozicích vytrácel a nahrazovala ho individuální snaha o postup a dosažení vyšších pozic na této scéně. I když jsou tedy členové rádi za tuto příležitost, našli si skrze ni nové kamarády, s radostí na ní participují a celkový pocit je

pozitivní, hlavním bodem v jejich snech je postoupit výš a být rozeznatelný. Mít hraní jako své povolání a dokázat tak okolí, že je možné se tím i užít, je významným prvkem v participaci v nějaké skupině. Přáním je dostat se do ciziny nebo českou eSport scénu posunout na úroveň, kdy jsou participanti oceňováni okolím. Na druhé straně pak stojí americký tým, který i přes podobný původ cítí v participaci důležitost skupiny a lidí. Z toho pak byla viditelná odlišná role emocí a kolektivnosti, kdy tyto sféry byly silnější ve zmíněném americkém týmu.

I přes tyto odlišnosti ve vnímání dvou týmů se u informátorů vytvářel silný pocit sounáležitosti s lidmi, se kterými sdílejí tento proces a zkušenost. Individualismus byl tedy převyšován kolektivismem. Zkoumané týmy tak utvářely jednotnou kolektivní identitu, která se odlišovala od druhých i od většinové společnosti. Má vliv na jedincův život ať už on-line, nebo off-line. Důležití jsou pro ně nejen spoluhráči, ale i organizace, jméno, logo a vše, pod co se mohou zařadit a vnímat jako něco, co mohou reprezentovat.

7 ZÁVĚR

Práce se zaměřovala na propojení identity, sportu a virtuality, a to tím způsobem, že byla zkoumána identita eSport týmu, konkrétně ve hře League of Legends. V současné moderní době je mnoho možností, jak se zabavit a jak trávit svůj volný čas. Tím se jedinci často stávají členy několika skupin a vzniká tak i vícero identit, se kterými se identifikují. Jednou z nich může být i sportovní identita, která se vytváří členstvím v týmu, který je zároveň zaměřen i na formu kompetice. Jelikož se tato práce zabývá eSport týmem, je možné vyzdvihnout fakt, že počítačové hry byly již od jejich počátků zaměřeny na kompetitivní stránku člověka, chyběly jen fyzické charakteristiky, které jsou klasicky spojovány se sportem. Zároveň jsou také velmi prosociální a vznikají tak nové možnosti utváření vztahů mezi lidmi. Tato forma aktivity je často přirovnávána např. k pokeru nebo k šachům, které jsou zaměřeny především na intelekt a dovednosti jednotlivce, které se hodnotí v porovnání s ostatními lidmi. Tyto aspekty hraní mohou být vnímány jako předpoklady k tomu, že mohou vznikat i více seriózní kompetitivní odvětví, a vznikají tak i soutěže, turnaje a celková sportovní charakteristika gamingu.

V této práci bylo zjištěno, že si hráči vytvářeli kolektivní identitu mnoha způsoby a tento proces lze srovnat s tím, který probíhá v klasickém sportovním týmu. Pro informátory byli důležití spoluhráči, pozitivní náboj skupiny, cíle a společné hodnoty. Díky těmto aspektům mezi nimi vznikla silná pouta, a vzájemně se tak vnímají jako jeden celek, jedna entita. Do týmu pak vstupují právě pro tento pocit sounáležitosti, pro svůj cíl zlepšit se a hraní počítačových her konstruktivně využít i jinak, než jen jako volnočasovou aktivitu. Z toho se časem může vyvinout i pocit upadání zábavy, pro kterou do týmu chtěli. Důležitým aspektem pro vznik fungujícího týmu a tímto i podpoření týmového cítění byla strukturace. Ta udává činnosti, role, pozice a normy v týmu, díky čemuž se tým utvrzuje a vymezuje vůči ostatním. Je tedy důležité, aby jedinec chápal,

kam patří, jaké jsou jeho možnosti a co si může ve skupině dovolit. Toto vědění a následné respektování těchto pravidel a dodržování hranic tvoří skupinu jako takovou.

Pro utváření takovéto identity byl důležitý pohled na každodennost, a jak to jedince ovlivňuje v jeho životě, ať se jedná o on-line či off-line prostory. Pokud se týmová identita utvářela především v on-line prostorech, může se vyskytnout konflikt s identitami ve fyzickém světě a naopak. Proto je pro informátory důležitým faktorem kontext situace, ve které se k této identitě hlásí a jsou na ni i pyšní. Zároveň díky této zkušenosti s týmem a organizovaným hraním získávali nové zkušenosti, které následně aplikují i v jiných sférách svého života, jako je např. komunikace.

Celkově je možné konstatovat, že v rámci tohoto výzkumu lze eSport tým, dle jeho charakteristik, popsat jako legitimní sportovní tým, který spadá pod moderní sport a u členů se v tomto uskupení vytváří kolektivní identita s mnoha funkcemi a důvody. Díky rychlému šíření a rozpětí tohoto fenoménu je možné říci, že by se mohl postupem času eSport zakořenit i v povědomí lidí, kteří nejsou s tímto oborem nijak propojeni, ale částečně jej uznají za legitimní formu a ne pouze za spekulativní a neférové pojetí sportování. Jak lze vidět, je mnoho možností, jak se na virtuální svět dívat a z jakého hlediska zkoumat jeho účastníky. Identita nebo eSport jsou jen jeho malou součástí. Díky tomu se otevírá mnoho dveří pro další studium jak lidí, prostorů, ale např. i interakce, ekonomiky, hierarchie a dalších.

8 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

Abrams, D. 1996. Social Identity, Self as Structure and Self as Process. In *Social Groups and Identities: Developing the Legacy of Henri Tajfel*. W. P. Robinson, ed. Pp. 143–168. Boston: Butterworth-Heinemann.

Anderson, B. 2003. Pomyslná společenství. In *Pohledy na národ a nacionalismus: čítanka textů*. M. Hroch, ed. Pp. 239–269. Praha: Sociologické nakladatelství.

Barth, F. 1969. Introduction. In *Ethnic Groups and Boundaries: The Social Organisation of Culture Difference*. F. Barth, ed. Pp. 9–37. Boston: Little, Brown and Co.

Bauman, Z. 2002. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta.

Baym, N. K. 2010. *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press.

Bernard, H. R. 2006. *Research methods in anthropology: qualitative and quantitative approaches*. Lanham, Md.: Altamira Press.

Blanchard, K. 1995. *The Anthropology of sport: an Introduction*. Westport, Conn.: Bergin & Garvey.

Boellstorff, T. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.

Boellstorff, T., B. Nardi, C. Pearce, and T. L. Taylor. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press. Kindle Edition.

Brewer, M. B. 1991. The Social Self: On Being the Same and Different at the Same Time. *Personality and Social Psychology Bulletin* 17(5): 475–482.

Brubaker, R., and F. Cooper. 2000. Beyond Identity. *Theory and Society* 29: 1–47.

Burk, D. 2013. Owning e-Sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming. *University of Pennsylvania Law Review* 161: 1535–1578.

Burn, A., and D. Carr. 2006. Motivation and Online Gaming. In *Computer Games: Text, Narrative and Play*. A. Burn, and D. Carr, eds. Pp. 103–118. Cambridge: Polity Press.

Byron, R. 2003. Identity. In *Encyklopedia of Social and Cultural Anthropology*. A. Barnard, and J. Spencer, eds. Pp. 292. New York: Routledge.

Caillois, R. 1998. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.

Can Karakus, E. 2015. Comparing Traditional Sports and Eletronic Sports. Thesis. Master thesis. University of Illinois, Urbana.

Carron, A. V., L. R. Brawley, and W. N. Widmeyer. 1998. The Measurement of Cohesiveness in Sport Groups. In *Advances in Sport and Exercise Psychology Measurement*. J. L. Duda, ed. Pp. 213–226. Morgantown: Fitness Information Technology.

Carron, A. V., W. N. Widmeyer, and L. R. Brawley. 1985. The Development of an Instrument to Measure Cohesion in Sport Team: The Group Environment Questionnaire. *Journal of Sport Psychology* 7: 244–266.

Cohen, A. P. 1985. *The Symbolic Construction of Community*. London: Tavistock.

Crawford, G., V. K. Gosling, and B. Light. 2011. The Social and Cultural Significance of Online Gaming. In *Online Gaming in Context*. G. Crawford, V. K. Gosling, and B. Light, eds. Pp. 3–22. Oxon: Routledge.

DeVito, J. 2001. *Základy mezilidské komunikace*. Havlíčkův Brod: Grada Publishing, spol. s.r.o.

Ducheneaut, N., and R. J. Moore. 2004. The Social Side of Gaming: a Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game. Paper presented at the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work. Pp. 360–369. Chicago IL: ACM Press. [cit. 20. 1. 2017]. Dostupné z:
https://www.researchgate.net/publication/220878888_The_Social_Side_of_Gaming_A_Study_of_Interaction_Patterns_in_a_Massively_Multiplayer_Online_Game

Duquin, M. 2000. Sport and Emotions. In *Handbook of Sport Studies*. J. Coakley, and E. Dunning, eds. Pp. 477–489. London: SAGE Publications Ltd.

Fiske, J. 1992. Cultural Economy of Fandom. In *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. L. A. Lewis, ed. Pp. 30–49. London, New York: Routledge.

Flemer, L., and Z. Valjent. 2010. Socializace sportem. *Studia sportiva* 4(1): 75–91.

Gilbert, M. 1994. Remarks on Collective Belief. In *Socializing Epistemology: The Social Dimension of Knowledge*. F. Schmitt, ed. Pp. 235–256. Lanham: Rowman and Littlefield.

Golub, A. 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly* 83(1): 17–46.

Golub, A. 2014. The Anthropology of Virtual Worlds: World of Warcraft. *Reviews in Anthropology* 43(2): 135–149.

Golubović, Z. 2011. An Anthropological Conceptualisation of Identity. *Synthesis Philosophica* 51: 25–43.

Guttmann, A. 1994. *Games and Empires. Modern Sports and Cultural Imperialism*. New York: Columbia University Press.

Heere, B., and J. D. James. 2007. Sports Teams and Their Communities: Examining the Influence of External Group Identities on Team Identity. *Journal of Sport Management* 21(3): 319–337.

Holin, L., S. Chuen-Tsai, and T. Hong-Hong. 2003. Exploring Clan Culture: Social Enclaves and Cooperation in Online Games. Paper presented at DiGRA International Conference: Level Up 2. Pp. 288–299.

[cit. 1. 2. 2017]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.31010.pdf>

James, W. 1950. *The Principles of Psychology*. New York: Dover Publications.

Janoušek, J. 2015. *Psychologické základy verbální komunikace*. Praha: Grada Publishing, a.s.

Jarvie, G. 2006. *Sport, Culture and Society. An Introduction*. Oxon: Routledge.

Jarvis, M. 2006. *Sport Psychology. A Student's Handbook*. New York: Routledge.

Jenkins, R. 2008. *Social Identity*. London, New York: Routledge.

Kebza, J. 2007. Socialita v prostředí on-line her. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Brno.

Knorr, A. 2005. The Stability of Cyberspace. Paper presented at Cyberspace 2005 International Conference. 7. – 8. 11. 2005. [cit. 1. 2. 2017]. Dostupné z: http://xirdalium.net/wp-content/uploads/KNORR_2006_The_stability_of_cyberspace.pdf

Kolajová, L. 2006. *Týmová spolupráce: Jak efektivně vést tým pro dosažení nejlepších výsledků*. Praha: Grada Publishing, a.s.

Kowal, S., and D. C. O'Connell. 2004. The Transcription of Conversations. In *A Companion to Qualitative Research*. U. Flick, E. von Kardorff, and I. Steinke, eds. Pp. 248–252. London: SAGE Publications.

Lamont, M., and V. Molnar. 2002. The Study of Boundaries in the Social Science. *Annual Review of Sociology* 28: 167–195.

Lin, Y. 2004. Organizational Identity and its Implication on Organization Development. Paper presented at Academy of Human Resource Development International Conference. Pp: 803–810. Austin. [cit. 9. 2. 2017]. Dostupné z: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED492427.pdf>

MacClancy, J. 1996. *Sport, Identity and Ethnicity*. Herndon: Berg.

Martin, Jr. 2005. Virtually Visual: The Effects of Visual Technologies on Online Identification. Paper presented at DiGRA Conference Changing Views – Worlds in Play, Toronto. [cit. 9. 2. 2017]. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.105.8177&rep=rep1&type=pdf>

McAllister, K. S. 2004. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.

Moorhead, G., and R. W. Griffin. 1998. *Organizational Behaviour: Managing People and Organization*. Boston: Houghton Mifflin.

Pearce, C. 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: MIT Press.

Putnam, R. D. 1993. *Making Democracy Work. Civic Traditions in Modern Italy*. Princeton: Princeton University Press.

Rejzek, J. 2001. *Český Etymologický Slovník*. Voznice: Leda.

Rheingold, H. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading MA: Addison-Wesley.

Rinehart, R. E. 2000. Emerging Arriving Sport: Alternatives to Formal Sport. In *Handbook of Sport Studies*. J. Coakley, and E. Dunning, eds. Pp. 504–520. London: SAGE Publications Inc.

Schmidt, Ch. 2004. The Analysis of Semi-Structured Interview. In *A Companion to Qualitative Research*. U. Flick, E. von Kardorff, and I. Steinke, eds. Pp. 253–258. London: SAGE Publications.

Seo, Y. 2013. Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy. *Journal of Marketing Management* 29(13-14): 1542–1560.

Silverman, D. 2005. *Ako robiť kvalitatívny výskum: praktická príručka*. Bratislava: Ikar.

Sutton, W. A., M. A. McDonald, G. R. Milne, and J. Cimperman. 1997. Creating and Fostering Fan Identification in Professional Sport. *Sport Marketing Quarterly* 6(1): 15–22.

Taylor, T. L. 2006. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT.

Taylor, T. L. 2007. Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. In *Network_Netplay: Structures of Participation in Digital Culture*. J. Karaganis, ed. Pp. 112–130. New York: Social Science Research Council.

Taylor, T. L. 2011. Internet & Games. In *The Blackwell Handbook of Internet Studies*. M. Consalvo, C. Ess, and R. Burnett, eds. Pp. 369–383. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Taylor, T. L. 2012. *Raising the Stakes: e-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. London: MIT Press.

Travinor, G. 2009. *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell.

Tuckman, B. W. 1965. Developmental Sequence in Small Groups. *Psychological Bulletin* 63(6): 384–399.

Turkle, S. 1999. Cyberspace and Identity. *Contemporary Sociology* 28(6): 643–648.

Wagner, M. 2007. Competing in Metagame Gamespace: eSport as the First Professionalized Computer Metagames. In *Space Time Play: Synergies Between Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. F. von Borries, S. P. Walz, and M. Böttger, eds. Pp. 182–185. New York: Springer.

Wann, D. L. 2001. *Sport Fans: the Psychology and Social Impact of Spectators*. New York: Routledge.

Wheaton, B. 2004. *Understanding Lifestyle Sports: Consumption, Identity and Difference*. Oxon: Routledge.

Wheaton, B. 2007. After Sport Culture Rethinking Sport and Post-Subcultural Theory. *Journal of Sport & Social Issues* 31(3): 283–307.

Witkowski, E. K. 2012a. Inside the Huddle: The Phenomenology and Sociology of Team Play in Networked Computer Games. Dissertation. University of Copenhagen, Denmark.

Witkowski, E. K. 2012b. On the Digital Playing Field How We „do sport“ with Networked Computer Games. *Games and Culture* 7(5): 349–374.

Zucchermaglio, C. 2011. Identity in Sport Teams. *Psychology* 2(3): 202–209.

9 RESUMÉ

This thesis discusses the identity of a competitive eSport team, in which its members play League of Legends in a more serious way than just as a leisure activity. Playing in a team environment forms new social relations and interactions, therefore it is an important part of player's life and of his everyday activities. The first part is focused on the theoretical concepts of identity, sport, sport teams and virtual worlds. These were then applied in the analysis, where the main focus is on two competitive teams, how they form their identity and what sort of identification it is. Another aim was to depict in what occasions players perceive themselves as members of the team. In this formed group are also important structural, hierarchical and power attributes, which can be influential to the functioning of the team. The collectiveness is then formed by the motivation, everyday activities and shared goals and values within the group. In this work influence of the on-line and off-line interactions is important to the members and their feeling and perception of the membership. The research work is based on a qualitative analysis via semi-structured interviews with ten players through on-line platforms.

10 PŘÍLOHY

Příloha č. 1: Návod rozhovoru

Představení, seznámení se s informátorem

Na začátku jsou informátoři seznámeni s tím, o jaký výzkum se konkrétně jedná. Na začátku rozhovoru bude záměr práce a rozhovoru zkráceně zmíněn a následovat bude představení se a základní informace o informátorovi a jeho participace na hře League of Legends.

- Hello, how are you?

- How old are you?

- Where are you from?

- How long are you in the team?
 - How old is the team by itself?
 - What's the team's name? – Who chose the name? (Was it one person or you chose it as a group?)

- Why did you enter this team and wanted to be his member?

- What is your story behind the entering this team and playing this game?

- How did you met your teammates

	<ul style="list-style-type: none"> • How do you describe your team and you being part of it? • Freelisting – What do you imagine when you hear the name of your team?
<p>Organizace týmu</p> <p><i>Cílem je získat všeobecné informace o fungování týmu, jejich každodenní praktiky a jejich organizaci času. Dále zjištění informací o struktuře týmu, která následně vede k pochopení hierarchizace, role jedinců a otázky moci.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • How can you enter your team? What someone has to do to be member? <ul style="list-style-type: none"> ○ Rules, rituals,... • Who is making the choice to accept new member to the team? Who has the main impact, influence on it? • What is the hierarchy or structure of your team? <ul style="list-style-type: none"> ○ Describe the role, position of each member. ○ What is your role in the team – in the play and out of the play – is there any differences? ○ Do you have a person who leads you in play? Is he/she “leader” out

- of the game too?
- Who tells you what to do?
- Where and when do you train? How often?
- What is yours and your team's everyday practices?
How often do you see each other to play, train or communicate, hang out,...
- What are your routines when you are playing some tournaments?
 - Do you prepare yourself somehow, or do you train a lot the day before,...
- Do you have some sponsors? How do you finance you team or is there even a question of money involved in your team?

Hodnoty hráče, jejich identita

Cílem je zjistit, jak se jedinci ztotožňují s tímto týmem a jak se utváří jejich týmová identita. Jak tuto skupinu vnímají, jak se ohledně ní cítí a co to pro ně znamená být součástí skupiny hráčů.

- What does it mean to you to be part of this group?
- What are your important values in the team? How important they are? (is it crucial to share them for the team to exist?)
- What are your team's important values?
 - freelisting
- What are your goals in this group?
- What are your team's goals?
- How do you communicate with the team?
 - Only through online communication or even in a real world?
 - How often do you communicate
 - With whom do you communicate the most? (or if it is whole group as a one)
 - How often do you see each other online and how often in reality (if

you see each other in reality)

- What are you doing when you are together?
- How do you feel about your membership? Is it fun for you or do you consider it as a part time work? How serious do you perceive it?
- What do you think about the people in your group?
- Why is membership on this team important to you?
- What do you hope to gain from your involvement?
- How do you contribute the most to the team's success?
- What talents, skills, and expertise do you bring to the team? What do you see as your role on this team?
- How does the team affect you in reality out of online world?

- Have you been member of any other group or team of people out of virtuality?
 - If yes → What team it was, Can you see any differences between the people and the relationships?
 -

Závěr

Is there anything you want to add to this subject?

Do you want to talk about something specifically or generally about virtual world, games, people, teams, other teams?

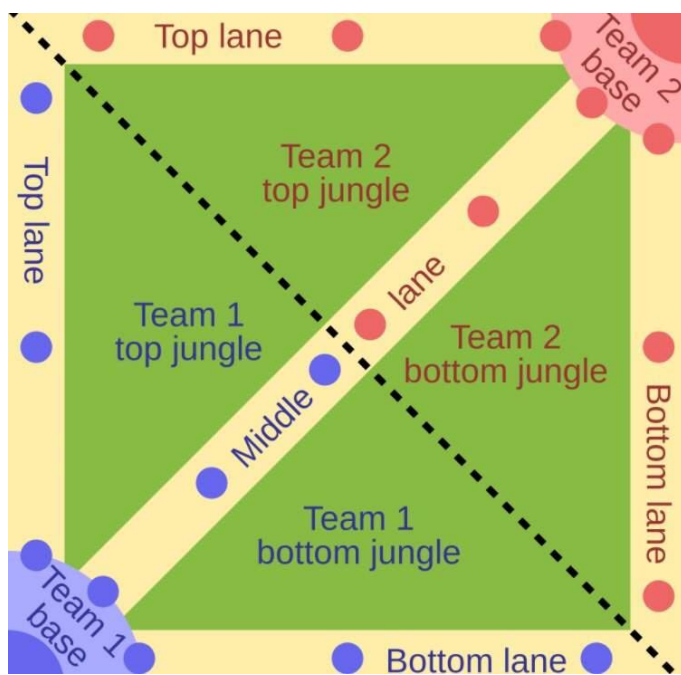
Thanks for your time and have a nice day.
(if you would like to add something after this, let me know)

Příloha č. 2: Mapa hry League of Legends

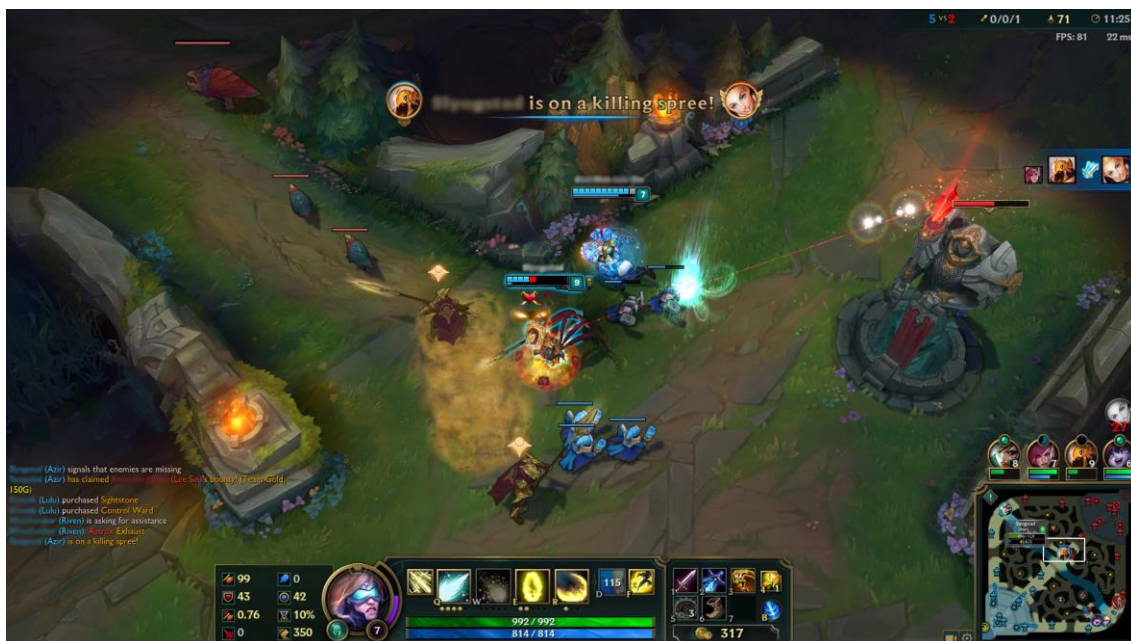


Zdroj: www.leagueoflegends.com [cit. 15. 4. 2017]

Příloha č. 3: Prostorová vizualizace hry League of Legends

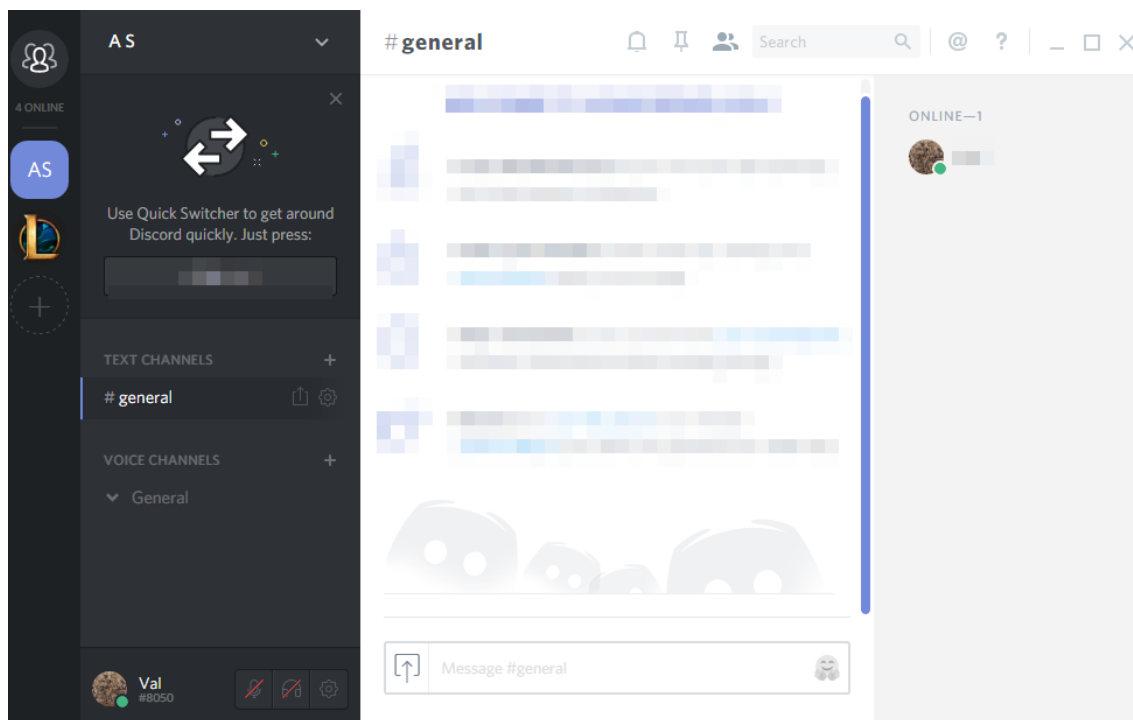


Zdroj: Easily Faker www.aminoapps.com [cit. 15. 4. 2017]



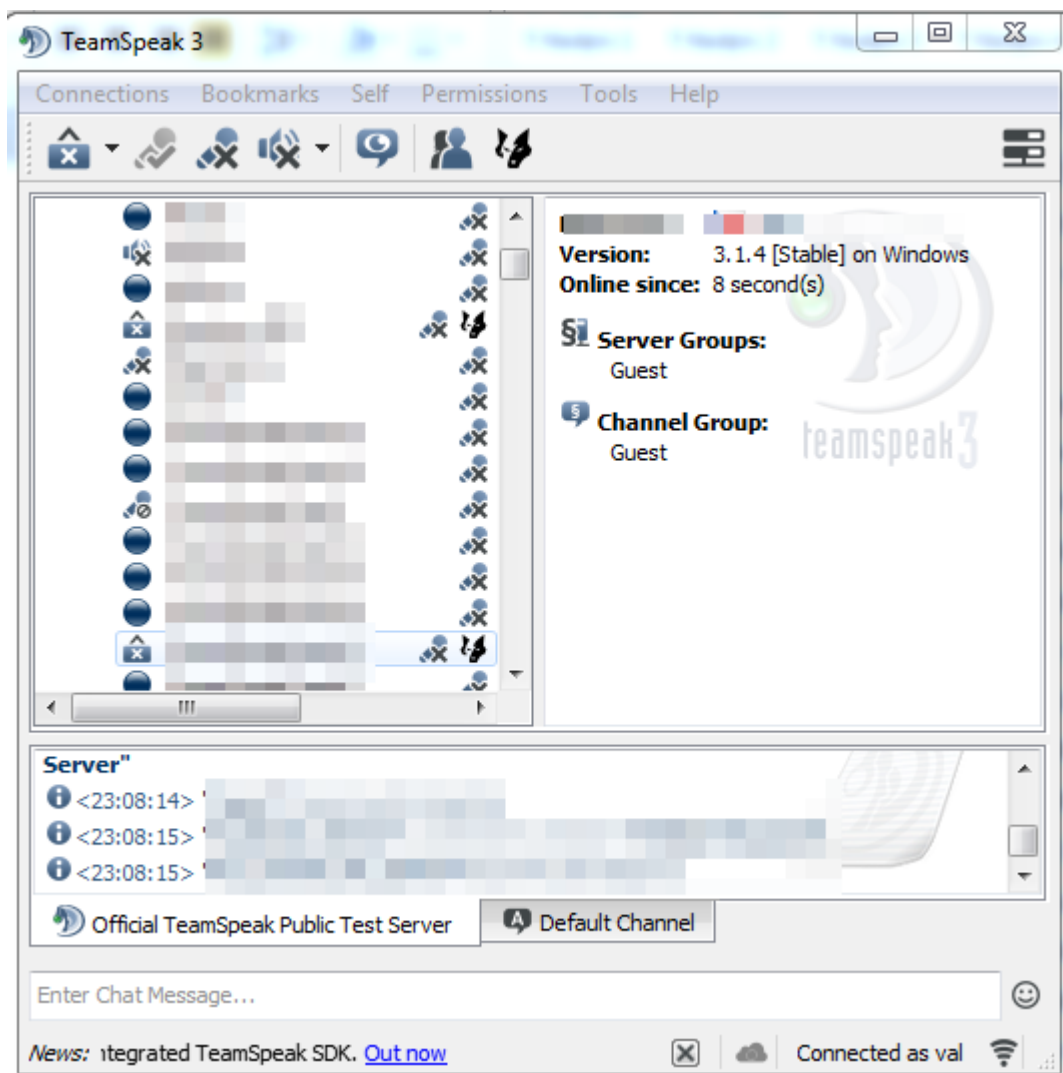
Zdroj: vlastní

Příloha č. 4: Ukázka komunikační platformy Discord



Zdroj: vlastní

Příloha č. 5: Ukázka komunikační platformy TeamSpeak



Zdroj: vlastní