

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

Bakalářská práce

2023

Daniel Burian

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

Od zábavy k profesi: Identita esport hráčů Counter-Strike:Global Offensive

Bakalářská práce

Autor práce: Daniel Burian

Studijní program: Sociologie a sociální politika

Vedoucí práce: Mgr. Maksym Kolomoiets

Rok obhajoby: 2023

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 3.5. 2023

Daniel Burian

Bibliografický záznam

BURIAN, Daniel. *Od zábavy k profesi: Identita esport hráčů Counter-Strike:Global Offensive*. Praha, 2023. 35 s. Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií, Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce Mgr. Maksym Kolomojets.

Rozsah práce: 65 946 znaků

Abstrakt

Tato práce nabízí důkladnou sociologickou analýzu rychle se rozvíjejícího trhu s esportem se zvláštním důrazem na profesionalizaci Českých esport hráčů hry Counter-Strike:Global Offensive, identitu a genderovou dynamiku. Tato studie zkoumá zkušenosti esport hráčů a to, jak různé prvky v oblasti esportu ovlivňují jejich osobní a sociální identity, a to za použití kvalitativních výzkumných metodik, jako jsou polostrukturované rozhovory a tematická analýza. Rozhovory byly provedeny z 8 participanty tak, aby pokryli amatérskou, poloprofesionální a profesionální úroveň profesionalizace. Studie poskytuje komplexní pohled na tvorbu a vyjednávání identity v kontextu esportu, přičemž vychází z teorie identity a teorie sociální identity.

Studie se také zabývá tím, jak se esporty profesionalizují a jak toto odvětví ovlivňuje gender, a poukazuje na výhody a problémy, které tento rychle se rozvíjející průmysl přináší. Výzkum doplňuje soubor již dostupných poznatků o esportu a sportu a poukazuje tak na možné další bádání v těchto odvětvích. Tato práce zdůrazňuje význam probíhajícího výzkumu v této oblasti tím, že zkoumá esport sociologickou optikou. Pro zajištění rozmanité a udržitelné budoucnosti tohoto odvětví je nezbytné kriticky zhodnotit a řešit sociokulturní aspekty, které utvářejí zkušenosti účastníků esportu.

Abstract

This thesis offers an in-depth sociological analysis of the rapidly developing esport market with a particular focus on the professionalization of Czech esport players of Counter-Strike:Global Offensive, identity and gender dynamics. This study explores esport players' experiences and how different elements in the esport industry influence their personal and social identities, using qualitative research methodologies such as semi-structured interviews and thematic analysis. Interviews were conducted with 8 participants to cover amateur, semi-professional and professional levels of professionalisation. The study provides a comprehensive view of identity formation and negotiation in the context of esports, drawing on identity theory and social identity theory.

The study also looks at how esports is becoming professionalized and how gender is impacting the industry, and highlights the benefits and challenges of this rapidly **evolving** industry. The research adds to the body of knowledge already available on esports and

sports, pointing to possible further research in these industries. This thesis highlights the importance of ongoing research in this area by examining esports through a sociological lens. Critically evaluating and addressing the socio-cultural aspects that shape the experiences of esports participants is essential to ensuring a diverse and sustainable future for the industry.

Klíčová slova

Identita, esports, gender, identity role, Counter-Strike:Global Offensive

Keywords

Identita, esports, gender, identity roles, Counter-Strike:Global Offensive

Title/název práce

From leisure to profession: the Identity of Counter-Strike:Global Offensive esports players

Poděkování

Obsah

<u>1 ÚVOD</u>	
<u>2 TEORETICKÁ ČÁST</u>	3
<u>2.1 ESPORT, SPORT A PROFESIONALIZACE</u>	3
<u>2.1.1 Esport</u>	
2.1.2 CS:GO	
2.1.3 <i>Kompetitivní scéna v česko-slovenském kontextu</i>	
2.1.4 <i>Sport</i>	
2.1.5 <i>Úroveň profesionalizace</i>	
<u>2.2 IDENTITA, TEORIE A GENDER</u>	
2.2.1 <i>Identita</i>	
2.2.2 <i>Teorie Identity</i>	
2.2.3 <i>Teorie Sociální identity</i>	
2.2.4 <i>Srovnání teorie identity a teorie sociální identity</i>	
2.2.5 <i>Gender z pohledu teorií identit</i>	
<u>3 METODOLOGIE</u>	3
<u>3.1 CÍLE A VÝZKUMNÉ OTÁZKY</u>	3
<u>3.2 TVORBA DAT</u>	
<u>3.3 METODY ANALÝZY DAT</u>	
<u>3.4 CÍLOVÁ SKUPINA A PARTICIPANTI VÝZKUMU</u>	
<u>4 EMPIRICKÁ ČÁST</u>	3
<u>4.1 VLIV RODINY, PŘÁTEL A KOMUNITY</u>	
4.1.1 <i>Rodiče</i>	
4.1.2 <i>Prátele</i>	
4.1.3 <i>Komunita a organizac</i>	
<u>4.2 VYHOŘENÍ</u>	
<u>4.3 GENDER</u>	3
<u>5 ZÁVĚR</u>	3
<u>6 SUMMARY</u>	3
<u>POUŽITÁ LITERATURA</u>	4
	5

1 Úvod

Jako téma své bakalářské práce jsem zvolil zkoumání identity v česko-slovenské esportové scéně Counter-Striku:Global Offensive. Esport je novým fenoménem, který hýbe světem. Ještě před pár lety se jednalo o úzkou skupinu nadšenců do pixelových videoher zavřených u svých rodičů v pokojíčku s ani nejmenším tušením, že by se tím jednou mohli živit. Od těch dob videoherní průmysl a s ním i esport rapidně vyrostly ve celosvětovou zábavu pro miliony lidí. Už v roce 2019 byly příjmy videoherního průmysl vyšší než skoro 2x vyšší než filmový a hudební průmysl dohromady (Statista 2019). Přesto se sociologové tomuto tématu věnují jen v malé míře (Reitman et al. 2020). Esport je možné hrát v podstatě v jakékoliv videohře. Jeho premisou je stejně jako u tradičních sportů soutěžení, ukázat kdo je lepší. Jak ve své práci argumentuji, esport se odehrává na třech úrovních profesionalizace – amatérské, poloprofesionální a profesionální. Profesionální, a pro fanoušky esportu nejatraktivnější sféra, se v dnešní době podobá profesionálním sportovcům. Profesionální esport hráče sledují miliony fanoušků, hrají buďto individuálně nebo v týmu pod organizací, kde mají podepsanou smlouvu a dostávají od pravidelný, měsíční příjem. Kromě hráčů zde figurují také trenéři, komentátoři, analytici, sponzoři a mnozí další.

Mou motivací pro zkoumání tohoto odvětví je moje několika letá účast na československé, esportové scéně hry Counter-Strike:Global Offensive. Původně jako divák a později jako amatérský hráč jsem se dostal do užších sociálních kruhů profesionální scény v Česku a na Slovensku, kde můžu hodně z nich nazvat přáteli. Vždy jsem pozoroval rozdíly mezi amatéry, poloprofesionály a profesionály a dal jsem si za cíl je prozkoumat více do hloubky. K tomu se mi jevila identita jako ideální klíčový koncept. Využil jsem k tomu dvě komplementární teorie a to teorii identity od Burkeho a Stetse a teorii sociální identity od Tajfela a Turnera (1979).

Práce obsahuje nejprve teoretický rozbor klíčových pojmů jak esport, úroveň profesionalizace, identita a její teorie, gender. Na tu navazuje část metodologická, kde byl zvolen kvalitativní přístup s 8 participanty za pomoci polostrukturovaných rozhovorů na které byla použita tematická analýza. Dále je na řadě část empirická, kde skrze zvolená témata aplikuji koncepty teorie identity a teorie sociální identity. V poslední části shrnuji výsledky výzkumu.

2 Teoretická část

2.1 Esport, sport a profesionalizace

2.1.1 Esport

„Esport běžně označují soutěžní (profesionální a amatérské) videohry, které jsou často koordinovány různými ligami, žebříčky a turnaji, a kde hráči obvykle patří k týmům nebo jiným "sportovním" organizacím, které jsou sponzorovány různými obchodními organizacemi.“ (Hamari, Sjöblom 2017, s.211) Celosvětově se esport, rychle se rozvíjející fenomén, těší zájmu milionů diváků a hráčů (Hamari & Sjöblom, 2017; Jenny et al., 2017; Reitman, et al. 2020). Esport se stal aktuálnějším tématem sociologického výzkumu v důsledku rostoucích investic, profesionalizace a široké popularity (Seo, 2013; Taylor, 2012). Sociologie esportu vrhá světlo na otázky, jako je utváření identity (Seo, 2016; Zhao 2021), gender (Byce, Rutter 2002; de Castell, 2009; Schelfhnout et al. 2021 a další), profesionalizace (Taylor, 2012), socializace (Poulus et al., 2020) a budování komunity (Taylor, 2012).

Výzkumníci nyní zkoumají, jak se esporty vyrovnají běžným sportům a čím jsou díky svému růstu výjimečné (Hamari & Sjöblom, 2017). Vědci se také začali zabývat způsoby, jakými esporty odrážejí tradiční sportovní struktury a normy, jak se od nich odchylují a jak je zpochybňují, protože se stávají obecněji přijímanou legitimní formou soutěžní aktivity (Jenny et al., 2017; Taylor, 2012).

2.1.2 CS:GO

Předmětem esportu v mé práci je hra Counter-strike:Global offensive (zkr. CS:GO). Vyvinutá společností Valve a Hidden Path Entertainment, CS:GO je střílečí počítačová hra z pohledu první osoby (First person shooter- FPS). Od svého vydání v roce 2012 se CS:GO, čtvrtá hra ze série Counter-Strike, stala jednou z nejoblíbenějších a nejhranějších esportových her na celém světě s průměrným počtem okolo 900 000 a nejvyšším počtem 1 500 000 hráčů za Duben 2023 (steamcharts.com).

Profesionální odvětví esportu CS:GO se rychle rozrůstá a každý rok se koná řada turnajů a soutěží. Těchto soutěží se účastní špičkové týmy a sportovci z celého světa, aby se utkali o významné prize pooly v řádkách statisíců až milionů dolarů (Hltv.org). Hra je mezi nadšenci esportu oblíbená díky své soutěživé povaze a strategickému aspektu hraní.

Esportovou scénu CS:GO podporuje řada aktérů, včetně organizátorů akcí, majitelů týmů, hráčů, sponzorů a fanoušků (Seo, 2013). Miliony diváků si prostřednictvím živých přenosů, jako je platforma Twitch.TV nebo YouTube, naladily velké soutěže, jako je Intel Extreme Masters Rio Major 2022 (IEM) a PGL Major antwerp 2022, což dále upevnilo pozici hry jako špičkového esportu (escharts.com).

Výzkumníci zkoumají mnoho aspektů hry a její komunity v důsledku vlivu CS:GO na esportovou scénu. Předmětem studií je týmová dynamika, komunikační styly a funkce trenérů (Witkowski, 2019). Výzkumníci se zabývali také sociologickými a kulturními příčinami esportu CS:GO, přičemž se zaměřili na problémy, jako je zastoupení pohlaví a vývoj identity hráčů (Seo, 2016).

2.1.3 Kompetitivní scéna v česko-slovenském kontextu

Česká a slovenská CS:GO esportová scéna je velmi podobná a většinou se o ní v diskurzu mluví jako o česko-slovenské scéně. Většina týmů má minimálně jednoho člena z každé země a turnaje se konají jak v Česku, tak i na Slovensku pod záštitou stejných organizátorů. Oproti zahraničnímu esportu je česko-slovenská scéna značně pozadu. Dotace na největší turnaje u nás dosahují výšky maximálně 2 000 000 korun, zatímco v zahraničí se jedná o stejnou částku, akort v amerických dolarech (HLTV.org; Playzone.cz). Mimo to v respektovaném žebříčku serveru HLTV.org, který řadí týmy z celého světa podle jejich úspěchů (např. jako ATP ranking v tenise) se české týmy aktuálně pohybují kolem 70-137 příčky (k 1.5. 2023 HLTV.ORG). Přesto je stopa česko-slovenské scény v historii CS:GO zastoupena několika individuálními úspěchy. Historicky 2 česko-slovenští, nejúspěšnější, CS:GO hráči – český Tomáš „oskar“ Šťastný a slovenský Ladislav „GuardianN“ Kovács se v týmech spolu se zahraničními spoluhráči několikrát objevili jako první v HLTV.org žebříčku, vyhráli řadu světových turnajů a každý byl několikrát zvolen jedním z nejlepších 20 hráčů roku (HLTV.org)¹. Aktuálně nejlepšími českými a slovenskými zástupci je 21letý NEOFRAG, který hraje za 12. nejlepší tým světa a 20letý FROZEN, který hraje za 11. nejlepší tým na světě a byl zvolen 17. nejlepším hráčem roku 2022. Jako největší úspěch týmu složeného pouze z českých a slovenských hráčů lze považovat 19. umístění mezi 20 nejlepšími týmy v roce 2021 Sinners (HLTV.org), které od kvalifikace na největší turnaj o 1 500 000 dolarů je dělilo vítězství jednoho zápasu.

¹ Oskar v letech 2017 a 2018 na 16. a 14. místě a Guardian každý rok mezi lety 2013-2018 na 10. místě, 11. místě, 2. místě, 17. místě, 9. místě a 11. místě

2.1.4 Sport

Jak jsem zmínil, výzkumu v oblasti sociologie esportu se dostalo pozornosti v posledních pár letech a tak je značně neprobádaný. Z toho důvodu jsem se rozhodl obrátit na sociologii sportu, aby mi pomohla lépe uchopit problematiku identity z pohledu teorií zmíněných níže.

Debaty, zda-li lze považovat esport za sport v tradičním pojetí se vedou řady let a dosud nevedli ke konsenzu. Vysoká úroveň talentu, tréninku a soutěživosti, která je nutná k úspěchu v esportech, je hlavním důvodem pro jejich označení za sport (Jenny et al., 2016). Argumenty pro klasifikaci esportů jako sportu podporuje i skutečnost, že některé esportové hry vyžadují týmovou práci, strategické myšlení (Parry, 2019). Odpůrci tvrdí, že esporty by neměly být klasifikovány jako sport, protože postrádají fyzickou náročnost, která je se sporty často spojována (Jonasson & Thiborg, 2010). Další jejich argument se vztahuje na jejich virtuální podstatu a tudíž nelze je srovnávat s tradičními sporty, které zahrnují přímý fyzický kontakt se soutěžícími nebo okolním prostředím, ačkoliv lze najít podobnosti ve sférách fanoušků a soutěžení (Pizzo et al 2018).

Aby bylo možné pochopit a analyzovat složitou sociální dynamiku přítomnou v obou oblastech, využívám při své práci na téma esportů předchozí sociologický výzkum tradičních sportů. Esporty i tradiční sporty mají své jedinečné vlastnosti, ale mají také některé společné rysy, jako je soutěživost, skupinový rozvoj a budování identity. Současné poznatky o těchto sociálních procesech můžete rozšířit a přizpůsobit je lepšímu pochopení specifického prostředí esportu tím, že se podíváte na studie o tradičních sportech (Coakley, 2015).

Kromě toho již řada výzkumníků použila sociologické teorie z tradičního sportovního výzkumu ke studiu esportu. Například Seo (2016) zkoumal profesionalizovanou spotřebu a změnu identity v esportech s využitím Bourdieuovy teorie praxe, což přineslo důležité poznatky o rostoucí profesionalizaci tohoto odvětví a jejím vlivu na identitu hráčů. Dále Jenny, Manning, Keiper a Olrich (2016) zkoumali rozšiřující se trend vysílání esportů a jeho dopady na legitimitu esportového odvětví s využitím rámce teorie sportovní komunikace. Tato studie ukázala hodnotu využití dobře zavedených teorií z tradičního sportovního výzkumu na konkrétní problémy a perspektivy esportu.

2.1.5 Úroveň profesionalizace

Úroveň profesionalizace je další klíčový koncept v mé práci. Svět sportu a esportu se v posledních letech rozrostl (Hamari & Sjöblom, 2017) a s ním i zájem o pochopení složitosti zkušeností sportovců a hráčů esportu na různých úrovních profesionalizace. Ze sociologické perspektivy může zkoumání různých úrovní profesionalizace nabídnout cenné poznatky o sociální dynamice, formování identity a meziskupinových vztazích, které utvářejí zkušenosti a kariéru sportovců a hráčů esportu.

Stebbins vymyslel teoretický rámec SLP (The serious leisure perspective), který zahrnuje 3 hlavní formy volného času: vážné zájmy, příležitostné a projektové trávení volného času (2017). Pro můj výzkum je signifikantní vážné trávení volného času, do něhož zařazuje tradiční sporty i hraní videoher. Vážné trávení volného času dále dělí na hobbyistické a amatérské. Rozdíl mezi nimi je, že amatérské na rozdíl od hobbyistického nemá konkurenci v podobě profesionálních hráčů. (2017). V mém výzkumu se mi podařilo 3 různé úrovně profesionalizace, na které lze aplikovat Stebbinsovo rozdělení. Moji účastníci sebe označovali 3 různými kategorizacemi – amatéři, poloprofesionálové a profesionálové. Ve Stebbinsově práci bychom amatéry přirovnali k hobbyistům a poloprofesionály s profesionály k amatérům.

Rozdělení na amatérské, poloprofesionální a profesionální sportovce v tradičních sportech je předmětem sociologických studií (Coakley, 2009). Toto rozlišení je důležité, protože často ilustruje rozdílnou úroveň zdrojů, angažovanosti, podpůrných sítí a společenského uznání, které sportovci v jednotlivých oblastech zažívají. Podobně i hráči v rychle se rozvíjejícím světě esportů mohou čelit různým problémům při řízení své kariéry v silně konkurenčním a stále více komercializovaném prostředí (Taylor, 2012).

Sociologický pohled na různé fáze profesionalizace také zohledňuje, jakou roli hrají sociální instituce, kulturní normy a instituce, které ovlivňují zkušenosti sportovců a účastníků esportu. Například rodina, přátelé, sousedské skupiny a média mohou přispívat k socializaci lidí do různých úrovní účasti ve sportu a esportu (Coakley, 2009). Větší vliv na sportovní a esportové odvětví mají také komerční zájmy, které mohou ovlivnit proces profesionalizace a představovat zvláštní příležitosti a problémy pro lidi v různých fázích jejich kariéry (Taylor, 2012).

2.2 Identita, teorie a gender

2.2.1 Identita

Identita je jeden z centrálních konceptů pro sociologii, sociální psychologii a psychologii. Identita původně představená v práci Cooleyho (1902) pouze ještě jako koncept „self“, kterého hlavní myšlenka byla, že jedinci formují svoje self jako odraz toho, jak si myslí, že je vidí ostatní. Na jeho práci navázal George Herbert Mead v roce (1934), který navrhl teorii, kde jedinci rozvíjejí svou identitu skrze sociální interakce s ostatními. Podle něj se self dělí na dvě části – „I“ což je vlastní, aktivní já a „me“ které vyjadřuje socializované já. Oba dva autoři byli představitelé symbolického interakcionalismu a Mead právě v sociálních interakcích mezi hledá vytváření „me“ (Holubová 2016). Na práci Meada navazují dva různé směry identitního myšlení, které jsem zvolil pro svou práci. Jednou z nich je sociologická teorie Burkeho a Stets (2000) a spíše psychologické teorie sociální identity Tajfela a Turnera (1979).

Identita může být individuální, sociální nebo rolová (Burke, Stets 2009, s.112). Mezi nimi funguje následující distinkce *„zatímco identita rolí je založena na různých sociálních strukturálních pozicích, které jednotlivci zastávají, jako je manžel/ka, pracovník/pracovnice a rodič/rodička, sociální identita je založena na různých sociálních strukturálních pozicích. příslušnosti jednotlivců k určitým skupinám, jako je tomu u osob, které jsou demokraty, Latinoameričan nebo katolík. Osobní identity jsou založeny na pohledu na člověka jako na osobnost. jedinečnou entitu, odlišnou od ostatních jedinců. Zde je kladen důraz na vlastnosti nebo charakteristiky, které si jedinci internalizují jako své vlastní, jako např. že jsou více (nebo méně) ovládající nebo více (nebo méně) etické.“* (Burke, Stets 2009, s.112)

Kromě rozdílů mezi individuální, sociální a rolovou je nutné tak zmínit, že identitu lze zkoumat různými sociologickými přístupy. Prvním a výše zmíněným je symbolický interakcionalismus. Meadův a Cooleyho přínos jsem již zmínil v předchozím odstavci. Z Meada se inspiruje významná osobnost sociologického zkoumání Erwing Goffman. Jeho přínos je v koncepci dramaturgické sociologie. Tu využívá v rozvoji osobní identity v jeho díle *Všichni hrajeme divadlo*. Jádro práce se nachází v procesu utváření identity skrze nekončící utváření v interakcích s ostatními, tak že se neustále prezentuje a zkoumá, co si o něm ostatní myslí. (Mlynář 2014, s. 263).

Dalším významným sociologickým směrem zkoumání identity je sociální konstruktivismus. Jeho nejvýznamnějšími představiteli jsou Berger a Luckmann a jejich práce *Sociální konstrukce reality* (Mlynář 2014, s 264-265). Jejich přínos spočívá v chápání osobní a sociální identity jako jeden společný, sociální konstrukt. Luckmann pojímá identitu jako spojení „(1) vnitřního času biologického charakteru; (2) intersubjektivního času (sociálně strukturovaného, socializovaného času); (3) biografického času, spojeného s (re)konstrukcí běhu vlastního života“ (Mlynář 2014, s. 265).

Sociální konstruktivismus přerušuje postmoderní teorie identity. Ty odporují názoru, že bychom mohli mluvit o nějaké "centrální" nebo "hlavní" identitě jednotlivce. Namísto toho se zdá, že osobní identita se rozpadá ve fragmentované neuchopitelnosti postmoderního světa. Podle jednoho z představitelů Michela Foucaulta, jedinec přijímá několik identit naráz v rámci diskurzů a jednání (Mlynář 2014, s. 265-266).

Mlynář v neposlední řadě zmiňuje přínos Anthonyho Giddense na studium identity. Giddens zkoumá vlastní identitu, přičemž se zaměřuje na tradiční sociologické komponenty a zároveň bere v úvahu (post)strukturalistickou a postmoderní kritiku. S osobní identitou spojuje "důvěru" a "ontologickou jistotu" a proces sebekonstrukce v reflexivní modernitě chápe jako reflexivní. Giddens tvrdí, že identita je ze své podstaty reflexivní, nikoliv výsledkem biologických faktorů. Snaží se sladit důraz interpretativní sociologie na individualitu s postmoderním zpochybňováním "hlavního Já" a směřováním k mnohočetným identitám tím, že zdůrazňuje autobiografické vyprávění a překlenuje propast mezi osobní a kolektivní identitou (Mlynář 2014, s 267-268.)

2.2.2 Teorie identity

Pro svou práci jsem jako hlavní rámcovou teorii vybral teorii identity. Zvolil jsem ji, protože byla použita v pracích s podobným tématem a cílem a dobře vystihuje má nasbíraná data z rozhovorů. Teorie má kořeny v dílech Cooleyho a následně Meada. Původně ji vyvinul Stryker (1968) a později rozvinul Burke a Stets (2000). Centrálním konceptem této teorie jsou identitní role. Podle nich „role je soubor očekávání spojených s určitým sociálním postavením, jimiž se řídí postoje a chování lidí.“ (Burke, Stets 2009:112) a „identita role je internalizovaný význam role, který na sebe jedinec vztahuje.“ (Burke, Stets 2009, s.114). Jedinec může mít hned několik rolí identit, které jsou

organizovány podle důležitosti. Chování, postoje a emoce člověka jsou tím pravděpodobněji ovlivněny jeho rolou identitou v různých prostředích, čím důležitější je tato identita pro jeho vlastní pojetí. Okolnosti, jako je přítomnost druhých, kteří sdílejí nebo potvrzují určitou rolou identitu, mohou rovněž ovlivňovat rolové identity. Teorie identit také uznává význam sebeověřování, což je akt, kdy člověk žádá o potvrzení svého sebepojetí od druhých. Lidé jsou vedeni snahou udržovat soulad mezi svým vnímáním sebe sama a kritikou, které se jim dostává od druhých. Postupem času tento proces sebeověřování napomáhá stabilizaci a potvrzování rolových identit.

Další významnou složkou teorie identity je myšlenka vyjednávání o identitě, která se týká procesu, v němž se lidé orientují a zvládají četná očekávání rolí, s nimiž se setkávají v různých sociálních podmínkách. Vyjednávání o identitě zahrnuje jak aktivní budování rolových identit, tak zvládání případných konfliktů nebo nesrovnalostí mezi několika rolovými identitami.

Vztah mezi genderovými rolemi a identitou, vliv socializace na vývoj identity a funkce identity při ovlivňování postojů a jednání jsou jen některé z otázek, které byly v sociologii zkoumány pomocí teorie identity. Teorii identity výzkumníci využívají také k lepšímu vysvětlení vzniku a udržování sociálních skupin, organizací a sociálních hnutí, stejně jako dynamiky předsudků, diskriminace a mezi-skupinových vztahů.

2.2.3 Teorie sociální identity

Teorii sociální identity jsem zvolil, protože samotná teorie identity nebyla vhodná pro vysvětlení formace identity amatérských, poloprofesionálních a profesionálních hráčů vzhledem k tomu jaký charakter mají má data. Ačkoliv by se podle teorie identity dalo uvažovat o jednotlivých úrovních profesionalizace jako o identit rolí, a i to bude předmětem zkoumání v empirické části, tak očekávání, normy a chování těchto rolí nebylo přímo předmětem mého zkoumání, a proto jsem se rozhodl zakomponovat tuto teorii.

Teorie sociální identity stejně jako teorie identity vychází z díla Meada o self jako identitě (Hogg 1995). V jejím centru stojí myšlenka, že jedinec je součástí sociální skupiny, s kterou se identifikuje z čehož se stává jeho identita a pochopí díky tomu svou sociální pozici (Šlesingerová 2012). Do skupin se rozděluje a základě společných znaků, jako je etnický původ, náboženství nebo povolání. Jednotlivci si mohou vytvořit své vlastní

já a pomocí těchto sociálních kategorií řídit své chování v sociálních situacích.

Další premisa vychází z toho, že jedinci se snaží o pozitivní vyobrazení jejich vlastní skupiny. Z toho může vyplývat mezi-skupinová zaujatost a diskriminace, která spočívá ve zvýhodňování in-group (skupiny, s níž se člověk identifikuje) před out-group (jinými skupinami). Paradigma minimální skupiny vyvinul Tajfel (1981), aby ukázal, jak i libovolné a triviální skupinové rozdíly mohou vést k zaujatosti uvnitř skupiny a k znevažování vnější skupiny. Klíčovou myšlenkou v teorii sociální identity je sociální srovnání, které popisuje, jak lidé hodnotí status a hodnotu své vnitřní skupiny tím, že ji porovnávají s příslušnými vnějšími skupinami. Zatímco negativní sociální srovnávání může sebeúctu snižovat, pozitivní srovnávání ji může zvyšovat. Lidé mohou používat různé taktiky, jako je změna skupinové příslušnosti, snaha o zvýšení statusu své vnitřní skupiny nebo ponižování vnější skupiny, aby si zachovali dobrou sebeúctu Tajfel (1981).

Turner a jeho kolegové (1987) rozšířili teorii sociální identity o myšlenku sebe kategorizace, která pomáhá jednotlivcům definovat svou sociální identitu v určité sociální skupině. Podle sebe-kategorizace se jednotlivci vidí v prototypch jejich skupiny. Prototypy jsou subjektivní zobrazení charakteristických vlastností sociální kategorie, které jsou aktivně kontrovány z relevantního kontextu, což vede k depersonalizaci jednotlivců (Hogg 1995). „*Proces sebe kategorizace depersonalizuje vnímání, pocity a akci ve způsobu kontextuálně relevantní sebe definující vnitřně-skupinového prototypu*“ (Hogg 1995, s. 262). To ovšem nemusí znamenat, že jedinec ztratí podstatu sebe sama, akorát si přivlastní identitu dané skupiny (Burke, Stets 2009)

2.2.4 Srovnání teorie identity a teorie sociální identity

Jak jsem zmínil, ve své práci budou používat nástroje obou teorií pro vysvětlení různých jevů ve formování identity. Na první pohled se mohou zdát obě teorie podobné a pracují s podobnými koncepty. Proto zde ještě zdůrazním jejich rozdíly a podobnosti, kterými se ve své práci zabýval Hogg (1995). Nejprve podobnosti, obě teorie se zabývají identitou jako hlavním konceptem, který jako dynamický konstrukt zprostředkovává spojení mezi sociální strukturou nebo společností a konkrétním sociálním chováním. Význam sociálního kontextu a interakcí mezi lidmi a jejich prostředím při utváření a udržování identity uznávají jak teorie sociální identity, tak i teorie identity. Obě teorie uznávají vzájemné vztahy mezi společností a self. Dále se obě teorie zabývají organizací

chování, zatímco podle Burkeho a Stense jsou jimi role, podle Tajfela a Turnera jsou to normy, stereotypy a prototypy. Posledně se obě teorie zabývají způsobem sebe označování. Identitní teorie ji nazývá sebenálepkování neboli označení sebe součástí sociální skupiny a teorie sociální identity hovoří o sebeidentifikaci a sebekategorizaci.

Rozdíly mezi teoriemi jsou dle Hogga zajímavější. Teorie sociální identity a teorie identity se liší v jejich koncepci rolí a skupin. Členství ve skupině a role nelze v teorii identity od sebe odlišovat, protože role mají mnoho charakteristik jak členství ve skupině, tak i různá doporučení pro chování ve skupině. Dále Teorie sociální identity rozumí identitu jako stále se měnící konstrukt v závislosti na změnách uvnitř skupin na rozdíl od teorie identity, která ji popisuje jako spíše statickou vlastnost rolí. Zatímco teorie identity zdůrazňuje hierarchické uspořádání rolí v rámci sebepojetí člověka, přičemž některé role jsou ústřednější nebo významnější než jiné, sociální teorie identity zdůrazňuje význam sociálního srovnávání a skupinové dynamiky. Skupinová dynamika je výsledkem snahy lidí udržet si pozitivní sebeobraz tím, že usilují o pozitivní odlišnost svých skupin, jako je soutěž, spolupráce, diskriminace a stereotypy. Teorie Identity se naproti tomu zaměřuje spíše na psychologické připoutání k rolím a internalizaci norem a očekávání s nimi spojených a nezabývá se nijak zvlášť meziskupinovým chováním. (Hogg 1995)

Ačkoliv lze pozorovat i značné rozdíly mezi skupinami, podle Hogga by to výzkumníky nemělo odrazovat od jejich pokusů o aplikaci obou teorií dohromady. Mimo to samy Burke a Stets (2000, 2009) uznávají a čerpají ze teorie sociální identity a dle jejich názoru jsou vědomosti získané studiem teorie identity aplikovatelné i na identitu sociální. Podle nich by kompletní teorie o „self“ představovala koncepty jejich teorie identity a Tajfelovi a Turnerovi teorie sociální identity. Davis, Tony, Love a Fares se o symbiózu obou teorií pokusili v roce 2019 v jejich výzkumu, kde se pokusili aplikovat hypotézy plynoucí z každé teorie na identitu veganů. Dle jejich výsledků se jim podařilo zkombinovat teorie, které přinesly obohacující vysvětlení, než jakému by se jim dostalo, kdyby použili jen jednu.

2.2.5 Gender z pohledu teorií identit

Gender je jedním z klíčových témat, kterými se výzkumníci teorie identit a výzkumníci na poli esportu zabývají. Teorie identity se soustředí především na genderové role. Prostřednictvím postupu známého jako "ověřování identity" a zkoumá, jak si lidé

vytvářejí a udržují svou genderovou identitu. Podle tohoto postupu se lidé snaží udržet v souladu své sebepojetí a informace, které dostávají od ostatních lidí při sociálních setkáních. Tato setkání jsou značně ovlivněna pohlavím, protože ovlivňuje očekávání lidí a jejich vnímání sociálních signálů (Burke, Stets 2009)

Teorie sociální identity se zase soustředí na gender jako sociální kategorie a identifikaci se s ní a následné porovnávání s druhou kategorií. Kromě toho má vliv na vzájemné působení různých skupin podle pohlaví, včetně předsudků uvnitř skupiny a znevažování mimo ni. Pochopení toho, jak gender funguje v teorii sociální identity, může vrhnout světlo na procesy, které udržují genderové normy a stereotypy, a také na způsoby, jakými lidé vyjednávají o své genderové identitě v různých sociálních podmínkách.

Gender je v sociologii esportů jedno z nejvíc diskutovaných témat (Reitman, et al. 2020). První z těchto genderových studií se zabývaly přítomností žen v soutěžních videohráčích (Bryce, Rutter, 2002; N. Taylor, Jenson, de Castell, 2009), ale v poslední době se pozornost oboru přesunula na to, jak je genderový diskurz vnímán v esportových komunitách, jak ukazuje diskuse J. Kima (2017) o vnímání genderových rozdílů v soutěžích ve videohráčích hráči League of Legends a o řešeních pro odstranění genderových rozdílů v esportu (Reitman, et al. 2020). Schelfhout a jeho kolegové provedli výzkum na balancování genderové a hráčské identity (2021). Ačkoliv napřímo nevyužili identitní nebo sociálně identitní teorii, tak využívají koncept genderové identitní role a zjistili, že její hráčská role byla upozaděna oproti její genderové.

3 Metodologická část

Pro výzkum jsem zvolil kvalitativní přístup výzkumu. Jeho výhodou oproti kvantitativním je, že dokáže získat podrobný a hloubkový popis procesů, který by na první pohled nemusel být zřejmý (Hendl 2005:52). Vybral jsem ho z důvodu struktury tématu a mé cílové skupiny. Ačkoliv amatérských esportových hráčů je na česko-slovenské scéně velké množství, těch poloprofesionálních a profesionálních jsou pouze desítky. Pokud bych chtěl na tuto skupinu použít přístup kvalitativní, tak bych na tak malém vzorku nemohl provést analýzu, která by byla reliabilní nebo dobře zobecnitelná, což jsou hlavní výhody kvantitativního výzkumu (Hendl 2005:49). Pro stejnou metodu se rozhodli i autoři, kteří též zkoumali identitu v prostředí esportu (SEO 2013, 2016; Zheng 2020; Taylor 2012).

3.1 Cíle a výzkumné otázky

Cílem mého výzkumu bylo objasnit procesy formace identity hráčů česko-slovenské esportové scény Counter-Strike: Global Offensive, abych tak přispěl k sociologickému bádání identity na poli esportu skrze teorii identity a teorii sociální identity.

V mé práci jsem jako teoretický rámec použil dvě komplementární teorie identit. První z nich je teorie identity od Burkeho a Stets (2000) a druhou teorie sociální identity Tajfela a Turnera (1979). Z toho důvodu jsem zvolil dvě hlavní výzkumné otázky, každou pro jednu z teorií a z nich odvodil další podotázky.

První výzkumnou otázkou je *„Jak esport hráči vnímají svou identitní roli v kontextu jejich úrovně profesionalizace esportové kariéry.“*

Z ní vyplývají další 2 podotázky pro můj výzkum: *„Jak hráči esportu vyjednávají a zvládají konflikty mezi rolí hráče a genderovou rolí v rámci své esportové kariéry?“* A *„Jak ovlivňují očekávání a výkon rolí hráčů esportu na různých úrovních profesionalizace utváření jejich identity?“*

Druhou výzkumnou otázkou je: *„Jak přispívá sebekategorizace hráčů esportu jako amatérů, poloprofesionálů nebo profesionálů k jejich sociální identitě v rámci esportové komunity?“*

Ke které jsou další dvě podotázky: *„Jak jsou sociální identity a skupinová soudržnost hráčů esportu ovlivněny meziskupinovou dynamikou mezi amatérským, poloprofesionálním a profesionálním stupněm profesionalizace?“* a *„Jakým způsobem hráči esportu získávají pocit sounáležitosti, sebeúcty a identity z členství v konkrétních esportových týmech nebo komunitách?“*

3.2 Tvorba dat

Data byla tvořena polostrukturovaných rozhovorů. Ty jsem zvolil, protože umožňují mně nebo dotazovanému odbočit a prozkoumat myšlenku nebo odpověď do větší hloubky. Flexibilita této metody, zejména ve srovnání s organizovanými rozhovory, také umožňuje objevit nebo rozvinout údaje, které jsou pro účastníky důležité, ale výzkumník je předtím nemusel považovat za relevantní (Gill et al. 2008, s. 291). Podle Galletta (2013) je dobré rozdělit polostrukturovaný rozhovor na tři segmenty – úvod, střední část– závěr. *„(...) Úvodní segment má být v rozhovoru nejotevřenější, zaměřený na podporu generativního*

vyprávění, na cestu ke studovanému fenoménu, jak ji determinoval účastník.“ (Galleta 2013, s. 48). Prostřední část slouží k více prohlubujícím otázkám k tématu rozhovoru. Informace získané v této části budou čerpat z participantovi výpovědi v části první a dopomohou získat konkrétnější údaje a širší kontext. V závěrečné části se naskýtá příležitost se vrátit k tématům probraným dříve v rozhovoru a rozebrat je více do detailu. (Galleta 2013, s. 49-51)

Galleta se též zabývá rolí výzkumníka v rozhovorech. Výzkumník podle něj musí být reflexivní. Skrze reflexivitu, výzkumník hledá jakékoli zásahy do výzkumných operací i do vztahu s účastníky. Je možné, že zásahy změni fakta a vaši interpretaci. Reflexivita vyžaduje ostražitost výzkumníka, který musí neustále dávat pozor na jakákoli etická a metodologická pochybení (Galleta 2013, s. 104). Je důležité si uvědomit, že *„jako primární nástroj, výzkumník rozšiřuje otázky a sleduje myšlenky obsažené v odpovědích účastníků, zkoumá konkrétní výpovědi a povzbuzuje, ale někdy také uzavírá odpovědi účastníků.*“ (Galleta 2013, s. 104)

V mém výzkumu je důležité reflexivně zhodnotit, že jsem se s řadou participantů výzkumu znal předem osobně a byl jsem tedy „insiderem“ skupiny. To sebou přináší určité výhody, ale i úskalí na které je si nutné dávat pozor. Insiderské osoby se často snaží najít rovnováhu mezi svou rolí zasvěcené osoby a rolí výzkumníka. Být výzkumníkem běžně funguje jako bariéra mezi insiderem a lidmi z prostředí, které zkoumá. Insiderští výzkumníci často hovoří o problémech, které měli při sběru dat, zejména prostřednictvím rozhovorů, a to ze dvou důvodů. Za prvé, pro insiderského výzkumníka může být obtížné se během rozhovoru soustředit kvůli úvahám o možné osobní povaze materiálu. Za druhé, představa jejich informátorů, že výzkumník již zná odpovědi, může ztížit postup dotazování (Breen 2007, s.163). V mém výzkumu jsem se snažil vždy připomenout a akcentovat svým participantům, aby mě brali jako výzkumníka, který o jejich roli v esportu ví minimum informací, abych tak zabránil možným odpovědím, které by se jim mohli stát triviální, ale pro outsidersy esportové scény by nebyly. Kromě toho se podle Breena (2007) Etické kodexy představují další problém, se kterým se zasvěcení výzkumníci často potýkají. Na každodenní a individuální úrovni se mohou vyskytnout etická dilemata, která je třeba řešit. Ačkoli etické zásady soukromí, důvěrnosti, informovaného souhlasu a neškodnosti mohou výzkumným pracovníkům sloužit jako vodítko, často není jasné, jak se tyto zásady vztahují na komunitní aplikovaný výzkum. V mém výzkumu jsem se rozhodl pro anonymizaci mých participantů včetně jejich jména a drobných úpravách v jejich

medailoncích, tak aby nepoškodili jejich význam, protože se v rozhovorech místy zmínili výpovědi, které by je mohlo sociálně poškodit v jejich blízkém okolí. V mém výzkumu využil právě informovaného souhlasu, aby participantům mohlo být jasné, že jejich rozhovor budu dále analyzovat a využiji ve své bakalářské práci.

3.3 Metody analýzy dat

V této studii byla data vytvořena z polostrukturovaných rozhovorů analyzována pomocí tematického přístupu. Výhodou této metody analýzy je možnost nalezení, prozkoumání a prezentování témat pomocí flexibilní, ale přísné techniky tematické analýzy (Braun & Clarke, 2006, s. 79). Tato metoda mi umožnila najít významové vzorce v celém souboru dat a podat bohaté, hloubkové vysvětlení dat, což ji činí obzvláště efektivní pro zkoumání komplikovaných jevů, jako je vývoj identity (Braun & Clarke, 2006, s. 81).

Pro analýzu jsem použil šestikrokový postup podle Brauna a Clarkea (2006, s. 87). Nejprve jsem se seznámil s daty přepisováním rozhovorů, čtením a opětovným čtením prepisů a zaznamenáváním prvních myšlenek. Poté byla k vytvoření počátečních kódů z dat použita induktivní metodika otevřeného kódování, která spočívala v nalezení a označení významných rysů v datech, které se vztahovaly k výzkumným otázkám (Braun a Clarke, 2006, s. 89). Tím, že se proces kódování řídil daty, bylo možné zajistit, aby kódy a témata vyplynuly přímo ze zkušeností a názorů participantů.

Poté jsem hledal témata seskupením počátečních kódů do pravděpodobných témat a sestavením všech relevantních výňatků dat pro každé téma (Braun & Clarke, 2006, s. 91). Přeskupení dat bylo nutné k nalezení rozsáhlejších vzorců a souvislostí mezi kódy. Objevená témata byla následně prozkoumána, aby bylo zajištěno, že jsou zřetelná a konzistentní a že vhodně reprezentují kódovaná data (Braun & Clarke, 2006, s. 93). Tento proces vyžadoval zdokonalování témat a zjišťování, zda správně reprezentují fakta jako celek. Poté, co byla témata vybrána, byla pojmenována a definována, aby byl přesně a stručně vysvětlen jejich obsah a význam (Braun & Clarke, 2006, s. 96). Posledním krokem v tematické analýze je prezentování výsledků, ke kterému se dostanu v další kapitole.

3.4 Cílová skupina a participantí výzkumu

Výhodou pozice insidera byl výběr participantů výzkumu a jejich uvolení k účasti.

Jak jsem již zmínil, tak několik jsem také byl součástí česko-slovenské esportové scény CS:GO. Z toho důvodu jsem znal řadu participantů osobně a ty mi poskytli rozhovor. Zbytek participantů jsem vybral pomocí metody sněhové koule. Ta spočívá v tom, že už mě známí účastníci výzkumu dali kontakt na dalšího potenciálního participanta a ten mi dal následně kontakt na dalšího. Výběrem jsem chtěl pokrýt česko-slovenskou esportovou scénu CS:GO tak, že zvolím 3 amatérské hráče, 2 poloprofesionální a 3 profesionální.² Díky své pozici insidera jsem měl předpoklad do jaké skupiny bude každý participant zapadat a později se k této otázce dostanu i v empirické části. Pro mou práci je též důležitý koncept genderových rolí a z toho plynoucích genderových nerovností, a proto jsem požádal i 2 ženské esportové hráčky o účast. Hráčky jsem vybral pouze 2 ze třech důvodů. Za prvé ze zahraničních výzkumů lze pozorovat, že ženská scéna je signifikantně menší, než ta mužská a proto by bylo těžší najít víc hráček. Za druhé, z mé pozice insidera jsem povědomí, že na česko-slovenské se žádné profesionální a poloprofesionální hráčky nenachází, což se mi i ve výzkumu potvrdilo. Za třetí, cílem mé práce není zobecnitelnost výsledků výzkumu, ale jejich pochopení, tudíž množství genderu není nutné mít kvótně ošetřené.

Lachtan se na nejvyšší úrovni counter-striku u nás pohybuje již několik let. Hry hrával už od malička a jako jeho vzor mu byl jeho otec. Mimo hraní fotbalu na amatérské úrovni, se k esportovému hraní se dostal už v jeho 14 letech, kdy se poprvé objevil na turnaji v jiné střílečí hře, jejichž esportová scéna ovšem bohužel vyhasla a tak se rozhodl přejít na CS:GO. Tam začínal na úplně nejnižším amatérské úrovni a bylo mu často připomínáno, že již nemůže dohnat ztracený čas, oproti jeho konkurenci. On se ale rozhodl přesvědčit všechny o opaku a po jeho průrazu na scénu s amatérským týmem si ho všimla poloprofesionální organizace, do které se přidal. Od té doby šel růst jeho kariéry pouze na horu a má na svém kontě řadu vyhraných turnajů a individuálních ocenění. Nyní hraje za jeden z nejúspěšnějších profesionálních týmů na československé CS:GO scéně a pravidelně se pohybuje mezi 10 nejlepšími hráči u nás podle žebříčku Playzone.cz

Slon zažil dost podobný start jako Lachtan. Byl kamarád Lachtana a přecházeli spolu ze stejné hry. Jejich kariéra se ovšem vydala trochu různými směry a každý vystřídal jiné týmy. Slon se též přes amatérskou úroveň dostal rovnou do jedné z nejznámějších organizací na československé scéně. S jeho spoluhráči se mu pod touto organizací podařilo

² Původně jsem plánoval 3 poloprofesionální, ale bohužel se z časových důvodů nepodařilo 3. rozhovor uskutečnit.

vyhrát nejprestižnější turnaj u nás a to mistrovství české republiky v počítačových hrách, cena, na kterou Lachtan ještě čeká. Tím se nesmazatelně zapsal do historie československé CS:GO scény a zaznamenal tak vrchol své kariéry. Od té doby si prošel dalšími významnými organizacemi u nás až ukončil hráčskou kariéru a započal trenérskou. Aktuálně trénuje tým Lachtan.

Vlk je jedním z nejtalentovanějších profesionálních hráčů u CZ/SK CS:GO scéně. Začínal původně jako fotbalista, který měl hraní her jen jako vedlejší koníček. Postupně však pocítil, že se mu ve hrách daří a tak zkusil své štěstí na amatérských turnajích. Postupně se přes poloprofesionální týmy, ve kterých si mimo jiné zahrál i s Lachtanem, až do historicky nejúspěšnějšího týmu, který kdy na CZ/SK CS:GO scéně byl. S jeho spoluhráči už pár let dominuje tuzemské scéně a mimo to i atakují evropské a světové turnaje. Podle serveru Playzone.cz se jedná o jednoho z desítky nejlepších jednotlivců u nás. Řadu turnajů i včetně několika mistrovství České republiky ho tak řadí mezi legendu naší scény a to teprve ve 22 letech.

Orel je slovenský poloprofesionální hráč, který se mimo hraní počítačových her též živý i reálnou prací. U her začínal od mala a jeho talent byl rozpoznán již brzo, kdy se mu podařilo vyhrát pár menších turnajů u nás. Orel se na rozdíl od zbytku respondentů nebál zamířit za spoluhráči i do Evropy a ačkoliv většina jeho spoluhráčů byla z Česka nebo Slovenska, tak těch pár ze zahraničí dnes hraje za kvalitní světové týmy. Též jednu dobu hrál i za tým, který on sám uznává za profesionální a účastnil se i například mistrovství Slovenska nebo dalších významných turnajů u nás. Aktuálně si hledá nový tým jako hráč, ale je otevřen i pozice trenéra.

Medvěd je poloprofesionální hráč a student vysoké školy. Na hrách začínal již v útlém věku a přes řadu amatérských týmů se dostal i do poloprofesionálního, který má jako přivýdělek u studia. Mezi asi jeho největší úspěch na poli CS:GO je turnaj v neobvyklém formátu 2v2, kde se svým spoluhráčem těsně podlehli ve finále a stáli tak krůček od kvalifikace do evropské části turnaje. Aktuálně poloprofesionálního hraní zanechal a soustředí se hlavně na studium a CS:GO už má jen jako koníček.

Liška je amatérská hráčka, analytička na esportových přenosech, streamerka a studentka. Již od mala ji bavily počítačové hry a když se pak dostala ke CS:GO, tak ji od toho ani rodina nebo přátelé nemohli odtrhnout. Původně své hraní streamovala na platformě Twitch.tv, kde si rychle našla konzistentní počet diváků a komunitu. Díky streamování se poznala s řadou aktérů na CZ/SK CS:GO scéně a dostala nabídku dělat

jednu z prvních ženských analytiček na přenosech z turnajů u nás. Během toho pořád aktivně hrála a získala tak hodně zkušeností, které poté při analyzování uplatňovala a stala se tak populární u diváků přenosů. Po čase ji ale práce analytičky přestala bavit a chtěla začít profesionálně hrát. Po několika neúspěšných ženských týmech našla nový, s kterým jen těsně přišla o možnost se kvalifikovat do prestižní evropské ženské ligy.

Žirafa je amatérská hráčka, pro kterou je hraní CS:GO hlavně koníčkem. Na CS:GO esportové scéně se pohybovala v několika týmech s miley, bohužel ale nikdy do úspěšného konce. Mimo to je také studentkou, což si vyžaduje většinu jejího volného času.

4 Empirická část

4.1 Vliv rodiny, přátel a komunity

4.1.1 Rodiče

Podle Coakleyho (2009) práce má sociální okolí jedince silný vliv jeho socializaci do různých úrovní profesionalizace a tudíž i na jeho formování identity jako sportovce. Coakley dává velký význam roli rodičů. Ty podle něj mohou dítěti pomoci jak finančně například nákupem nového vybavení, nebo pozitivní psychickou podporou při úspěších a neúspěších nebo vynakládáním vlastního volného času. Stejnému jevu jsem narazil i při zkoumání esportu. Lactanův otec byl totiž také hráč a již od mala ho podporoval a měl tak výhodu se účastnit turnajů již od raného dětství.

„No, vlastně táta hrál COD s kolegama z práce proti tehdy dobřejším týmům, tak jsem na něj vždycky koukal a on mě to i učil. (...) Vždycky byl takovej víc chápavej, dovoloval mi jezdit na turnaje a snažil se, abych měl co nejlepší počítač a tak.“ (Lachtan)

Nicméně Lachtan byl jediný respondent, kterému se takové podpory již od mládí dostalo. U ostatních hráčů buďto k podpoře došlo až později nebo vůbec. A zde došlo k zajímavé distinkci od Coakleyho práce, esportový hráči si totiž podporu rodičů museli většinou zasloužit svými výsledky

„Tak se jim to samozřejmě nelíbilo že jsem trávil čas na kompu, ale postupem času to jako nějak vzali a i viděli právě, že se tím dá vydělat nějaký peníze a i že mi to nějak jde a furt se zle zlepšujuj takže mi pak zažili fandit a teďka jezdí i na turnaje, koukaj na zápasy online takže me v tom podporujou hodně“ (Vlk)

„Ale ono je to docela dost přesvědčilo v tom , že já jsem pak začala dělat mimo tým, když jim začneš nosit výsledky z toho co děláš, tak tě začnou víc podporovat, takže jakmile jsem začala ukazovat, že jedu někde na analyst desk, nebo začínám pracovat pro nějaký organizace, nebo jedeme na nějaký turnaj a přijedem s prvním místem, tak prostě to pro ně už takový že tě začnou podporovat“ (Liška)

Bohužel u některých k tomu vůbec nedošlo a jeden participant popisuje, jaký to mělo vliv na jeho kariéru v esportu. *„Dřív, když jsem ještě bydlel s našima, tak jim to extremne vadilo. To fakt jako mě nechtěli nechat hrát a hodně mě to brzdilo v tom rozvoji, myslím si, že jsem hodne kvůli tomu zmeškal ten start up tady na scéně“.* (Medvěd)

Podpora od rodičů tedy do jisté míry může mít vliv, ale začíná se jí hráčovi dostávat později, tudíž na rozdíl od tradičních sportů neslouží k vybudování pozitivních vlivů už ze začátku, ale spíše jako pozdějšímu chtění u esportu setrvat.

Rozdíl mezi amatéry, poloprofesionály a profesionály zde můžeme pozorovat celkem jednoznačně, zatímco u amatérů rodiče hraní považují za ztrátu času a u poloprofesionálů za brigádu se jim velké míry podpory časové, finanční nebo psychické nedostává. Jakmile se ale hráč dostane na vyšší profesionální úroveň a začne vydělávat částky hodné průměrné práce, rodiče dovedou hráče podporovat hlavně psychicky nebo finanční a to z důvodu, že k tomu dochází značně později, takže dítě v jeho pozdním náctiletém věku už nevyžaduje tolik časovou podporu.

Vysvětlení proč rodiče s podporou často přicházejí mnohem později u esportu než u tradičních sportů není příliš náročné odhadnout. Jak už označení napovídá, tak tradiční sporty jsou již po desítky let ve většině případů známé jako slušné a známé formy profese. Rodiče často samy tyto sporty znají už od svého dětství sledováním, nebo je samy hráli. Jelikož je esport a hraní videoher pořád značnou novinkou v profesní aréně a rodiče k němu často nemají tak silný vztah, je pochopitelné, že k budou vůči kariéře profesionálního hráče obezřetní. K tomu nepomáhá ani fakt, že se hraním her je stále spojována velká míra negativních konotací a stereotypů o nezdravém životním stylu, neúspěchu v sociálním životě a další.

4.1.2 Přátelé

Přátele podle Coakleyho (2009) přátelé a komunita ovlivňují a utvářejí identitu a pocit sounáležitosti sportovců několika způsoby. Může se jednat stejně jako o rodičů o morální podporu, inspiraci, předávání zkušeností, zábavu. Tu mohou předat jak spoluhráči, tak i celková sportovní komunita. Stejně to podle mých zjištění platí i pro esport. Zvlášť v týmové hře jako je Counter-strike, kde 5 hráčů musí spolu hrát na profesionální úrovni každý den několik hodin je pro ně nesmírně důležité, aby byla v týmu dobrá atmosféra.

„Můžeš bejt cholerik a můžeš to hrát, ale musíš umět se ovládat v tomhle. Nemůžeš prostě najednou vybuchnout, mít tilt uprostřed hry, že se ti nedaří a prostě budeš všude umírat v tý hře a tak, prostě se musíš umět sebrat a začít hrát tak jako logicky, musíš umět ten temperament mít na uzdě, protože pak můžeš potopit i svůj tým a všechny okolo.. (Slon)

A není to tak jenom pro profesionální úroveň hraní. Poloprofesionální hráči též hrají poměrně stejný počet hodin jako profesionální a amatérští zase neradi hrají samy bez svých kamarádů. Tady dochází k menší distinkci mezi profesionály, poloprofesionály a amatéry. Zatímco amatéři a jejich týmy se skládají do většiny pouze ze známých a přátel, protože spolu chtějí hrát pro zábavu, tak na poloprofesionální a profesionální úrovni hráči už nemají takovou míru autonomie v rozhodování s kým budou hrát a často za ně rozhoduje týmový manažer.

„No my už si ani tak nemůžeme vybírat, s kým budeme hrát. Jednou se mi stalo, že jsem hrál v týmu s člověkem, kterej mi byl extrémně nesympatickej. To tě to hraní ani nebaví a chtěl jsem se na to vykašlat, ale bohužel to je tak normální a když dostáváš zapláceno, tak se nedá nic dělat. (Orel)

Může se tedy stát, že hráči nehrají s přímo svými blízkými přáteli, s kterými si vynahrazují čas dalším hraním po skončení tréninků, ale jinými lidmi. Nicméně je však podle nich značně důležité, že ačkoliv jejich spoluhráči nemusí být nutně jejich přáteli i mimo herní svět, musí s nimi být v týmu dobrá nálada a spolupráce. Tam potom nastává rozdíl sebe-identifikace, protože hráči tak občas přestanou hrát pro zábavu a začnou hrát „za peníze“, čímž se distancují od těch amatérských, ale zároveň můžeme pozorovat vlastnost jejich identity role jako placeného profesionálního hráče.

4.1.3 Komunita a organizace

Coakley se dále zabývá rolí organizací ve sportovních komunitách jako jsou školy, týmy, kluby, ligy. Ty podle něj mohou pomoci růstu a dovedností sportovců skrze soutěžení a dalších příležitostí ke sportování. Tyto organizace pomáhají jednotlivcům objevit a ztotožnit se se sporty, které odpovídají jejich zájmům a schopnostem, tím, že jim nabízejí rozmanité aktivity a přispívají k vytváření jejich identity. Mimo to jim organizace vštěpují normy a pravidla chování jako například fair play, které v jedincích utvářejí silnější pouto s identitou sportovců.

Komunitní skupiny, které podporují zapojení esport hráčů, rozvoj jejich dovedností a budování identity v kontextu esportu, zahrnují týmové organizace, online komunity a soutěžní ligy. Tyto organizace mohou nabízet organizované herní prostředí, příležitosti k navazování kontaktů a sociálních kontaktů, koučování a mentoring, stejně jako scénu pro soutěžení a odměňování. Všechny tyto věci mohou hráčům esportu pomáhat vytvářet jejich sociální síť a smysl pro identitu. V kontextu amatérských, poloprofesionálních a profesionálních hráčů můžeme pozorovat značné rozdíly co se organizací a komunit týká. Jak již bylo zmíněno, tak amatérští hráči pod žádnou organizací nehrají a z toho důvodu nemají přístup ke koučování, platovým odměnám, přístupu k turnajům což může vést k nižší identifikaci s rolí esport hráče. Nicméně skoro každý hráč začínal na této úrovni a postupně se propracoval na vyšší, tudíž je pro ně v budoucnosti možnost a prostor k formování identity esport hráče.

4.2 Vyhoření

Cresswell a Eklund (2006) zkoumali syndrom vyhoření na profesionálních hráčích rugby. Jejich hypotéza vycházela z 3 tradičně považovaných příčin, a to emocionální vyčerpání, nedostatek úspěchů a depersonalizace (Maslach 1982 v Cresswell a Eklund 2006). Zjistili, že značná část participantů jejich výzkumu podléhala jedné z těchto příčin a řada z nich emocionálnímu vyčerpání nebo stresu.

Coakley, který ve své práci (1992) zkoumal vyhoření u dospívajících atletů objevil, že syndrom vyhoření je zakořeněný mnohem hlouběji než ve stresu nebo fyzické námaze jedinců. Podle něj nastává problém v sociálních procesech. Může tomu tak nastat ve 2 případech, 1) pokud je atletovi znemožněna formace alternativních identit (mimo té atletické) a za 2) když atlet nemá kontrolu nad vývojem jeho sociálního okolí a života.

V mých rozhovorech jsem se setkal s tím, že každý poloprofesionální a profesionální hráč se dostal do bodu, kdy chtěl s hraním esportu skončit. Nicméně v žádném z případů nebylo úplně jasné, do jaké míry za to můžou sociální procesy podle Coakleyho. První důvod by se podle Coakleyho dal u většiny z poloprofesionálních participantů vyloučit, protože mají jiné koníčky nebo studují, a tak se jejich identita může rozvíjet dále i v těchto rozměrech. U profesionálních hráčů už to není tak jednoznačné, jelikož jsou více časově vytížení hraním Counter-striku a tak jim nezbývá moc času na další plnohodnotné aktivity v kterých by se mohli identifikovat. Druhá Coakleyho příčina, jako nedostatek kontroly nad životem a nebýt schopen účastnit se v aktivitách jeho mimo esportových vrstevníků z důvodu času a dodržování pravidel, se u pár participantů objevila

„Protože jsem si určil jiné priority. I když jsem měl možnost jako dostat se třeba dál i se tím jednou žít, tak pro mě byla fakt prioritou dostudovat vysokou školu a věnovat se sociálním a milostným vztahům.“ (Medvěd)

Vyhoření může mít za následek ukončení esport kariéry jako se to u právě u Medvěda stalo, ale u většiny to mělo výsledek opačný. Jak jeden z participantů vypověděl

„Protože ty eventuelně stejně ti dojde, že to negativum, nebo ten důvod proč se chceš na to vykašlat, nějak přeměníš v tu motivaci, o to víc tě to jako nakopne. Takže určitě hodněkrát.“ (Vlk)

A podobné vysvětlení lze, ale nemusí být nutně, předpokládat i u zbytku participantů. Pozitivní stránky vyhoření dokládá též práce Hodge a Kentta (2016), podle nich může pomoci se dostat přes negativní výsledky v kariéře atletů a resetovat se psychicky a fyzicky, učit se a zlepšovat a vrátit se v lepší formě.

4.3 Sebe-kategorizace a sebe-nálepkování

Teorie identity a i teorie sociální identity považují označení sebe jako důležitou fázi formace identity, nicméně jsou mezi nimi podstatné rozdíly. Zatímco Burke a Stets (2000) tento jev nazývají sebenálepkováním, podle Tajfel a především Turnera (1979) se jedná o sebe kategorizováním. Sebenálepkování nastává v případě, že se jedinec označí za roli, tou může být například genderová identitní role nebo v kontextu této práce esportový hráč amatér nebo poloprofesionál či profesionál. Tyto role jsou přicházejí s určitými očekáváními a normami od společnosti. Sebekategorizace označuje jev, kdy se jedinec kategorizuje do určité sociální skupiny, kterou mohou být též gender nebo esportový hráči amatéři, poloprofesionálové nebo profesionálové. Hlavní rozdíl je tedy v tom že sebe

nálepkování se soustředí na roli esport hráčů a sebe kategorizace na sociální skupiny esport hráčů, které se mezi sebou srovnávají (Hogg 2001).

V rozhovorech docházelo k tomu, že každý z participantů se většinou sebenálepkoval a sebekategorizoval. Rozdíly v těchto dvou vymezeních šlo pozorovat, pokud hráč mluvil o očekáváních nebo pravidla či normy, které na jeho úrovni profesionalizace měl.

„Tak jelikož máš smlouvu, nějaký závazky musíš plnit, nějaký cíle organizaci musíš plnit. Plnit různé věci, že prostě, když potřebujou udělat reklamní věci na akci, tak musíš přijet. Musíš hrát, je to fakt jako závazek, musíš trénovat a máš nějaký povinnosti, musíš si dávat pozor i jako co dáváš na sociální sítě a takhle“ (Medvěd)

„NO můj tým po mně chce, abysme hráli pořád. Přijdu domů a už mi hned píšou, že kde jsem. Ani je jakoby nenapadne, že bych mohla dělat i něco jinýho třeba.“ Žirafa

Tady lze pozorovat, že očekávání a pravidla uvnitř týmu jsou celkem jasně daná pro poloprofesionálního hráče Medvěda. Nicméně i pro amatérskou hráčku Žirafu jsou požadavky ze strany jejích spoluhráček, které ji berou především jako hráčku a ignorují její další identity rolí.

Sebekategorizace byla pozorovatelná v rozhovorech, když participant začali porovnávat s ostatními skupinami.

„Poloprofesionálních tak ti to vlastně jako práci nemůžou mít takže to se spíš bere tak jako to je takovej přivýdělek si myslím vlastně furt se snaží se dostat do toho profeisonálního hraní, ale většinou ty lidi choděj do práce co znám a musej s tím i pracovat, a to je fakt těžký to skloubit dohromady. Takže tak asi a ty co to hrajou bez ani poloprofesionálně to ani nevím jak to maj, asi jsem to bral jako ze zábavy čistě“ (Lachtan)

Díky sebekategorizace tady dovedeme i dobře vnímat i rozdělení podle Lachtana na amatéry, poloprofesionály a profesionály, které by pouze z rolové identity Medvěda mezi poloprofesionály a profesionály nebylo možné rozeznat. Dále zde Lachtan poukazuje na „out-group“ vnímání amatérů. Z jeho výpovědi lze usoudit, že tato skupina není v jeho zájmu a neví o ní moc informací.

Na otázku, zda-li hraje i s amatérskými hráči odpovídal Hroch takto.

„No jako spíš ne. Ona by to byla spíš ztráta času pro mě. Ale jako, když vidím u někoho, že by měl třeba potenciál se dostat k nám do týmu, tak jako teoreticky jo,

ale to už se fakt dlouho nestalo. Většinou ty hráči jdou do nějakýho toho polo-profi a pak až k nám.“ (Vlk)

Zatímco Medvěd by si chtěl zahrát s hráči na profesionální úrovni a vidí to jako příležitost k jeho vývoji.

„No jako já si s nima rád zahraju. Jako vždycky tě to zlepší, když hraješ s těma nejlepšíma.“ (Medvěd)

Tady lze pozorovat, jak profesionální hráč si utvrzuje svojí identitu skrze favorizování jeho vlastní skupiny, tím že odmítá hrát s esport hráčemi na nižší úrovni profesionalizace. Medvěd má ale za cíl se upustit od své poloprofesionální identitní kategorie a převzít pro něj hierarchicky lepší úroveň profesionálního hráče.

4.4 Gender

Gender je důležitou součástí jedincovi identity, ať už se jedná o genderovou roli nebo genderovou kategorii, v obou případech je pro ně signifikantní. Během mého výzkumu jsem narazil na několik instancí, kde mé participantky byly konfrontovány s nerovnostmi na základě jejich genderu. První, čeho jsem si všiml, byly nerovnosti ve formě sexismu na základě dvou genderových kategorií – mužů a žen. Jak popisují mé účastnice:

„Potom další faktor je asi ten celkový, co v tom esportu skrz asi sexismus. Že ty kluci nemaj takový ten pressure, takovou tu nechutnost hrát třeba soloQ³, to znamená sám napojit lobby a sám hrát se random 4 hráčema, protože oni se teda hádaj. Je tam toxicita samozřejmě, ale není to ta toxicita skrze to, že toho kluka nějak diskriminujou, je to vyloženě o tom, že jsou ty lidi toxic a po sobě řvou, zatímco ty holky vůči sobě vnímaj tu diskriminaci, nějakou nenávisť, takže je pro ně těžší napojit soloQ“ (Liška)

Tato zmíněná toxicita se podle mých respondentek může projevit různě *„At už napojíš nějaký lobby a lidi si všimnou, že si holka, tak automaticky třeba nechtěj pojit a píšou v tom lobby ježíš je to prohraný, je s náma holka bla bla bla, nepojim a když už napojej, tak automaticky maj vůči tobě takovou averzi.*

Ty nadávky jsou různý, bud ti nadávaj, že seš různějma holčičima sprostějma nadávkama,

³ Soloq je způsob, jak hrát CS:GO samotný, bez předem domluvených spoluhráčů. Hráč se dostane do hry a do týmu hra přidělí náhodné spoluhráče, které s největší pravděpodobností dříve neznal.

nebo to tebe furt valej, je to takový že vnímáš, že ty lidi s tebou maj fakt problém“ (Liška)

Zde lze pozorovat právě favorizování své vlastní identitní skupiny podle teorie sociální identity. Muži se v tomto případě považují za dovednostně lepší, než ženy, a to i před začátkem hry a odmítají se pak do hry připojit. Když už samotná hra začne, tak jsou ženy zasypávány nadávkami, což má za následek, že ženy nechtějí samostatně hrát s muži, pokud je dopředu neznají.

Zajímavé je, že k této diskriminaci dochází podle mých respondentek jen od opačného genderu *„Ale v životě se mi nestalo, že bych napojila do boby s holkou a že bych od ní dostala toxický chování“*. (Liška)

Tady můžeme vidět favorizování vlastní skupiny v opačném případě, kdy Liška vyzdvihuje kategorii žen. Toto chování vůči ženám ve hrách může mít několik následků na jejich identitu. J. Diskriminační chování často vede ke znemožnění řadě žen k jejich profesionální smlouvě ve hraní CS:GO a to tak, že nemají způsob, jak se dostat do týmu nebo trénovat. *„Já třeba nemám ráda soloq, já sem 2 roky odmítala hrát sama, protože to bylo nepříjemný, takže to je taky omezování, protože tím pádem nedokážeš trénovat pořádně“* *„Takže si myslím, že by to bylo hodně velké, rychlej krok pro aspoň tu holku, co by se naučila hrát to csko na jiný úrovni, ale to je právě něco, co ty kluci dělat nechtěj. Že to je kvůli tomu, že si myslěj, že ti holky na to zkrátka pořád nemaj. Takže se nechtěj motat s nějakou holkou, kterou by měli takhle učit a taky zkrátka skrze ty mezilidské vztahy.“* (Liška)

Zde Liška představuje způsob, jakým si muži argumentují, proč nehrát s ženami v týmech. Používají pro to znovu favorizování své vlastní skupiny oproti té konkureční.

Téma smíšených týmů se na CS:GO scéně pohybuje již dlouho, nicméně žádný úspěšný tým zatím neexistoval. Na rozdíl od tradičních sportů, zde upadá argument, že ženy a muži spolu nemohou hrát pohromadě kvůli fyzicko-biologickým rozdílům. Argument Lišky jsem se snažil ověřit i u mých mužských participantů. Jeden z mých respondentů s argumentem o mezilidských vztazích souhlasí *„Nevim proč ani žádný takový není, hodně se říká, že když třeba holka bude hrat s klukama tak se kluci do ni zamilujou nebo naopak holka do nich a jako budou tam třeba různý vazby nějaký vztahový jako nebude to fungovat. Já si třeba dokážu představit tým že holka a 4 kluci nebo 2 holky a 3 kluci, mně by to třeba ani nedělalo problém, kdyby ta holka hrála na stejný úrovni jako já“* (Vlk)

Zbytek účastníků souhlasí s tím, že ženy mají potenciál být v CS:GO stejně dobří

jako muži a mají několik názorů na to, proč se tak ještě nestalo.

„Můžou, ale musí trénovat. Jako myslím si ze jo, potenciál tam je, protože mezi téma holkama není taková konkurence a co tak prostě koukám jak hrajou, tak nemusíš to mít tak nafetovaný tu hru, aby ses dostal na vyšší úroveň,“ (Slon)

Zde je nutné podotknout, že ačkoliv Slon připouští možnost žen se dostat na profesionální úroveň, tak ji rozděluje na ženskou a mužskou profesionální. Tím, že podle něj není v ženské taková konkurence si upřednostňuje stále svojí vlastní kategorii.

Zajímavé je, že s totožným argumentem o nedostatku přesvědčení a možnosti věnovat dostatek času hře se shoduje i Žirafa.

„holky nikdy nedokážou úplně vyloženě propadnout tomu grindu si myslím, to znamená že nedokážou vyloženě věnovat tolik času co kluci a to myslím tak, že kluci jsou schopni prostě žít půl roku v naprostý díře jenom 12 hodin denně prostě hrát csko a vůbec nemít žádný obavy o něco ve svém životě“ (Žirafa)

Podle teorie identity od Burkeho a Stetse si člověk své vlastní já sebe-identifikuje se sociální rolí. V kontextu genderu tomu pak může být feminní, maskulinní a další role. K těmto rolím jsou ve společnosti přikládána očekávání, význam a vzorce chování v závislosti na dané kultuře. V případě esportu se tedy participantí staví do role amatérského, poloprofesionálního nebo profesionálního hráče, ale také do role ženy nebo muže. Na roli ženy ji potom ve společnosti nezbyvá dost času a zanedbává ji. V mých rozhovorech o těchto genderových rolích vypovídaly pouze mé 2 participantky ve výzkumu. Takto si Liška vysvětlovala, proč nemůže esportu obětovat tolik času jako muži.

„holky potřebujou mít kamarády, brigádu, 2 koníčky, aby se neřeklo, vařit, uklízet, udělat si nehty a tady ty věci, takže pak ti vlastně z toho dne zbývá strašně málo času na to csko“

(Liška)

Má pocit, že její genderová role po ní vyžaduje, aby měla kamarády, vařila, uklízela atd. což ona nutně nechce obětovat za čas, který by mohla věnovat hraní Counter-striku. Úplně stejně to vidí i participantka

Zanedbáváš další věci, zanedbáváš třeba ne úplně práci, ale třeba domácnost, že si nemůžeš dovolit hodinu a půl vařit svíčkovou pro rodinu a pak zase večer guláš, protože prostě ty 3 hodiny bys radši využil hraním CSKA.“ (Liška)

Nedostatečné plnění očekávání rolí může mít za následek psychologické problémy jedince a nejistoty s vlastní identitou, zvláště v případě, pokud to přichází jako zpětná vazba od jiných lidí (Hogg, Terry, White 1995)

5 Závěr

Tato práce si dala za cíl objasnit procesy formace identity hráčů česko-slovenské esportové scény Counter-Strike: Global Offensive. Z toho vznikly následující výzkumné otázky: *Jak esport hráči vnímají svou identitní roli v kontextu jejich úrovně profesionalizace esportové kariéry.*“ a *Jak přispívá sebekategorizace hráčů esportu jako amatérů, poloprofesionálů nebo profesionálů k jejich sociální identitě v rámci esportové komunity?*“ K tomu byl využit kvalitativní přístup a polostrukturované rozhovory. Ty následně byly analyzovány pomocí tématické analýzy. Na ty byl aplikován teoretický rámec dvou teorií - teorie identity od Burkeho a Stetse (2000) a teorie sociální identity od Tajfela a Turnera (1979). Z nich vzešly témata Vliv rodičů, přátel a komunity, syndrom vyhoření a v neposlední řadě kategorie sebekategorizace a sebenálepkování.

Hlavními zjištěními výzkumu bylo, že participanti se do jisté míry sebe-identifikují jako buďto amatéři, poloprofesionálové a profesionálové. Jejich sebe-identifikovali v jedné z těchto rolí, pak mělo za vliv, že se s tím pojili různé předpoklady, které se snažili dodržet. Docházelo pak ke konfliktu této role s jejich dalšími identitními rolemi a to mělo za vliv, že jedné roli přisuzovali větší hodnotu, než té druhé. Nejvíce to bylo možno pozorovat u ženských participantek, které měli potíže se zorientovat mezi jeho genderovou a esportovou rolí. Tato zjištění byla v souladu s Burkeho a Stetsovou teorií identity (2000) a odpověděla mi na mou první výzkumnou otázku a i její podotázky.

Dalším signifikantním zjištěním bylo, že hráči sebe-identifikace hráčů nebyla jen do jejich identitní role, ale i sociální kategorie podle jejich úrovně profesionalizace. Hráči se více cítili být součástí jejich skupiny například amatérů a vůči poloprofesionálům nebo profesionálům se vyhraňovali. Zatímco poloprofesionálové se kategorizovali jako jiní než profesionálové, ale měli za cíl se do ní dostat, což je v souladu s dynamickým charakterem kategorií podle teorie sociální identity.

Kromě kategorií na úrovních profesionalizace se participanti identifikovali i s jejich genderovou skupinou. To vedlo k faktu, že muži se cítili jako silnější a dominantní kategorie, tudíž odmítali s ženami hrát i ve smíšených týmech a vznikala tak diskriminační kultura na základě genderu.

Studie nakonec ukázala důležitost studia esportu ze sociologické perspektivy a zdůrazňuje nutnost dalšího výzkumu v této oblasti. Pro zajištění diverzifikované a udržitelné budoucnosti tohoto rozvíjejícího se odvětví je nezbytné kriticky posoudit a řešit sociokulturní faktory, které definují zkušenosti jeho členů.

6 Summary

The aim of this thesis was to clarify the processes of identity formation of players in the Czech-Slovak esports scene Counter-Strike: Global Offensive. How esports players perceive their identity role in the context of their level of professionalisation in esports career." and How does esports players' self-categorization as amateur, semi-professional or professional contribute to their social identity within the esports community?" A qualitative approach and semi-structured interviews were used. These were then analysed using thematic analysis. The theoretical framework of two theories were applied to these - Burke and Stets' (2000) identity theory and Tajfel and Turner's (1979) social identity theory. From these emerged the themes of Influence of Parents, Friends and Community, Burnout Syndrome and last but not least, the categories of Self-Categorization and Self-labelling.

The main findings of the research were that participants self-identified to some extent as either amateurs, semi-professionals or professionals. Their self-identification in one of these roles was then considered to be influenced by the various assumptions they were trying to adhere to. There was then a conflict between this role and their other identity roles and this had the effect of them ascribing more value to one role than the other. This was most evident in the female participants who had difficulty navigating between his gender and esports roles. These findings were consistent with Burke and Stets' (2000) identity theory and answered my first research question and its sub-questions.

Another significant finding was that players' self-identification was not only into their identity role but also into social categories according to their level of professionalization. Players were more likely to feel part of their group of, for example, amateurs and to be reserved towards semi-professionals or professionals. Whereas the semi-professionals categorised themselves as different from the professionals but aimed to

fit in, which is consistent with the dynamic nature of the categories according to social identity theory.

In addition to the categories at the levels of professionalization, participants also identified with their gender group. This led to the fact that men felt themselves to be the stronger and dominant category, hence refusing to play with women even in mixed teams, creating a discriminatory culture based on gender.

Finally, the study showed the importance of studying esports from a sociological perspective and highlights the need for further research in this area. Critically examining and addressing the sociocultural factors that define the experiences of its members is essential to ensuring a diverse and sustainable future for this emerging industry.

Použitá literatura

BRAUN, Virginia a CLARKE, Victoria, 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*. leden 2006. Vol. 3, no. 2, pp. 77–101. DOI [10.1191/1478088706qp063oa](https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa).

BREEN, Lauren J, 2007. The researcher ‘in the middle’: Negotiating the insider/outsider dichotomy. . 2007. Vol. 19, no. 1.

BRYCE, Jo a RUTTER, Jason, 2005. Gendered Gaming in Gendered Spaces. *Book*. 1 leden 2005. pp. 301–310.

BURKE, Peter J. a STETS, Jan E., 2009. *Identity Theory*. Oxford University Press. ISBN 978-0-19-988911-2.

COAKLEY, Jay, 1992. *Burnout Among Adolescent Athletes: A Personal Failure or Social Problem?*. . 1 leden 1992. journalAbbreviation: Sociology of Sport Journal

COAKLEY, Jay J. a PIKE, Elizabeth, 2009. *Sports in Society: Issues and Controversies*. McGraw-Hill Education. ISBN 978-0-07-711744-3.

COOLEY, Charles Horton, 1902. *Human Nature and the Social Order*. Transaction Publishers. ISBN 978-1-4128-2568-9.

DAVIS, Jenny L.; LOVE, Tony P.; FARES, Phoenicia. Collective social identity: Synthesizing identity theory and social identity theory using digital data. *Social Psychology Quarterly*, 2019, 82.3: 254-273.

GALLETTA, Anne, 2013. *Mastering the Semi-Structured Interview and Beyond: From Research Design to Analysis and Publication*. NYU Press. ISBN 978-0-8147-3341-7.

GILL, P., STEWART, K., TREASURE, E. a CHADWICK, B., 2008. Methods of data collection in qualitative research: interviews and focus groups. *British Dental Journal*. březen 2008. Vol. 204, no. 6, pp. 291–295. DOI [10.1038/bdj.2008.192](https://doi.org/10.1038/bdj.2008.192).

HATCH, Mary Jo a SCHULTZ, Majken, 2004. *Organizational Identity: A Reader*. OUP Oxford. ISBN 978-0-19-158831-0.

Hendl, J. (2005). Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace. Portál, sro

HODGE, Ken; KENTTÄ, Göran. Athlete burnout. In: *Routledge International Handbook of Sport Psychology*. Routledge, 2016. p. 187-196.

HOGG, Michael A., 2001. A Social Identity Theory of Leadership. *Personality and Social Psychology Review*. srpen 2001. Vol. 5, no. 3, pp. 184–200. DOI [10.1207/S15327957PSPR0503_1](https://doi.org/10.1207/S15327957PSPR0503_1).

HOLUBOVÁ, Kateřina, 2016. Koncept identity na poli sociologické teorie. *AUC PHILOSOPHICA ET HISTORICA*. 29 září 2016. Vol. 2016, no. 2, pp. 31–49. DOI [10.14712/24647055.2016.14](https://doi.org/10.14712/24647055.2016.14).

JENNY, Seth E., MANNING, R. Douglas, KEIPER, Margaret C. a OLRICH, Tracy W., 2017. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*. 2 leden 2017. Vol. 69, no. 1, pp. 1–18. DOI [10.1080/00336297.2016.1144517](https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517).

JONASSON, Kalle a THIBORG, Jesper, 2010. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*. 1 březen 2010. Vol. 13, no. 2, pp. 287–299. DOI [10.1080/17430430903522996](https://doi.org/10.1080/17430430903522996).

MEAD, George Herbert, et al. *Mind, self, and society*. Chicago: University of Chicago press, 1934.

MLYNÁŘ, Jakub, 2014. Vztah paměti a identity v soudobé sociologii [The Relationship of Memory and Identity in Contemporary Sociology]. In: . pp. 257–276. ISBN 978-80-246-2689-5.

PARRY, Jim, 2018. E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 12 červenec 2018. Vol. 13, pp. 1–16. DOI [10.1080/17511321.2018.1489419](https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419).

PIZZO, Anthony D, BAKER, Bradley J, NA, Sangwon, LEE, Mi Ae, KIM, Doohan a FUNK, Daniel C, 2018. eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. . 2018. Vol. 27, no. 2.

POULUS, Dylan, COULTER, Tristan J., TROTTER, Michael G. a POLMAN, Remco, 2020. Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness. *Frontiers in Psychology*. online. 2020. Vol. 11].

REITMAN, Jason G., ANDERSON-COTO, Maria J., WU, Minerva, LEE, Je Seok a STEINKUEHLER, Constance, 2020. Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*. 1 leden 2020. Vol. 15, no. 1, pp. 32–50. DOI [10.1177/1555412019840892](https://doi.org/10.1177/1555412019840892).

ROSE, Alvin a TAJFEL, Henri, 1983. Human Groups and Social Categories: Studies in Social Psychology. In: *Contemporary Sociology*. online. březen 1983. pp. 237.]. DOI [10.2307/2066820](https://doi.org/10.2307/2066820).

SEO, Yuri, 2013. Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*. 21 srpen 2013. Vol. 29, pp. 1542–1560. DOI [10.1080/0267257X.2013.822906](https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906).

SEO, Yuri, 2016. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*. 1 leden 2016. Vol. 69, no. 1, pp. 264–272. DOI [10.1016/j.jbusres.2015.07.039](https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039).

SCHELFHOUT, Sam, BOWERS, Matthew T. a HAO, Y. Andrew, 2021. Balancing Gender Identity and Gamer Identity: Gender Issues Faced by Wang ‘BaiZe’ Xinyu at the

2017 Hearthstone Summer Championship. *Games and Culture*. 1 leden 2021. Vol. 16, no. 1, pp. 22–41. DOI [10.1177/1555412019866348](https://doi.org/10.1177/1555412019866348).

SJÖBLOM, Max a HAMARI, Juho, 2017. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*. 1 říjen 2017. Vol. 75, pp. 985–996. DOI [10.1016/j.chb.2016.10.019](https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019).

STEBBINS, Robert A. a SACHSMAN, David B. (ed.), 2017. *Serious Leisure: A Perspective for Our Time*. 2. New York: Routledge. ISBN 978-1-315-12916-7.

STETS, Jan E. a BURKE, Peter J., 2000. Identity Theory and Social Identity Theory. *Social Psychology Quarterly*. září 2000. Vol. 63, no. 3, pp. 224. DOI [10.2307/2695870](https://doi.org/10.2307/2695870).

STRYKER, Sheldon, 1968. Identity Salience and Role Performance: The Relevance of Symbolic Interaction Theory for Family Research. *Journal of Marriage and Family*. 1968. Vol. 30, no. 4, pp. 558–564. DOI [10.2307/349494](https://doi.org/10.2307/349494).

TAYLOR, Nicholas, JENSON, Jen a DE CASTELL, Suzanne, 2009. Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys. *Digital Creativity*. 1 prosinec 2009. Vol. 20, no. 4, pp. 239–252. DOI [10.1080/14626260903290323](https://doi.org/10.1080/14626260903290323).

TAYLOR, T. L., 2012. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press. ISBN 978-0-262-30047-6.

The Nature of Player Burnout in Rugby: Key Characteristics and Attributions: *Journal of Applied Sport Psychology*: Vol 18, No 3.

TRUSINOVÁ, Romana, 2012. Age as a Source of Social Identity. *Czech Sociological Review*. 1 únor 2012. Vol. 48, no. 1, pp. 131–152. DOI [10.13060/00380288.2012.48.1.06](https://doi.org/10.13060/00380288.2012.48.1.06).

TURNER, John C., HOGG, Michael A., OAKES, Penelope J., REICHER, Stephen D. a WETHERELL, Margaret S., 1987. *Rediscovering the social group: A self-categorization theory*. Cambridge, MA, US: Basil Blackwell. Rediscovering the social group: A self-categorization theory. ISBN 978-0-631-14806-7.

WITKOWSKI, Emma a MANNING, James, 2019. Player power: Networked careers in esports and high-performance game livestreaming practices. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. prosinec 2019. Vol. 25, no. 5–6, pp. 953–969. DOI [10.1177/1354856518809667](https://doi.org/10.1177/1354856518809667).

ZHAO, Yupei a ZHU, Yimei, 2021. Identity transformation, stigma power, and mental wellbeing of Chinese eSports professional players. *International Journal of Cultural Studies*. 1 květen 2021. Vol. 24, no. 3, pp. 485–503. DOI [10.1177/1367877920975783](https://doi.org/10.1177/1367877920975783).

Internetové odkazy:

Counter-Strike: Global Offensive - Steam Charts, nedatováno. online. Získáno z: <https://steamcharts.com/app/730>

Soutěž Tipsport CS:GO je tady, v nové MČR sezoně rozdáme 4,5 milionu korun!, nedatováno. *PLAYzone.cz*. online. Získáno z: <https://www.playzone.cz/clanky/203041-soutez-tipsport-csgo-je-tady-v-nove-mcr-sezone-rozdame-45-milionu-korun>

Are you not entertained?. *Statista.com*. online. Získáno z: <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>

HLTV.org - The home of competitive Counter-Strike, nedatováno. *HLTV.org*. online.]. Získáno z: <https://www.hltv.org/ranking/teams/2023/may/1>

IEM Rio Major 2022 - CS:GO - Viewership, Overview, Prize Pool | Esports Charts, nedatováno. online.. Získáno z: <https://escharts.com/tournaments/csgo/intel-extreme-masters-xvii-rio-major-2022>

PGL Major Antwerp 2022, CS:GO - Viewership and Detailed Stats, nedatováno. online.]. Získáno z: <https://escharts.com/tournaments/csgo/pgl-major-antwerp-2022>

Teze bakalářské práce

[doplňte případně formulář podle zadání institutu, katedry]

[Zde vložte teze práce.]

Seznam příloh

[uved'te seznam příloh, nejprve napište číslo přílohy, po dvojtečce uved'te její název a do závorčky napište, o jaký druh přílohy se jedná - obrázek, tabulka, graf apod., lze také využít šablonu Příloha]

Příloha č. 1: Xxxxxxx (graf)

Příloha č. 2: Yyyyyyyyyy (tabulka)