

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

World of Warcraft: Fikce, či realita?

Bc. Michaela Záligerová

Diplomová práce

2023

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. Michaela Záligerová**  
Osobní číslo: **H21334**  
Studijní program: **N0314A250014 Sociální a kulturní antropologie**  
Téma práce: **World of Warcraft: Fikce, či realita?**  
Zadávací katedra: **Katedra sociální a kulturní antropologie**

## Zásady pro vypracování

Přestože popularita hry World of Warcraft v posledních letech poměrně ustupuje, stále se jedná o jednu z nejvíce hraných online her pro více hráčů. Diplomová práce se bude zabývat tematikou paralely herního světa WoW k "offline" světu; jak určité prvky neherního světa mění svou podobu díky hernímu prostředí. Téma bude zkoumáno pomocí ontologické perspektivy a konceptu performativity. Práce bude zaměřena především na sociální interakce, konkrétně pak na rasismus, trolling, agresivitu, genderové role, spolupráci a vzájemnou výpomoc. Metody výzkumu budou spadat do repertoáru digitální etnografie. Autorka, aktivní členka herní komunity, bude vycházet ze zúčastněného pozorování, analýzy video materiálu a rozhovorů z komunikačního kanálu hry.

Rozsah pracovní zprávy:

Rozsah grafických prací:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

## Seznam doporučené literatury:

- Bartle, R. 1996. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD research* 1. Available at: <https://scholar.google.co.uk/citations?user=ZKvoljcAAAAJ&hl=en> [22. 2. 2022].
- Duh, H. B. L., V. H. H. Chen 2007. Understanding Social Interaction in World of Warcraft, in M. Inakage, N. Lee, M. Tscheligi, R. Bernhaupt, S. Natkin (eds.), *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology – ACE '07*, 21–24. Austria: Salzburg: ACM Press.
- Golub, A. 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly* 1: 17–46.
- Květon, P., M. Jelínek 2016. Hraní videoher a jeho konsekvence: Přehled dosavadních zjištění, *Česko-slovenská psychologie* 4: 372–386.
- Márai, M. 2012. *Etnografie MMORPG: Kybernetický prostor a jeho uživatelé*. Brno: Masarykova univerzita.
- Nardi, B. A. 2010. *My life as a Night Elf Priest: an Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Library.
- Pink, S., H. A. Horst, J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis, J. Tacchi 2016. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: Sage.
- Švelch, J. 2012. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu, *luminace* 2: 33–48.
- Thomsen, S. R., J. D. Straubhaar, D. M. Bolyard 1998. Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets, *Information Research* 1. Available at: <http://informationr.net/ir/4-1/paper50.html> [22. 2. 2022].
- Whippey, C. 2010. Community in World of Warcraft: The Fulfilment of Social Needs, *Totem* 1: 49–59.
- Williams, D., N. Ducheneau, N. Yee, L. Xiong, E. Nickell 2006. From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft, *Games and Culture* 4: 338–361. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/237721630\\_From\\_Tree\\_House\\_to\\_BarracksThe\\_Social\\_Life\\_of\\_Guilds\\_in\\_World\\_of\\_Warcraft](https://www.researchgate.net/publication/237721630_From_Tree_House_to_BarracksThe_Social_Life_of_Guilds_in_World_of_Warcraft) [22. 2. 2022].

Vedoucí diplomové práce:

**PhDr. Hana Synková, Ph.D.**

Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání diplomové práce:

**30. března 2022**

Termín odevzdání diplomové práce:

**30. března 2023**

---

**doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.**

děkan

---

**PhDr. Tomáš Boukal, Ph.D.**

vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2022

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne

Michaela Záligerová v. r.

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala paní PhDr. Haně Synkové, Ph.D. za její ochotu vést tuto práci, za její rady, za všechnen čas, který mi věnovala a v neposlední řadě za diskuse, které této práci daly vzniknout.

Chci také poděkovat všem informantům, respondentům, moderátorům, provozovatelům a tvůrcům serverů Fi, Fr a T, s nimiž jsem měla možnost v posledních 8 letech hrát a bez kterých by tato práce nemohla vzniknout.

Ráda bych také poděkovala své rodině za její trpělivost s mými vrtochy a výzkumem.

## **Anotace**

S rostoucím zájmem hráčů o MMORPG roste množství možných témat a metod výzkumu. Tato práce se primárně zaměřuje na otázku: jak určité prvky reality („offline světa“) mění svou podobu díky hernímu prostředí hry WoW. S tím nepochybně souvisí další otázka: v jaké míře je hra WoW podobná offline světu? Autorka je členkou hráčské WoW komunity již 13 let a využije tak své zkušenosti ve spojení s ostatními metodami – analýzou chatu, rozhovory, zúčastněným pozorováním a dvěma dotazníky.

## **Klíčová slova**

Svět Warcraftu, MMORPG, WoW, herní realita

## **Title**

World of Warcraft: Fiction or Reality?

## **Annotation**

With the increasing interest about gamers in MMORPG also increases the number of possible themes and methods of research. This work focuses primarily on the question how certain elements of reality (“offline world”) change their form thanks to the WoW game. Another important question of the work is: how much similar is the game to the offline world? The author has played the game for 13 years and therefore will use the knowledge of the community alongside of methods such as analysis of the chat, interviews, participant observation and two small-scale questionnaires.

## **Key words**

Massively Multiplayer Online Role-playing game, World of Warcraft

# Obsah

Slovníček .....	10
Úvod.....	12
1 Metodologie .....	15
2 Teoretické diskuse .....	17
2.1 Způsob a chápání výzkumu .....	17
2.2 Vliv MMORPG.....	18
2.2.1 Agrese versus prosociální chování .....	19
3 World of Warcraft jako hra.....	21
3.1 Vznik.....	21
3.2 Koncept a původní vize hry .....	22
3.3 Problematika Blizzardu Activision .....	23
3.4 Oficiální versus neoficiální server .....	25
4 Svět World of Warcraft (Kultury a paralely v offline světě).....	27
4.1 Historie.....	27
4.2 Rasy a vzájemné vztahy.....	30
4.2.1 Aliance .....	30
4.2.2 Horda .....	34
4.2.3 Pandaren.....	38
4.2.4 Shrnutí.....	39
4.3 Náboženství .....	40
4.3.1 Světlo a Nicota.....	41
4.3.2 Arcane magie versus Fel magie .....	43
4.3.3 Šamanismus, Druidové a Geomanceři.....	44
4.3.4 Velká náboženství .....	44
4.3.5 Malá náboženství .....	46
4.3.6 Shrnutí.....	47
4.4 Zjednodušení světa .....	47
4.5 Ostatní drobné paralely .....	48
4.6 Ontologie herního světa .....	50
4.7 Shrnutí a autoetnografické postřehy .....	55
5 Hráči.....	58
5.1 Charakteristika .....	58
5.1.1 Identita .....	59
5.1.2 Rozdílnost věku .....	60



5.1.3 Motivace .....	61
5.2 Guildovní systémy .....	62
5.2.1 Try-hard cech .....	63
5.2.2 Casual cech .....	64
5.3 Styl hraní .....	65
5.4 Sociální interakce .....	66
5.4.1 Agrese .....	67
5.4.2 Rasismus .....	70
5.4.3 Trolling .....	71
5.4.4 Genderové role .....	74
5.4.5 Spolupráce, vzájemná pomoc .....	76
5.4.6 Jiné vybrané interakce .....	77
5.5 Shrnutí .....	78
6 Závěr .....	83
Literatura .....	88
Seznam příloh .....	95
Seznam obrázků .....	95

## Slovníček

Addy („Adky“) – nepřátelé, kteří se objevují během boje s bossem v raidu nebo dungeonu

Aliance – jedna ze dvou hratelných frakcí, jejíž volba je nevratná

Blizzard – původní tvůrce a provozovatel hry

Boss – hlavní nepřítel v dané lokaci, každý má své taktiky, které se liší podle obtížnosti (čím těžší obtížnost, tím složitější taktika)

Class – specializace hráče, určuje způsob hraní i možné role

Datadisk – rozšíření hry

Discord – aplikace užívaná k domluvě mezi hráči

Dps – hráč, jehož primárním cílem je udělat co největší poškození bossovi a zároveň neumřít

Drop – věci, které hráči získají po zabití nepřátel v dané lokaci

Dungeon („Dung“) – malá lokace s nepřáteli a zhruba 3-5 bossy, většinou potřebuje 5 hráčů, má více obtížností

Gear – zbroj a doplňky poskytující hráčům bonusy

GM – „game master“, osoba starající se o stav hry a o komunitu hráčů, zástupce majitele serveru

Guild („Guilda“) – „cech“, oficiální skupina hráčů, kteří spolu hrají

Gum – „guild master“, osoba vedoucí guildu

Healer – hráč udržující skupinu či raid naživu, čím víc je ve skupině hráčů, tím víc je třeba healerů

Horda – jedna ze dvou hratelných frakcí, jejíž volba je nevratná

Itemy – obecné označení pro věci, zahrnuje zbroj, ale i lektvary, jídlo, hračky atd.

Loot – jiné označení pro drop

Lore – příběh lokace, hry, či postavy

MMO – označení pro online internetové hry pro velké množství hráčů

Mobky – obecný název pro každého nepřítele (mimo hráčů) v dané lokaci

Nick – jméno herní postavy hráče

Noob – začátečník v dané hře, nováček, často hanlivé označení

Progress („Progressovat“) – situace, při níž skupina hráčů spolupracuje, aby zabila bosse na nové obtížnosti raidu, časové rozmezí progressu je od 3 do 8 hodin

PVE – player vs. Environment – hráč (či skupina hráčů) bojuje proti počítačem ovládanému nepříteli

PVP – player vs. player – hráč proti hráči

Raid – velká lokace s cirká 9 bossy a většinou nejlepšími věcmi (zbrojí atd.) pro hráče, potřebuje minimálně 10 lidí ke splnění, má několik obtížností

Raid leader – „rl“, člověk plánující a vedoucí raid, vysvětluje taktiky a řídí ostatní

Role – primárními rolemi jsou tank, healer a dps, dps se dále dělí na ranged (na dálku) nebo melee (na blízko)

Staty – hodnoty na zbroji, které si hráč musí hlídat, aby podával optimální výkon

Tank – osoba, která odvrací pozornost nepřátel od ostatních na sebe

Taktika – způsob zabití bosse, při kterém budou omezeny ztráty hráčů na minimum

Trol – jedna z hratelných ras frakce Hordy

Troll – hráč, který schválně vyvolává konflikty, či schválně podává špatné informace

Wipe – smrt všech hráčů v raidu či dungeonu, důvodem je nedodržení taktik

World – hráči mimo členský cech

WoW – zkráceně World of Warcraft

## Úvod

Počítačové hry se především v poslední době stávají poměrně oblíbeným způsobem trávení volného času. Důkazem může být nejen oblíbenost tzv. streamerů, ale i časté přání dětí stát se slavným youtuberem<sup>1</sup>. Na vzrůstající oblíbenost počítačových her měla silný vliv karanténa, nicméně vzhledem k nynější situaci (válce, inflaci atd.) můžeme očekávat, že zájem o ně klesne. Úpadek online hry pro více hráčů zažívají již nyní, ať už kvůli špatnému provedení<sup>2</sup>, změně podmínek<sup>3</sup>, toxické komunitě nebo nekompetentnosti tvůrců a provozovatelů dané hry. World of Warcraft, podle mého názoru, má všechny výše zmíněné problémy, proto je jim věnována část druhé kapitoly.

Jsem aktivní členkou komunity World of Warcraft (zkráceně WoW) již 13 let. Hraji především na neoficiálních serverech a hrála jsem tuto hru nejen v době její největší popularity, ale i v době, kdy ji opustila velká část komunity. Hrála jsem všechna momentálně dostupná rozšíření hry (nejnovějším dostupným rozšířením je v době psaní této práce Shadowlands), ale většinu vlastních zkušeností a poznatků ze hry vyvozují především z Wrath of the Lich King (oficiálně vydán 2008), Mists of Pandaria (2012), Legion (2016) a Battle for Azeroth (2018). Ve své práci jsem se rozhodla zaměřit na otázku, jakým způsobem některé prvky neherního světa (offline světa, „reality“) mění svou podobu díky hernímu prostředí. S tím nepochybně souvisí otázka, nakolik je herní svět WoW podobný tomu nehernímu. Jak naznačuje Alex Golub, nemá smysl hledat identičnost a podobnosti, neboť jsou ve virtuálním světě pouze podpůrnými, realita hry vychází z toho, že na ni hráčům záleží (Golub 2010). Ale pokud jsou tyto dva světy podobné, existuje možnost, že se ve hře vyskytují i stejné prvky (např. rasismus, genderové role a další). Nicméně, můžeme zkoumat existenci těchto prvků? Hráči zůstávají ve hře poměrně anonymní, mnohdy se ani v offline světě nepotkají, lze tedy vůbec hovořit o existenci například rasismu ve hře? Pokud ano, jak může definován?

V rámci určitého zjednodušení tohoto komplexního tématu jsem se rozhodla vycházet z idey, že přestože má hra svá jistá omezení v rámci sociální interakce, hráči se v určité míře projektují do své postavy (či svých postav) a za pomoci určité míry imaginace smazávají tato omezení. Tato idea vznikla převážně z mých zkušeností s hráči a zúčastněného pozorování

---

<sup>1</sup> V mém okolí mám několik dětí s tímto kariérním snem. Z kratších rozhovorů vyplynulo, že většinou chtějí být youtuberem, protože by nejen mohly celý den hrát hry a sledující by jim posílali peníze, ale také je nebaví škola. Faktorů ovlivňujících jejich rozhodnutí, byť je nezdůraznila, je nepochybně více.

<sup>2</sup> MMO hry bývají vydávány často před jejich dokončením, jsou tak špatně optimalizované, nudné, nebo velmi silně inspirované již existující hrou.

<sup>3</sup> Myslím tím ekonomické a další faktory vzhledem k nedávným událostem (pandemii, válce).

jejich herního chování<sup>4</sup>. Nicméně touto ideou se zabývalo již několik předchozích výzkumů (viz Boellstorff 2015, Golub 2010 atd.) a diskuse na toto téma ani dnes není ukončena, proto se jí budu více věnovat v následujících kapitolách.

Využívám především Sarah Pink et al. (2015) a jejich definování digitální etnografie a jejích principů. Dále se inspiroji Watsonem (2019), který se zabývá hrou obecně – její definicí, konceptem, významem atd. Jaroslav Švelch (2012) poukazuje na hru jakožto na expresivní médium, zajímá ho složení dané hry, pravidla, mechaniky, narativ a hlavně to, o čem tyto složky vypovídají. Nakonec přejímám určité teze z Toma Boellstorffa (2021), známého svým výzkumem ve hře Second Life a názorem, že spolu digitální a offline svět souvisí, ostatně si člověk může najít v digitálním světě přátele, aniž by je v tom offline potkal (Boellstorff 2021: 56). Obě reality, přestože spolu souvisí, nemají rozmazané hranice, nemohou se spojit, ale ani jednu od druhé nelze odtrhnout (Boellstorff 2021: 47, 60)

Jako své dva hlavní teoretické přístupy jsem si zvolila ontologickou perspektivu a performativitu. Ontologická perspektiva poukazuje na síť (hru) vztahů, kde se na skutečnosti podílí lidští i nelidští aktéři (Koes 2015). Antropolog tak dochází k určitému relativizování vědy, neboť musí vymýšlet nové a pro danou situaci využitelné pojmy (Kapusta 2015; Paleček, Risjord 2015). Josef Šmajš a Josef Krob píše o nutnosti tzv. „god’s view“, tedy božího a absolutně nezúčastněného pohledu, který pouze reflektuje, proto je důležitá reflexe pozice výzkumníka (Šmajš, Krob 1991). Ontologickou perspektivu tak nejvíce využívám v rámci výzkumné otázky o podobnosti offline a online světa. Performativitu jsem jako koncept zvolila, inspirována především díly Kira Hall (1999) a Sarah Salih (2006), především kvůli její schopnosti definovat jednotlivé fenomény skrze jejich užití, což, troufám si tvrdit, by mohlo poskytnout účinné definování nejen genderu ve hře, ale například i rasismu. Kira Hall (1999) poukazuje na performativitu v souvislosti s filosofií a jazykem, z velké části vychází z Johna Langshaw Austina a tvrdí, že jakýkoli projev či výrok je performativní a proto na něj musí být nahlíženo jako na čin (Hall 1999: 184). Sarah Salih (2006) oproti tomu ohraničuje chápání genderu a teze Judith Butler, poukazuje na to, že je třeba vnímat kontext jednotlivých performativních činů a výroků a zajímá se, zda lze uvažovat i o rase v rámci performativity (Salih 2006: 63-65).

---

<sup>4</sup> Nejenže někteří hráči vstoupili ve hře do manželství a navazovali sexuální styky, ale byla jsem svědkem i organizovaných pohřbů k uctění památky v offline světě zemřelých členů komunity. WoW nemá mechanismy ani pro jednu výše zmíněnou událost, většinou šlo o částečnou improvizaci za užití představitosti zúčastněných.

Práce je členěna do pěti kapitol. Po popsání metodologie a teoretických diskusí nejen o vlivu MMORPG (online her pro více hráčů), představím čtenáři World of Warcraft nejprve jako hru s důrazem na tvůrce, původní koncept a rozdíl mezi oficiálním a neoficiálním serverem. Následně se zaměřím na herní svět World of Warcraft – rasy, historii, náboženství, jeho zjednodušení oproti offline světu a jeho ontologické chápání. Poslední kapitola je věnována hráčům a hráčskému světu, identitě, motivaci, cechovním systémům, stylům hraní a sociální interakci. Po velkých a pro ne-hráče složitých kapitolách a podkapitolách následují krátká shrnutí, která v závěru propojují.

## 1 Metodologie

Metodologie práce spadá do kategorie digitální etnografie. Do hry jsem nevstupovala s očekáváními, či úmysly. Pouze jsem zaznamenávala své hraní a dění v globálním i cechovním chatu během skupinových aktivit i mimo ně. Zaznamenávala jsem zhruba dvě až pět hodin denně. Následně jsem během analýzy kódovala a vybírala určité momenty, které jsem považovala za důležité v rámci mého výzkumného tématu. Dané momenty jsem se poté snažila v této práci na základě svých zkušeností přiblížit a vysvětlit. Využila jsem zúčastněné pozorování, rozhovory, dotazník, analýzu chatu a video materiálu. Zmíněné metody jsem musela v určité míře přizpůsobit hernímu omezení, především chybějící mimice obličeje a gestikulaci. Všechna data, mimo dotazníky, byla sbírána po dobu zhruba 2,5 let. Vzhledem k výše zmíněnému nucenému přizpůsobení mi tato doba přijde adekvátní, neboť dovoluje detailnější poznání herního prostoru a komunity. Hře World of Warcraft jsem se věnovala již ve své bakalářské práci Čekšmejdl: Komunita v CZ/SK cechu Czechmade ve World of Warcraft, ve které jsem se soustředila především na normy, hierarchii a pravidla fungování cechu Czechmade.

Dotazníky, užité v nynějším výzkumu, byly velmi krátké, týkaly se především genderových rolí a trollingu. První se skládal z 12 otázek a byl určen pro zhruba 200 respondentů ze serverového kanálu Discord, bohužel jsem obdržela pouhých 20 odpovědí. Malou návratnost vysvětluji neochotou, případně malým množstvím chuti pomoci a strachem z možného zrušení serveru či hněvu game masterů.<sup>5</sup> Druhý dotazník, s 21 otázkami, byl určen pro 14 členů mého tehdejšího cechu, z nichž mi 10 odpovědělo. Rozhodla jsem se tedy výsledky obou dotazníků použít spíše k ilustraci nežli k zobecnění.

Skupinové aktivity jsem také využila k nestrukturovaným rozhovorům prakticky s celou momentálně hrající skupinou hráčů, mimo ně jsem učinila 4 rozhovory skrze komunikační kanál Discord – s hráčkou Zu, hráčem Wa, hráčkou Kr, hráčem Sw – a další tři skrze herní chat s hráčkou Zd, hráčem Mo a hráčkou Mon. Nestrukturovaný rozhovor v offline realitě jsem učinila pouze jeden s hráčem To, neboť žije nejbližší a sám se nabídl. Z dostupných informací vím, že hráčka Zu je nyní na vysoké škole a pochází ze Středočeského kraje, hráč Wa bude nastupovat na gymnázium a bydlí v malé vesnici, hráčka Kr pracuje ve skladu obchodního řetězce, často se stěhuje a skrze hru navazuje romantické vztahy, hráč Sw má inženýrský titul

---

<sup>5</sup> Je známo, že Blizzard (provozovatel a tvůrce hry World of Warcraft) ruší neoficiální servery, jakmile se o nich dozví a žaluje jejich provozovatele. Game masteři proto nebývají rádi, když je jméno serveru šířeno (mimo jimi vytvořenou reklamu a specifické stránky).

a pracuje na stavbě na Moravě, hodlá si ale v budoucnu založit vlastní firmu. Hráčka Zd, zhruba 35 let, má minimálně jedno dítě předškolního věku a je z okolí Středočeského kraje. Hráč Mo není z České republiky, momentálně žije v USA a střídá hraní na neoficiálním serveru s hraním na oficiálním. Hráčka Mon končí vysokou školu, pochází ze Slovenska a v česko-slovenské komunitě je poměrně známá. Hráč To studoval vysokou školu, kterou ale nikdy nedokončil a momentálně se živí jako IT specialista. Všichni mimo hráčku Zd, která začala hrát v covidové době, hrají hru od svého dětství (většinou od 11-13 let) díky svým příbuzným, kteří jim hru představili a první roky s nimi hráli. Hráčka Zu, Zd a hráč Sw zapínají hru především na skupinové aktivity, protože nemají příliš volného času. Hráč Wa a To preferují hrát s přáteli, ve hře s nimi tráví zhruba 4-6 hodin, o víkendu výjimečně i celý den, pokud přátelé nejsou momentálně ve hře, preferují hrát jiné hry. Hráč Mo hru přestává hrát kvůli tomu, že hra už není to, co bývala (komunitně i příběhově). Hráčka Mon a Kr zapínají hru kdykoliv přijdou z práce nehledě na to, zda jejich přátelé hrají či nikoliv, baví se sháněním zbroje, nebo své postavy nechávají stát v hlavním městě a koukají na film, či diskutují v celoserverovém chatu.

V rámci mého výzkumu bylo poměrně důležité stanovit vhodná etická pravidla. Podle mého názoru nemělo význam anonymizovat hru, neboť nejenže patří k nejznámějším, ale její anonymizací by tato práce ztratila rozměr a smysl. Vzhledem k možným důvodům malého počtu respondentů u dotazníků a známým praktikám Blizzardu jsem se rozhodla anonymizovat jméno serveru. Zbývalo vyřešit, zda mám anonymizovat jména hráčů z chatu, jehož výseky využívám k analýze a ilustraci. Jedná se o jména herních postav, která lze poměrně jednoduše změnit, navíc je otázkou štěstěny, zda by je někdo zastihl online ve hře. V neposlední řadě, pokud si hráč nechce s dalším hráčem (či výzkumníkem) ve hře povídat, může ho dát do ‚ignore‘ listu a neuvidí od něj tak žádnou zprávu. Nedošlo ani k informování hráčů, že si jejich veřejnou konverzaci budu zaznamenávat, protože nemohu s určitostí říci, kdy se jaký hráč připojí do hry a musela bych tedy konstantně psát tuto informaci o probíhajícím výzkumu do chatu, což by vedlo k mému následnému vyhození ze serveru. S vědomím výše zmíněných skutečností jsem se proto rozhodla anonymizovat hráče a identifikovat je dle počátečního písmena (či písmen, ale ne více než dvou) jejich nicku (jméno herní postavy daného hráče, viz slovníček).



## 2 Teoretické diskuse

V rámci této kapitoly bych chtěla zmínit několik zásadních diskusí týkající se digitálních her. První se zabývá otázkou, zda je možné zkoumat hráče pouze v online prostředí bez následného ověření jejich výpovědí, či bez výzkumu v offline světě. Další diskuse popisuje vliv hraní MMORPG na zdraví a běžný život hráče, nicméně hráči se závěry výzkumů často nesouhlasí. Poslední diskuse je, možno říci, součástí předchozí, neboť se zabývá tématem zvýšené frekvence agresivního chování díky hraní MMORPG versus zvyšováním prosociálního chování u daných hráčů.

### 2.1 Způsob a chápání výzkumu

Je možné zkoumat hráče pouze v herním prostředí, nebo by měl výzkumník jejich odpovědi ověřovat v offline světě? V možných odpovědích na tuto otázku chci vyzdvihnout především autory Alexe Goluba (2010), Bonnie A. Nardi (2010) a Toma Boellstorffa (2012, 2015), protože jejich díla efektivně popisují, podle mého názoru, celé spektrum daného diskurzu.

Alex Golub se ve své práci soustředil na ověření dvou tvrzení, zda se lidé sžívají s virtuálním světem kvůli sensorickému realismu a zda mohou být virtuální světy studovány bez reference k životu studovaných hráčů v offline světě (Golub 2010: 40). Dospívá k názoru, že obě výše zmíněná tvrzení jsou nesmyslná, což dokazuje užitím dat z World of Warcraft. Jeho závěry poukazují na to, že dlouhodobí a „sžití“ hráči, kteří hře přikládají velký význam, si naopak hru nastavují na méně sensorické nastavení<sup>6</sup>, aby tak získali více informací a kvůli své „zapálenosti“ pro hru se jí věnují i mimo hraní – sbírají informace, figurky, čtou o ní knihy, chodí na srazy a tak dále (Golub 2010). Golub dále poukazuje na to, že reálnost dané hry je dána vlastně rozsahem kolektivních projektů hráčů a především jejich zájmem, proto prostupuje virtuální prostředí do reálného (Golub 2010). Kvůli prostupování je nelze zkoumat odděleně, jak navrhuje například Boellstorff, který vychází z teorie indexikality, což znamená, že se ukazováním (já, my, tady, tam atd.) vymezuje prostor výzkumu, takže lze zkoumat virtuální svět odděleně (Boellstorff 2012). Golub Boellstorffa kritizoval, protože dělal výzkum pouze ve hře a informace si neověřoval, nicméně Golub připouští, že informanti ve virtuálním světě nemají tendence lhát, pokud jim na dané hře záleží (Golub 2010).

---

<sup>6</sup> Například si zmenší ukazatele života u své postavy, svých spoluhráčů a nepřítelů, zmenší si různé ikony a další, aby tak vytvořili co nejvíce nezaplňovanou plochu. V rámci herních modifikací lze upravit i zvuk, pokud například chtějí slyšet, když stojí v něčem, co je zabíjí, nebo naopak chtějí absolutní klid. Cílem je mít co nejméně různých stimulů (ikonek, hlasitých zvuků atd.), aby se mohl hráč věnovat pouze tomu boji s nepřitelem.

Přestože Tom Boellstorff sám prováděl výzkum virtuálního světa odděleného od „reálného“, je názoru, že „virtuální“ není opakem „reálného“, naopak jsou spolu propojeny (Boellstorff 2015), ale digitální se nepropojuje s offline světem (Boellstorff 2012). Boellstorff dále vyzdvihuje myšlenku komparace mezi virtuálními světy (Boellstorff 2015), s čímž nemohu souhlasit, protože se často komparují hry různých žánrů, byť rozdíl mezi nimi je často zřejmý pouze těm, kteří je hráli. Zúčastněné pozorování tak považují, stejně jako Boellstorff (2012), za klíčovou metodu v rámci takovýchto výzkumů.

Bonnie A. Nardi je jakousi střední cestou mezi výše zmíněnými přístupy. Nejenže v rámci svého výzkumu danou hru hrála, ale určité poznatky (např. gender a motivaci ke hraní) z etnografického pozorování později ověřovala výzkumem v offline světě, ve kterém se soustředila především na podobnosti a odlišnosti mezi Čínou a Severní Amerikou (Nardi 2010).

## **2.2 Vliv MMORPG**

Je nezpochybnitelné, že jakákoli záliba jedince silně ovlivňuje, pokud se jí věnuje několik hodin denně, přesto jsou počítačové hry považovány za jednu z neškodlivějších. Joshua M. Smyth prováděl na toto téma výzkum, konkrétně se soustředil na efekt různých her na zdraví, životosprávu, spánek, socializaci a učení (Smyth 2007). Výzkum, který trval jeden měsíc s účastí sta participantů, přinesl poměrně jasný výsledek – MMO hry patří k tomu horšímu typu digitálních her (Smyth 2007). Zkoumaní sice vypověděli, že MMO jim nepřineslo jen to špatné, ale během výzkumu došlo k zhoršení jejich zdraví, hůře spali, méně se v „reálném“ světě socializovali a měli i horší akademické práce (Smyth 2007: 719-720). Nicméně většina participantů také vypověděla, že je hra více bavila, rádi by dál pokračovali a v rámci hry vytvořili nová přátelství (Smyth 2007: 719-720).

Douglas A Gentile, Edward L. Swing, Choon G. Lim a Angeline Khoo se zabývali ve svém výzkumu, který trval přes tři roky a zúčastnilo se ho 3 034 dětí a adolescentů, problémy s pozorností a impulzivitou (Gentile et al. 2012). Dospěli k závěru, že více herního času znamená také více problémů nejen s pozorností, ale i s impulzivitou (Gentile et al. 2012). Následně poukazují na čtyři možná vysvětlení – média (televize, videohry atd.) jsou zábavnější než škola, média vyplňují volný čas, problémy s pozorností často u jedinců vytváří preferenci pro užívání médií, důležitost vlivu třetí proměnné (genderu, pohlaví, věku atd.) (Gentile et al. 2012).

Během svého hraní s cechem P, CZ a CF po dobu zhruba šesti let, v nichž jsem poznala většinu české a slovenské komunity serveru (zhruba 100 lidí), jsem se setkala pouze se dvěma

případy, kdy WoW mělo přednost před zdravím jedince. Oba případy byly v „try-hard“ cechu (cech, kde je hra na prvním místě) a v jednom z nich figuroval chronicky nemocný jedinec. Zhruba polovina členů výše zmíněných cechů byli studenti. Většina z nich dávala před hrou přednost školním povinnostem, ale znám i několik hráčů, kteří preferovali World of Warcraft, protože jim poskytovalo častější uspokojení (například když zabili těžkého nepřítele) či je škola nebavila, což se týkalo především středoškoláků.

Existuje několik dalších různých výzkumů vlivu videoher na jedince, ale je mnohem více výzkumů na téma agresivního chování způsobeného vlivem videoher – především v USA<sup>7</sup> (Ferguson 2015). Právě kvůli tomuto zvýšenému zájmu (a také proto, že o projevech agrese v herním prostředí se budu zmiňovat později v rámci svého výzkumu) bych se mu chtěla věnovat podrobněji.

### **2.2.1 Agrese versus prosociální chování**

Vědci přišli s nespočtem teorií, hypotéz a dat užívaných k vysvětlení agresivního chování v souvislosti s digitálními médii a hrami, přesto patří dlouholetá diskuse mezi autory C. A. Andersonem a C. J. Fergusonem k nejnámějším v rámci této tematiky.

Craig A. Anderson se ve svých výzkumech snažil najít důvody pro agresi, například v jednom ze svých výzkumů považuje za možné příčiny agresivního chování jedincovu malou možnost kontroly ve hře a jinou podobu sociálního prostředí (Anderson, Bushman 2001). Později poukazuje Anderson na fakt plynoucí z jeho výzkumu, že vystavení jedince násilným videohrami zvyšuje agresivní chování a snižuje empatii a pro-sociální chování, nehledě na gender či kulturu (Anderson 2010). Jako možné řešení tohoto problému nabízí rodičovský dohled během hraní, což je model funkční především v asijských zemích, neboť vede ke zmenšení projevů agrese (Anderson 2010).

Christopher J. Ferguson nesouhlasí se všemi závěry výše zmíněného autora a zastává názor, že agrese a hry spolu nemají výraznou souvislost, přestože je to v rozporu s tvrzeními a daty z většiny výzkumů (Květon, Jelínek 2016). Ferguson poukazuje především na to, že se násilné videohry v USA používají jakožto obětní beránek k vysvětlení masových střelb ve školách a na veřejných místech (Ferguson 2015). Nepopírá, že videohry jedince určitým způsobem ovlivňují, nicméně se spíše přiklání k tomu, že míra jedincova ovlivnění je stejná jako při vystavení se jiným koníčkům či médiím (Ferguson 2015). Přestože nás videohry ovlivňují

---

<sup>7</sup> Viz Christopher J. Ferguson (2007, 2015), Douglas A. Gentile a Edward L. Swing (2012), Craig A. Anderson (2010) a další.

negativně, ovlivňují nás i pozitivním způsobem (Ferguson 2015). V neposlední řadě kritizuje většinu provedených výzkumů, neboť, podle jeho názoru, jejich autoři udělali několik zásadních chyb – porovnávali různé hry, neměli standardizované metody, neudělali pre-test, chyběla validita, nekontrolovali třetí proměnnou a neinterpretovali vše (Ferguson 2015).

Tailson Mariano ve spolupráci se svými kolegy částečně vyvrací tezi, že nás hry ovlivňují ve stejné míře pozitivně a negativně (Mariano 2020). Dvoudenní výzkum byl proveden za účasti třiceti participantů a za využití nepravděpodobného výběru vzorku (Mariano 2020). Mariano zjistil, že zatímco negativní myšlenky a přesvědčení se zvyšují, pro-sociální se drží na stejné hodnotě, či klesají (Mariano 2020). Výsledky tak poukazuje na fakt, že dlouhodobé vystavení jedince násilným médiím může kumulovat agresivní myšlenky a chování (Mariano 2020). K podobným závěrům došel již L. Rowell Huesmann ve své práci z roku 1986, ve které tvrdí, že sociální chování je řízeno skripty a agresivní skripta chování jsou získávány observací násilí v médiích (Huesmann 1986).

Vzbuzují v nás tedy videohry agresivní chování? Ano, i ne. Osobně si myslím, že záleží na jedinci a jeho socializaci, konkrétně zda se naučil ovládat své emoce. Jsem členkou i několika dalších herních komunit, takže mohu s určitou jistotou říci, že v nás hry spíše než agresii vzbuzují frustraci. Frustraci ze smrti naší postavy, z neschopnosti ostatních hráčů, z jejich nezájmu o hru a tak dále. Nicméně frustrace velmi často vyvolává agresivní chování, což dokládá například J. Breuer a M. Elson ve své publikaci z roku 2017. Většina hráčů se tomu snaží předejít, poměrně nevědomky, tím, že si hledají cech (nebo skupinu dalších hráčů), kteří smýšlí podobně jako oni, nemusí se tak stresovat s „worldem“ (hráči mimo členský cech, viz slovníček). Z vlastní zkušenosti mohu říci, že nejnebezpečnější je, pokud danou hru začneme brát vážně a záleží nám na ni, neboť se v ten okamžik stáváme více nedůtkliví a přecitlivělí vůči všem situacím. Stáváme se agresivnější a toxičtější a to i v interakci s nováčky v dané hře.

### 3 World of Warcraft jako hra

World of Warcraft je obrovská a poměrně detailní hra. Považuji za nutné, i vzhledem k poměrně nedávným kauzám týkajících se Blizzardu (původní tvůrci hry), popsat její vznik a historii, koncept a původní vizi a především problematiku mezinárodní i vnitrostátní politiky, mezinárodní spolupráce a „cancel culture“, neboť tyto skutečnosti zásadním způsobem ovlivnily množství hráčů a zapříčinily úpadek WoW, byť valná část hráčů, jak vyplynulo z rozhovorů, je toho názoru, že k tomuto úpadku nedochází.

#### 3.1 Vznik

World of Warcraft ve formě multiplayerové online hry bylo vydáno v roce 2004. Do té doby existovalo ve formě LAN hry pro více hráčů, hráči spolu tedy mohli hrát pouze užitím počítačové sítě a nikoliv online. Ještě před herní formou mělo WoW podobu knih a krátkých příběhů ze světa Azerothu. V knižní formě je vydáván i dnes, byť se knihy liší stále výrazněji od hry.

Originální World of Warcraft byl vytvořen týmem čtyřiceti lidí, později osmdesáti, nejnovější rozšíření bylo oproti tomu vytvářeno zaměstnanci čítajícími několik stovek (Cambell 2020). Hlavní inspirací pro WoW byl úspěch jiných her a především MMO hry EverQuest (Cambell 2020). Zmíněné hry ale zůstaly inspirací, Blizzard neměl dopředu stanovenou vizi, jak má hra vypadat, což vedlo k mnohem větší svobodě, žádná vysvětlení se násilně nešroubovala, což dodnes oceňuje bývalý zaměstnanec a tvůrce WoW John Staats (Cambell 2020).

Základ World of Warcraft se nazývá „vanilla“, je to první podoba MMO verze této hry. Prvním rozšířením se tak stal The Burning Crusade (TBC) z roku 2007, jenž přidal novou planetu a celkem dvě nové hratelné rasy<sup>8</sup>. Wrath of the Lich King (WOTLK), vydaný v roce 2008, vzbuzuje ještě dnes ve většině hráčů nostalgii a velmi často je jejich nejoblíbenějším rozšířením<sup>9</sup>. WOTLK hráčům dal jednu z nejhranějších specializací postavy a nový kontinent. Pak přichází Cataclysm (2010), který již tak oblíbený nebyl, byť byl stále brán jako zajímavý, protože změnil zhruba polovinu herního světa a hráči dostali možnost hrát za dvě nové rasy. V rámci spolupráce s Čínou bylo pak v roce 2012 vytvořeno rozšíření Mists of Pandaria (MOP), jenž patří k těm relativně oblíbenějším a přineslo novou rasu – pandaren.

---

<sup>8</sup> Hratelnou rasou míním rasu charakteru, kterou si hráč může vybrat. Například lidé, orkové, goblini, nemrtví a další.

<sup>9</sup> Důvodem bývá hlavní nepřítel celého rozšíření – Arthas Menethil a jeho příběh.

Warolds of Draenor (WOD) z roku 2014 byl a stále je neoblíbeným, přestože přináší novou podobu již známého světa, protože se příběh hry začal zbytečně zamotávat, hráči jsou v tomto rozšíření nuceni se vracet v herním příběhu do minulosti a zabránit tragédii, která ale dala vzniknout danému hernímu světu jak ho znají již od vanilly. Oproti tomu se rozšíření nazvané Legion (2016), přinášející nový kontinent, 4 nové rasy a specializaci, dočkalo téměř stejného úspěchu a přízně jako WOTLK. Battle for Azeroth (2018), který měl navrátit nevraživost mezi hratelnými frakcemi a přinesl nové dva kontinenty a 6 ras, naprosto propadl a je asi nejnenáviděnějším rozšířením vůbec. Posledním vydaným rozšířením od Blizzardu je Shadowlands (2020), jenž měl sice odcházející uživatele nadchnout a povzbudit je, aby se vrátili, ale vzhledem k tehdejším kauzám nejen Blizzardu se tato snaha příliš nepovedla.

### 3.2 Koncept a původní vize hry

Jak jsem již psala, každé rozšíření mělo značný vliv na hru, proto jsem se rozhodla zaměřit na původní a první verzi této hry – vanillu – jakožto jakýsi počátek všeho. Členové Blizzardu byli fanoušky MMO her, dá se říci, že WoW vanilla byl tedy jejich pokus o proniknutí do tohoto žánru. Protože bylo členů málo a v té době se vytvářela ještě hra Warcraft III, dané týmy spolu spolupracovaly a designovaly společně (Williams 2019). Silná inspirace zde byla hrou Everquest, kterou tvůrci WoW sami hráli a proto se její určité prvky snažili vylepšit – konkrétně oživovací mechaniky, připoutání nepřátel k určité lokaci a velké množství úkolů, aby hráči měli určitou vizi, co mají dělat (Williams 2019). Cílem vanilly byla především komunita, vzájemná pomoc, proto hra byla i poměrně těžká a často vyžadovala spolupráci mezi hráči. Specializace byly omezené a inspirované hrou Warcraft III, zatímco pouze Aliance<sup>10</sup> mohla mít paladina<sup>11</sup>, jen Horda mohla mít šamana (od tohoto se ustoupilo v pozdějším rozšíření). Aby zamezili patologickému hraní, vymysleli designéři koncept nazvaný „rested experience“, v praxi jde o to, že hráč získá více zkušeností, pokud hru na určitou dobu vypne v nějakém spřáteleném městě (Williams 2019). Čím déle je hra vypnutá, tím více zkušeností získá. Aby se WoW odlišilo od ostatních her, které byly vizuálně spíše realistické, vsadili tvůrci na výrazné barvy a spíše ručně malovaný, animovaný vzhled (Williams 2019). Nicméně Blizzard nebyl připraven dostatečně na popularitu WoW, hráči rychle získávali úrovně a chyběly jim aktivity –

---

<sup>10</sup> Hráč si vybírá mezi frakcí Aliance, či Hordy, které mezi sebou válčí. Každá frakce má specifické rasy a ze začátku i specifické specializace. Volba je nevratná a patří to k jednému z nejdůležitějších rozhodnutí hráče. Mnoho hráčů přenáší svou volbu i do reálného světa a pyšní se různými přívěsky znaku dané frakce.

<sup>11</sup> Jedná se o specializaci (classu) herní postavy. Paladin je zastánce světla, může zastávat všechny tři role v rámci skupiny (léčit, útočit, bránit skupinu). Oproti tomu šaman komunikuje s elementy (vodou, ohněm atd.), propůjčuje si jejich sílu (pokud ji zneužije, už nikdy nebude schopen navázat s elementy kontakt) a zastává pouze dvě role ve skupině.

např. skupinové instance (raid, dungeon – viz slovníček) (Williams 2019). Teprve s dalším rozšířením získalo WoW konkrétní podobu, neboť cílem tvůrců byl závěr hry, což obnášelo nejen raidy (lokace pro až 25 hráčů, ve vanille pro 40, viz slovníček), ale i různé reputace (Williams 2019).

Švelch (2018) je toho názoru, že monstra ve hře mají v hráči vzbudit údiv a hrůzu, ale většina her monstra redukuje na pouhé cíle chycení či eliminace (Švelch 2018). Ke každému monstru existuje jakýsi manuál obsahující informace o něm a číselné hodnoty (Švelch 2018). V rámci vanilly takový manuál neexistoval, ale neexistoval ani údiv a hrůza. Řada monster je poměrně typická – vlci, kanci, loupežníci, nemrtví, pavouci a podobně. Manuál k monstrům se ve hře objevil později a pouze ve formě knížky obsahující taktiky a příběh jednotlivých bossů (hlavní nepřátelé lokace, viz slovníček) v daných lokacích.

Ve vanille neexistovalo ani příliš mnoho taktik, zodpovědnost byla především na celé skupině (nikoli jednotlivci), což bylo v pozdějších rozšířeních změněno. Hráčům totiž začaly chybět informace k jednotlivým bitvám, proto vznikaly tzv. „addony“, Blizzardem povolené modifikace hry. Tyto addony hráče například hráče zvukem upozornily, že stojí někde, kde stát nemá. Po vanille se také jednotlivé bitvy v raidech (lokace pro až 25 hráčů, viz slovníček) stávaly náročnější a více zaměřené na jedince, který tak měl více zodpovědnosti<sup>12</sup>. Pokud jedinec dané mechaniky nezvládal, často to vedlo k rozpadu celé skupiny, agresivním projevům nebo jeho vyhození z ní. Individuální akt hráče se tak odrážel v celkovém skupinovém chování. I ve hře tedy platí, že skupinové chování, tvořeno menšími individuálními akty (Mead 1934). Nicméně především v posledním herním rozšíření může hráč vidět nový problém – hra poskytuje příliš stimulů (Kirschner, Williams 2014). Čím těžší obtížnost, tím těžší taktiky, tím více stimulů a blikajících útoků, tím soustředěnější a přesnější hráč musí být.

### **3.3 Problematika Blizzardu Activision**

Blizzard Activision měl již v předcovidové době nemalé problémy, avšak v posledních dvou letech se objevují čím dál kontroverznější kauzy týkající se právě těchto firem a především jejich rozhodnutí o hře World of Warcraft. Budu se soustředit především na rozhodnutí udělaná do začátku roku 2022, neboť tehdy došlo k diskusím o odkoupení zmíněných firem Microsoftem a jen čas ukáže, jakým směrem se hra bude dále odebírat.

---

<sup>12</sup> Například každý jedinec musel zabít specifického nepřítele a pokud to nestihl v určitém časovém limitu, zabil nejen sebe, ale i všechny ostatní hráče v dané instanci.

Activision Blizzard, Inc. je americká videoherní společnost sdružující menší společnosti. Konkrétními dceřinými společnostmi jsou Blizzard Entertainment a Activision a další, ale tyto dvě společnosti zmiňuji, protože patří k velkým herním vydavatelům a, jak jsem již několikrát naznačila, měly obrovský vliv na podobu hry World of Warcraft. V počátcích Blizzard operoval, v rámci WoW, s malým počtem lidí a, jak píše jeden z tvůrců John Staats, nebyla zde hierarchie, byla to prostě skupina lidí, která se spolu bavila (Cambell 2020; Staats 2019). Později se WoW věnoval poměrně početný tým developerů, nicméně část z něj odešla vzhledem k vnitřním problémům Blizzardu.

V posledních dvou letech vyplynuly na povrch nesčetné prohřešky vůči v Blizzardu zaměstnaným ženám. Údajně si jich CEO Blizzardu Bobby Kotick byl vědom a sám zanechal v roce 2006 své sekretářce hlasový záznam, ve kterém ji vyhrožoval zabitím. Za tento záznam se později omluvil (Ivan 2022). V roce 2021 Wall Street Journal zveřejnil detaily diskriminace, zastrašování a obtěžování žen v Blizzardu, což vedlo k petici zaměstnanců o odstoupení CEO Bobbyho Koticka. V rámci bojkotu odešlo několik tvůrců, sponzorů a známých hráčů (Fenlon 2021). Další problémy nastávají, když jeden z výše postavených zaměstnanců Blizzardu na sociálních sítích zveřejní článek nazvaný „The Problem with Whistleblowing“ a zablokuje několik dalších zaměstnanců, čímž jim znemožní se k danému článku vyjádřit (Fenlon 2021). Později už se celá image společnosti sype jako domeček z karet, na povrch vyplouvají nevhodné otázky při pohovorech, chybějící zámky v kojících místnostech, další sexuální obtěžování žen i mužů, nemluvě o kamerách na unisex záchodech (Fenlon 2021; Zwiezen 2021). Další zaměstnanci odchází, či stávkují a Blizzard slibuje, že vše důkladně prozkoumá a zlepší (Fenlon 2021). Zuboženému stavu Blizzardu se věnují i Youtubeři, ať hru již opustili, nebo ne, konkrétně se jedná o kanály: Indian – Pořad o hrách, Platinum WoW, CarbotAnimation, Captain Grim, Gorak's Guide, SoulSoBreezy, Asmongold, a další.

Silná kontroverze zahrnující Blizzard je i v jejich přístupu k cenzuře, tzv. „cancel culture“, a vztahu s Čínou. Určité porovnání Číny a Severní Ameriky zahrnula již Nardi (2010), osobně mám spíš namysli „Blitzchung“ kontroverzi. Blizzard znemožnil hráči z Hong Kongu známému jako Blitzchung účast na turnaji ve své hře, neboť v oficiálním interview vyjádřil svou podporu prodemokratickým protestům v Hong Kongu v roce 2019-2020 (Wikipedia 2022a; Beauchamp 2019). Některé weby a jedinci spekulují, že byl Blizzard nucen Blitzchunga potrestat, protože ztrácí hráčskou základnu a hráči z Číny by ji mohli doplnit (Beauchamp 2019). Této myšlence nasvědčuje i přetrvávající snaha cenzurovat určité prvky ve hře. Snaha cenzurovat se ale váže i k výše zmíněným soudům a bojkotům nejen kvůli



sexuálnímu obtěžování. Cenzurují se obrazy zobrazující ženu s výstřihem, či ženu v orientálním oděvu. Ze hry mizí i několik vtipů a flirtujících vět, které postavy hráčů mohli říkat za užití příkazu /flirt. Jakýkoli vydavatel her navíc musí mít v Číně partnera, pokud tam chce svůj produkt nabízet. Riot Games (další z amerických developerů s několika poměrně kontroverzními problémy) je tak například z 93% vlastněn čínským developerem Tencent, který spolupracuje i s Blizzardem (Holmes 2021). Vše, co by mohlo ohrozit integritu, nebo kulturu Číny, je zakázáno. WoW tak nesmí zobrazovat nemrtvé, kosti, mrtvolky, kultury, politiku, krev, celkově smrt a násilí a tak dále (Holmes 2021). Částečně v nemilosti jsou i ogři a goblini, protože hráči údajně preferují roztomilé, mladé a stylově anime (Holmes 2021). Jak jsem již ale psala, Microsoft se rozhodl Acitivison Blizzard koupit, bude tak vlastnit WoW a jen čas ukáže, jak dobrý tah to byl.

### 3.4 Oficiální versus neoficiální server

S oficiálními servery vlastní zkušenost nemám, hrála jsem pouze na neoficiálních (a to především těch vytvořených v Maďarsku a Česku), proto všechna komparace v této kapitole vychází z informací o oficiálních serverech získaných z rozhovorů, analýzy videomateriálu nahraného na Youtube (především od Captain Grim a Gorak's Guide) a komentářů pod zmíněnými videi.

Situace na každém oficiálním serveru je odlišná, neboť servery jsou vytvářeny na specifické časové zóny, proto na některém serveru lze najít českou komunitu spíše věkově středoškoláků, jinde zase hrají spíše třicátníci. Na neoficiálním serveru T lze pak najít zástupce (v české komunitě) spíše druhé zmíněné věkové kategorie. Na neoficiálním serveru F tvořilo českou komunitu věkové rozmezí zhruba 15 až 25 let. Nicméně počet hráčů na neoficiálních i oficiálních serverech klesá<sup>13</sup>, ať již zásluhou datadisků a výdělečné politiky Blizzardu (oficiální severy), tak i dlouhým čekáním na další datadisky a nudou (neoficiální servery). Z analýzy materiálu vyplynul rozdíl v těchto odchodech. Z oficiálních serverů odchází hráči za jinými hrami, či na neoficiální servery a odchází jich mnohem větší množství (nicméně i zde se liší server od serveru). Z neoficiálních serverů odchází hráči na jiné neoficiální servery, hrát jiné hry, případně velmi malé procento přechází na ty oficiální.

Rozdíl mezi oficiálními a neoficiálními servery poté spočívá ještě v hráčům nabízeném rozšíření hry. Server T nabízí Mists of Pandaria (4. rozšíření hry), server F nabízí zase to

---

<sup>13</sup> U oficiálních serverů záleží na jednotlivém serveru, setkala jsem se i s názorem, že se žádný odchod hráčů neděje a jedná se o vyfabulovanou představu.

nejnovější (Shadowlands – 8. rozšíření) a rozhodl se vytvořit i další server ve spolupráci se serverem Fi, který nabídne jeden z nejvíce hraných datadisků (Legion – 6. rozšíření). Oproti tomu oficiální servery nabízí pouze 8. rozšíření (pracují na 9.) a tzv. "Classic", což je WoW s rozšířeními znovu od začátku (nyní 3. rozšíření – Wrath of the Lich King). Tyto "Classic" servery zprvu přitáhly velkou pozornost, nicméně se Blizzard nenamáhal opravit různé chyby (i když byly známe již od toho roku 2007 nebo 2008), což část hráčů pochopila jako ukázkou nezájmu o ně ze strany Blizzardu a hru opustila.

Co se týče zkoumaných fenoménů jako je rasismus, agrese, trolling, genderové role, spolupráce a další interakce, trůfám si tvrdit, že jejich výskyt je na neoficiálních serverech mnohem vyšší, neboť tam ve většině případů chybí moderátoři a funkce nahlašování nefunguje (případ serveru T a Fi). Oproti tomu oficiální server disponuje nejen funkční možností nahlásit daného hráče, ale i několika moderátory u obou z frakcí (Hordy i Aliance), proto cenzurování nevhodných projevů je rychlejší a nemilosrdnější. Například Youtuber Asmongold se věnoval několika kauzám, kdy Blizzard znemožnil hráči, který nic proti pravidlům neprovedl, přístup do hry na základě nahlášení či vyhodnocení, že dané chování bylo nahaně pravidel. Pokud by tedy na oficiálních serverech ubyli moderátoři a jejich tzv. „anti-cheat“ programy, které hráče mnohdy neoprávněně trestají, jsem si jistá, že by narostl i počet projevů agrese, rasismu atd., které se tam projevují momentálně pouze v soukromých chatech. Oproti tomu, pokud by se zvýšila kontrola chatů na neoficiálních serverech, jsem si jistá, že by bylo méně projevů těchto fenoménů sociální interakce. S danými projevy by asi odešla i část hráčů, neboť by to považovali za příliš omezující (hlavně u trollingu) a za ztrátu části zábavy ze hry.

## 4 Svět World of Warcraft (Kultury a paralely v offline světě)

V rámci této kapitoly bych chtěla detailněji poukázat na paralely a prvky podporující určité splynutí mezi herním světem WoW a offline světem. Tato kapitola je poměrně spleť a z velké části vyjmenovávací, protože tvůrci jednotlivá rozšíření hry na sebe vrstvil<sup>14</sup> a starší jen sporadicky upravovali. Velké množství informací v této kapitole je převzato z internetových encyklopedií, které vytvořili samotní hráči z dostupných informací ve hře, knihách a rozhovorů s tvůrci. Důraz je dán na historii, hratelné rasy, náboženství, zjednodušení herního světa oproti „reálnému“ a v neposlední řadě drobné paralely nespádající do výše zmíněných kategorií (například jména knižních autorů atd.).

Hra se (naneštěstí) stále mění a upravuje, i vzhledem ke skandálům zahrnujícím Blizzard a k odchodu tvůrců příběhu, proto mizí mnoho referencí k různým kulturám, historii, rasám a náboženstvím. Kdysi například NPC (nehratelné herní postavy) reagovaly na volbu hráčovy specializace, například když warlock (uctíváč Starých Bohů, tedy i temnoty) vešel do katedrály, kněží mu nadávali a vyháněli ho. S postupnými rozšířeními hry začal hráč být prezentován jakožto zachránce Azerothu, nemělo pak smysl, aby mu byla vytýkána jeho specializace. Dnes lze najít občasné poznámky, tedy alespoň to malé zbývající množství, které uniklo pozornosti vývojářů hry, v textech u úkolů, které čte minimální procento hráčů, neboť to spíše rychle proklikají, aby mohli pokračovat a dostat se na maximální úroveň co nejrychleji a mohli tak začít se více integrovat do cechů a raidovacích skupin (skupin zdolávajících raidy – lokace pro 10 až 25 hráčů, viz slovníček).

### 4.1 Historie

O světě hry World of Warcraft, Azeroth, existuje zhruba 64 knih a krátkých příběhů, nejméně 4 stolní hry, jedna karetní počítačová hra, jedna kuchařka, jedna strategická hra pro více hráčů a tři až čtyři strategické hry určené spíše pro jednoho hráče (Wikipedia 2022c). Azeroth je tak poměrně detailní, byť ne všechny hry a knihy na sebe navazují, protože část z nich, přestože byly napsány autory příběhu WoW, se nepovažuje za oficiální<sup>15</sup>.

Na počátku všeho byla Velká Temnota a Titáni, kteří v kosmu hledali další nově zrozené (Wowpedia.fandom 2022c). V hluboké temnotě vznikala nová planeta, formovaná pomocí

---

<sup>14</sup> Často za účelem připoutání pozornosti hráčů, vyzdvihovali exotickou stránku určitých kultur (hlavně trolů, jejich voodoo a další), případně vytvářeli části hry jako reakci na náladu ve společnosti, marketingový tah, vymezení se. Příkladem takové reakce (a snad i marketingového tahu) může být úkol pro hráče v rozšíření Shadowlands, kdy musí pomoci duším zamilovaného gay páru se nalézt.

<sup>15</sup> Hlavním důvodem je jejich odchod ze společnosti Blizzard, protože nesouhlasili s tím, jakým směrem se firma staví k problémům zmíněným v 2.3 Problematika Blizzardu Activision.

primordiálních ohňů a tato planeta v sobě v jádru ukrývá spícího nejmocnějšího Titána (Wowpedia.fandom 2022c). Tento Titán je nazývaný Azeroth, své jméno tak propůjčuje celé planetě a je údajně ženského pohlaví (tudíž to lze brát jako referenci k Matce Zemi), nicméně je tak mocná, že by svrhla Staré Bohy a i démony, proto je těmito silami tak často atakována (Wowpedia.fandom 2022c). V počátcích světa Azeroth zkonsumovala velké množství dá se říci duší (v angličtině spirit), životní síly všech organismů, která umožňuje kontakt s elementy (vzduchem, vodou atd.) a zajišťuje ve světě harmonii (Wowpedia.fandom 2022c). Začala tedy válka mezi primárními elementy, během které na planetu přišli Staří Bohové, kteří zotročili elementy a později byli nuceni vést válku s Titány z kosmu tvořící skupinu Panteon (Wowpedia.fandom 2022c). Panteon vyhrál a před tím, než opustil planetu, Staré Bohy uzamkl v planetě, vytvořil konstrukty: trpaslíky, gnómy, vyrkuls a obry, poté upravil vzhled planety, vybudoval skrytá města, pověřil Aspekty (draci zastupující život, magii, přírodu, zem a čas) ochranou planety a vytvořil Studnu Věčnosti (Wowpedia.fandom 2022c). Studna Věčnosti pomohla evoluci chytřejších forem života z primitivních a mezi prvními byli trolové, kteří si zem rozdělili podle svých kmenů a donutili broučí lid (Mantid, Nerubian, Qiraji) opustit svá království (Wowwiki-archive). Skupina trolů se oddělila a vrátila se zpět ke Studni Věčnosti, kde se z nich po určitém čase a vlivem studny stali Noční elfové – bytosti, které potřebují magii k životu a začali troly odsouvat (Wowwiki-archive). Magie je ve WoW světě jako droga a její čím dál častější používání upoutalo pozornost démonů, kteří po spolčení se s královnou Nočních elfů Azsharou rozpoutali válku a důsledkem bylo zničení Studnice Věčnosti a tím roztržení do této doby celistvého kontinentu<sup>16</sup> na několik částí (Wowpedia.fandom 2022c). Noční elfové se rozdělili na několik skupinek, jedna byla donucena bojovat s broučím lidem, druhá (za pomoci lidí, kteří se na ni dívali skrze prsty) s troly (Wowwiki-archive).

Staří Bohové uvalili na konstrukty Titánů kletbu masa, takže místo kamenných podob měli najednou „lidskou“ podobu – kosti, maso, vlasy atd. Některým konstruktům se to nelíbilo a hledali způsob jak si vrátit svou originální podobu, jiní se s tím smířili a prosperovali. Z vyrkul, což je stvoření něco mezi člověkem a obrem, se časem vyvinuli lidé (Wowpedia.fandom 2022c). Démoni, snažící se znovu ovládnout Azeroth, otevřeli portál<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Dá se říci naší Pangey

<sup>17</sup> Což je poměrně ikonická nejen scéna, ale i lokace, kterou lze stále najít ve hře. Jedná se o kamennou kvádrou stavbu postavenou do výšky na podstavci. Zmíněný kvádr má po každém boku vysokou kamennou sochu vyobrazenou v dlouhém plášti a držící meč. Tato stavba funguje jako portál přenášející hráče do jiného světa (konkrétně do lokace z prvního a pátého rozšíření hry).

mezi Azerothem a Draenorem (svět zničený démony, hráč se sem podívá v druhém rozšíření MMO hry, příběh ale může projít již ve hře Warcraft I a Warcraft II) a pustili na zem krvelačné a démony zmanipulované orky (Wowpedia.fandom 2022c). Právě od okamžiku, kdy jsou všechny rasy z masa a ve válečném stavu, se odvíjí příběh MMO hry World of Warcraft.

Démoni „vypustili“ mor mezi lid a princ Arthas byl nucen město vyvraždit, aby zabránil šíření, nicméně byl démonem obelhán, svými spojenci opuštěn, takže zabil svého otce a stal se Lich Kingem, králem nemrtvých<sup>18</sup> (Wowpedia.fandom 2022c). Nicméně ztratil část své moci a někteří nemrtví tak nabyli své vědomí. Vytvořili frakci Forsaken, která, byť je tvořena nemrtvými lidmi, elfy atd., našla své místo pouze v Hordě.

Do toho všeho se probírají Staří Bohové a přestože jsou stále uvězněni, mohou kazit bytosti žijící na Azerothu, takže zkazili jednoho z Aspektů (draků), který rozpoutal válku a poničil již tak dost rozdělený svět (viz rozšíření Cataclysm). V nastávajícím zmatku se vyostřuje válka mezi Aliancí a Hordou, které hledají nové území a naleznou ostrov s rasou Pandaren (příběh rozšíření MOP, přebírá velké inspirace z Čínské kultury) (Wowpedia). Nově nalezený ostrov válkou mezi frakcemi trpí, pandy na něm válčí proti broukům a Mogu (rasa, snažící se o navrácení se do kamenné podoby) a každá negativní energie se tam zhmotní. Viník vyhlazení města Aliance, který obětoval i vlastní frakci za užití ideje, že silnější přežije, je na konci rozšíření MOP postaven před soud, ale za pomoci zmanipulovaného draka (z frakce strážců času) uniká do alternativní reality, což je příběh rozšíření Warolds of Draenor (WOD) a tento příběh je mezi hráči poměrně nenáviděn, protože bez čtení knih o světě WoW nedává téměř žádný smysl. Jeden z hlavních „záporáků“ WOD ale uniká a na Azerothu otevírá portál, kterým proudí démoni, začíná tak příběh rozšíření Legion. Než je ale hlavní démon poražen, probodává Azeroth a na povrch vytéká krev, která rychle krystalizuje a stává se nejsilnějším existujícím materiálem, takže obě frakce spolu znovu začínají bojovat – příběh rozšíření Battle for Azeroth (Wowwiki-archive). V posledním rozšíření (Shadowlands) se hráč seznamuje se světem po smrti, konkrétně ve hře existuje pět možných oblastí (pokud nepočítám doménu boha smrti trolů). V první oblasti žijí andělé, kteří přijímají pouze čisté a spravedlivé. V druhé oblasti žijí klany nemrtvých, kteří spolu vedou války v zájmu sportu a přijímají pouze silné. V třetí se upíři snaží zbavit duše pýchy a hříchů. Ve čtvrté se starají o přírodu, duše a jejich znovuzrození. Do poslední oblasti odchází nenapravitelné duše. Která duše půjde do které oblasti určuje Arbiter

---

<sup>18</sup> Podrobněji se příběhu věnuje hra Warcraft III

(„Věčná“). Příběh tohoto rozšíření je ale tak zamotaný a nenavazující na předchozí, že sice není tak nenáviděný jako jiné, ale rozhodně není oblíbeným.

## 4.2 Rasy a vzájemné vztahy

Rasy jsou v rámci této hry pro některé hráče důležité (především pro tzv. minmaxery, tedy pro ty, kteří vypočítávají a optimalizují svou zbroj a útoky na setinná místa). V rámci WoW figurují především dvě hlavní frakce: Aliance a Horda. Zjednodušeně můžeme říci, že Aliance reprezentuje středověkou společnost typickou svou hierarchií (musíme opomenout drobné rozdíly mezi jednotlivými rasami), oproti tomu Horda nemá pevně definované a neměnné rozložení společnosti.

### 4.2.1 Aliance

Aliance by měla v této hře reprezentovat dobro, alespoň to vám řekne většina jejích příznivců. Vezmeme-li však v úvahu její historii, bylo by obtížné rozlišit, která frakce je ta „dobrá“. Historie je nicméně poměrně dlouhá a komplexní, proto zmíním jen několik důležitých bodů. Byli to lidé, kteří vytvořili Alianci, ostatní rasy se s k nim připojili kvůli konceptům víry, spravedlnosti, obětavosti a cti, nikoliv kvůli potřebě přežít (Wowpedia.fandom 2022c). První se připojili trpaslíci kvůli dlouhé historii dobrých vztahů s lidmi, gnómové se připojili kvůli zničení jejich města. Noční elfové zvolili Alianci, protože ztratili nesmrtelnost a orkové jim kácí lesy. Část Krvavých elfů, byť se nazývají „High elfs“, se připojila k Alianci, protože spolu již několikrát spolupracovali, ale především lidé jsou vůči nim skeptičtí a rasističtí, proto většina přešla k Hordě. Draneiové se připojili v boji proti démonům a orkům. Poté přišla válka proti Lich King, což byl bývalý princ Arthas, který nechal vyvraždit město kvůli moru a byl zkažen démonem. Pak se připojili Worgen (vlkodlaci), protože nenávidí nemrtvé a mají blízko k Nočním elfům. Horda zničila Theramore, alianční město, což vedlo k vypuknutí další války (a vyvraždění části Hordy v neutrálním městě), objevení Pandarie a útoku na hlavní město Hordy, kde hráči porazili Garrosh (vedl tehdy Hordu), ten jim unikl do minulosti a Aliance je tak nucena bojovat s Hordou v jejich počátcích. Pak přichází démoni, alianční král umírá a nastupuje jeho syn. Noční elfové přichází o posvátný strom a jejich domov, začíná čtvrtá válka proti Hordě, ve které Aliance získala několik území. Znovu začínají boje s nemrtvými.

Aliance funguje na principu císařství, či silné koalici království, ve které má jedno konkrétní hlavní slovo. V čele stojí lidé (konkrétně rodina Wrynn), kteří mají povětšinou lidské rádce. Tato rodina je ve spojení s ostatními rasami: trpaslíky, gnómy, Noční elfy, Draeneii, Worgeny. V průběhu nejnovějších rozšíření se přidali void elfové, Lightforge Draeneiové, dark

iron trpaslíci, Kul Tirani a mechaničtí gnomové. Fungují zde daně odváděné především drobnými městy a vesnicemi, které nepřímě spadají pod Alianci. Bylo zde i několik případů zkorumpované šlechty, jeden konkrétní případ vedl ke vzniku loupežnické organizace, kterou museli hráči porazit. V hlavním městě Stormwind existuje i věznice. V rámci vztahů si Aliance nejvíce váží diplomacie. Velké předsudky jsou vůči všem, kteří užívají Nicota (například specializace Warlock), musejí se tak skrývat před ostatními, neboť jsou považováni za heretiky. Podobné předsudky byly i vůči jiným specializacím, ale ty se integrovaly do alianční společnosti mnohem lépe.

Lidé jsou ve hře základní rasou, která přebírá inspiraci z běžné evropské středověké či raně novověké společnosti (především architekturu a hierarchii). Tvůrci převzali několik mýtů o Římě, především jeho spojení tří kmenů a důležitost vlka, a také vztah mezi elfy a lidmi je podobný vztahu v Pánu Prstenů (Wowpedia.fandom 2022c). Jedná se o poměrně pyšnou rasu s velkou touhou po moci a znalostech. Jejich evolučními předchůdci byli vyrkul (rasa poloobrů). Zprvu byli lidé v kmenech, dokud je trolí impérium nedonutilo se spojit (Wowpedia.fandom 2022c). Po porážce trolů se spojení rozpadlo na několik království, které byly prosperující do doby, kdy se objevili Orkové a další hrozby (Wowpedia.fandom 2022c). Někteří Orkové byli lidmi zajati a dáni do specifických pracovních táborů (Wowpedia.fandom 2022c). Silné rasové předsudky jsou nejen vůči Orkům a Krvavým elfům, ale i vůči rase Tauren, kteří bývají považováni za ani ne trochu lidštější než zvíř (Wowpedia.fandom 2022c). Lidská představitelka neutrálního města Dalaran se dokonce mstí za Hordou vybombardované město na neutrálních Krvavých elfech žijících v daném neutrálním městě (část vyhostí, většinu vyvraždí za účasti a pomoci hráče z Aliance).

Trpaslíci jsou téměř stejní jako v každém jiném příběhu či hře. Silnou inspirací byl Tolkien, Skotsko a Irsko, což dokládá nejen vzhled, jídlo, ale i specifická mluva a hlas (Wowpedia.fandom 2022c). Jsou menší a silnější než lidé, preferují žít v hoře, jsou skvělí kováři, vypravěči a archeologové, milují nejen alkohol, ale i tabák. Jejich společnost je dělena do klanů, což má silný vliv na jejich identitu. Mají specifický rituál „Gwyarbrawden“, jehož účastníci se zavazují pomstít smrt toho druhého (Wowpedia.fandom 2022c). Milují také hazardní hry a často spory řeší hodem kostky (Wowpedia.fandom 2022c). Vynalezli střelný prach (Wowpedia.fandom 2022c). Častým jídlem je haggis, kořeněný chléb, vepřové maso a dezerty (Wowpedia.fandom 2022c). Svě mrtvé pohřbívají, využívají tak často krypty a kremace, neboť věří, že se s nimi znovu setkají ve „velké hale posmrtného života“ (Wowpedia.fandom 2022c).

Gnómové mají s trpaslíky silný vztah, trpaslíci je dokonce nazývají svými bratřenci a sestřenicemi (Wowpedia.fandom 2022c). Gnómové jsou sice nejmenší, ale jsou také velmi inteligentní, milují technologii a vynalézání. Byť mají hierarchii, jsou velmi semknutí a jeden o druhého se stará, zrada je pro ně nemyslitelná (Wowpedia.fandom 2022c). Jsou soustředěni hlavně na budoucnost, proto je o jejich historii jen málo záznamů (Wowpedia.fandom 2022c). Inspirací pro jejich vytvoření bylo několik částí renesance, populárních médií a románských prvků, což je možno vidět například v jejich pojmenování a jménech (Wowpedia.fandom 2022c). V rámci jejich historie existuje i narážka na Černobyl, protože jejich hlavní město se stalo neobyvatelným kvůli uniklé radiaci (Wowpedia.fandom 2022c).

Noční elfové bývali nesmrtelní a stále patří k nejdéle žijící rase na Azerothu. Jsou převážně noční tvorové, neboť jim noc zlepšuje zrak a sluch (Wowpedia.fandom 2022c). Jejich společnost je soustředěná okolo druidismu a přírody, což vede k silnému vztahu s jakýmkoli zvířecím polobohem. Z přírody si berou pouze to, co potřebují a respektují ulovenou zvěř, přesto několik z nich praktikuje vegetariánství (Wowpedia.fandom 2022c). Kvůli svému dlouhému životu emočně trochu jinak prožívají, například trvá dlouho, než se naštvou a odpustí (Wowpedia.fandom 2022c). Důležitá je také víra, která je polyteistická, ale silně soustředěná na Elune (bohyně Měsíce). Noční elfové věří, že se po smrti stanou hvězdami (Wowpedia.fandom 2022c). Společnost Nočních elfů byla po dlouhou dobu silně genderově rozdělena, muži mohli být pouze druidové, ženy zase lovkyně, kněžky či bojovnice (Wowpedia.fandom 2022c). Dá se říci, že se připojili k Alianci z trucu, neboť Horda kácí a bojuje v Ashenvale, kde žili předkové Nočních elfů (Wowpedia.fandom 2022c). Noční elfové byli vytvořeni, možná i trochu jako protiváha elfům z Pána prstenů, spojením „drow“ z Dračího doupěte a lesních elfů (Wowpedia.fandom 2022c). Silná inspirace pochází z asijských, řeckých, keltských a římských mýtů – například architektura, jídlo, Lunární festival (ve smyslu Čínského nového roku) a další (Wowpedia.fandom 2022c).

Draeneiové mají kopyta, rohy a ocas, odstín jejich kůže je modré až fialové barvy, mají doslova modrou krev (Wowpedia.fandom 2022c). Jsou vedeni prorokem, v jejich společnosti ale existuje i koncil, který se zabývá specifickými částmi společnosti a byrokracií (Wowpedia.fandom 2022c). Společnost je soustředěná hlavně na Světlo a světelné bytosti Naaru, šamanismus je tak občas považován za heretický (Wowpedia.fandom 2022c). Původní domovina byla napadena démony, unikli proto ve vesmírných lodích a cestovali, dokud nenalezli planetu s orky, se kterými žili v míru (Wowpedia.fandom 2022c). Orkové byli ale „zkažení“ démony a začali na Draneie útočit, Draneiové proto znovu opustili planetu ve svých



lodích a přistáli na Azerothu (Wowpedia.fandom 2022c). Tvůrci je vytvořili, protože chtěli udělat opak části démonů, proto jsou Draneiové zobrazeni jako „z jiného světa“, silně založeni na zákonech a dobru (Wowpedia.fandom 2022c). Inspirací se pro ně stalo Řecko, diaspora, západní Asie, východní Evropa a Rusko (Wowpedia.fandom 2022c). Draneiové proto ve hře mluví s ruským, indickým nebo východoevropským akcentem, jejich tanec a hudba jsou inspirovány Indií, vzhled inspirován kozly a kozami a využívají válečné slony jakožto jezdecká zvířata (Wowpedia.fandom 2022c).

Worgen jsou prakticky vlkodlaci, jejich podoba je brána jako prokletí, které lze přenést pouze na lidi nebo Noční elfy (Wowpedia.fandom 2022c). Jedinci jsou nuceni meditoval, užívat magii a sebedisciplinaci, aby nezdivočeli. Prokletí vytvořili Noční elfové kvůli válce se satyry, dobré úmysly se ale zvrtny a všichni přeměnění byli uvězněni, aby se již kletba nešířila (Wowpedia.fandom 2022c). Nicméně byli osvobozeni lidským mágem, aby bránili království před nemrtvými<sup>19</sup>, mág je nezvládl ovládat a začali kletbu dál šířit (Wowpedia.fandom 2022c). Smrtnou rostlinou pro vlkodlaky je v rámci příběhu Wolfsbane (v českém překladu Prha arnika či Oměj), ve hře je to referováno v jediném úkolu, ale jinak to jako herní mechanika nefunguje (Wowpedia.fandom 2022c).

Void elfové byli původně Krvaví elfové, byli ale vyhnáni za jejich fascinaci Nicotou, Nicotou pak byli ‚zkaženi‘ a zachráněni Aliancí (Wowpedia.fandom 2022c). Jsou hodně spojováni s fialovou a tmavě modrou barvou, inspirováni pravděpodobně Emo subkulturou, nicméně řada hráčů je toho názoru, že byli přidáni jen proto, aby alianční hráči mohli hrát za Krvavé elfy a nemuseli měnit frakci.

Lightforge Draeneiové jsou jako jiní Draneiové, jejich kůže je ale více šedivá, spojováni jsou spíše se zlatou barvou a společnost je mnohem fanatičtější zaměřená na Světlo.

Dark iron trpaslíci patří ke klanu trpaslíků žijícímu v hoře u lávy. Často jsou také členové ‚zlých‘ a ‚zkažených‘ organizací, proti kterým hráč bojuje. Jsou to cholericci, jediný trest za prohřešky, který uznávají, je smrt (Wowpedia.fandom 2022c). Od jiných trpaslíků se také odlišují popelavou barvou kůže.

---

<sup>19</sup> Nemrtví tehdy sužovali všechna lidská království, král Greymane z království Gilneas se ale rozhodl, že spíše bude bránit vlastní království než pomáhat jiným a na radu svých rádců (také kvůli penězům a množství času) následně postavil zeď, která chránila pouze hlavní oblast a ‚obětoval‘ tak všechny žijící mimo. Vedlo to ke vzpourám. Poté si nechal pomoci od vlkodlaků. Sám chodil ty zdivočelé zabíjet, nakonec se sám nakazil, zapřel to každému a nechal tak proměnit všechny svůj lid.

Kul Tirani se nijak zvlášť neodlišují od lidí, pokud pomineme vzhled a to, že jejich společnost je spíše soustředěna okolo vody, protože se jedná o ostrovní lid.

Mechaničtí gnómové mají část, nebo většinu, či celé tělo robotické, protože se chtěli navrátit do stavu před prokletím od Starých Bohů, které je ‚oživilo‘. Jejich společnost je vedena králem. Částečná inspirace je zde z jiných her a filmu, ve kterých se řeší dilema mezi vylepšením a ztrátou humanity (Wowpedia.fandom 2022c).

#### **4.2.2 Horda**

Druhou frakcí je Horda, která je v rámci hráčské komunity početnější než Aliance. Horda by byla zařazena v rámci binárního vidění jako ta zlá frakce, nicméně historie a většina hráčů tvrdí, že je nanejvýš morálně šedá – není vysloveně zlá, ale udělala dost kontroverzních rozhodnutí a její vidění světa bývá na hraně. Horda byla popsána jako spojení nepochopených a odkopnutých ras, které se snaží překonat rozdíly a přežít v zemi, kde jsou nenáviděni. Nicméně Horda je nejvíce proměnlivá a její podoba a názory se mění v každém rozšíření hry v rámci změny jejího „warchiefa“ (jejího hlavního představitele).

Horda byla v minulosti ovládaná démony, ale na konci druhé války je Thrall, první Warchief vyobrazený ve hře WoW se kterým mohou hráči interagovat, osvobodil a navázal později vztahy s Tauren a trolly. Orkové jsou, stejně jako nemrtví, nenáviděni, protože byli ovládnuti a zkaženi silou, která v nich vzbuzovala nepřiměřenou agresi. Kvůli nepochopení ze strany Aliance se k nim pak přidali nemrtví a Krvaví elfové. Novým představitelem se stal Garrosh, jenž byl kritizován ostatními, především měl problém s představitelkou nemrtvých (Sylvanas), která používala nástroje k oživení mrtvých a mor jako zbraň. Garrosh dal zničit alianční město, s čímž většina ostatních představitelů ras nesouhlasila (konkrétně Taureni a trollové), proto byla vytvořena speciální vojenská jednotka, jež měla možné vzpoury vůči němu potlačit. Krvaví elfové se obrátili vůči Garroshovi, protože byli kvůli němu vyhnáni s mnohými ztrátami na životech z neutrálního města a protože si, stejně jako kdysi Aliance, jejich života nevážil. Posledními rebelujícími byli goblini, neboť jim nezaplatil za jejich odvedenou práci. Garrosh, díky síle Nicoty, začal vést genocidní kampaně, jejichž cílem bylo podrobení si všeho ne-orckého. Později, když měl být souzen za tyto činy, utekl do minulosti, představitelem hordy se stal Vol'jin (trol), který rozhodl se za ním vydat a přivést ho zpět před soud. Nicméně v boji proti démonům je Vol'jin smrtelně raněn a Warchiefem ustanovuje Sylvanas, protože věřil, že mu to Loa (bohové trolů) poradili. Sylvanas ale vede Hordu spíše do záhuby, proto jsou znovu rebelie a snaha o revoluci, jež vede k tomu, že Sylvanas Hordu

opouští, pozice Warchiefa se ruší a vytváří se rada (silně kritizovaný krok hráči), válka s Aliancí utichá a hráč zjišťuje, že hlavním cílem Sylvanas bylo zabít co nejvíce živých (nehledě na frakci).

Horda spíše nežli na principu království funguje na principu kmenového svazu. Warchief (hlavní představitel kmenového svazu) je ustanoven rozhodnutím původního, takže žádná ze spojeneckých ras nemá převahu (na rozdíl od lidí v Alianci). Původně zde byli pouze orkové, nemrtví, Tauren, trolové, krvaví elfové, goblini. V posledních rozšířeních hry se přidali Nightborne, Highmountain Tauren, Mag'har Orc, Zandalari trolové, Vulpera. Každý kmen má vlastního hlavního představitele (náčelníka) a dost problémů spojených s přežitím. Orkové a Tauren věří ve spasení se a nápravu více než ostatní rasy, proto jsou schopni dát všem stejnou šanci nehledě na pověst. Síla a akce jsou zde také cennější nežli diplomacie a politika, přesto zde existuje silný kód cti a striktní pravidla.

Mezi zajímavé rozdíly od Aliance můžeme zařadit nerespektování žen v Hordě, dokud to Thrall nezměnil. I na dělníky se koukali skrze prsty, což dokazuje i několik promluv ve hře Warcraft III. Ti, co užívají Nicotu se zde nemusí tak skrývat jako v Alianci, protože se zde uctívá především síla. Podle tvůrců WoW měla být Horda původně vysloveně tou „zlou“ frakcí, nicméně někteří hráči chtěli hrát za „zlé“ rasy, ale také chtěli, aby jejich postavy měly určitou možnost napravení v příběhu hry (Wowpedia.fandom 2022c).

Orkové původně pochází z jiné planety než z Azeroth, jedná se o šamanistickou klanovou společnost, která se dostala pod kontrolu démonů a krvežíznivě začala napadat vše ve svém okolí (především Draneie) (Wowpedia.fandom 2022c). Kůže má barvu různého odstínu zelené, protože byly pod nadvládou démonů a Fel magie. Orkové pak za pomoci démonů pronikli na Azeroth, kde se z nadvlády démonů vymanili až díky své šamanské tradici (Wowpedia.fandom 2022c). Orkové měli určité genderové role, ty byly ale zrušeny, důležitým nicméně zůstalo, aby každý pracoval pro zachování společnosti, jsou to velcí pragmatisté (Wowpedia.fandom 2022c). Nejhorším trestem je vyhoštění a s tím spojená potupa, neboť si jako společnost zakládají na cti (Wowpedia.fandom 2022c). Orkové mají určité nadání v chovu a interakci se zvířaty, konkrétně mají afinitu s velkými vlky a například wyverny<sup>20</sup> považují za posvátné (Wowpedia.fandom 2022c). Inspirací mohla být Sparta, protože jedním z rituálů je přijetí novorozence do klanu a požehnání mu, či jeho utopení, pokud je slabý (Wowpedia.fandom

---

<sup>20</sup> Pod pojmem wyverna se často představí drak s křídly místo předních končetin. Tito draci ve hře jsou, ale jsou nazýváni prostě draky. Wyvernou se rozumí létající zvíře podobné lvovi s ocasem škorpióna a netopýřimi křídly spojenými s předními tlapami, které má na hlavě dva dopředu směřující rohy.

2022c). Další inspirace byly převzaty z Balkánu a západní Asie, především Turecka (Wowpedia.fandom 2022c). Původní architektura stanů je podobná mongolské, název Horda je převzat z termínu „Orda“ od Turků a Mongolů a existence tzv. „blademasters“ byla převzata od samurajů (Wowpedia.fandom 2022c).

Nemrtvé, kteří se nazývají Forsaken, odlišuje od běžných nemrtvých především inteligence a sebeuvědomění. Díky oslabení moci Arthase, který je ovládal, nabyli svého vědomí, uvědomili si, co vše provedli a že svět chce, aby neexistovali, semkli se proto pod vedením Sylvanas, jenž poslala do různých ras žádost o spolupráci a té bylo vyhověno u Tauren, kteří je tak dostali pod ochranu Hordy (Wowpedia.fandom 2022c). Člen Forsaken vznikne oživením mrtvého (připoutáním jeho duše k tělu za užití magie), což má jen malou šanci na úspěch, neboť tento proces může snížit inteligenci, morálku, nebo vést jedince rovnou ke spáchání sebevraždy po jeho oživení (Wowpedia.fandom 2022c). Nejhorším trestem je poprava a pokud jedinec vědomě přijme smrt, je jeho poslední (Wowpedia.fandom 2022c). Část stále věří ve Světlo, ale většina spíše v Nicotu, protože mají pocit, že je Světlo zradilo a navíc jim, v jejich nemrtvé formě, ubližuje (Wowpedia.fandom 2022c). Forsaken jsou si nejbliž s Krvavými elfy, díky Sylvanas (Wowpedia.fandom 2022c). Celkově mají poměrně pokřivenou etiku, nebojí se experimentů na věznicích, či užití moru, proto jim (mimo Krvavých elfů) mnoho ras Hordy nedůvěřuje. Není překvapením, že inspirací byla především média z devatenáctého a dvacátého století vyobrazující duchy, nemrtvé a tak dále (např. banshee, Frankensteinovo monstrum atd.) (Wowpedia.fandom 2022c). Údajně se tvůrci také inspirovali kostnicí v Sedlci (Wowpedia.fandom 2022c).

Tauren, rasa humanoidních krav, je poměrně mírumilovná společnost původně kočovná a soustředěná okolo šamanismu, lovu, uctívání Matky Země a přírody (Wowpedia.fandom 2022c). Tauren se v rámci ceremonií drží jednoduchosti a zachovávají si své zvyky z doby nomádké, například své mrtvé spalují (Wowpedia.fandom 2022c). Využívají také totemy, kouřové signály a jejich kuchyň je zaměřena na ryby, maso, zeleninu a především jídla z kukuřice (Wowpedia.fandom 2022c). Je zřejmé že silnou inspirací byli původní obyvatelé Ameriky, ale i řecké mýty o Minotaurovi.

Trolové patří k nejstarším původním rasám na Azerothu, dělí se na několik podskupin adaptovaných na konkrétní prostředí. Mají tři prsty, menší kly a jsou velmi agilní, v dětství na nich může vyrůst i mech a trolové v džungli mají srst (Wowpedia.fandom 2022c). Důležitým prvkem v jejich kultuře jsou Loa, kteří jim mohou požehnat, nebo ublížit, voodoo

a kanibalismus lze také najít v každém kmeni (Wowpedia.fandom 2022c). Trolové mumifikovali své mrtvé a dokonce je i oživovali, v pozdější době někteří přešli na kremaci kvůli moru (Wowpedia.fandom 2022c). Inspirací jsou Karibské ostrovy a Afrika, což může být slyšet a vidět v promluvách trolů (Wowpedia.fandom 2022c). V rámci architektury a uspořádání společnosti tvůrci využili především aztéckou, mayskou a inckou kulturu (Wowpedia.fandom 2022c).

Krvaví elfové, původně „High elves“, jsou rasou elfů se společností centrovanou okolo Sunwell, což je nejen opak Nočních elfů a jejich víry v Měsíc, ale také jakási sluneční studna vyrobená magií ze Studny věčnosti. Arthas s nemrtvými je napadl a studnu zničil, což vedlo k nemalým problémům u na magii závislých elfů (Wowpedia.fandom 2022c). Část se vydala hledat řešení a spolupracovala s lidmi, kteří měli nemalé předsudky a nakonec elfy vyhnali (Wowpedia.fandom 2022c). Hierarchicky se jedná o království, ale protože je princ opustil, zůstávají Krvaví elfové pod vedením regenta. Inspirací byl orientalismus, stereotypizace islámských kultur, německá mytologie, Francie a v neposlední řadě různé fikce (Wowpedia.fandom 2022c). Konkrétně byly inspirace převzaty z Pána prstenů, hry Warhammer, folklórních povídek o elfech, Byzance, užívání runových kamenů, mýtů o fénixovi a podobně (Wowpedia.fandom 2022c).

Goblini jsou některými považováni za satirickou rasu, protože se jedná o rasu zaměřenou především na peníze a celková jejich historie se může zdát jako velký vtíp. Mohou například používat magii Světla jen díky tomu, jak hluboce věří v peníze a aby mohli používat šamanismus a elementy, tak daným elementům zaplatili. Mimo peníze milují výbuchy a technologie, dá se říci, že jsou jakousi paralelou aliančních gnómů. Z původně neinteligentní rasy pygmejů se stali goblini po konzumaci jistého nerostu a díky své nově nabyté inteligenci byli schopni zotročit své zotročovatele. V hlavním městě Hordy žijí v části nazývané Goblinské slumy, jedná se o část plnou špíny, technologie a kontaminace, což se údajně goblinům velmi líbí (Wowpedia.fandom 2022c). Jejich posmrtným životem je „párty“, proto je každý goblin pohřben s tím nejcennějším co má, aby si to mohl v posmrtném životě užít (Wowpedia.fandom 2022c). Nebožtík dokonce může mít i list posmrtných darů, které mu mají truchlící do hrobu vložit jako uctění (Wowpedia.fandom 2022c). Inspirace je hojně ze stereotypů Židů, Američanů a Italů, které lze najít v médiích (Wowpedia.fandom 2022c). Goblini mluví americkým akcentem, často dělají bankéře, mají velké zahnuté nosy a pojmenování goblin se užívalo jako hanlivé jméno pro bankéře a Židy především (Wowpedia.fandom 2022c). Zajímavostí je, že

jsou například kritizováni Tauren za zničení pravého smyslu Vánoc kapitalismem (Wowpedia.fandom 2022c).

Nightborne byli původně Noční elfové, kteří se díky působení Noční studny vyvinuli v jiný na dané studni silně závislý elfí typ (Wowpedia.fandom 2022c). Pokud se jim nedostává magie, stanou se z nich „Withered“, což jsou jakési shrbené a pološílené zombie. K Hordě se přidali, protože se jejich vládkyně přidala na stranu démonů, což se mnohým nelíbilo a přestože ji porazili za pomoci hráčů, stále mají někteří tendenci považovat ostatní rasy za ty „nižší“, „nesofistikované“ a „hloupější“ (Wowpedia.fandom 2022c). Silná inspirace je z francouzské historie a kultury a hry Dračího doupěte – jména, afinita k výrobě vína, heraldické květiny atd. (Wowpedia.fandom 2022c).

Highmountain Tauren pochází vývojově z Tauren, rozdíl je především v tom, že Highmountain Tauren mají paroží. Náboženství, kultura a vše ostatní je jinak totožné.

Mag'har orkové jsou jediní orkové, kteří nebyli pod nadvládou démonů (trochu ironicky díky Garroshovi, který pak téměř zničil Hordu), což dokazuje i jejich barva kůže, která má odstíny červené, šedé až béžové barvy. Jejich společnost je silně šamanistická, zaměřena na přežití a osobní čest a má ritualizované boje (Wowpedia.fandom 2022c). Jméno Mag'har tvůrci převzali z maďarského pojmenování Maďarů „magyar“ (Wowpedia.fandom 2022c). Silná inspirace je také převzatá z Balkánu a Turecka (Wowpedia.fandom 2022c).

Společnost Zandalari trolů je soustředěná především na vědění, zachování historie a Loa. Na rozdíl od jiných trolů, Zandalari nemají ohnutá záda. Jejich společnost je silně kastovní, na vrcholu je král a pod ním rada rádců (Wowpedia.fandom 2022c). Inspirací byly především národy Jižní Ameriky a Afriky (Wowpedia.fandom 2022c). Důkazem jsou prvky z mayské a aztécké architektury, hlavní město postaveno podle mýtu o El Doradu, svatyně podobné Machu Picchu, mumifikace a další prvky (Wowpedia.fandom 2022c).

Vulpera, humanoidní lišky, je nomádský národ využívající karavany, alpaky a hyeny. Inspirací byl především fenek, ale jinak používají téměř všechny animace z goblinů, další inspirace je tak těžké najít.

### **4.2.3 Pandaren**

Pandaren, jak už z pojmenování napovídá, je rasa humanoidních pand. Pochází ze specifického ostrova, kde bývali otroky. Poprvé je hráči mohli vidět ve hře Warcraft III, ve WoW jako

takovém se objevili až s čtvrtým rozšířením, z rasy původně zamýšlené jako vtip se stal, dá se říci, hit, který rozdělil hráčskou komunitu (Wowpedia.fandom 2022c).

Mají vcelku jasnou filosofii, žijí v přítomnosti, každý okamžik berou jako ten poslední (Wowpedia.fandom 2022c). Je těžké je naštvat, snaží si zachovat především kladné a neutrální emoce, neboť na jejich ostrově s každá negativní zhmotní a ničí vše ve svém okolí (Wowpedia.fandom 2022c). Velká část jejich kultury je převzatá z čínské a japonské kultury a z běžných pand. Například pohřební ceremoniální rituál zahrnuje zapálení vonné svíčky, což bývá tradičním zvykem v několika asijských kulturách (Wowpedia.fandom 2022c). Je zde velký důraz na jídlo, což, mimo jejich lásky k bambusu, dokazuje existence šesti „tradičních způsobů (cest)“: Way of the Brew (vaření piva, čaje atd.), Way of the Grill, Way of the Oven, Way of the Pot, Way of the Streamer a Way of the Wok (Wowpedia.fandom 2022c). Hráč tak může pomocí profese vaření uvařit tradiční knedlíčky či smažené nudle.

Do hry Pandaren přinesli novou specializaci, nazývanou monk, která využívá k útoku hůl či holé ruce a byla inspirována bojovým uměním Tai-Chi (Wowpedia.fandom 2022c). Literární díla této rasy mají podobu svitků s textem jdoucím seshora dolů, zprava doleva. Pandaren věří ve čtyři bohy, které nazývají „August Celestials“ – bílého tygra, smaragdového čínského draka, červeného jeřába a nažloutlého jaka. Historie je soustředěná na různé příběhy a vyprávění, libovolně zpřístupněná hráči, která jsou zaznamenány skupinou nazývanou „Lorewalkers“ (Wowpedia.fandom 2022c). Jsou první a zároveň jedinou rasou, která si může vybrat, zda chce patřit k Alianci, či Hordě.

#### **4.2.4 Shrnutí**

Výčet všech ras a jednotlivých odlišností a specifík považuji za poměrně vyčerpávající, navíc nepostihuje, jakým způsobem jsou jednotlivé rasy vnímány hráči. Následující krátké shrnutí vychází tedy z mé zkušenosti, na co hráči dávají většinou důraz a z informací převzatých z hráči vytvořené wikipedie o herním světě.

V první řadě chci zdůraznit několik skutečností. Nemyslím si, že se tvůrci zaobírali kulturami, ze kterých převzali inspiraci, hlubším či detailnějším způsobem. Hodně převzatých prvků je hlavně vizuálních, protože snahou bylo jednotlivé rasy od sebe odlišit nejen fyzickými charakteristikami. To samé platí i o herních lokacích, kdy může hráč přejít ze savany do bažiny, která sousedí s pouští, jež leží hned vedle pralesa plného dinosaurů a ještěřů. Jak jsem již zmínila, hra je silně vrstvená a troufám si tvrdit, že cílem tvůrců bylo hráče překvapit, snad i šokovat určitou exotizací některých ras, a udržet tak jeho pozornost. Dalším důvodem, proč si

myslím, že se tvůrci inspirovali pouze povrchně, je i skutečnost, že každá rasa má vlastní kulturu a ta zůstává neměnná nehledě na okolní prostředí a jeho změny. Kultura jednotlivých skupin je esencionalizována a slouží spíše k typologizaci dané skupiny. Lidé nežijí v domovech Nočních elfů, jsou v nich jen hosté a v malém počtu. Nočního elfa u trpaslíků také velmi těžko pohledáte. Nemrtvého zase naleznete nejčastěji vedle různých chemických strojů. Chci tím říci, že každá rasa je vykreslena poměrně stereotypně a tyto charakteristiky jsou tvůrci udržovány. Hráč může přesně odhadnout které rase daná vesnice nebo město patří jen podle stylu architektury a nezáleží na tom, jestli je zrovna v tundře, v bažinách nebo v poušti. Krvavý elf z neutrálního města v magickém lese na severu mapy má stejnou kulturu a hodnoty jako Krvavý elf z jejich hlavního města sídlícího na louce, nehledě na to jak dlouho v tom neutrálním městě podle příběhu „žije“. Každá kultura je jako koule na kulečnickém stole, neboť naráží do druhé ale neprotnou se (Wolf 1982: 41)

Nabízí se otázka, zda na tom hráčům vůbec záleží, zda si toho všimají. Troufám si tvrdit, že si toho všimnou, ale nevěnují tomu pozornost, protože to není důležitým aspektem hry. Více hráče zajímá, jaké bonusy mu daná rasa přinese, nebo její vzhled a animace. Bývalá spoluhráčka Am si vybírala rasu zásadně podle vzhledu, což je mimoděk jeden ze stereotypů asociovaný s ženskými hráči, často tak volila Krvavé elfy. Oproti tomu hráči Sw a C volili zásadně podle vzhledu zbroje na dané rase, proto hráli za orky, kteří mají největší ramenní zbroj ze všech ras (proporčně k tělu). Hráč Te zase hrál pouze za lidské a nemrtvé ženské charaktery, protože ho vzrušovaly. Hráče spíše nežli kultura zajímá příběh, alespoň toto tvrzení je platné z velké míry u hráčů nemrtvých, kteří chtějí být těmi 'zlými'. Nemalá část hráčů si vybírá rasu svého charakteru podle svých vnitřních pocitů a projekce do hry – viz různé role-play servery (ve kterých předstírají, že jsou starostové města, policie atd.), předstírání pohlavního styku mezi postavami<sup>21</sup>, nebo objevování sebe samého (například hráč Mt hrál výlučně za vlkodlaky a později se stal členem furry komunity<sup>22</sup>). Nicméně jsem se setkala i s hráči, kteří volili herní rasu na základě svých zkušeností v předchůdcích hry World of Warcraft.

### 4.3 Náboženství

Stejně jako historie a rasy je i náboženství ve hře poměrně komplexní. Existuje zde několik dichotomických skupin, které se mohou vzájemně proplétat, ale většinou existují odděleně.

---

<sup>21</sup> V tomto případě volí hráči nejčastěji ty rasy, které považují za nejvíce ženské a mužské. Nechvalně známým pro erotický role-play je server Moo, kde se těchto aktivit účastnila nejvíce Alianční frakce hráčů.

<sup>22</sup> Být „furry“ znamená být antropomorfním zvířetem. Členové této komunity se se zvířetem identifikují, mohou nosit i obleky (fursuits) vytvořené podle vzhledu daného zvířete a považují ho za součást své identity.



Z jakého důvodu ale náboženství ve hře existují, je poměrně sporné. Heidi Campbell je toho názoru, že počítačové hry využívají náboženství nikoli jen jako ozdobu, ale jako jádro herního designu (Campbell et al. 2015). Osobně se přikláním k důvodu jejich existence z nutnosti dodat světu hlubší význam a hloubku, neboť co jiného pomůže lépe oddělit rasy mezi sebou nežli kultura a náboženství? Navíc je nutno vzít v potaz, že některé specializace postav (například kněz nebo paladin) bez své víry nemohou existovat, protože právě z ní dostávají svou moc. Náboženství je tak ve WoW jeden z ideálních prostředků pro podporu vcítění se do svého charakteru a RP (role-playe)<sup>23</sup>.

Hra má oproti offline světu jednu z nepředstavitelných výhod v rámci náboženství – bohové, polobohové a všechny síly, ve které obyvatelé Azerothu věří, existují ve fyzické formě (či mají určité fyzické projevy) a je možné je i ve hře potkat. Rasy tak občas personifikují svou víru do podoby boha, spíše ale rozumí svému „bohu“ jakožto symbolu jejich filosofických hodnot (Wowpedia.fandom 2021). Každá víra má i vlastní koncept posmrtného života, normy a tabu (Wowpedia.fandom 2021). Svět Azerothu změnil podobu především přechodem ze hry pro jednoho hráče na MMO svět. Jak podotkl hráč Mo: „*Ve Warcraftech I a II můžeš najít, že za světlem stojí jeden bůh. To už ve WoW nenajdeš.*“ Ve hře bylo možné nalézt úkol, který existenci singulárního boha zmiňoval<sup>24</sup>, ale tento úkol byl smazán v rámci rozšíření Cataclysm (Wowpedia.fandom 2021).

### 4.3.1 Světlo a Nicota

Víry ve Světlo a Nicotu patří k nejzákladnějším vírám ve WoW. Zprvu bylo pouze Světlo ve formě jakési mléčné dráhy, ale jak jeho určité části proudily a zhasínaly, vytvořila se Nicota (Wowpedia.fandom 2022h). Svým bojem tyto dvě fundamentální síly vytvořily sérii výbuchů, jež dala vzniknout vesmíru (Wowpedia.fandom 2022h). Kousky Světla pak daly život různým organismům na jednotlivých planetách, oproti tomu Nicota stvořila Staré Bohy a je brána jako, můžeme říci, konstantní a největší nepřítel ve hře.

Světlo primárně léčí, ale nemrtvým ubližuje (což je mechanika fungující pouze v příběhu a nikoliv ve hře), proto nemrtví tíhnou spíše k Nicotě. Aby jedinec mohl užívat magii Světla, musí svému cíli bezmezně věřit a dodržovat specifický řád, proto Světlo může používat i skupina Scarlet Crusade, kteří jsou víceméně fanatickou inkvizicí.

---

<sup>23</sup> Podrobnější diskuse k tomuto tématu lze nalézt například u Alessandra Testy (2014), Terryho Ray Clarka a Dana W. Clantona (2012), Heidi Campbell (ed.) (2012) a další.

<sup>24</sup> Konkrétně se jednalo o slova: „May your determination and faith, carry you through this ordeal. Should you fail, know that your God smiles down upon you, mortal.“ (Wowpedia.fandom 2021)

Zmíněné síly můžeme vcelku jednoduše připodobnit ke křesťanství, přestože to nebude do detailu odpovídat. Světlo jakožto Bůh a jeho andělé a Nicota jakožto Satan a démoni. Bůh stvořil život, Satan pak demony a je brán jakožto hlavní nepřítel. Víra a křesťanské symboly (kříže atd.) se využívají jakožto ochrana proti démonům, neboť se věří, že jim ubližují (viz exorcismus atd.), což podle příběhu funguje i ve hře. Několik schopností hráči propůjčuje i podobu anděla. Nemrtví by pak mohli přeneseně představovat nejen hříšné duše, ale i demony. Nemluvě o tom, že se křesťanská víra soustředí na srdce a duši, cílem je jakýsi dobrý ideál a to lze nalézt i ve hře. Nemohu opomenout ani inkvizici, která má svou podobu i ve WoW (konkrétně se jedná o skupinu Scarlet Crusade).

V rámci institucí uctívající Světlo zmíním dvě, podle mého názoru, nejzajímavější – Scarlet Crusade a Church of the Holy Light. Church of the Holy Light je dominantní především u lidí. Hlavní představitel není znám, ale v rámci hierarchie lze nalézt arcibiskupy, biskupy a velekněžky (Wowpedia.fandom 2022h). Cílem této organizace je vytvořit svět plný spravedlnosti, dobra a cti (Wowpedia.fandom 2022h). Důležité jsou především tři ctnosti – respekt, houževnatost a soucit (Wowpedia.fandom 2022h). Mezi primární aktivity této organizace patří modlení, charity, starání se o zraněné, ceremonie a další, které lze najít i v offline světě (Wowpedia.fandom 2022h). Church of the Holy Light vznikla na základě altruistického sebeobětování se a následných snů o pěti nelidských formách (nazývaných Naaru) pulsujících Světlem (Wowpedia.fandom 2022h). Nyní k několika drobným paralelám s offline světem, paladinové a kněží se mohou ženit (či vdávat) a mít děti, vzhled chrámů je inspirován gotikou (především z Velké Británie), neexistuje zde papež a kněží nemají rádi magii, což bylo inspirováno honem na čarodějnice (Wowpedia.fandom 2022h). Tato organizace tedy přebírá zjevné prvky z křesťanské církve<sup>25</sup> z offline světa, ale jsou zde i nepatrné rozdíly.

Scarlet Crusade je organizace poměrně fanatická, kdysi vedená inkvizitory a generály, nyní rozdělená a bez řádného vedení (Wowpedia.fandom 2022h). Vznikla jakožto odnož paladinského řádu, byla zasvěcena vyhlazení nemrtvých, nicméně tato organizace uznává především lidi a ostatní rasy považuje spíše za ty „nižší“ a „nečisté“, jež přenáší mor a proto je třeba je zničit (Wowpedia.fandom 2022h). Scarlet Crusade byl veden démonem, který členy ještě více zkazil a tak tato organizace byla hráči (oficiální příběh nespecifikuje kterými hráči)

---

<sup>25</sup> Je poměrně diskutabilní, zda přejímá více prvků z katolické církve nebo z protestantské. Dovolují si tvrdit, že se hra inspiruje převážně katolickou církví, ale využívá prvků i té protestantské – paladinové se mohou ženit, hráčův ženský charakter může být kněz (v originále „priest“). Ve hře nenalezneme ani papeže a ani mše. Myslím si, že tvůrci využili pouze laického pohledu, nerozlišovali mezi těmito církvemi čistě z marketingových účelů, nechťeli naštvat ani jednu ze stran.

zničena. Herní podoba úplně příběhu neodpovídá, tuto organizaci lze ve hře stále nalézt a v určité podobě se vyskytuje téměř v každém herním rozšíření snad právě kvůli tomu, že je hra vrstvená a tato organizace je poměrně oblíbená mezi hráči, kteří na její počet vytvořili několik cechů s podobným názvem a existuje i herní server (Wowpedia.fandom 2022h).

Existuje i několik výjimek, kdy nemrtví užívají magii Světla, což by vzhledem k dostupným informacím z lore (příběhu, viz slovníček) mělo být nemožné. Mezi tyto výjimky patří Alonsus Faol, bývalý arcibiskup Church of the Holy Light a jeden ze zakladatelů paladinského řádu (Wowpedia.fandom 2022h). Druhým nemrtvým je Calia Menethil, sestra Arthase (hlavního nepřítele třetího rozšíření, který patří k nejoblíbenějším postavám) jež byla oživena bytostí Naaru a měla by ostatní nemrtvé vést (Wowpedia.fandom 2022h).

Zatímco Nicota je spojována s myšlením, pudem sebezáchovy a negativními emocemi (strachem, panikou, pochybností atd.), Světlo je spojováno s pozitivními emocemi, srdcem a duší (Wowpedia.fandom 2021d). Ani jedna z těchto sil není schopna ukázat čistou pravdu a budoucnost, neboť ani jedna není samostatně odpovědná za vznik vesmíru, což vede k zajímavé myšlence o neexistenci černobílého světa a nutnosti rovnováhy (Wowpedia.fandom 2021d). Světlo umožňuje hráčům hrát za specializaci paladina a kněze (v roli ošetřovatele), Nicota pak za kněze (v roli Dps, hráče útočícího na nepřátele, viz slovníček).

### **4.3.2 Arcane magie versus Fel magie**

Arcane magie je využívána především specializací mágů, je to magie pohrávající si s časem a prostorem, která reprezentuje pořádek (Wowpedia.fandom 2022b). Jejím opakem je Fel magie, jež vznikla bojem mezi Světlem a Nicotou, reprezentující chaos a je využívána specializací warlocků, lovců démonů a démonů (Wowpedia.fandom 2022f).

Někteří nemrtví věří, že existuje jakási ozvěna jejich předchozího života v jejich momentálním nemrtvém stavu (těle) a snaží se k němu dostat skrze užití Arcane magie (Wowpedia.fandom 2022b). Uživatelé této magie se často na ní stanou závislí (toto pravidlo platí i na nemrtvé), což je ukázáno především v rozšíření Legion (Wowpedia.fandom 2022b). Fascinující je, že dané echo předchozího života hledají nejen uživatelé Arcane magie, ale i Fel magie, kteří využívají mnohem horší cesty a prostředky, aby se k němu dostali. Fel magie totiž amplifikuje negativní vlastnosti (například násilí, netrpělivost), zatemňuje mysl a její uživatel tak ztrácí empatii (Wowpedia.fandom 2022f). Jedním z důkazů je to, že warlock (specializace hráče) využívá soul shards, což jsou fialové krystaly, do kterých chytá duše svých nepřátel, aby je použil k vyvolání démona nebo k jiným útokům.

Zmíněné magie by bylo možné považovat za jakési prostředky či kultury, organizace, neboť Fel mágové neuctívají Fel jako takový (naleznou se samozřejmě výjimky), ale spíše demony (kteří jim skrze Fel dávají sílu) a nepřímo Nicotu, blíže by tak měli k určitému typu sekty. Oproti tomu Arcane mágové mají blíže k určitému církevnímu řádu kvůli nutnosti dodržovat přesný řád a také tomu, že nepřímo uctívají Světlo (spíše řád, který symbolizuje).

### **4.3.3 Šamanismus, Druidové a Geomanceři**

Geomantie je velmi podobná šamanismu, rozdíl je v tom, že Geomanceři (stejně jako Cryomanceři, Hydromanceři atd.) nejsou přístupní hráčům jakožto specializace postav a existují tak pouze v herním příběhu. Geomancer využívá elementy země, ale navazuje s nimi kontakt pomocí tanců a kreslení run (Wowpedia.fandom 2022g). Inspirací pro Geomancery byla metoda interpretování znaků v písku (arabská a čínská tradice), či dopadu hlíny při jejím hození (africká tradice) (Wowpedia.fandom 2022g).

Šamani využívají ke komunikaci s elementy ceremoniální totémy, pokud ale násilím využijí jakýkoliv element, již nikdy nemohou elementy kontaktovat. Šamani neuctívají přírodu jako takovou (čímž se liší od druidů), uctívají své předky a elementály (Wowpedia.fandom 2020). Šamanismus byl původně, při vydání hry, vyčleněn pouze pro frakci Hordy (konkrétně orky, troly a taureny). Šamanismus přebírá velkou inspiraci z animismu a totemismu offline světa.

Druidové využívají a uctívají přírodu, za pomoci poloboha Cenaria jsou schopni hráči měnit podobu svých postav ve specifická zvířata umožňující jim zastávat všechny dostupné role (tanky, ošetřovatele, dps – viz slovníček). Počátkem druidismu je Cenarius, pán lesa a syn bohyně Měsíce Elune (která je zároveň poskytuje svým kněžkám moc Světla), který zprvu učil rasu Yaungol (humanoidní jak divoký, předchůdce taurenů – hratelné rasy), později se začal věnovat hlavně Nočním elfům (Wowpedia.fandom 2020). Druidové žijí v koexistenci s přírodou, chápou, že vše má svou cenu a vše živé spolu souvisí, snaží se proto udržet přírodní rovnováhu (Wowpedia.fandom 2020).

### **4.3.4 Velká náboženství**

Elune (Mu'sha, „Bílá paní“), bohyně vystupující v podobě Měsíce a představující život, je sestrou Zimní Královny (dohlížející na jedno z možných míst posmrtného života) (Wowpedia.fandom 2022e). Elune je spojována především s Nočními elfy, kteří jsou považováni za její oblíbené děti (neboť ji začali uctívat, protože si mysleli, že pobývá ve Studni Věčnosti), nicméně v taurenské kultuře je chápána jakožto levé oko Matky Země

(Wowpedia.fandom 2022e). Noční elfové ji považují za jednoho z mnoha bohů, kteří vytvořili svět, chápou ji jakožto hlavního (ale ne jediného) boha (Wowpedia.fandom 2022e).

Matka Země ztvárňuje přírodu ve formě singulárního božstva a je uctívána především rasou taurenů (hratelná rasa vypadající jako polidštěný skot domácí) jakožto tvůrkyně země a všeho živého (Wowpedia.fandom 2022d). Měsíc je jejím levým okem, Slunce (An'she) zase pravým a Modré dítě (malý měsíc, Lo'sho) vzniklo z jejích slz (Wowpedia.fandom 2022d). Matka Země je odpovědná za vše, co se stane a protože se z ní vše rodí, vše se k ní po smrti navrátí (Wowpedia.fandom 2022d).

Otec Nebe je uctíván jako opak Matky Země rasou taurenů a má hlavní úlohu při uctění památky mrtvého (Wowpedia.fandom 2021c). Taurení věří, že když se tělo taurena spálí, bude pak uvítán jak Matkou Zemí, tak i Otcem Nebem (Wowpedia.fandom 2021c).

An'she je pravým okem Matky Země a zároveň Sluncem, dvojčetem Měsíce (Mu'sha) v taurenské mytologii (Wowpedia.fandom 2022a). An'she je nositelem světla a života, proto jej využívají hlavně taurenští kněží a paladinové, a je tak brán jako opak síly Měsíce, kterou využívají hlavně druidi a Noční elfové (Wowpedia.fandom 2022a).

Staří Bohové jsou paraziti a fyzické manifestace Nicoty, jejichž podoba je inspirována Lovecraftovými horory a to především Cthulhu. Všichni, kteří se vyskytovali na Azerothu, byli použiti jako závěreční nepřátelé lokací různých rozšíření hry a byli tak poraženi, což vedlo, podle tvůrců, k určité destrukci světa Azerothu (Wowpedia.fandom 2022ch). Své příznivce získávali Staří Bohové konstantním telepatickým šepotem, protože jsou uvězněni pod povrchem země (Wowpedia.fandom 2022ch).

Loa je pojmenování mocných bytostí jako jsou divocí bohové (většinou uctívání druidy), Staří Bohové, či duchové a přízraky (Wowpedia.fandom 2021a). Loa silně souvisí s trolly a ve hře především se Zandalari trolly. Loa spíše nemají tvar, ale existuje několik výjimek jako je Rezan, Loa králů, v podobě Tyrannosaura rexe ve zlaté zbroji, či Bwonsamdi, Loa smrti, v podobě troly s viditelnými kostmi. Loa mají silný vliv, mohou propůjčit svou sílu, nebo trestat, vše závisí na počtu věřících, obětovaných obětí a předmětů (Wowpedia.fandom 2021a). Loa mají úlohu, dá se říci, patrona, neboť existuje Loa lovu, Loa znalostí, Loa vychytralosti, Loa zlodějů a další (Wowpedia.fandom 2021a). Velká inspirace je zde přebírána z afrických a indiánských věr, jejich historie a vyobrazení v médiích (Wowpedia.fandom 2021a). Příkladem může být souvislost s voodoo či podoba jmen (Quetz'lun například) (Wowpedia.fandom 2021a).

Mezi další náboženství můžeme zařadit uctívání draků, Titánů, Tidemother a Cult of the Damned, který uctívá Arthase a jeho vliv na nemrtvé (Wowpedia.fandom 2021). Nicméně tato náboženství se vyskytují ve hře pouze omezeně v podobě několika zmínek a úkolů a mají mnohem menší vliv než ta výše zmíněná.

#### 4.3.5 Malá náboženství

Náboženství, kterým se zde budu věnovat, jsou velmi malá, často bez výrazné prezenze ve hře. Většinou se jedná o běžně se vyskytující zástupce ras ve hře, kteří začali být uctíváni kvůli své síle. Hráč To poukázal na ideu: „*Na tom je krásně vidět zbožštění, viš? Slabší jedinci ze strachu uctívají silnějšího. Nemyslím si, že to byl záměr tvůrců. Je ale super, že takového udělaného boha může hráč zabít, protože si pak přijde silnější, pokud teda zná lore* [příběh – pozn. autorky práce], *jinak je to jen další mobka* [běžně se vyskytující a slabý nepřítel – pozn. autorky práce].“ Příkladem může být Arkkoroc, což byl mořský obr, nicméně je přítomen pouze v prvních třech rozšířeních hry a v příběhu světa není důležitý. Dalším je Borrok the Devourer, obrovský červ, který je uctíván ogry a hráči zabit.

Rasa Tuskarr, zobrazována jakožto humanoidní mrož, věří v několik bohů – v Tayutku, která vedla Tuskarr předky do jejich země, v Karkuta, boha dohlížející na mrtvé (spekuluje se, že je personifikací Arthase), v Issliruka, ducha války a v Oacha'noa, což je bohyně osudu, se kterou v rámci úkolu interaguje i hráč (Wowpedia.fandom 2022i).

Rasa Arakkoa, humanoidní ptáci, věří v Terokk, což byl jejich největší válečný hrdina a podle legend i jejich bůh Rukhmar ve smrtelné podobě (Wowpedia.fandom 2021b). Dalším bohem je Anzu, havran, kterého mohou hráči, stejně jako Rukhmar, zabit a získat z něj jezdecké zvíře.

Murloc, což je poměrně vzhledově fascinující rasa a maskot celé hry, věří v Deep Mother, jakousi obdobu Matky Země sídlící v oceánech. Dále věří v The One in the Deeps, u něhož se spekuluje, zda je to Starý Bůh nebo Neptulon – nejvyšší vodní element a možná i reference k Neptunovi (Wowpedia.fandom 2021b). Posledním bohem je Zar'jira, duch nagy (rasa tvořena humanoidními vodními hady, ženy mívají lidštější podobu a často čtyři paže) snažící se o vyhlazení trolů (Wowpedia.fandom 2021b). Náboženství Murloc je polyteistické, animistické a šamanistické a především zaměřené na vodu. Zajímavé je, že uctívají prakticky vše, co je silnější než oni sami, proto se jejich panteon bohů poměrně rychle mění (Wowpedia.fandom 2021b).

### 4.3.6 Shrnutí

Náboženství ve světě World of Warcraft je nepochybně zajímavé téma, ale bohužel jen pro výzkumníka. Hráč tomuto tématu věnuje pramálo pozornosti. Hra je na sebe vrstvená a herní příběh je často velmi ořezaný, kdo nečte knihy má malou šanci se orientovat ve jménech postav natož bohů. Jakožto hráče mě nikdy nenapadlo, že jsou Anzu a Rukhmar bohové, vždy jsem je brala jako prosté nepřátele vytvořené proto, aby hráči neztráceli zájem o hru (přece jen Rukhmar vypadá jako ohnivý pták a kdo by ho nechtěl mít jako jezdecké zvíře). Nejvíce jsem tam vnímala rozkol mezi náboženstvím Světla a Starými Bohy, ale to jen kvůli poměrně velkému množství herních kostelů a chrámů. Domnívám se, že náboženství je ve hře pouhým detailem, který dotváří určitý obraz o dané rase, přidává hráčům určité úkoly (například hráči plní úkoly pro Loa), ale jinak nemá hlubší roli.

## 4.4 Zjednodušení světa

Nemyslím si, že je možné vnímat World of Warcraft jakožto jednoduchou hru, byť se to na první pohled může zdát. Hráč, který teprve začíná, s největší pravděpodobností vnímá frakci Alianci zobrazující dobro a Hordu zobrazující zlo. Do toho do příběhu zasahují nemrtví, démoni a podobně, což jistě přidává na dramatickosti. Jakmile se ale hráč dostane hlouběji do příběhu, zjišťuje, že mimo demony je vše morálně šedé a jedinou jednoduchou dichotomií tam je Světlo a Nicota.

Jeden z původních tvůrců, John Staats, vypověděl, že WoW bylo vytvářeno skupinově, každý měl prostor, aby řekl svůj nápad (Cambell 2020). Atmosféra prý byla natolik dobrá, že se zapojovali i introverti, byť tvorba hry fungovala spíše jako pokus-omyl a často věnovali několik hodin práce slepé uličce (Cambell 2020). Hra vycházela ze série Warcraft a knižní předlohy, zprvu využívala feedback hráčů a zpřístupňovala na jeho základě i určité rasy (Wowpedia. Fandom 2022). V několika posledních rozšířeních nedával Blizzard hře takovou péči jako v jejích počátcích, na což upozorňuje řada Youtuberů<sup>26</sup>, nemluvě o stovkách komentářů pod jejich videi. Nepomohl ani odchod jednoho z předních tvůrců příběhu jménem Chris Metzen v roce 2016.

Svět WoW můžeme chápat nicméně jako expanzi či redukci každodenní reality. Této myšlence se věnuje Matouš Márai (2012). Popisuje, že hráči hrající MMO pro zábavu chápou tyto hry jakožto rozšíření offline světa, neboť je to pro ně oddych, mohou dělat věci, které se v offline světě dělat nedají, ve hře jim nemizí již dosažené úspěchy (např. fyzická, znalosti atd.)

---

<sup>26</sup> Pořad o hrách, Platinum WoW, CarbotAnimation, Captain Grim, Gorak's Guide a další.

(Márai 2012). Problém ale nastává, pokud jsou hráči do hry více ponořeni, ať již kvůli členství v cechu či jiným ‚povinnostem‘, protože pak často redukuje hru čistě na práci. Musí udělat denní úkoly, získat materiál, připravit lektvary na skupinové akce a tak dále, vesměs se to dá považovat za druhé zaměstnání. Mnoho hráčů i tak preferuje ve svém volném čase hrát WoW, což vede k redukci jejich reality, nevěnují se v takové míře jiným koníčkům a offline přátelům. Takoví hráči jsou v extrémních případech nazýváni „hardcore hráči“ (Márai 2012).

#### **4.5 Ostatní drobné paralely**

Mimo inspirování se různými kulturami a náboženstvím hledá WoW inspiraci i v reálných osobách, svátcích, slavnostech, profesích, zaměstnáních, epidemiích, známých především evropských mýtech a literatuře. Hra je natolik obrovská, že není v mých silách zmínit vše, vybrala jsem proto pouze několik ukázek, jež jsou mi nejbližší.

V rámci slavných osob můžeme nalézt Ernesta Hemingway, který je ve hře vyobrazen jako trpaslík a vášnivý lovec Hemet Nesingwary, se kterým mohou hráči interagovat a získávat od něj úkoly. Proti Hemetovi Nesingwaryovi bojuje organizace zvaná D.E.H.T.A (Druids for the Ethical and Human Treatment of Animals, obdoba PETA organizace). Hráč může splnit úkol i pro adaptaci rytíře Dona Quijota de la Mancha, jenž je představen jakožto rytíř Maximillian of Northshire, který zasvětil svůj život Dolorii. Úkoly od tohoto rytíře, pokud se hráč rozhodne stát jeho Sancho Panzem, zahrnují zabití draků, záchránění tří sličných panen, modlení se a útěk před dračí královnou. Jako odměnu může hráč obdržet prsten nazvaný větrný mlýn.

Z offline světa tvůrci převzali i většinu zvířat – zhevry (zebry), žirafy, nosorožce, papoušky, racky, pavouky, tygry, lvy a další. Z mytologie pak draky, wyverny, čínské draky, gryfony, chiméry. Nemohu opomenout ani dinosaury, kteří se vyskytují v několika lokacích. Mimo měst inspirovaných fantazijními autory a evropským středověkem hráč může nalézt i farmy, typické historické vesnice, hřbitovy a katedrály, hrady a zámky. Z offline světa jsou také převzaté herní profese, příkladem může být vaření, šití, kovářství, kopání, sbírání květin, alchymie, koželužství a zpracovávání kůží, výroba šperků, rybaření, první pomoc či archeologie. Hra dále oplývá chirurgy, poštovními doručovateli (což si hráč sám může v jednom herním rozšíření vyzkoušet) i duchovními. Vzhledem k neutuchající válce hráč může nalézt sirotčince, armády, vzducholodě, bitevní lodě, zbraně hromadného ničení (ve formě šířitelného moru a radiace) či vojenskou gardu. Herní svět oplývá také hospodami, aukcemi a archeologickými artefakty.



Mor hraje ve hře zásadní roli. V první řadě se jednalo o prostředek užitý démony k vytvoření nemrtvých a zombie. Později se odehrál tzv. „Corrupted Blood incident“ v září v roce 2005 (Wikipedia 2022b). V jedné specifické lokaci se totiž hráči, při boji s bossem (jeden z hlavních nepřátel, viz slovníček), mohli nakazit a tato nákaza se přenášela na jiné hráče v těsné blízkosti. Někteří jedinci (v obou frakcích) to považovali za zábavu, proto jakmile se nakazili, teleportovali se do hlavního města, kde úmyslně nákazu šířili mezi ostatní. Blizzard tak byl nucen server nejen na chvíli vypnout, ale omezit i danou nákazu, aby ji hráči nemohli ,vynášet‘ z lokace. Tímto incidentem se zabývala řada výzkumníků<sup>27</sup> a dokonce měl být využit i při predikci chování jedinců v době pandemie<sup>28</sup>.

V neposlední řadě se Blizzard inspiroval svátky a oslavami z offline světa, většina z nich je doprovázena americkými tradicemi. Hráč tak může ve hře prožít Lunární festival, Valentýn, Velikonoce a hledat vajíčka, den dětí (během kterého se stará o sirotky), oslavu léta a ohně (s ohňostrojem 4. července), oslavu sklizně, Oktoberfest, Halloween, dušičky, díkuvzdání a samozřejmě Vánoce (místo Santy zde figuruje „Greatfather Winter“). Hráč může každý měsíc také navštívit kolotoče a zábavní park (částečně inspirovaný Monty Pythonem). Ve hře se také můžeme setkat s během proti rakovině prsu či módní přehlídkou.

Blizzard neopomněl ani udělat si srandu z některých hráčů, což dokládá úkol, během kterého se hráč sám stane NPC (nehratelnou postavou) a rozdává úkoly jiným. Celkem k němu přijdou tři jiní ,hráči‘ (také NPC) představující tři různé typy hráčů – Dumass (nadšený, ale netuší, co se děje), Kingslayer Orkus (toužící hlavně po zabíjení, obdivu a úspěchu, neustále také spamuje nesmyslnou hlášku „CAN YOU SMELL WHAT THE LOK'TAR<sup>29</sup> IS COOKIN'?“) a Johnny Awesome (který hráče označí za křupana a vysmívá se mu).

---

<sup>27</sup> Například Muhammad Ahmad et al. (2014); Jacob Kröger et al. (2021); Kai Holländer et al. (2020)

<sup>28</sup> Zmiňuje to například Jhaan Elker (2020), Amit Katwala (2020), Jeniffer Ouellette (2020), nebo Science Friday (2021)

<sup>29</sup> Lok'tar často říkají Orkové v ustáleném spojení „Lok'tar Ogar“ minicí „vítězství nebo smrt“, Lok'tar se dá doslovně tedy přeložit jako vítězství.



Obr. 1: Interakce hráče s Johnny Awesome

Zdroj: Screen obrazovky z pohledu postavy autorky práce

## 4.6 Ontologie herního světa

Ontologické zkoumání herní reality nabízí poměrně zajímavou možnost diskuse, neboť hledáme odpovědi na otázky o podstatě reality, jak ji lze zkoumat, zda je objektivní a nezávislá na našem vnímání, či je modifikována naším apriorním porozuměním a předpoklady. Ve hře se ale protínají dvě reality – jedna vytvořená tvůrci a druhá tvořená samotnými hráči. V předchozích kapitolách jsem se snažila přiblížit, jak vypadá realita vytvořená tvůrci. V této kapitole bych se chtěla pokusit nalézt alespoň částečně uspokojivé odpovědi na výše zmíněné otázky.

Co tedy existuje a co můžeme zkoumat? Jak jsem již zmínila, existují dvě reality a obě lze, podle mého názoru, zkoumat. Každá má určitou výpovědní hodnotu. V herní realitě je možné zkoumat způsob její tvorby, vytváření monster, různých mechanik, ale zároveň i myšlenkové pochody tvůrců a jejich vnímání offline reality. Tvůrci byli a stále jsou ve velké míře inspirováni kulturami USA a středověké Evropy, především způsobem slavení různých svátků a gotickými stavbami, náboženstvím atd. Do herního světa promítají také ve velké míře společenská dilemata a otázky z offline světa a marketingová rozhodnutí – viz první oficiální gay NPC (nehráčské charaktery) ve 2020 a celé rozšíření silně inspirované čínskou kulturou vydané po několika letech (v roce 2012) fungování WoW serverů v Číně (od roku 2008). Do určité míry můžeme mluvit o herním světě jako velmi zjednodušeném offline světě. V obou jsou různé kultury (byť tvůrci vycházeli ze svého laického a zobecňujícího chápání, kdy se

například inspirovali Indiány, ale už nerozlišovali kmeny, spíše smíchali vše do jednoho<sup>30</sup>), rozdílná životní prostředí (prostředí samo o sobě má velkou vyjadřovací hodnotu (Švelch 2012: 39)), různé styly staveb a náboženství. „Obrazový materiál či psaný text v počítačových hrách se navíc často řídí konvencemi převzatými z tradičních lineárních médií“ (Švelch 2012: 37). Tedy tvůrci hry se inspiřují nejen svým habitem, ale i lineárními médii, spojovníky mezi komunikátory a adresáty proudícími pouze jedním směrem – od komunikátora k adresátovi. Oproti tomu hry nejsou lineární, „hráč totiž svou aktivitou mnoho z těchto událostí sám spouští nebo vytváří“ (Švelch 2012: 41). World of Warcraft je ale lineární. Hráč má jedinou volnou ruku ve výběru frakcí, specializace a rasy, ale ani to mnohdy ne, neboť Horda bývá početnější (což znamená i větší šanci nalézt cech), role dps (dává pouze poškození nepříteli) málo chtěná (oproti tomu je tank nejvíce chtěný, potřebný a nejméně hraný) a každá rasa má pouze určitý výběr specializací (například goblini mohou být šamany, ale nemohou být paladiny). V rámci příběhu neovlivní hráč vůbec nic, byť může jednotlivé příběhy zón začít. Každá ze zón je určena pro specifické úrovně hráče, ten si tak může vybrat mezi dvěma zónami pro úroveň např. 10 až 20, ale i tak jsou určité zóny preferovanější (rychleji v nich hráč získává úroveň). Ve hře pro jednoho hráče daný nepřítel po zabití zmizí, tady se znovu po určitém časovém úseku objeví. Hráč tedy, podle mého názoru, ve hře nemá vliv na herní svět (určitý vliv má pouze offline svět a konkrétně marketing), má vliv pouze na hráčský. Jaroslav Švelch (2018) se také zajímá o ontologii nepřátel – proč jsou monstra monstry, jejich inspirace, účel, vzor atd. Tvůrci se mnohdy snaží vykreslit NPC (nehráčské charaktery) jako monstra – například Sylvanas, když použila mor na spojence i nepřátele, dále trollové provádějící krvavé oběti svému Loa apod., nemyslím si ale, že je hráči vnímají (a už vůbec ne Sylvanas) jako monstra, protože to hráči nevnímají jako „skutečnou“ realitu, která by se jich týkala a ovlivňovala je. Co tedy ještě v herní realitě zbývá ke zkoumání? Pravidla a herní mechaniky. Herní mechaniky ovlivňují zda hru (v případě World of Warcraft spíše různé instance a boj) vyhraje či prohraje (Švelch 2012: 37). Osobně mě napadá několik otázek, které by mohly snad inspiřovat další a detailnější výzkumy. Například: jsou pravidla herního světa stejná jako pravidla offline světa? Pokud ne, nakolik jsou si podobná? Proč je ve hře nepsaným pravidlem, že hráč nesmí kritizovat provozovatele a tvůrce dané hry? V offline světě v demokratickém státě přece může jedinec

---

<sup>30</sup> Pokud bychom se drželi této myšlenkové linie, pravděpodobně bychom dospěli k názoru, že trollové a Orkové mohou představovat tzv. ušlechtilé divochy. Lidé je označují jako divochy a sami tvůrci je tak vyobrazili, jejich společnost funguje na konceptu čestnosti (honor), dodržují své slovo, přebírají odpovědnost za slabší, udržují komunitu a následují pouze nejsilnějšího atd. Možná i proto je Horda hráči preferována.

kritizovat vládu i ostatní. Pokud budu dodržovat přesně stanovené mechaniky v offline světě, mám zaručený 100% úspěch jako ve hře?

V realitě tvořené hráči se lze zaměřit především na sociální rovinu – cech, motivaci, performativitu, užití jazyka, naplňování sociálních potřeb a jak hráči sami vnímají hru. V první řadě lze zkoumat tvoření hráčovy identity skrze jazyk (viz Bucholtz a Hall 2004), nebo skrze interakci s ostatními. Shanyang Zhao (2005) se ve svém příspěvku soustředil na skutečnost, že ostatní, se kterými ve hře hráč interaguje, jsou anonymní, jak tedy může hráč tvořit své já v rámci interakce, když získává pouze omezenou zpětnou vazbu? Poukazuje na to, že si dospívající vytváří „digitální já“, které je odlišené od jejich já z offline světa (Zhao 2005: 387). „Žítí“ a interagování prostřednictvím jejich digitálního já má zásadní roli ve formování jejich offline já (Zhao 2005: 387). Hráči si mohou ve hře a v herní komunitě vyzkoušet, jaké názory jsou přijímány, jak je jejich osobnost přijímána, zda se jim líbí reprezentovat se určitým způsobem atd. Nepopíratelnou výhodou je v tomto případě anonymita, jedinec může začít v komunitě (cechu, serveru atd.) kdykoliv od začátku. Sama jsem se (stejně jako několik mých online přátel) skrze hru hledala. Nicméně pokud má jedinec určitý obraz o svém já, se kterým je spokojen, často jej projektuje do své postavy. Výzkumným tématem může být zasahování WoW do běžného offline života. Alex Golub (2020) se soustředí na raidy (velké instance pro 10 až 25 hráčů, viz slovníček) a prolnutí herního světa do offline světa. Informace vychází z poměrně zastaralé verze hry (zmiňuje, že maximální úroveň je 80, což byla v rozšíření z roku 2008, poté se navyšovala až na 120 a nedávno byla snížena na 60), nicméně poukazuje na to, že hráči se vcit'ují do hry nikoliv kvůli její podobnosti s offline světem, ale protože ve hře mají „projekty“ (raidy, viz slovníček) zahrnující ostatní hráče a čím více se hráč zaváže danému projektu (například try hard cechy, kteří raidují i 6 hodin v kuse), tím více se daný projekt a hra prolíná do jeho života (Golub 2020: 39-40). Nejvíce je to viditelné v try hard cechu nebo u lidí, kteří se cítí nenaplněni životem v offline světě. Projevuje se to sledováním videí popisujících taktiku a mechaniky pro zabití nepřítele, zapínáním hry ihned po příchodu domů, hraním hry během pracovní doby atd. Nechci tím říci, že WoW je jen špatné, naopak má i mnoho dobrých účinků – naplňuje sociální potřeby (viz Whippey 2010, nebo Williams, Ducheneaut, Xiong 2006) společensky vyloučeným dětem a lidem (nebo během pandemie), je to určitý druh zábavy, pomáhá se seznámit a spřátelit se či navázat vztah (viz Smyth 2007), pomáhá také v učení se anglickému jazyku a v tvorbě vlastního já (viz Zhao 2005). V neposlední řadě lze v rámci hráčské reality zkoumat humor a performativitu, která pomáhá uchopit fenomény a kategorie nejen v offline světě, ale i v herním (viz podkapitola 4.4 Sociální interakce). Humor

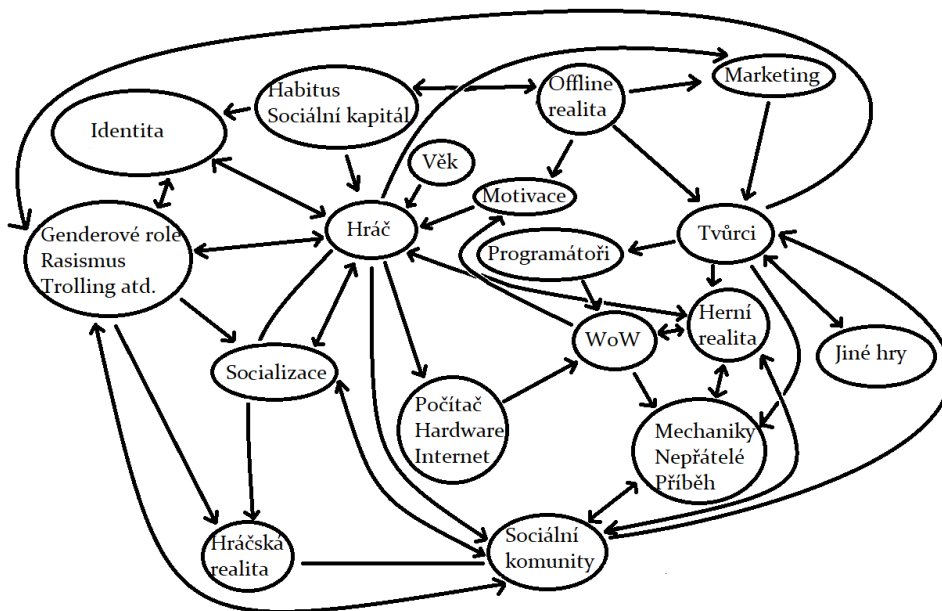
získává v rámci herního prostředí specifickou podobu. Ve hře se nejčastěji lze setkat s trollingem, misogynistickým či misandrickým nebo „Grammar Nazi“ humorem. Věnuji se jim v podkapitolách 4.4.3 Trolling a 4.4.4 Genderové role.

Po přiblížení herní a hráčské reality bych se ráda zaměřila na několik dalších ontologických otázek. Existují dané reality nezávisle na našem chápání? Ano i ne. Herní realita je vytvořena tvůrci na základě jejich chápání, existuje samovolně bez hráče. Pokud ale danou hru nebude hrát žádný hráč, hra (a herní svět) zanikne (bude ukončen provoz serverů, časem lidé zapomenou atd.), zbydou pouze knihy, které ale přesně neodpovídají herní realitě. Hra tak může existovat bez hráčova chápání (ne bez chápání tvůrců), ale nikoliv bez jeho přítomnosti. Lze tedy herní i hráčskou realitu považovat za objektivní? Hráčskou realitu vytváří chápání hráčů a tvůrců zároveň. Herní realita je tvořena subjektivním chápáním a prožíváním tvůrců. Subjektivní významy se stávají objektivní skutečností (Berger & Luckmann 1999: 24). Objektivní skutečností jsou v případě herní reality mechaniky (šance na získání zbroje, nutnost vyhnout se útokům nepřátel, nutnost vybrat si specializaci apod.). Takže v určitém smyslu můžeme herní i hráčskou realitu považovat za objektivní. Jazykem se stvrzuje existence řádu, v jehož rámci má daná objektivizace smysl (Berger & Luckmann 1999: 27). Každá mechanika je popsána natolik, aby ji hráč byl schopen pochopit. Jazyk je také nejdůležitější prostředek komunikace mezi hráči v hráčském světě, skrze něj dochází k objektivizaci hráčské reality. Berger a Luckmann zastávají názor, že sociální formace mohou být dalším generacím předávány pouze jako objektivní svět (Berger & Luckmann 1999: 62). Troufám si tvrdit, že sociální formací může být nejen herní, ale i hráčský svět, neboť existují nezávisle na daném jedinci, byť jsou jím vytvářeny a mají na něj vliv. Společnost je objektivním dílem člověka, člověk je zároveň společností formován (Berger & Luckmann 1999: 64). Tvůrci vytváří herní realitu, jež ovlivňuje hráče, hráči mají vliv na hráčskou realitu a jsou jí i ovlivněni.

Hráč nemá možnost spoluvytvářet oficiální herní příběh (hráč má ve hře minimální vliv na herní realitu, může ji ovlivnit pouze ve spolupráci s ostatními hráči dlouhodobým apelem na tvůrce v offline světě, ale i tak má nejdůležitější slovo marketing). Je proto zajímavé pozorovat subjektivní chápání herní reality a příběhu hry. Některé instituce a postavy, tvůrci schválně vytvořené jako záporné, jsou hráči vnímány pozitivně. Hráčská realita také není všemi jejími účastníky chápána stejně – to, co někteří považují za nevinný žert, jiní vnímají jako útok a trolling. Jsou tedy tyto reality modifikovány našim apriorním porozuměním mechanik, online interakcí a příběhu? Jednoznačně ano. Apriorní porozumění herní realitě usnadňuje chápání příběhu (pravidel, mechanik atd.) a orientaci v něm, zvyšuje tak úroveň zábavy, byť může ubrat

na překvapení z příběhových zvrátů. Pokud má hráč zkušenosti (a tedy porozumění a předpoklady) s online hrami a sociálními komunitami, bude pro něj socializace jednodušší a sociální interakce jasnější (nebude reagovat na trolling, agresivní jedince bude ignorovat atd.).

Všechny výše zmíněné otázky jsou důležité k ujasnění určitých skutečností, musíme se ale nucen se ptát, kde se skutečně nachází hra? Jaroslav Švelch (2012) se zamýšlí nad tím, zda je možné oddělit hru jako objekt analýzy od jejího hraní (hráče) (Švelch 2012: 36). Domnívá se, že by měla být zkoumána nejen hra, ale i hráč (Švelch 2012: 36). Z ontologické otázky, kde se nachází hra, se tak stává spíše otázka metodologická, kde začít – u artefaktu, nebo u hráče (Švelch 2012: 36)? Chci ale zůstat u té ontologické. WoW je software, je to řada kódů, číslic, animací a obrazů. Tento software by ale neexistoval bez jeho programátorů a ti by ho nenaprogramovali, pokud by nebylo idejí autorů knih, designerů a tvůrců, kteří byli sami hráči a nechali se inspirovat jinými hrami. Zároveň je WoW ovlivněno událostmi v offline realitě, přízní a názory hráčů, marketingem. Hra je tedy ve zkušenosti, v mysli a představách tvůrců a hráčů, lze ale v tom případě hovořit o jedné hře? Myslím si že ne, vše závisí na jedincově subjektivním vnímání. Přestože je hra naprogramována s možností jediného výsledku (například si hráč může vybrat mezi několika úkoly, ale všechny mají již predeterminovaný výsledek), ona i její komponenty mohou být vysvětleny několika způsoby.



Obr. č. 2: Vyjádření autorky práce ukazující propojenost jednotlivých komponentů hry, tvůrců a hráčů

Legenda: Směr šipky značí vliv dané oblasti (bubliny) na danou oblast (bublínu)

Zdroj: Autorka práce

## 4.7 Shrnutí a autoetnografické postřehy

Tato kapitola byla z velké části výčtem různých prvků, inspirací a paralel, ve kterém se může ne-hráč rychle ztratit. Snažila jsem se přiblížit historii herního světa, rasy a jejich vzájemné vztahy, náboženství, určitá zjednodušení a redukci reality, v neposlední řadě pak drobné paralely jako jsou jména, historické události či festivaly. Co se týče historie, také se v ní ztrácím, ale nejsem z hráčů jediná, doufala jsem, že jejím krátkým shrnutím poskytnu dostatečný kontext pro lepší pochopení diverzity ras a herní reality. Příběh je ale obsáhlý, vrstvený a pracuje s tím, že jedinec je do světa ponořen, čte knihy a zajímá se. Rozhodně mu k jednoduchosti nepomohl ani odchod několika tvůrců tohoto příběhu. Základem je neutuchající konflikt mezi Aliancí a Hordou, který vznikl řadou nedorozumění a vlivem Starých Bohů. Ve World of Warcraft funguje evoluce, byť podle mého názoru je vcelku nešťastně zobrazena, především její časová osa vývoje určitých ras. Samozřejmě, že určitým vysvětlením by mohlo být působení magie, v tom případě ale ztrácí smysl jakákoliv logická diskuse. Osobně se přikláním k názoru, že tvůrci kultury zjednodušili a soustředili se především na vizuální odlišení, snad kvůli tomu má každá rasa svou vlastní kulturu (určitou výjimkou jsou Orkové v rozšíření Warolds of Draenor, kde každý jejich kmen měl odlišnou kulturu v závislosti na okolních podmínkách), kterou její jedinci praktikují, nehledě na změny životních podmínek. Alespoň tím si vysvětlují skutečnost, že goblini mají stejnou architekturu v zasněžených oblastech, jako mají v poušti.

Podobná skutečnost je platná i v rámci náboženství a festivalů. Je zjevné, že tvůrci vycházeli z velké míry ze západního pojetí a představ, proto je ve hře velký důraz na Světlo a Nicotu, také proto jsou ve hře festivaly mající americký způsob slavení (mimoděk všechny festivaly jsou slaveny všemi rasami naprosto stejným způsobem) – dávání čokolád na svátek Valentýna, žádání dárků od ne-hráčské postavy (NPC) Greatfather Winter, slavení dne nezávislosti ohňostrojem a další.

Hra World of Warcraft je redukcí reality (offline světa). Žádná hra nehledě na dobu jejího fungování nebo množství rozšíření nemůže být natolik rozmanitá jako je offline svět (neboť je vždy jakousi redukcí a nikdy nebude tak dlouho existovat jako offline svět), byť jakožto hráč s nadšením hledám ve hře různé detaily dokreslující situaci či atmosféru. Tvůrci, stejně jako tolik jiných umělců a kreativních lidí, vycházeli a hledali inspiraci v offline světě, k čemuž připojili prvky a mechaniky z jiných her, filmů a příběhů, které se jim líbily a jichž byli

fanoušky. Myslím si, že každý hráč si tak nalezne to své (alespoň tedy v rámci možností). Někdo sbírá zbroj, další zase jezdecká zvířata a mazlíčky, někdo se snaží nasbírat co nejvíce herní měny prostřednictvím prodeje výrobků z profesí (šití, kovářství aj.), jiní hledají sociální vazby a přátelství. Ideální je mít více oblíbených aktivit a zájmů ve hře, protože jedinec velmi rychle vyhoří, hlavně když mu chybí herní sociální vazby (cech). Osobně se mi líbí, že mohu pomáhat téměř všem, neexistují špatná rozhodnutí (zabití nepřátelé se ožíví, vzhled postavy lze libovolně změnit atd.), mohu objevovat herní svět a poslouchat různá videa o WoW vytvořená dalšími herními nadšenci. V offline světě necestuji, neobjevuji a často mám pocit, že stagnuji ve svém životě, protože jakékoliv špatné rozhodnutí může vést k nezvratitelnému či nenapravitelnému. Nejsem příliš sociální tvor jak v offline světě, tak i v tom herním. Větší radost než z cestování a objevování dalekých krajín mám z nalezení detailu, vytvoření složitého výrobku, nebo získání určitého ocenění (ať již ve formě obdivu jiného hráče, nebo získání předmětu, který hledám několik dní). Někdo by mohl říci, že hru považuji za únik z offline světa, za jeho náhradu, já si to ale nemyslím, spíš mám pocit, že se stále hledám. Ostatně, kde lépe se hledat než v anonymním prostředí, kde je málo věcí permanentních?

Je možné tedy v herním světě existovat alespoň podobně jako v tom neherním? V určité podobě ano. Můžete být anonymní (což je nejen výhodou, ale i úskalím této hry<sup>31</sup>), hledat svou skupinu přátel, hledat sami sebe, cestovat a vydělávat herní i ne-herní měnu (zveřejňováním videí, návodů, prodejem účtu nebo herních služeb). Nehrozí vám ve hře žádné nemoci a pokud umřete, můžete se oživit. Platí zde sice určité zákony<sup>32</sup>, trochu odlišné od těch z offline světa, po jejichž porušení vás (pokud vás objeví) čekají sankce. Musíte také vzít v úvahu, že jde o svět opravdu redukováný – např. při šití nenavlékáte jehlu, nekrmíte svá jezdecká zvířata či mazlíčky (pokud nehrajete za lovce), vše je mnohem jednodušší a černobílejší (víte, kdo je hlavní nepřítel a zabijete ho kvůli všemu špatnému, co v průběhu rozšíření provedl, často aniž

---

<sup>31</sup> Stydlivým a introvertním jedincům to může pomoci, naopak se ale za anonymitu mohou schovávat predátoři a ti, co šikanují ostatní, nebo jim vyhrožují. Setkala jsem se několikrát, bohužel, s druhým případem – údajný policista po mně ve hře chtěl adresu, že si konflikt kvůli cechu vyříkáme z očí do očí (byla jsem středoškolačkou, jemu bylo prý okolo čtyřiceti). Hráčka Zu zase vypověděla, že jí hráč Po (podle něj) ze srandy psal, že ji znásilní (psal jí, že je také středoškolák, zhruba o dva roky mladší než ona, a že se cítí méněcenný, protože nikdy neměl holku). Takovíto lidé jsou přitahováni k online hrám, fórům a digitálnímu prostředí právě kvůli anonymitě, ale trůfám si odhadovat z nasbíraných dat, výpovědí a zkušeností, že tvoří pouze, bohužel silně viditelnou, minoritu uživatelů.

<sup>32</sup> Zákony se liší server od serveru, proto zmíním některé zákony z oficiálního serveru. Nesmíte prodat účet, šikanovat jiné hráče, být rasističtí, nadávat jiným hráčům a tvůrcům, zneužívat herní mechaniky nebo programy třetích stran, schválně poškozovat hru, kopírovat části hry (a vytvářet tak neoficiální servery) atd.



byste znali jeho celkovou motivaci). Herní svět je podle mého názoru ideální, pokud ho berete v pouze jako doplněk nebo prostředek a zábavu, jakmile se začne stávat prací<sup>33</sup>, nestojí za to.

---

<sup>33</sup> Ve smyslu, že hráč zapíná hru denně protože musí udělat určité úkoly, promluvit s lidmi z cechu, doplnit zásoby (jídla, rostlin, kůží, výrobků aj.), zkusit sehnat lepší zbroj, dojít na každou cechovní aktivitu (ty mohou trvat od tří do sedmi hodin), apod.

## 5 Hráči

Kapitola je věnována hráčům hry World of Warcraft s důrazem na jejich charakteristiku, cechy, styl hraní a především sociální interakce, ve kterých se snažím poukázat na proměnu prvků z offline světa.

### 5.1 Charakteristika

Bylo by asi více než vhodné začít charakteristikou hráče. Koho můžeme považovat za hráče? Z vlastní zkušenosti mohu říci, že hráčem je kdokoli, kdo alespoň částečně s danou hrou interaguje. Nezáleží na pohlaví, věku, či genderu, volném času, zaměstnání, nebo času stráveném ve hře. Znáám hráče konstantně vylepšující své postavy, či sbírající mazlíčky a jezdecká zvířata, hráče sbírající vzhledy zbroje, hráče stojící u pošty a prodávající materiál skrze aukci, znám i hráče, kteří hru zapnou jen kvůli tomu, aby mohli psát do celo-serverového chatu a nedělají nic jiného, v neposlední řadě znám hráče, kteří WoW ani nezapnou a pouze interagují s komunitou skrze Discord (program podobný Microsoft Teams, viz slovníček). Definovat hráče jakožto jedince, jenž alespoň částečně s danou hrou interaguje, se tak zdá být ideální. Výhodou takové definice je její širokost, nevýhodou pak její možná přílišná obecnost.

Nyní k otázce, nakolik je herní svět pro dané hráče realitou, nakolik se herní svět překrývá s tím neherním. Přestože se této otázce věnovalo několik výzkumů<sup>34</sup>, protože zní pro výzkumníky lákavě, trůufám si tvrdit, že nikdy nebudeme znát stoprocentní odpověď. V první řadě je problém s definováním takového překrytí realit. Za druhé si někteří hráči nechtějí připustit, že hrou tráví několik desítek hodin denně až většinu svého dne, často na ní myslí a tak podobně. Z jednoho z mých prvních dotazníkových šetření vyplynulo, že si hráči myslí, že danou hrou tráví maximálně dvě až tři hodiny denně. Když jsem jejich tvrzení ověřovala observací, došla jsem k jiným výsledkům<sup>35</sup>. Daní hráči hru zapínali ihned po příchodu domů a poté dalších několik hodin denně byli na Discordu. Takové chování je možné označit nejen za patologické chování, ale přímo za závislost. Otázku, nakolik tedy jsou schopni hráči odlišovat mezi herním a neherním světem, přenechám kvalifikovanějším odborníkům se znalostí herní komunity.

---

<sup>34</sup> Jedním z posledních, který jsem viděla, byl veřejný dotazník v rámci bakalářské práce z Masarykovy univerzity. Tomuto tématu se nicméně věnuje i Elena Samoylova (2014); Alex Golub (2010); Bonnie A. Nardi(2010) a další.

<sup>35</sup> K podobným výsledkům jako já došel například i Matouš Márai ve své diplomové práci (2012).

### 5.1.1 Identita

V rámci charakterizování hráče nemohu opomenout věnovat alespoň určitý prostor hráčské identitě. Identitu můžeme chápat jakožto jakýsi soubor unikátních atributů, které nás odlišují od ostatních, i kdyby jen z pouhého našeho pohledu (Olson 2003). Lze mluvit ale o herní postavě jakožto o rozšíření našeho já? Důkazem, že jsme to opravdu my, může být to, že si pamatujeme naše interakce, pamatujeme si to, co jsme udělali a proto jsme to s největší pravděpodobností my (Olson 2003; 353). Filipová Kateřina ve své práci *Já, avatar* (2016) uvádí: „Aniž bych si to hlavně na začátku chtěla přiznat, oblečení Danielly pro mě bylo důležité. Kdybych ji oblékla do šatů, nebyla by mnou, stala by se někým jiným. Nepřipadalo mi to správné, nebyla bych to já.“ (Filipová 2016). Nejen ve hře *Second Life* (a v jiných hratelných na první pohled) se jedinec vcítuje do své postavy. Ve *WoW* si hráč postavu přizpůsobuje z menší nabídky různých účesů, barvy kůže a doplňků, následně pak postavě (za pomoci herní mechaniky) může vybrat vzhled zbroje, kterou preferuje. V čem je tedy *WoW* od *Second Life* a toho, co Filipová popsala, odlišné? V herním zaměření a v menších možnostech stylizace postavy (mimo poslední herní rozšíření). Přesto i ve *WoW* můžeme nalézt konvenční představy o kráse, například v cechu CF se posmívali hráčům pand, že jsou tlustí a někoho zasednou k smrti, což je naprostý nesmysl.

Mary Bucholtz a Kira Hall se soustředily především na tvorbu identity skrze jazyk. Poukazovaly na dva procesy: stejnost a rozdílnost (Bucholtz, Hall 2004). Jedinci si buď představují sami sebe jakožto součást skupiny, nebo vytváří sociální distanc od těch „jiných“ (Bucholtz, Hall 2004). Sociální distanc je vytvářen tím, že určité specifické kategorie dostanou vyšší status, který je v kontrastu s jinými skupinami (Bucholtz, Hall 2004). Ve hře si to lze jednoduše představit základním odlišením typů cechu – některé se vymezují jakožto silně progresivní (try-hard cech, viz slovníček), jiné jakožto sociální, nebo zaměřené na PVP (hráč versus hráč, viz slovníček). V určitých případech jedinci vytváří i specifické reklamy, jako byla například reklama cechu CF: „*Máš deprese? Nic nemá smysl a všechno je špatně? Myslíš, že nemůže byt hůř? Pojd' k nám do Czechmade guildy! Zjistíš, že hůř může být vždy!*“ Na serveru T se pak může hráč setkat s reklamami typu: „*The Mentally Retarded, currently recruiting from all types of retards (feminists, vegans, boss pullers, hunters and locks with pet taunt active, K-Pop fans etc...) Whisper for invitation*“ [Cech Mentálně Retardovaní momentálně nabírá všechny typy retardovaných (feministky, vegany, přebírače hlavních nepřátel, lovce a warlocky s aktivním přebíráním nepřítele, K-Pop fanoušky a další..) Napiš pro pozvání – překlad autorky práce], nebo „*MAGA RUNTZ recruiting: junior race representative (60 hrs a week, no pay)*,

*senior pyramid scheme coordinator (unlimited access to human trafficking spoils). /w Gabaghoul for details“ [Cech MAGA RUNTZ nabírá: mladší rasový reprezentant (60 hodin týdně, neplacený), starší koordinátor pyramidového podvodu (neomezený přístup k výtěžkům s pašováním lidí). Napiš pro detaily hráči Gabaghoul – překlad autorky práce] Většina těchto reklam je moderátory stažena a jejich autoři dostávají varování.*

Identita je produkt sociální a kulturní, je vytvářena skrze označení, postoje, struktury a systému (Bucholtz, Hall 2005). Identita je pouze částečně vědomě utvářena skrze vztahy se sebou samým a ostatními, spíše je habituální a většinově nevědomá (Bucholtz, Hall 2005). Na internetu může být každý tím, čím chce, většina hráčů ale spíše projektuje své reálné já do svých postav. Taková projekce může mít několik důvodů, v první řadě nechtějí být někým jiným, nebo si nedovedou představit, že by byli někým jiným, případně je jejich ‚nové já‘ natolik vyčerpávající a natolik odlišné od jejich běžného já v offline světě, že jim nevydrží býti dlouho. Shanyang Zhao přichází s vysvětlením, že většina hráčů navíc začala hrát se svými přáteli z offline světa a projektovat jinou verzi jejich ‚já‘ jim tak připadalo zvláštní (Zhao 2005). Ashraf Riadh Abdullah Abdullah ale ve svém výzkumu poukazuje na to, že řada hráčů své offline já od toho herního odlišuje (Abdullah 2014). Jaká je tedy skutečnost ve hře WoW? Podle mého názoru je těžce popsatelná. Viděla jsem herní svatby, vztahy, pohřby a jejich účastníci je prožívali stejně intenzivně, jako by je prožívali v offline světě. Existují ale i případy tzv. trollení, kdy jedinci schválně vyvolávají hádky a rozboje, obhajující, že je to jen hra. Nabízí se také otázka, zda nás ostatní uživatelé internetu ‚vidí‘ v takovém světle a podobě, v jakých chceme, aby nás viděli? Myslím, že v těchto případech je offline svět roven tomu online, neboť v obou světech se naleznou jedinci, kteří prožívají intenzivněji než jiní, jedinci, kteří dávají přednost sobě před ostatními, a v neposlední řadě jedinci, kteří se snaží být někým jiným.

### **5.1.2 Rozdílnost věku**

Na věku hráčů v určitém smyslu záleží. Přestože můžete hru hrát kdykoli, větší úspěšnost v raidech a try-hard cechu má věková skupina mezi dvaceti až čtyřiceti. Přednost před věkem jedince dávají vedoucí raidu hlavně zkušenostem, době hraní, kolik volného času jedinec má a především, zda si nechá radit a bude hrou téměř žít. Ideální hráč je tedy ve vymezené věkové skupině dvaceti až čtyřiceti let, má stabilní zázemí a volný čas (ať již pracuje nebo studuje), svou herní specializaci ovládá (nebo je schopen se jí naučit do několika týdnů) a své herní postavě se věnuje několik hodin denně (minimálně dvě hodiny) – sbírá materiál na zbroj, snaží se lepší zbroj získat, neustále se zlepšuje atd. Z krátkého dotazníkového šetření na serveru T vyplynulo, že nejstarší hráč, kterému je 56 let, začal v roce 2002, nejmladšímu hráči pak bylo

14, herně nejmladší je ale čtyřadvacetiletý jedinec, jenž začal v roce 2020. Většina dotázaných hráčů hraje více než třináct let, lze ale najít i hráče hrající po dobu do jednoho roku.

Věk má, mimo své důležitosti v rámci try-hard cechů, také vliv na herní chování a názory. Z observace v herním prostředí vyplynulo, že se někteří pracující hráči rádi povyšují nad studující, často k tomu využívají i věk. Starší hráči (zhruba nad dvacet dva let) mají také tendence dlouze vyprávět v cechovním chatu o svém životě a své „staré“. O své ženě se vyjadřovali často ponižujícím způsobem, jeden z hráčů například prohlásil, že svou postavu pojmenoval podle toho, co viděl, když jeho žena vylezla z vany, ale protože by ho s postavou jménem píča nikam nevzali, tak ji pojmenoval raději poštěváček. V cechu P byly také časté různé ‚vtipy‘ a ‚rady‘, které pocházely především od pracujících hráčů starších třiceti let, typu: „nikdy si neber ošklivou, budeš na ní sám“ a „muž by se měl umět postavit svému strachu, proto jsem si vzal svou starou, i když jsem věděl, že její máma je tlustá“. Bohužel takového chování není exkluzivní pouze pro hry, je možné se s ním setkat i v reálném životě. Jistý hráč F, kterého jsem znala i z offline světa, se například sestěhoval se svou přítelkyní jen proto, aby mu vařila a uklízela, jinak jí absolutně nevěnoval pozornost a před dvěma lety se jim narodilo dítě. Hráč F se svou situací ve hře běžně chlubil.

### 5.1.3 Motivace

Motivací hrát World of Warcraft je několik. Podle Nick Yee (2006) jsou motivací vztahy, vcítění se, útek, manipulace a dosažení úspěchů. Ve svém výzkumu pak uvádí, že ženy hrají hru především kvůli vztahovému faktoru, vytváří smysluplné nejen přátelské vztahy (Yee 2006). Oproti tomu muži preferují dosahování úspěchů a manipulování s ostatními, což zahrnuje vysmívání, lhaní a dominanci (Yee 2006). Nick Yee (2006) nicméně poukazuje i na fakt, že hráči se z MMO her učí nejen navazovat vztahy, ale získávají i zkušenost s ovládním emocí a vůdčí schopnosti. Pokud tyto poznatky přirovnám k observacím a rozhovorům, které jsem učinila s jedinci z mých členských komunit skrze různé servery a cechy, dospívám k názoru, že tyto poznatky nejsou plně aplikovatelné na hráčskou komunitu WoW. Rozdíl je především v typu cechu, povaze hráče a jeho zkušenostech. Znáám hráčky, které začaly hrát kvůli vztahům, ale pokračují v hraní kvůli touze něčeho dosáhnout. Nemluvě o hráčích, kteří začali a stále hrají kvůli vztahům, neboť jim v reálném životě chybí uznání. Osobně jsem začala hrát tuto hru kvůli svému bratrovi, trávili jsme tak spolu volný čas, ale pokračuji ve hraní kvůli vcit'ování se do světa, podle testu od Richarda Bartla bych patřila k „explorer“ (objevitelům) se sklonem k „achiever“ (hráč zaměřený na získávání ocenění) (Bartle 1996). Chci tím říci, že je třeba odlišovat motivaci ke hraní v počátcích a nyníjší.

Richard Bartle (1996) rozdělil možné typy hráče na čtyři kategorie: „killer“ (zabijáci), „achiever“, „socializer“ (hráč zaměřující se na společenský aspekt hry) a „explorer“. Kategorie „killer“ má ráda především bojové hry a dominanci nad ostatními, „achiever“ sbírá vše, co není přikované – zbroj, vzhled zbroje, zvířata atd. – a je schopen kvůli tomu ujit i nesmyslné délky, protože chce ukázat, že je lepší než ostatní (Bartle 1996). „Socializer“ hraje hry především kvůli komunitě, rád diskutuje reálný život a snad si tak částečně vynahrazuje i chybějící sociální kontakty offline světa (Bartle 1996). „Explorer“ zkoumá rád všechny jeskyně, cesty a možnosti, ale také ho hra velmi rychle omrzí, pokud ji zná celou (především MMO) (Bartle 1996). Hra World of Warcraft je tak ideálním prostředím pro všechny kategorie, nabízí možnost bojovat proti počítači i hráči, objevovat, získávat a především navazovat sociální kontakty. Rozdělení od Bartle tak považuji za nejvhodnější při popisování nejen motivace, ale celkově komunity, neboť je schopno zohlednit i možné změny hráče.

## 5.2 Guildovní systémy

Cech hraje ve hře nepopíratelně důležitou roli. Lze je definovat jako seskupení hráčů, kteří se sházejí ve hře, aby spolu pokořili hlavní raid a dungeony (specifické lokace určené pro skupinu hráčů, viz slovníček) daného patche (rozšíření hry). Existují dva hlavní typy cechů<sup>36</sup> – try-hard cech a casual cech. V rámci každého z nich existuje lehce odlišná hierarchie, rozdělení autority, kontrola, tresty a normy.

Normy cechu lze poměrně dobře přirovnat k normám běžné sociální skupiny v tom smyslu, že existuje nějaká vyšší instance norem, které je třeba dodržovat. Tím chci říci, že normy jednotlivých cechů musí být v souladu s hlavními normami daného serveru a hry obecně. Tyto normy od vývojářů každý hráč přijímá při registraci a přihlášení do hry pomocí vyskakující tabulky, kde jsou pro daného hráče zrekapitulovány. Průběžně se takové normy také objevují jakožto tip viditelný během načítající obrazovky, což je možno vypnout. Většina guild si nastavuje poměrně neurčitě znějící normy typu: „buďte k sobě milí“ atd., nicméně pokud se daný cech zná dlouho, takové normy se uplatňují většinou pouze pro nově příchozí. Pro všechny členy guildy ale platí pravidla typu: „nevykrádejte a nerozprodávejte guild banku, respektujte vedení cechu“ atd. Tresty za porušení těchto pravidel jsou téměř neexistující. Mezi nejhorší trest patří vyhození z cechu a případné rozšíření pomluv a varování do ostatních guild, což má mnohdy malý až žádný účinek. Hierarchie a autorita se tak velmi obtížně udržují.

---

<sup>36</sup> V této podkapitole popisují pouze cechy z PVE (hráč proti počítači) roviny. Nepochybně lze tyto dva typy cechů nalézt i v PVP (hráč proti hráči) rovině, na tu se ale nezaměřuji z důvodu, že nejsem PVP hráč.

Pokud bychom připodobnili oficiální normy od vývojářů k zákonům jednotlivých zemí offline světa, můžeme získat na problematiku reálnosti her nový pohled. Stejně jako v offline světě jsou instituce (např. školy, zaměstnání atd.) se svými specifickými normami a řízení se podle zákonů, tak i sociální skupiny se musí podřídit nejen normám dané instituce, ale i všeobecně platným zákonům. Cechy, tedy sociální herní skupiny, se musí řídit normami instance (např. raidu a dungeonu, které vyžadují přesné taktiky, normy, k úspěšnému dokončení) i všeobecnými zákony ve hře a cechem zavedenými pravidly chování. Míra svobody, pomineme-li určitá herní omezení způsobená nedostatečně pokročilou technologií a jistým naprogramováním třeba úkolů, je tedy v reálném i herním světě podobná, ne-li přímo stejná.

Cech může vzniknout z několika důvodů: ostatní cechy jedinci či skupině nevyhovují, již vytvořená parta chce hrát a progressovat (viz slovníček) spolu, nebo se daná skupina odlamuje z jiného cechu. Samozřejmě některé cechy vznikají i na základě touhy Gum (vedoucí cechu) po moci, ale mnohem častěji jsem se setkala s touhou po oblíbenosti. Moc, stejně jako autorita, jsou v této hře poměrně vrtkavé v tom smyslu, že hra nedisponuje mnoha nástroji k jejich udržení a prosazení. Rozdíl je samozřejmě i v typu daného cechu.

### **5.2.1 Try-hard cech**

Podstatu try-hard cechu lze shrnout jedním krátkým a zároveň asi nejuvstíženějším souvětím, které pronesl vedoucí raidů v mé bývalé guildě (konkrétně v cechu P): „Hrajeme, abychom něco dokázali, nehrajeme pro zábavu.“ Try-hard cech, někdy nazývaný progressivní (ve smyslu snažící se zdolat všechny obtížnosti raidů), je asi nejčastějším typem gildy. Motivací k jeho založení či připojení se k němu bývá to, že ostatní cechy zkrátka svou komunitou jedinci nevyhovují. Podle jedince nejsou cechy dostatečně nadšené ve zdolávání raidů, nepřizpůsobují se mu časově atd. Nemohu opomenout ani touhu hráče něco dokázat. Tato touha je zcela zásadní k udržení tohoto typu cechu.

Ze své zkušenosti mohu říci, že hierarchie, moc a autorita je v tomto cechu založená na egoismu raid leadera (vedoucího raidu) a podřízenosti všech ostatních. Pokud Gum (vedoucí cechu) chce také progressovat a baví ho raidy, není neobvyklé, že se svému raid leaderovi podřídí (stejně jako se to stalo v cechu P a cechu CF). V takovém případě můžeme říci, že má raid leader nejvyšší autoritu a moc, nicméně je tato moc i autorita stále vrtkavá a nejistá, protože závisí jen na touze ostatních něco dokázat. Pokud by se tak objevil jiný raid leader (rl2), který by si s danými hráči rozuměl lépe nežli původní (rl1), může být rl1 nahrazen, nebo dojde

k vytvoření další progressivní skupiny v daném cechu. V jiném, poměrně ojedinělém případě, může skupina říci, že už nechce s r11 hrát a tím zaniká celá mocenská konstrukce, někdy i celý cech (pokud nenajdou náhradního raid leadera). Tento případ je unikátní, protože touha hráčů něco dokázat je mnohdy silnější nežli jejich, můžeme říci, sebeúcta, proto uznávají raid leadera i když jim nadává, křičí na ně, kárá je a ponižuje i 3 hodiny v kuse (jako tomu je v cechu P).

Přestože má raid leader mnohdy oprávnění vedoucího cechu, oficiální struktura vypadá jinak. Oficiálně existuje Gum, tedy vedoucí cechu, pod ním jsou oficiři (tzv. vedení) a teprve pak je v hierarchickém žebříčku raid leader a pod ním hlavní raidující skupina. V praxi ale dochází k tomu, jak bylo již naznačeno výše, že se Gum i oficiři účastní raidů jakožto členové raidující skupiny, tudíž se „propadají“ v hierarchickém žebříčku.

V ideálním případě je kontrolováno pouze dodržování cechem stanovených norem, tresty rozhoduje Gum po diskusi s oficiři. V try-hard guildách funguje nejčastěji jeden ze dvou modelů: raid leader kontroluje a trestá, nebo celá raidující skupina kontroluje a trestá. V cechu P fungoval první model (cech se rozpadl v létě 2022), protože Gum (v tomto případě muž) byl poměrně pasivní a přátelský a oficiři přestali hrát, takže v něm sice fungovaly obecné normy (které byly stěží dodržovány), ale raid leader zde měl defacto pravomoci vedoucího cechu. Raid leader hráče nejen kontroloval – jejich výzbroj, jaké útoky používají, kdy je používají atd., ale dokonce je i trestal. Tresty v tomto případě byly buď ve formě zhruba dvacetiminutových přednášek o vybavení a útocích, nebo ve formě posměchů, nadávek a křiku na daného jedince skrze Discord. V cechu CF, který se zhruba před dvěma lety rozpadl, fungoval druhý model. Raidující hráči, kteří běžně progressovali (zdolávali těžké obtížnosti atd.), začali brát hru až příliš vážně. Měli nastudované tabulky, taktiky a hodnoty zbroje na setinná místa, což vedlo k tomu, že se vysmívali a povyšovali nad všechny, kteří hráli čistě pro zábavu. Mnohdy to vedlo nejen k hádkám, ale i ukončení raidu.

### **5.2.2 Casual cech**

Nebudeme daleko od pravdy, pokud řekneme, že casual cech je naprostým opakem try-hard cechu. Tato guilda hraje čistě kvůli komunitě a zábavě, úspěch v raidech je až na druhém místě. Motivací založit takový cech či být jeho součástí není touha něco dokázat, ale spíše touha být oblíbený, být součástí skupiny, touha po sociálním kontaktu. V tomto případě hráče nemotivuje touha po zábavě, protože hra má poměrně značné množství obsahu určeného pro tzv. solo hráče (tedy ty, kteří preferují hrát sami).



Nejvyšší postavení v tomto typu cechu má Gum (vedoucí cechu), ten má i nejvyšší moc. Hned pod ním jsou oficiři (vedení cechu) tvořeni zhruba dvěma až čtyřmi lidmi. Dá se říci, že se jedná o nejbližší herní přátele Gum a proto disponují značnou částí moci. V případě cechu CZ byl raid leader členem vedení, ale jinak nemá tak výsadní postavení jako v try-hard guildě. Ani raidující skupina zde nemá větší práva nežli „obyčejní“ hráči. Přestože si Gum a vedení jsou schopni udržet svůj podíl moci, s udržením autority má tento typ cechu mnohem větší problémy, než je tomu u try-hard cechu. Tento cech je založen na komunitě a těžko si vymůžete respekt skrze hru, kde vás hráči mohou jednoduše ignorovat, psát si co chtějí, či opustit cech. To je jeden z hlavních důvodů, proč se zde téměř neskládají raidy a raid leader je často ignorován. Kdyby chtěl totiž nastolit svou autoritu stejným způsobem, který využívá raid leader v try-hard cechu, dostalo by se mu zde akorát posměchu. Raid leader nemá často jinou možnost než hledat zastání u Gum nebo u vedení. Stále může kontrolovat (jako raid leader v try-hard cechu), ale možnosti trestat mají pouze hierarchicky výše postavení.

Tresty mají jinou podobou, už se zde nevyužívá křiku a kárání, spíše se používají herní mechaniky (například snížení hodnoty) a sociální tlak. Casual cechy mívají většinou guildovní rank, který má nositele zesměšnit a často trestanému odebere i právo přístupu do guild banky, nebo možnost psaní do cechovního chatu. Posměšky v rámci všech herních chatů se ale i zde využívají. Protože ale hráči mají jinou motivaci v případě tohoto cechu, je efektivita trestů poměrně dosti nízká. Trestá se tedy pouze za vážné porušení norem, které jsou stanoveny natolik obecně, že jsou porušovány hlavně nováčky. Zásadním problémem je také to, že valná většina hráčů po připojení do cechu si jeho stanovené normy ani nepřečte. Samozřejmě jsou i výjimky. Cech CZ, stejně jako každý další cech, měl například normu, aby se k sobě daní hráči chovali slušně – žádné nadávky, šikana atd. Nicméně se několikrát stalo, že se připojil do cechu nováček, který i když si přečetl normy, nešel pro hrubé označení jiného hráče daleko. Existovalo i pár případů hráčů, kteří chtěli tzv. „rychle zapadnout“ a nenapadl je jinačí způsob než pozdravit cech oslovením „čau hovada“, či „zdar dementi“. Po pokárání od vedení se většinou urazili a odešli.

### **5.3 Styl hraní**

Stejně jako motivace je i styl hraní a s ním spojené možnosti interakce rozdílný. Mimo zaměření na čtyři motivace hráčů, z nichž každá má svůj specifický styl hraní a k jejichž popsání jsem využila Richarda Bartleho (1996), je třeba u stylů hraní rozlišit i zaměření hráče – zda preferuje hrát proti počítači (PVE, viz slovníček), či proti hráči (PVP, viz slovníček). Hráči preferující PVP často nejen dělají montáže na Youtube, ale chlubí se také svými výsledky. Většina z PVP

hráčů, které znám, spadá pak dále do dalších možných kategorií, jež lze vidět u Bartleho (1996) – socializer, killer, achiever, explorer. PVP socializer hraje kvůli komunitě, často se v lokacích vybavuje s přáteli i nepřáteli a nedodržuje hlavní cíle, důležitá je zábava. Killer dodržuje cíle pouze omezeně, snaží se zabít všechny nepřátelské hráče a bývá prvním, kdo spoluhráčům v chatu nadává. Explorer se snaží držet cílů a úkolů (například sebrat vlajku) a nalézt nejkratší a nejefektivnější cestu k jejich splnění. Achiever je rád na prvním místě v tabulce poškození či ošetření, snaží se také splnit různé herní výzvy.

PVE hráči využívají mimo Youtube i platformu streamovací (Twitch), často svým kanálům pak v chatu dělají reklamu. Byť tento trend existoval již dříve, analýza záznamů observace vypovídá, že se rozmohl ještě více v covidové a post-covidové době. PVE socializer se příliš neliší, stále je jeho primárním cílem socializace a zábava, často tak sedí v hlavním městě své frakce a odepisuje v různých konverzacích. PVE killer je naopak obvyklým členem try-hard cechů, cílem jeho hraní je zabít co nejvíce nepřátel v raidech (lokace s 8 hlavními nepřáteli, viz slovníček) a bývá také jedním z prvních, kdo nadává ostatním za jejich chyby. Achiever má mnohem větší možnosti nežli v PVP, může se věnovat jednotlivým zónám, sbírat mazlíčky či jezdeckou zvěř, svými úspěchy se nicméně může chlubit pouze v omezeném kruhu známých, nebo na herním fóru. Explorer má také větší možnosti než v PVP, více zón k prozkoumání a nalezení optimálních cest k zvyšování úrovně, sběru materiálu, případně skrytých lokací.

## 5.4 Sociální interakce

Jak jsem již zmínila, každý styl hraní v sobě nese i jiné sociální interakce, rozdíl lze nicméně nalézt i ve frakcích. Z observací na serveru T vyplynulo, že frakcí porušující pravidla chatu užíváním vulgarit, agrese či politických debat je spíše Aliance než Horda. Oproti tomu na serveru F pravidla porušuje hlavně Horda. V obou serverech je v počtu hráčů Horda dominantní. Rozdíl vidím především v tom, že server F nemá výrazné moderátory a na serveru T jsou moderátoři přítomní především na Alianci, hráči se tak mohou chtít zabavit tím, že budou dané moderátory ‚popichovat‘.

Ve hře existuje i určitý typ cenzurování. V první řadě může hráč vypnout herní funkci filtrování sprostých slov. Dále má hráč možnost se připojit do celo-serverových chatů až v určité úrovni postavy. V neposlední řadě jsou zde moderátoři, kteří upozorňují a nabádají hráče k dodržování pravidel, pokud hráč jejich rady nedbá, mohou ho moderátoři potrestat. Trest má většinou podobu vyhození z chatu, v extrémních případech znemožnění hrát po dobu tří dnů.

Podle C. Whippey hra World of Warcraft pomáhá naplnit sociální potřeby hráčů (Whippey 2010). Jak jsem již rozebírala v sekci 4.1.1 Identita, hráči skrze svou postavu prožívají emoce a situace, vcitují se, proto také bývají pravdomluvní, neboť nemají důvod lhát. Jedinec, jakožto bytost inherentně sociální, vyhledává či tvoří sociální skupiny (Mead 1934). Socializace ve hře probíhá primárně skrze cech, celo-serverový chat a k tomu část hráčů hraje s přáteli z offline světa. Poměrně zásadní je sociální kapitál. Pokud hráč nesprávně (vulgárně, násilně, bez určitého taktu atd.) komunikuje, má obtíže být přijat a udržet se v cechu. Důležité jsou nepochybně i sociální kontakty, bez kterých má hráč sice problémy (nikoliv tak velké jako při neschopnosti vhodné komunikace), ty lze ale poměrně jednoduše překonat. V dobrém serveru se navíc jedinec může setkat s neustálým skládáním různých a veřejných skupin pro splnění úkolů, zabití nepřátel atd. Williams, Ducheneaut a Xiong upozorňují, že sociální kapitál je udržován a opětován skrze hru, mnoho hráčů si ve hře vytváří ‚reálné‘ vazby trvající týdny i roky (Williams, Ducheneaut, Xiong 2006).

Kolo a Baur nabízejí myšlenku, že ve Wow existují tři vrstvy sociální interakce: mikro (jedinec), meso (skupina) a makro (celá komunita) (Kolo, Baur 2004). Znovu upozorním na myšlenku G. H. Meada: „sociální akce, jakožto skupinové chování, je tvořeno menšími individuálními akty“ (Mead 1934). Podle Williamse, Ducheneauta a Xionga je jakákoli akce ve WoW sociální interakcí (Williams, Ducheneaut, Xiong 2006). Například PVP (hráč versus hráč, viz slovníček) situace, ve které je úkolem ukrást vlajku opačného týmu a svou ubránit (Williams, Ducheneaut, Xiong 2006). Tématem sociální interakce se zabývali také Duh a Chen, kteří rozdělili několik faktorů ovlivňujících sociální interakci – historii (serveru i jedince), vrstvy sociální interakce (viz Kolo a Baur výše), vymezení oblasti interakce, instrumentální záměr interakce a herní pravidla (Duh, Chen 2007). Zajímavé je, že za sociální interakci považují Duh a Chen představení a vzhled jedincovy postavy (rasa, pohlaví, vzhled zbroje, kvalita zbroje atd.) a prohlížení si postavy jiné (Duh, Chen 2007). Osobně se ale zaměřím konkrétně na agresi, rasismus, trolling, genderové role a předsudky, vzájemnou pomoc a jiné drobné interakce (vtipkování, satiru), kterých jsem byla svědkem během svého tříletého výzkumu.

### **5.4.1 Agrese**

Jak jsem již poukázala v první kapitole, hry a agrese jsou propojeny. Spíše, nežli se zabývat obsáhle pravděpodobnými příčinami, jsem se rozhodla poukázat na agresi podporující prvky a herní mechaniky ve WoW a následně na její některé podoby v rámci sociálních interakcí mezi hráči.

Zprvu bych ráda zodpověděla otázku, zda je možné vůbec o agresi ve hře hovořit, přece je to jen hra, jak můžeme vědět, že to jedinec nepředstírá, že je to skutečná agrese a jakou podobu má taková agrese? Přestože hráče a jeho postavu nemůžeme brát jako jednu bytost, protože hráč v offline světě nemá takové možnosti jako jeho herní charakter, určitým způsobem jsou emočně propojeni. Jak poukazovala Filipová (2016), mnohdy je hráčům nepříjemné dělat, předvádět či interagovat ve stylu, který jim není vlastní. Máme malou šanci ověřit si své závěry ze hry, když druhého jedince nevidíme, nicméně souhlasím s Whippey (2010), že je ve hře a po internetu stejná šance lhát, jako je u etnografie v offline světě.

Nyní k tomu, jakou podobu taková agrese může mít. Nejčastěji jsem se ve svých observacích setkala s psaním pouze velkými písmeny, nadáváním, vulgarismy, posměšky, nabádáním k násilí, misogynií a jinými projevy nenávisti. Jak jsem již psala, záleží na serveru, v případě serveru T byla agresivnější Aliance, v případě serveru F Horda. Záleží také na přítomnosti moderátora, který se snaží případné agresivní zprávy smazat a chat regulovat. Ještě krátce k řešení agresivního chování a psaní – prakticky žádné není. Většinou jsou tyto konflikty utnuty moderátorem, vyhozením z chatu, případně omezením přístupu do hry na několik dní (záleží na závažnosti prohřešku). Většina agresivního chování také probíhá veřejně, takže je přítomný moderátor musí řešit. Konflikty může vyřešit i jedinec, který si toho agresivního dá do „ignore listu“, což znamená, že od něj neuvidí již žádnou zprávu, nicméně toto řešení někteří považují za přiznání porážky a může to vést k dalšímu obtěžování.

Možných příčin a důvodů pro agresivní chování je mnoho. L. Rowell Huesmann ve své práci z roku 1986 tvrdí, že sociální chování je řízeno skripty a agresivní skripta chování jsou získávány observací násilí v médiích (Huesmann 1986). Tato skripta pak mohou být určitými médii aktivována (Huesmann 1986). Nicméně, aby si jedinec uchoval agresivní skripta, musí splňovat určité proměnné – hůře se učit, menší až žádnou popularitu, identifikaci s televizními charaktery, víru v realismus televizního násilí a snít o agresi (Huesmann 1986). World of Warcraft má mnoho násilně zaměřených úkolů – jedinec má zabít bandity, opoziční frakci, monstra atd. Hráči středoškolského a mladšího věku nemají nejlepší výsledky ve vzdělávacích institucích (poměrně časté byly diskuse o diktátech, českém jazyce, nechuti se učit), což může být podporováno i v rámci cechů. Vedoucí cechu P vzdělávání podporoval, oproti tomu raid leader častokrát, prý z legrace, školní docházku členům vytýkal, protože se hráči věnovali během dne něčemu jinému než hře. Johannes Breuer a Malte Elson vysvětlovali agresi pomocí vztahu frustrace-agrese (Breuer, Elson 2017), což myslím že je nejbližší možné vysvětlení agresivního chování v rámci herního prostředí. Podporuje to i studie od Caroline

Whippey, v níž dokládá, že většina respondentů se cítila agresivní především tehdy, když umřela jejich postava, nebo když byli soustavně zabíjeni o mnoho silnějším hráčem (tzv. „gank“ a „griefing“, typ herní šikany) (Whippey 2010). Příčinou může být typ hráče a jeho reálný život. Ti, kteří chtějí dosáhnout herních úspěchů, bývají často agresivnější, pokud se jim to nedaří. Jedinci mohou hru také brát jako ventilaci, případně si neuvědomovat, že na druhé straně počítače sedí člověk. Jak poukazuje Bandura (1973 a 1983), již v dětství člověk přejímá to, jak se má chovat a reagovat, což může být další příčinou agresivního chování v dospělosti (Bandura 1973; Bandura 1983). Neopomenutelnou příčinou může být situace v offline světě. Většina agresivního chování, kterého jsem byla svědkem, se objevila především v souvislosti s COVID-19. Vysvětluji si to tím, že mnohem více jedinců mělo čas hrát, bylo doma, většina byla vyděšená a nejen po internetu se šířily dezinformace, i ve hře měli různý dezinformátoři a trollové ráj. Nyní během války na Ukrajině je poměrně málo agresivních zpráv, byť se někteří trollové snaží vyvolat hádky, ale většina hráčů je začala ignorovat, nikoliv snad proto, že jsou rozumnější, ale poměrně velký počet hráčů přešel na jiný server.

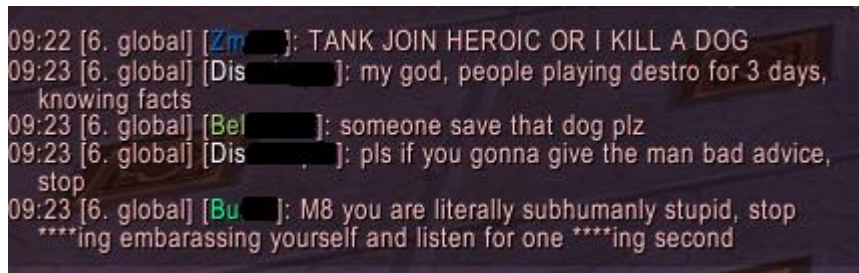


```
20:25 [Bi ]: zuwi sup disco
20:25 [Zu ]: potěš raid
20:26 [Bi ]: pusti si hudbu 🤨
20:26 [Bi ]: lepsi 🤨
20:26 [Zu ]: 🤨D
20:26 [Dr ]: afk na 3 minuty
20:26 [Zu ]: nepoužívej to proti mě
20:26 [Zu ]: jdu si nějakou najít
20:28 [Mon ]: vies co, je fakt super napisat "si robite picu" neviem, kto tankoval drilly, ale asi Dray, uci sa, to beriem
20:29 [Mon ]: ale ty ako tank a nemat pud sebazachvy, lebo sa uhybame dojebanym drillam, hodit si LOH (slebo nejaku deffku, ked vidim, ze mam malo HP) namiesto toho nas vypicovat a potom napisat do RW, lebo heal pise, tak to si nafackaj, nemam chut sa hadat, chcela som
20:30 [Mon ]: ist len flex a zase to vypnut, nemam naladu posdne dni na nic, mamku mam v nemocnici, to je pre mna dolezitejsie teraz...
20:30 [Mon ]: *posledne
20:30 [Mon ]: *alebo, sry, ked je clovek nasrany, sa pise na kkt
```

Obr. č. 3: Ukázka agresivního chování v členském cechu

Kontext: Hráčka Mon dostala přednášku od vedoucího raidu (viz slovníček) skrze komunikační kanál Discord za nekomunikaci, nedostatečné poskytnutí ošetření a opuštění skupiny.

Zdroj: Screen obrazovky autorky práce



Obr. č. 4: Druhý příklad agresivního chování ve veřejném celo-serverovém chatu

Kontext: Hráč vyhrožuje zabitím psa kvůli chybějící roli v dungeonu (viz slovníček). Mezitím probíhá hádka o to, jakou zbroj má mít hráč hrající za warlocka.

Zdroj: Screen obrazovky autorky práce

#### 5.4.2 Rasismus

Rasismus v herním prostředí je těžce uchopitelný a popsitelný pojem. Nejprve musíme zodpovědět otázku, zda skutečně existuje rasová nenávisť v online prostředí, když jedinec toho druhého nevidí a nezná ho z offline světa. V několika předchozích kapitolách jsem prokázala, že je jedinec v určitém smyslu se svou postavou propojen emočně a ve hře využívá, obdobně jako v běžném offline kontaktu, své kapitály. Znamená to, že ve většinovém případě jsou jedincovy názory názorem jeho herního charakteru<sup>37</sup>, jeho postava tak může být rasistická a xenofobní stejně jako on. Je důležité také zmínit, že i samotné herní rasy jsou vytvořené vývojáři jako rasistické v určitých etapách své historie. Například lidé nenávidí většinu Krvavých elfů, zatímco Nemrtví a Orkové jsou nenáviděni většinou možných ras. Stále zde ale existuje problém, že hráč netuší, jak jiný hráč vypadá. Většina rasistických útoků tak byla spíše obecného rázu (myšleno nezaměřená na jedince), ve velké míře propojena s trollingem a často jako provokace moderátora chatu. Například se hráč mohl setkat se „soutěží“ o uhádnutí slov začínajících na n. Obvykle to sklouzlo ke slovu *negr* hned v prvních třech odpovědích. V jiném případě se veřejně „diskutovalo“ na téma cenzurování označení černochoch, když jedinec černochem je. Tato debata skončila ignorováním tazatele, který se pokoušel, v rámci pravděpodobného trollingu, pouze vyvolat hádky. Poměrně dost rasistických vět na adresu Asiátů si vyžádal COVID-19.

V rámci trollingu pak hráči v chatu vyvolávali hesla typu „*#blacklivesmatter*“, což vyvolalo odezvu „*#alllivesmatter*“, „*#killblacksuprecists*“ a „*#nolivesmatter*“. Nemohu ani opomenout

<sup>37</sup> Je nutné upozornit, že se to týká pouze MMO her a nikoliv veškerých RPG deskových her jako je například Dračí doupe, jehož hráči si vymýšlí zcela originální postavy s vlastními názory (byť ty mohou být z velké části nepřiznanými názory hráče).

„vtipnou“ debatu na téma herní reputace nazvané „The Black Prince“, ve které se hráči snažili být schválně politicky korektní větami typu: „*black is an absence of colour*“, „*you mean the reputation of the coloured prince*“, „*african american prince is more appropriate I guess*“ [černá je absence barvy, myslíš reputaci barevného prince, afroamerický princ je vhodnější si myslím – překlad autorky práce].

Jeden hráč napsal do veřejného chatu, že nesnáší Trpaslíky. Ostatní se připojili, že nenávidí Gnómy, Pandy, Furry a další. Poté se připojil do diskuse hráč s tím, že nesnáší Židy, což diskusi poměrně rozhodilo na několik skupin. Jedna skupina se připojila a zmiňovala nenávistné projevy vůči ne-bílým rasám, jiná se situaci snažila uklidnit, další pak chat opustila a poslední se snažila nenávistné názory vyvrátit. Situaci uklidnil až moderátor výhružkou znemožnění přístupu do hry všem účastníkům. Větší část hráčů pak za rasismus považuje i urážku etnicity a národnosti. Podle hráčů je rasistické někomu nadávat do mexického dítěte, nebo hledat ruský (či rusky mluvící) cech.

Hráči tedy do hry promítají názory ať již své, nebo ze svého okolí. Nicméně, protože nemohou vidět v offline světě většinu hrajících hráčů, neexistuje ve hře diskriminace na základě rasy. Jak jsem již poukázala výše, většina nenávistných projevů je propojena s trollingem a řečena tak schválně, aby popudila ostatní. Domnívám se tedy, že přestože rasismus existuje ve hře, neboť sami hráči označují některé výroky a chování za rasistické, jeho existence je pouze v myšlenkové rovině. Samozřejmě, že nemůže být v rovině fyzického offline světa, neboť se většina hráčů nikdy neviděla a ani neslyšela, ale není v rovině ani fyzického herního světa (pokud vezmeme v úvahu ty omezené možnosti fyzická, které tam jsou). Nikdo se vás na vaši offline ‚rasovou příslušnost‘ ve hře neptá, většina (zhruba 98 %) hráčů vám ani nenadává, neostrakizuje vás, či nekritizuje vaši herní rasu. Definovala bych tak herní rasismus jakožto nenávistný projev vůči rasám z offline i herního světa. Taková definice zahrnuje nejen psaní, ale i ústní projevy (například skrze komunikační kanál Discord – viz slovníček), vtipy, trolling a nadávky. Zahrnuje také herní rasy, které bývají předmětem urážek (byť zřídka), což, pokud se hráč výrazněji identifikuje se svou postavou, může hráč vnímat jako rasistický projev vůči své vlastní osobě. Nezahrnuje fyzické násilí, protože hra neposkytuje možnost páchat fyzické násilí na hráčích (mimo PVP a arén, ale těch se účastní obě strany dobrovolně).

### **5.4.3 Trolling**

Trolling je poměrně hůře odlišitelný od běžného žertování. Z mých krátkých dotazníků vyplynulo, že jej hráči definují jakožto ničení hry ostatním, dělání si legrace a otravu. Osobně

jej chápu jakožto snahu o vyvolání konfliktu či záměrné poskytování nesprávné odpovědi. Tato dualita trolling, podle mě, primárně odlišuje od běžného vtipkování. Cílem vtipů není vyvolání konfliktu, byť některé mohou mít kontroverzní podobu. Oproti tomu se trolling, podle dotazníkového průzkumu, projevuje jako vědomé začínání rozbojů, řízení něčeho nesmyslného a kontroverzního, něčeho nemyšleného vážně, zesměšnění druhého. Hráčům, kteří trollí, dělá zkrátka radost, když někoho jiného naštvou, často si třeba hrají na tzv. „devil’s advocate“, což znamená, že schválně podporují a obhajují nepopulární názor čistě kvůli hádce. Někteří z mých dotazovaných takové chování označili za dětinskost, toxicitu a aroganci, přesto většina (24 z 30 dotazovaných) někdy trollila, nebo občas trollí. Podoba trollení se odvíjí od věku hráče. Mladší dvaceti dvou let poskytují špatné rady a jsou šprýmaři, starší naopak zavádí diskuse na kontroverzní témata.

Důvodů proč trollit vypsali respondenti několik, nejčastěji se opakovaly odpovědi, že se daní hráči nudí, ventilují realitu, nebo se tím baví. Dotazovaní hráči se většinou shodli, že trollení jako takové může být škodlivé, protože někteří hráči berou hru vážně, projektují se do svých postav, trollení lze brát jakožto typ šikany, ale záleží na stanovených hranicích. Sherman a Švelch (2013) ve svém výzkumu poukazovali na to, že se humorem často prokazuje nadřazenost nad ostatními (Sherman, Švelch 2013). Rozhovor jsem učinila se třemi trolly, kdy dva z nich přiznali, že to dělají pro zábavu, neboť je to jen hra a nepřímou také přiznali, že se cítí dobře, nadřazení nad těmi, co se rozčilují. Tím třetím trollem byl třináctiletý chlapec, který si tím vynahrazoval offline život a pozornost, jež mu chybí. Taktiky trollů jsou podobné těm, které užívají tzv. „Grammar Nazi“ a na jaké Sherman a Švelch poukazují – přehnané reakce, hraní si s dvojsmysly a absurditou, nápodoba (Sherman, Švelch 2013).

Nyní k několika příkladům, se kterými jsem se během observace setkala. Prvním z nich byl rozsáhlá hádka o tom, jak Arthas<sup>38</sup> a Garrosh<sup>39</sup> neudělali nic špatně, ale je neakceptovatelné to říci o Hitlerovi, nicméně na tuto zprávu přišla pouhá reakce ostatních, že je to nezajímá. Mnohem úspěšnější byla debata na téma existence holokaustu, která se setkala s odpověďmi typu, že existence není možná, protože spálených obětí bylo příliš mnoho a cyklon není tak účinný, nicméně byla utnuta jinými hráči, ať trollové raději mlčí. Trollové často využívají politické situace z offline světa, ve hře se objevila například diskuse na téma #blacklivesmatter,

---

<sup>38</sup> Jedna z oblíbených postav, bývalý princ, později ovládal nemrtvé a nechal vyvraždit celé město, aby zabránil moru, nemluvě o obětování stovek vojáků při honbě za démonem.

<sup>39</sup> Bývalý vůdce (Warchief) Horde, válečný typ, nechal umírat „slabé“ jedince, rozpoutal několik zbytečných válečných konfliktů a nechal vybombardovat nepřátelské město. V jedné instanci propojili Garrosh Hellscream a Adolfa Hitlera spojením jejich jmen: Adolf Hellscream.



či na téma práv LGBTQ+ komunity, ve které se hanil průvod (LGBT+ Pride) a poukazovalo se na to, že je homosexualita údajně nenormální. Posledním trollingem, který zmíním, byla diskuse o podobnosti furry (převlekání se a identifikování se zvířetem) a Weeb (až fanatický fanoušek anime a Japonska), která byla ukončena konstatováním, že pokud chtějí Furry být zvířetem, mělo by se s nimi i tak jednat a měli by být loveni.

Oproti trollingu je zde ‚běžné‘ vtípkování. Například, že Pandaren nejsou roztomilí, protože využívají své děti k soubojům s ostatními zvířaty (jedná se o nesmysl), což vedlo k poukázání na to, že je to vlastně dětská práce a jediná špatná věc na ní je to, že je jí málo. Dalším vtípem měly být tyto dvě věty nemající jiný kontext: „*uwu nya*“, „*\*bombs palestine\**“, hráč navázal na způsob psaní („*uwu*“, „*owo*“ a další fráze), které využívají především fanoušci anime a věta v hvězdičkách měla popsat to, co dělá. Jiný hráč zase v celo-serverovém chatu imitoval bývalého prezidenta USA Trumpa. Theramore, vybombardované město, bylo popsáno jako Sibérie WoW, gulag a Auschwitz WoW. Z trochu jiného soudku byla diskuse o tom, jak chce mít hráč1 sex s vlastní sestrou, ale žádnou nemá, bylo mu ostatními hráči doporučeno ať se tedy vyspí se svou matkou, ta je podle hráče1 mrtvá, na což dostal odpověď, že to přeci ničemu nebrání, později sám hráč1 přiznal, že se jedná o pouhý žert. Další hráč popsal incest jakožto rodinnou aktivitu a raid finder (mechanika hry, jedinec vyhledává lokaci pro 25 hráčů, viz slovníček) jakožto „rape finder“. Sexistickým vtípem bylo když hráč napsal, opět mimo kontext chatu, že šachová figurka královny je tak pohyblivá, protože šachovnice vypadá jako podlaha kuchyně. Sexistických vtípů je více, podrobněji některé zmíním v další podkapitole o genderových rolích.

Poté máme hraniční kategorii, ve které nelze s jistotou říci, zda jedinci trollí, vtípkují, či to myslí vážně. Sem zařazuji debatu o tom, jak západní Evropané diskriminují východní Evropany a že Češi diskriminují všechny, což se zvirtlo v názory popisující vznik evropských ghett, homosexuality a práv LGBTQ komunity.

Zmíněnými popisy konverzací jsem se snažila poukázat na to, že trolling ve WoW není pouze nevinným žertováním, za jaké ho někteří hráči považují. Jako trolling a žert může jedinec označit i věci, které byly myšleny vážně, ale nesetkaly se s valnou podporou okolí. V neposlední řadě trolling velmi často jedinci využívají k určitému vynahrazení aspektů jejich offline života, například si chtějí dokázat, že zůstávají nad věcí a tudíž i nad ostatními, s nimiž debatují a které naštvou. Nicméně existuje několik řešení tohoto chování, v první řadě moderátoři, kteří mají možnost takovouto konverzaci utnout. Za druhé z observací vyplynulo,

že pokud hráči na trollení nereagují, trollové to zkusí za několik minut znovu, až přestanou úplně.

#### 5.4.4 Genderové role

Odpovědí na otázku, zda je gender ve hře důležitý, je několik. Z dotazníkového výzkumu v mém tehdy členském cechu P vyplynulo, že gender důležitý není. Podle mě má však gender a s ním spojené genderové role zásadní postavení ve hře. Byť neovlivňuje schopnost hrát, ovlivňuje, kolik má daný jedinec času na hraní, zda k tomu musí zvládnout uvařit, postarat se o děti, či pomoci svým rodičům v domácnosti. Přiznávám, že tato myšlenka je silně postavena na genderových stereotypech, nicméně se několikrát potvrdila v rámci rozhovorů, observací hráčů a částečně to popisuje i Nardi (2010). Když jsem se na tuto problematiku zeptala v celo-serverovém chatu, dostala jsem rádooby vtipné a žertovné odpovědi týkající se přirozené nadřazenosti mužů nad ženami a neexistenci ženských hráčů. Lze tedy ve hře gender poznat? Existují v rámci herní komunity genderové stereotypy a nakolik jsou případně zakořeněné?

Jak jsem již poukazovala výše prací od Filipové (2016), hráč promítá sám sebe do své postavy, obléká ji podle oblíbeného stylu atd. WoW je fantasy, není to hra snažící se o přiblížení offline světu, jako je Second Life, přesto i zde platí princip, že hezčí avatar (ve smyslu vypadající víc ‚cool‘) je lepší než ostatní. Ptala jsem se svých respondentů, jak tedy poznají gender u jiných hráčů, neboť se velmi často lze setkat s tím, že muži hrají za ženské charaktery<sup>40</sup>. Nejčastěji rozlišují gender na základě hlasu při komunikaci skrze komunikační kanály, důležitý je i styl psaní (především v rámci českých a slovenských cechů) a role, jakou daný hráč zaujímá ve skupinových aktivitách. Ženám přisoudili respondenti větší sociálnost, jinak nic ‚typického‘ podle nich není. Na druhé straně muže označili za bojovníky, kteří se projevují specifickým chováním a mluvou, co tím mysleli už ale odmítli rozvést<sup>41</sup>, proto mohu soudit jen podle nahraných nahrávek a observace. Lze se domnívat, že pokud hráč nepromluví v komunikačním kanálu, jeho gender zůstane hráčům neznámý. Přesto ve hře může jedinec vidět určitou performativitu genderu, především v situacích zahrnující genderové stereotypy, sexismus a misogynii. Mužští hráči velmi rádi prokazují v celo-serverovém chatu svou dominanci nad ženami, parodují je, či je ‚žertovně‘ posílají do kuchyní a debatují nad jejich právy. Občas jsem měla pocit, že některé názory patří do dob jiného století. Zde ale jakožto výzkumník narážím na otázky, zda některé opravdu kontroverzní názory nejsou řečeny

---

<sup>40</sup> Důvodů pro výběr ženského charakteru mi dali respondenti dotazníků několik, nejčastějšími z nich byly ale důvody dva: mají lepší zvukové projevy než mužské charaktery a nechtěli se dívat na pozadí mužských charakterů.

<sup>41</sup> Přisuzuji to tomu, že to považovali za zjevné, navíc mě v této otázce omezila jejich znalost mého genderu.

schválně a zda se nejedná o trolling, bohužel jsem nepřišla na aplikovatelný způsob zjištění odpovědí.

Přestože z dotazníků vyplynulo, že je genderových stereotypů velmi málo (ženy jsou sociální, muži mají specifickou mluvu a chování), observace poukázala na poněkud odlišnou situaci. Stereotypně se například předpokládá, že většina tanků (hráč chránící ostatní členy skupiny, viz slovníček) jsou muži. V cechu P byla tankem žena, nicméně ji raid leader (vedoucí skupiny, viz slovníček) oslovoval jako muže, i když její gender znal. Stereotypně se také předpokládá, že všechny hráčky chtějí vypadat pěkně, proto hrají pouze za určité rasy – člověka, Nočního elfa, Krvavého elfa, Pandaren a výjimečně trola. S ženami jsou spojené i stereotypy, které mužští hráči rádi napodobují a parodují, například jejich údajnou neschopnost hrát počítačové hry. Velmi často se muži vydávají za ženy a žádají o goldy (měna ve hře), nebo o přijetí do cechu na základě „svého ženského“ pohlaví, případně si sundají všechnu zbroj a nechají svůj charakter nahý tančit v hlavním městě dané frakce, což je jakási obdoba striptýzu. Přestože jsem toto chování viděla, nezažila jsem ani v jednom případě, že by danými postavami byly (v offline světě) ženy.

Dost stereotypů hráči přenáší z offline světa do herního, příkladem mohou být „vtipy“ typu: *„proč má šachová královna takovou mobilitu? Protože šachovnice připomíná kuchyňskou podlahu.“* Jiné už nejsou tak „vtipné“ a stereotypní, spíš spadají do kategorie trollingu s příměsí sexismu, nechutnosti, určité degradace či misogynie. Příkladů mám (bohužel) několik od diskusí na téma „milování cecků“ až po trolling popisující uvěznění a držení žen ve sklepě, protože na jedince promluvily a líbily se mu. Zajímavá byla i diskuse na téma feminismu, kde jedinci poukazovali na to, že ženy nenávidí muže, dát volební právo ženám byla chyba, ženy by se neměly k tomuto tématu vyjadřovat (protože jsou ovlivněné tím, že jsou ženami) a ženy v čele státu vedou daný stát do záhuby viz Německo a Merkel. Pak tu jsou nevině začínající diskuse typu: *„can I solo nagrad arena quests as a huntress“*, *„no you can only do it as a hunter, women cant do anything alone“*, *„sexist cis scum“*, *„seethe cope cringe libtard“*. [zvládnou sama nagrad arenu jako lovkyně; ne zvládneš to jen jako lovec, ženy nejsou schopné zvládnout nic samy; sexistický cis odpade; zklidni se trapný knihomolový retarde – překlad autorky práce]

V některých případech zasahují i moderátoři, což se stalo u hráče, který chtěl koupit ženského Trpaslíka na množení (později snížil nárok na ženu s dělohou) a byl za to vyhozen z chatu. Jenže v cechovním chatu žádní moderátoři neexistují, proto se tam mohou vyskytnout konverzace typu: *„můj shaman je pojmenovanej když jsem viděl starou na posteli co vylezla ze*

sprchy.. „glum?“ „poštěváček, musel sem to lehčit, za nick [jméno postavy] píča by mě nikam nevzali“. Jindy se v cechu P vyměňovaly ‚vtipy‘: „to mi připomíná jak borec od nás z vesnice měl ženu která na něho byla hnusná, ale žil s ní už 20 let tak s ní už zůstat musel, tak mu jeden chlap v hospodě řekl: vidíš vole, kdybys ju před dvaceti lety zabil, takuž to máš odkroucený“, „děda říkával Neber si ošklivou.. Budeš na to sám“, „muz by mal svojmu strachu čelit, preto som si vzal svoju ženu aj ked som vedel ze ma tučnu mamu“, „kolega v práci říká: Nikdy nevěř tomu, co týden krvácí a neumře to, trochu černý humor“.

Při analyzování výše zmíněných úryvků jsem došla k několika závěrům. Prvním je, že někteří hráči využívají určité anonymity k šíření, legitimace a udržení mužské nadřazenosti nejen v herním prostředí, ale propojují to i s offline světem. Druhým závěrem je, že naopak někteří hráči rádi trollí a proto využívají kontroverzních témat jako jsou práva žen. V neposlední řadě se využívají ‚vtipy‘ na adresu žen k socializaci muže do skupiny, nebo upevnění jeho pozice v rámci té skupiny, jako tomu bylo ve zmíněných konverzacích z cechovního chatu.

#### **5.4.5 Spolupráce, vzájemná pomoc**

Hra byla v rámci původní vize vystavěna na myšlence vzájemné spolupráce, čemuž nasvědčuje rozložení herních profesí, raidů až pro 40 hráčů a nutnost najít si sám přátele na dungeon (lokace pro 5 hráčů, viz slovníček). Postupně se to v průběhu dalších rozšíření her přetransformovalo na raidy pro 25 lidí (běžně jich chodí 10), dungeony do kterých se hráč připojí automaticky a spolupráci mezi profesemi pouze pro zbroj nejvyšší kvality. Určitá míra spolupráce je tedy zachována, ale je v mnohem menší míře, nežli tomu bylo v začátcích hry.

Změnily se i taktiky na jednotlivé bosse. Kdysi měl každý hráč vlastní zodpovědnost, dnes je důraz především na koordinaci skupiny, což vede, dle mého názoru, k mnohem častější agresi (viz try-hard cechy). Samozřejmě i v původních verzích hry došlo k situacím, kdy na vás raid leader (vedoucí dané skupiny, viz slovníček) křičel, ale tam měla každá skupina 5 hráčů prakticky vlastního raid leadera a v rámci celé skupiny 40 hráčů (z toho 8 raid leaderů) existoval jeden hlavní raid leader, který vše koordinoval. Nyní je 1 raid leader na 9 (či 25) ostatních lidí a jediné co většinou stíhá v rámci daného boje s nepřítelem kontrolovat je výše poškození, které každý hráč způsobuje. Už tu tedy není taková spolupráce jaká byla v rámci 8 raid leaderů, ale spíše má hráč pocit, že se ocitl na špatně placené brigádě.

Nemohu ale říci, že by vzájemná pomoc úplně vymizela. Spíše je ale možné ji nalézt z velké části v rámci členského cechu, kde jsou členové ochotni většinou nováčkům vše vysvětlit

a pomoci jim se získáním zbroje. Mimo guildu takovou pomoc většinou jedinec nenajde, neboť hra přešla spíše na model ‚hráče hrajícího sám‘. Tím myslím to, že dnes s troškou trpělivosti (zkušenostmi a správnou zbrojí) zabije každý volně přístupného nepřítele, který je mnohonásobně silnější než daná postava hráče a normálně by jej měla zabít skupina hráčů. Kdysi byla potřeba minimálně dva další hráči i na pouhé zabití prasete v začátečnické lokaci. Pokud hráč začne bojovat s množstvím nepřátel, které není schopen zabít, mohou nastat zhruba čtyři scénáře: nejčastěji umře (ať už protože v okolí nikdo není, nebo mu okolní hráči nechtějí pomoci), nebo mu může pomoci hráč vyšší úrovně (pokud je v blízkosti a všimne si), případně se mu dostane pomoci od hráče s podobnou úrovní postavy, či se z boje „vyvlíkně“ (uteče, zneviditelní se atd.).

Obecně se hra i velmi zrychlila, takže ‚world hráči‘ (hráči z nečlenského cechu, viz slovníček), chtějí všechn obsah určený pro skupinu projít rychle, jsou tak sami schopní začít bojovat s půlkou dané lokace (nejčastěji dungeonu), což často zabije celou danou skupinu hráčů. Pokud průchod není dost rychlý, stávají se ‚world hráči‘ agresivními a odcházejí ze skupiny.

Přesto je možno nalézt v celo-serverovém chatu začátečníky (někdy i dlouhodobé hráče) žádající radu, ať již ohledně jejich zbroje nebo výskytu nepřítele. Tato situace není nicméně tak častá, protože jsou takovéto otázky většinou utnuty především dvěma typy odpovědí, ať daný jedinec použije internetový vyhledavač, nebo rádoby zábavnou a nesprávnou odpovědí (hráči nesprávnou odpověď rádi nazývají trollingem). Hráč, který položil otázku, tak veřejně dostane správnou odpověď málokdy, spíše ji obdrží skrze soukromý chat.

#### **5.4.6 Jiné vybrané interakce**

V této podkapitole bych se ráda věnovala především dvěma tématům interakce – politice (zahrnující nejčastěji žerty, trolling) a COVIDu-19 (zahrnující nejčastěji rady, vtipy a agresí). Obě témata byla v rámci mého výzkumu silně viditelná v celo-serverovém chatu, proto považuji za vhodné jim věnovat určitý prostor.

Politika patří, stejně jako vtipy o genderu, k oblíbeným tématům různých trollů a vtipálků. Většina zpráv se týkala především Ameriky a Číny, což není překvapivé vzhledem k probíhající pandemii a problémům Blizzardu. Velmi oblíbenou a rozsáhlou debatou byla debata o režimech a o politických přesvědčeních, v níž byl kritizován stav USA z pohledu obyvatel a v níž byla vyjádřena nenávist vůči komunismu, který byl popsán jako retardovaný a pro popudlivé náctileté. V této debatě se také ukázalo, že část hráčů nerozlišuje mezi komunismem

a levicovými stranami, naopak se podle nich jedná o synonyma. Druhou významnější debatou byla diskuse o placení náhrad škod za Evergreen (z kontextu se domnívám, že se jednalo o kauzu v Suezském průplavu), což by z nějakého důvodu podle hráče Du mělo platit Somálsko, jiní hráči se přidali s tím, že by Čína měla platit za COVID-19, později se objevilo, že COVID-19 je od amerických vojáků a Taiwan je nejlepší a Hong Kong by měl být svobodný (zde je to narážka na kauzu Blizzardu a znemožnění účasti hráče z Hong Kongu na e-sportové soutěži kvůli vyjádření podpory svobody protestů v Hong Kongu). Několik dalších debat bylo věnováno diskriminaci LGBTQ+ komunity, holokaustu a jeho existenci, ekologii a vyvraždění 80 % veškeré populace (začít by se mělo prý v Americe) kvůli záchraně planety, Trumpovi, diskriminaci východní Evropy a žertování o neschopnosti amerických veteránů z Vietnamské války nalézt Vietnam na mapě.

COVID-19 byl v době pandemie snad ještě oblíbenějším tématem než politika. Hráči si často vyměňovali své zkušenosti s touto nákazou, chlubili se v celo-serverovém chatu svým pozitivním testem a vychvalovali, že jsou doma a mohou hrát nepřetržitě hry. Jiní dávali tipy, jak pandemii zvládnout a hlavně jak zvládnout situaci, když se nakažený jedinec není schopný se zvednout z postele a potřebuje na záchod. Hráči také žertovali o typech vakcín, že je indická nejlepší, AstraZeneca ucpává cévy a že je jistě mexického původu. Pokud někdo vyjádřil jiný názor, byl označen za retardovaného, urážen a odkázán na internetový vyhledavač, přestože daný urážený jedinec měl, dle svých slov, blízkého příbuzného, který administroval dávky vakcín. Trollové také šířili určité dezinformace typu, že 5G způsobuje COVID-19 a že korona je vlastně Ebolou. Nicméně nejzajímavější konverzací byla konverzace v českém jazyce, kdy jedinec hledal skrze celo-serverový chat jiného Čecha, který by mu půjčil svou chatu na Šumavě, aby si mohli s přítelkyní dopřát dovolenou během karantény. Spousta českých hráčů to vzala s humorem a odepisovala, že nabízí pokoj na Vysočině cenově 800 za den. Hledač dovolené pak napsal, že cesta k doktorovi je možná jakožto výjimka ze zákona, proto hledá doktora z hor.

## **5.5 Shrnutí**

World of Warcraft nejen naplňuje sociální potřeby jedince, ale jeho funkčnost na neoficiálních serverech je podobná funkci fóra. Hráči debatují, navzájem se často překřikují a skáčou si do řeči. Díky anonymitě dochází i k častým projevům agrese, ale především je World of Warcraft naplněn komunitou, do které je třeba se skrze interakci socializovat.

Interakce probíhají nejčastěji za užití psaných projevů v chatu, neboť většina hráčů preferuje psanou komunikaci ve hře oproti mluvené skrze komunikační kanál Discord. Neverbální interakce se ve hře vyskytují pouze v omezené podobě a jsou popsány v chatu, protože jsou mnohdy neproveditelné pro hráčské i nehráčské postavy. Animaci úderu do tváře si tak lze spíše přečíst nežli ji vidět.

Hlavními zkoumanými sociálními interakcemi byla agrese, rasismus, trolling, projevy genderu a spolupráce. Agrese je ve hře častá především kvůli herní anonymitě a téměř neexistujícím trestům. Projevuje se psáním velkými písmeny (je to považováno za jakýsi psaný ekvivalent křiku), útočením na druhého hráče, vulgarismy nebo zvyšováním hlasu během hovoru na Discordu. Daná jednání jsou jakýmsi převedením agresivního chování z offline světa do herní podoby, alespoň o tom mezi hráči panuje určitý konsenzus, zároveň jsou tyto projevy nejúčinnějším způsobem vyjádření agrese, naštvanosti, nelibosti a nenávisti. Byť je příčin mnoho, za nejčastější považují frustraci, především pokud chce hráč něčeho ve hře dosáhnout a nehraje tak pro zábavu. Frustrujícími situacemi a mechanikami je ve hře více než dost, například šance na získání specifické zbroje se specifickými bonusy se může pohybovat i okolo 2 %. Frustrujícími se mohou stát i chyby ostatních hráčů ve skupinových instancích jako jsou raidy a další, nebo, jak poukazuje Caroline Whippey (2010), soustavné zabíjení silnějším hráčem, což je poměrně častá situace v PVP (hráč proti hráči, viz slovníček). S frustrací může souviset i reálný život, kdy si jedinec hrou vynahrazuje neúspěchy či nudu. Agresivní hráči si mnohdy neuvědomují, že ostatní hráčské postavy jsou ovládány lidmi, nemají potřebu mírnit své projevy, což příkládám anonymizaci a nemožnosti vidět jiné hráče face-to-face. Agresivní chování lze samozřejmě nalézt i v PVE (hráč proti počítači), především u skupin složených z hráčů z různých cechů. Řešením agresivního chování je herní funkce „ignorovat“, hráč už neuvidí od ignorovaného žádnou zprávu, nebo zásah moderátorů.

Stejným způsobem je možné řešit i rasismus, jehož uchopení ve hře není jednoduchou záležitostí. Co patří a nepatří do této kategorie určují sami tvůrci hry, moderátoři a především hráči nejen za pomoci pravidel chování a vyjadřování, ale i v každodenní interakci. Ve hře nelze mluvit o rasistickém jednání, protože chybí face-to-face interakce, nicméně sami tvůrci zahrnuli rasismus do hry v rámci příběhu jednotlivých ras (např. nenávist lidí proti Krvavým elfům, Noční elfové lidem ale nevaří). Zbývají tak pouze psané projevy v herním chatu nebo mluvené během hovorů na Discordu. Rasismus je silně prolnutý s trollingem, bývá těžké vyhodnotit, zda je projev myšlen vážně, nebo se někdo snaží pouze vyvolat hádku. Tak či onak je jakékoli rasově zaměřené vyjádření hráče v komunikaci s ostatními vyjednáváním nejen jeho

pozice v hráčské komunitě, ale i hranic chápání pojmu rasismu. Následně se může toto chápání projevat v offline světě, ať již chtěně či nechtěně, protože hra je prostředím, ve kterém se jedinec socializuje, učí se interagovat a nemusí herní prostředí vždy plně odlišovat od prostředí offline světa (viz různá přátelství vzniklá ve hře, ale brána jako plnohodnotná i v offline světě).

I trolling má proměňující se a stěží definovatelné hranice. Mnohdy je definován jako vyvolávání konfliktů, ničení hry, nebo pouhá legrace projevující se často nenávisťnými, sexistickými, matoucími nebo urážlivými zprávami v chatu. To, jak je pojem trollingu definován ovlivňuje jeho podobu a zároveň jeho podoba ovlivňuje definici. Trolling zahrnující schválně udělování mylných rad může být definován jako legrační, jedinci se tak snaží schválně napálit ostatní. Oproti tomu trolling projevující se kontroverzním názorem na citlivé téma jako jsou lidská práva nebo holokaust, je definován spíše jako ničení hry a vyvolávání konfliktů. Hráči tak mnohdy posouvají pojmům a názorům hranice, nebo je upřesňují, či upevňují. Oba tyto případy (legrační i ničení hry) jsou hráči vnímány jako trolling, v rozhovorech nepopisovali, že by je vnímali jako odlišné, nebo jako podkategorie trollingu, byť mezi nimi cítí určitý rozdíl. Dobrým způsobem, jak odlišit trolling od názorů nebo vtipů, je sledování chatu, zda daný hráč neeskaluje konverzaci, případně zda nezkouší po chvíli jiné kontroverzní téma, nebo zda schválně danou zprávu (když je v chatu ignorována) nepíše po chvíli znovu. Trolling, především ten urážlivý a nenávisťný, je řešen stejným způsobem jako agrese a rasismus – ignorováním, nebo pomocí moderátorů.

Gender je ve hře poměrně těžce rozpoznatelný, ale i zde můžeme vnímat performativitu jako stěžejní. Český jazyk má výhodu oproti anglickému v genderově odlišeném zakončování sloves. V celoserverovém dotazníku se nicméně hráči shodli, že existuje ve hře i specifické a pro gender odlišné chování. Ženy byly označeny za ty více pomáhající a starající se o vzhled zbroje a postavy. Muži zase podle dotazníku více diskutovali v celoserverovém chatu a často se věnovali trollingu. Těmito aktivitami ve hře tedy vytvářeli určitý obraz o tom, jak se má daný gender chovat. Paradoxní je, že se reálně o vzhled své postavy muži starali ve stejné míře jako ženy a stejně tak nováčkům pomáhali. Ženy naopak začínaly dlouhé konverzace na témata depresí a ekologie v celoserverovém chatu. Z daných aktivit se tak staly spíše stereotypy, kterých se jednotlivci drželi. Na serveru T a F hráči obou frakcí také udržovali stereotyp, že hrají především muži, i když měli sami v cechu několik žen, nebo je znali osobně. Udržován byl i stereotyp o neschopnosti žen hrát dobře a také ten, že vyžadují častou asistenci, což se projevovalo v různých parodujících žádostech (mužských hráčů vydávajících se za ženy) o herní měnu, o pomoc nebo přijetí do cechu. Mnohem častěji byl však (především v chatech cechů,



neboť v celoserverovém byly tyto poznámky moderátory mazány a autoři trestáni) rozpoznatelný sexismus, mužská snaha o dominanci a „legrační“ misogynistické poznámky. Jednalo se o situace, kdy mužští hráči žertovali, snažili se odlehčit situaci, případně si chtěli v cechu vydobýt místo a začlenit se.

Gender úzce souvisí s identitou. Identita je performativní, každé gesto či akt je výsledkem jedincovy identity a zároveň přispívá k jejímu utváření. Chování ve hře je omezené možnostmi technologie a naprogramováním, jedinec tak svou identitu vytváří především skrze užití jazyka. Hráč může být kýmkoliv si zamane – hrdinou, zloduchem, šprýmařem, léčitелеm aj. Herní charakter se stává v určitém smyslu prodloužením osobnosti a identity daného hráče, tím chce poukázat na skutečnost, že hráč skrze svou postavu prožívá herní příběh, seznamuje se s ostatními, socializuje a tudíž buď do ní promítá sám sebe (na což poukázala například Kateřina Filipová (2016), nebo Caroline Whippey (2006)), nebo své určité charakteristiky idealizuje. Nicméně do hry hráč promítá často svou offline profesi a svůj věk, cech C byl například tvořen především vysokoškolskými studenty, oproti tomu byl cech P tvořen většinou pracujícími, kteří hráli i během své pracovní doby a chlubili se tím. Motivací hráčů bývá nejčastěji získat nějaké ocenění<sup>42</sup> (zabití hlavního nepřítele, získání zbroje, mazlíčka atd.) a vynahradit si tak určité aspekty z offline světa, což popsal raid leader z cechu P: „Hrajeme, abychom něco dokázali, nehrajeme pro zábavu.“ Další častou motivací bývá relaxace zabíjením nepřátel, objevováním, nebo naplňování potřeby sociální interakce.

Původní vizí hry World of Warcraft byla sociální online hra pro více hráčů. Spolupráce a tudíž i sociální interakce tak byly klíčovým zájmem tvůrců této hry. V průběhu rozšiřování hry měnily svou podobu, často byly tvůrci omezovány, hra se přizpůsobovala spíše trhu a různým marketingovým průzkumům. Od původní vize spolupráce na zbroji nejvyšší kvality nebo kolektivní odpovědnosti za mechaniky (byly vytvářené pro skupiny hráčů s danou specializací, například warlocky, atd.) v raidu (lokace s nepřáteli, viz slovníček) se přešlo spíše na individuální odpovědnost v raidu (mechaniky se zaměřily na jedince bez ohledu na specializaci), v některých rozšířeních se opustila i idea spolupráce na výrobě zbroje. Zvýšenou míru spolupráce můžeme vidět v cechu, nebo pokud je rozšíření nové, či pokud se hráč dostane do kontaktu s nováčkem. Jakmile je ale rozšíření rok a více staré, míra spolupráce klesá, rady

---

<sup>42</sup> Při získání ocenění hráč uslyší charakteristický zvuk, případně efekt a zobrazí se mu na obrazovce. Hráč Po popsal: „It makes my goblin brain go cha-ching.“ [nutí to můj gobliní mozek dělat cha-ching (překlad autorky práce)] Myslel tím, že jeho mozek vytvoří serotonin pokaždé, když uvidí třpytivé upozornění, že něco získal a uslyší ten zvuk (proto narážka na gobliny, kteří shromažďují jako straky třpytivé objekty), což může být jednou z příčin závislosti na této hře.

se píše hlavně do soukromých chatů, objevuje se trolling v poskytnutých radách, hráč často bývá odkázán na použití internetového vyhledavače. Jediná spolupráce zůstává i nadále v cechu a raidu.

## 6 Závěr

Počítačové a především online hry pro více hráčů mají ambivalentní povahu. Na jedné straně jsou prosociální, pomáhají s naplňováním sociální potřeby a tvorbou identity, na té druhé dávají díky své anonymitě prostor pro tvorbu kontroverzních názorů a situací, agrese i šikany. Tato práce byla zaměřena na otázku, jakým způsobem některé prvky neherního světa mění svou podobu díky hernímu prostředí. Snažila jsem se přiblížit odpovědi analýzou video materiálu, herního a hráčského světa, dvěma krátkými dotazníkovými šetřeními a analýzou několika rozhovorů. Přiblížila jsem tvorbu a tvůrce hry World of Warcraft, jakou podobu má herní svět – jeho historii, rasy, inspirace a ohraničení jakožto reality, jež má nepřímo vliv (a zároveň je ovlivněna) sociální (hráčskou) realitou. V rámci autoetnografie jsem se poté zaměřila na to, jakým způsobem hráč herní realitu a svět redukuje, čemu přikládá důležitost, co se stává zbytečným.

Herní realita je redukcí offline reality. Nikdy nedosáhne takového detailu a rozmanitosti, protože má kratší dobu existence a je omezena technologií. Také do ní velkým dílem zasahuje marketing a trh, neboť aby mohla existovat, musí generovat zisk. Offline realita pro nás existuje stejným způsobem jako herní realita pro NPC (nehráčské charaktery) a je tak snadné se jí nechat inspirovat, vždyť jsme ovlivněni habitem, socioekonomickými podmínkami, socializací a všemi medializovanými i nemedializovanými událostmi, které se v ní stanou (stejně jako naprogramované podmínky a události mají vliv na NPC). Tvůrci se nechali inspirovat především středověkou Evropou, gotikou a laickým (a stereotypním) pohledem na indiánské a africké kultury. Do herního světa se silně promítá kultura USA, především jejich slavení svátků (ve hře je i ohňostroj na oslavu přijetí Deklarace nezávislosti). Všechny rasy slaví svátky stejným způsobem, odlišují se především vizuálně a svou kulturu si zachovávají nehledě na životní podmínky, ve kterých se zrovna nacházejí, jako by byla jejich nezměnitelnou a neoddělitelnou součástí (goblini tak mají stejnou architekturu v poušti, ve vesmíru i ve sněhem pokryté oblasti), přitom by bylo logičtější, aby zůstaly neměnné pouze některé prvky. Z Jižní Ameriky se tvůrci inspirovali Aztéckými bohy a lidskými oběťmi, ze Severní Ameriky si vypůjčili totemismus a užili romantický pohled na život Indiánů, spjatost s přírodou, v určité míře i koncept ušlechtilého divocha. Z afrických kmenů použili část architektonických prvků, bohů a voodoo. Herní příběh je provázen konstantním bojem Světla proti Nicotě, tedy jakýmsi bojem stereotypní a obecné idey křesťanství proti démonům. Hráč, stejně jako tvůrce, využívá těchto prvků k distinkci jednotlivých ras a nezabývá se stereotypizací či určením jejich přesné inspirace, v tomto ohledu je pro něj herní realita pouhým konstruktem v pozadí.

Proč tedy mluvím o herní realitě, když může být považována za pouhý zjednodušený konstrukt? Jakékoliv jedincovo pojetí offline reality je také zjednodušeným konstruktem. Herní realita je pouhou změť číslíc a kódů vytvořených člověkem, je možné ale s určitostí říct, že offline realita není? Tím nechci říct, že je offline realita naprogramována a my jsme pouze v simulaci, spíše myslím to, že náš mozek vjemy a celou neherní realitu převádí do určitých signálů (kódů). Podle Alexe Goluba je herní realita reálná, protože na ní hráčům záleží, záleží jim na jejich cechu a skupinových aktivitách (Golub 2010). Prvky z offline světa tak mají pouze podpůrnou úlohu v tvoření [herní] reality (Golub 2010). Spíše nežli prvky je herní realita podporována, podle mého názoru, stereotypizujícím pohledem tvůrců, neboť navozuje ve hráči jakýsi pocit známého.

Herní realitu jsem kontrastovala s hráčskou realitou. Zaměřila jsem se na charakteristiku hráče, neboť identita, věk a motivace mají vliv na socializaci jedince do herních sociálních komunit (jejichž nejčastější formou je cech). Hráč je ovlivněn i stylem svého hraní a výběrem role (výběrem vědomým – například raid leader – viz slovníček, nevědomým – například v sociální skupině – vedoucí skupiny, mediátor, atd.). Pomocí performativity jsem se snažila uchopit agresí, rasismus, trolling a genderové role v hráčské realitě.

Hráče definuji jakožto jedince, který v určitém smyslu interaguje se hrou – ať již s herní, nebo hráčskou realitou. Hráčem je tedy jedinec, který se ve hře věnuje pouze chatu, stejně jako jedinec věnující se skupinovým aktivitám, nebo chatující skrze Discord (komunikační kanál, viz slovníček). Především hráčská realita přispívá při tvorbě identity, protože ta herní je silně technologicky omezená v tomto směru, jedinec si může vyzkoušet různé podoby svého já během interakce s ostatními hráči a získat na dané podoby identity zpětnou vazbu. Jak poukazuje Shanyang Zhao, reprezentace digitálního já má zásadní roli ve formování offline já (Zhao 2005). Věk má na identitu hráče poměrně značný vliv. Z výzkumu vyplynulo, že čím je hráč starší, tím více do hry projektuje své offline já, které je již zformováno, a tím více se nezdráhá ve své sociální komunitě (cechu) podělit o informace z osobního (a především sexuálního) života. Oproti tomu mladí hráči, kteří se ještě hledají, se rádi věnují trollingu a o svém životě vypovídají především v obecnější rovině. Kromě věku hraje v sociální interakci roli i motivace, neboť jedinci ve hře hledají stejně zaměřené a motivované skupiny. Hráč, jenž bere hru vážně a je motivován touhou po úspěchu, mívá sklony k frustraci a preferuje try-hard cech. Naopak sociálně zaměřený hráč se věnuje více celoserverovému chatu a často bývá členem causal cechu.

Cechy s mentalitou try-hard či causal lze nalézt jak v PVE (hráč proti počítači) tak i v PVP (hráč proti hráči). V obou módech hry mají podobný princip fungování a podobné rozložení moci. Ve své analýze hráčské reality jsem se zaměřila především na PVE verze těchto cechů, protože nejsem hráčem PVP a těžko by se tak sbírala data, neboť by hra byla pro mne více frustrující než při běžném hraní. V try-hard cechu má moc především raid leader (vedoucí raidu, viz slovníček), mimo pravomoci „běžného“ raid leadera (určování složení skupin, kdo bude ve skupinové aktivitě (raidu) hrát a kdo ne, odkdy dokdy bude aktivita probíhat apod.) má často hlavní slovo i v přijímání a odebírání členů a jejich kompetencí v cechu. Mnohdy je tak raid leader v try-hard cechu na vyšší hierarchické pozici než GUM (hlavní vedoucí a často zakladatel daného cechu) a vedení cechu. Casual cech se snaží být egalitární, všichni jsou si rovni, dokud nenastane konflikt. V době problémů a konfliktů dává GUM a vedení ostatním členům najevo, že oni mají moc a autoritu. Raid leader bývá v casual cechu často členem vedení, tedy svou pozicí nikdy není nad GUM, a rozhodnutí o členech a účastnících skupinových aktivit diskutuje s vedením i GUM. Postihy v casual cechu bývají také mírnější a hráčům se dává při provinění i více šancí na nápravu nežli v druhém typu cechů.

Sociální interakce jsou podstatou hry World of Warcraft. Tvůrci proto vymysleli různé mechaniky, aby donutili hráče s ostatními interagovat (dodnes je zachována například nutná spolupráce v profesích při tvorbě zbroje téměř nejlepší kvality, nutnost mít skupinu a spolupracovat ve skupinových aktivitách apod.). Do těchto interakcí jedinci přenáší offline svět, svou identitu a určité specifické jevy jako je agrese, rasismus, trolling nebo genderové role a stereotypy.

Agrese je častou reakcí jedince na frustrující prvky hry a na chyby ostatních hráčů, prominentní je především u try-hard jedinců a cechů, kteří hrají, aby něčeho dosáhli. Jejím projevem je psaní velkými písmeny (jakýsi ekvivalent zvýšení hlasu), vulgarismy, útoky na charakter a osoby hráčů či zvýšením hlasu na Discordu (komunikační kanál, viz slovníček). Mezi hráči panuje určitý konsensus, že tato jednání jsou nejlepším způsobem projevení nelibosti nebo našťvanosti. Díky anonymnímu prostředí hráči obvykle nemají tendence mírnit své projevy, nicméně ostatní mohou využít naprogramované mechaniky nazvanou „ignorování“ a již nikdy od agresivního hráče neuvidí žádnou zprávu. Vulgarismy, mluvené či psané útoky jsou dále řešeny moderátory, nebo vedením cechu, pokud neprobíhají skrze soukromý chat.

Je obtížné mluvit o rasistickém jednání, neboť hra má svá technická omezení, přesto je možné rasismus nalézt v herní realitě (i když není tak viditelný kvůli marketingu a veřejnému vnímání a týká se pouze herních ras) i hráčské. Z analýzy videomateriálu vyplynulo, že hráči mnohdy vyjadřovali rasismus v podobě trollingu, tedy záměrného snažení vyvolat konflikt s ostatními, nebo v podobě přehnané politické korektnosti. Většina těchto debat probíhala v chatu frakce Aliance, v chatu početnější Hordy byly pokusy o debatu na toto téma mnohem více ignorovány.

Chápání trollingu se odvíjí, podle analýzy dat dotazníků, od věku hráče. Mladší dvaadvaceti let jej chápu spíše jako zábavu, starší pak jako ničení hry a vyvolávání konfliktů. Pokud mladší hráči trollí, je to ve formě poskytování chybných odpovědí, nebo využívání různých ve hře naprogramovaných hraček (například jiného hráče hračkou posunou natolik, aby spadl do jámy a umřel). Starší hráči trollí pomocí nenávistných, sexistických, matoucích nebo urážlivých zpráv v celoserverovém chatu. Hráči nikdy nevyužívají soukromý chat k trollení. Řešením tohoto fenoménu je zásah moderátorů, nebo nízká až nulová reakce ostatních hráčů.

Gender je performativní a patří k faktorům, které mají vliv na jedince po celý jeho život. Ve hře je kvůli anonymizaci hůře rozpoznatelný, především pokud hráč nevyužívá komunikačních kanálů, jako je Discord, a nepíše v jazyce s odlišenými koncovkami pro jednotlivé gendery. V hráčské komunitě přesto existují genderové stereotypy. Ženy byly v rozhovorech a dotaznicích popisovány jako více ochotné pomoci a více malicherné než muži. Muži byli vnímáni jako sociálnější a více trollící. Z videomateriálu vyplynulo, že někteří muži jsou stejně malicherní jako ženy, dávají specifický důraz na vzhled zbroje a postavy a tomuto vzhledu podřizují výběr rasy, specializace, frakce i pohlaví svého charakteru (stejně jako některé ženy). Přestože data z dotazníku ukázala, že gender podle hráčů nemá vliv na hráčovy schopnosti, na serveru T a F byly udržovány pomocí celoserverového chatu stereotypy, že ženy hry nehrají, nebo jsou v nich velmi špatné, žádají jen o pomoc a o herní měnu. Často se mužští hráči těmito poznámkami snažili vtipkovat, nebo se jimi začlenit do cechu. Genderové stereotypy tak lze, stejně jako trolling, agresi a jiné projevy v herní sociální interakci, považovat za možné způsoby jedincovy socializace do sociálních komunit hráčů a za utvářející faktory hráčské reality.

Tato práce a výzkum téma prolínání herní, hráčské a offline reality, podle mého názoru, dostatečně detailně neprozkoumaly. Domnívám se tedy, že by mohlo být přínosem zaměření

se na jednotlivé dílčí části realit a na detailnější zkoumání informátorů nejen z online ale i z offline perspektivy s využitím multioborových konceptů a teorií.

## Literatura

- Abdullah, A. R. A. 2014. *An Ethnographic Sociolinguistic Study of Virtual Identity in Second Life*. The University of Leeds: School of English.
- Ahmad, M., C. Shen, J. Srivastava, N. Contractor 2014. *On the Problem of Predicting Real World Characteristics from Virtual Worlds*.
- Anderson, C. A., et al. 2010. Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review, *Psychological Bulletin* 2: 151-173.
- Baculi, S. 2021. *Blizzard Censors 'Sexualized' Background Paintings Featured In World of Warcraft Since Launch*. Available at: <https://boundingintocomics.com/2021/09/21/blizzard-censors-sexualized-background-paintings-featured-in-world-of-warcraft-since-launch/> [28. 8. 2022].
- Bandura, A. 1973. *Aggression: a Social Learning Analysis*. Eaglewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bandura, A. 1983. Psychological mechanisms' of aggression, in R. G. Green, E. I. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical views*, 1-40. New York: Academic Press.
- Beauchamp, Z. 2019. *One of America's Biggest Gaming Companies Is Acting as China's Censor*. Available at: <https://www.vox.com/2019/10/8/20904433/blizzard-hong-kong-hearthstone-blitzchung> [28. 8. 2022].
- Berger, P. L., T. Luckmann 1999. *Sociální konstrukce reality*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury. ISBN 80-85959-46-1.
- Boellstorff, T. 2021. Rethinking Digital Anthropology, in H. A. Horst, D. Miller (eds.), *Digital Anthropology*, 45-62. London: Routledge.
- Boellstorff, T. 2015. Three Real Futures for Virtual Worlds, *Journal of Virtual Worlds Research* 2: 1-5.
- Breuer, J., M. Elson 2017. Frustration-Aggression Theory, in P. Sturmeý (Ed.), *The Wiley Handbook of Violence and Aggression*, 1-12. Chichester: Wiley Blackwell
- Bucholtz, M., K. Hall 2005. Identity and Interaction: A Sociocultural Linguistic Approach, *Discourse Studies* 4-5: 585-614.



- Bucholtz, M., K. Hall 2004. Language and Identity, in A. Duranti (ed.), *A Companion to Linguistic Anthropology*, 585-614.
- Campbell, C. 2020. *How World of Warcraft Was Born From Chaos*. Available at: <https://www.polygon.com/2020/1/20/21070494/world-of-warcraft-history-development-chaos-wow> [28. 8. 2022].
- Campbell, H. (ed.) 2012. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London: Routledge.
- Campbell, H. et al. 2015. Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming, *Journal of the American Academy of Religion* 3: 1–24.
- Clark, T. R., D. W. Clanton 2012. *Understanding Religion and Popular Culture: Theories, Themes, Products and Practices*. Routledge.
- Collins, S., N. J. Mizer 2017. *Gaming Anthropology: A Sourcebook From #AnthropologyCon*. Creative Commons.
- Elker, J. 2020. *World of Warcraft Experienced a Pandemic in 2005. That Experience May Help Coronavirus Researchers*. Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/09/world-warcraft-experienced-pandemic-2005-that-experience-may-help-coronavirus-researchers/> [28. 8. 2022].
- Fenlon, W. 2021. *Everything that's Happened Since the Activision Blizzard Lawsuit Went Public*. Available at: <https://www.pcgamer.com/activision-blizzard-lawsuit-controversy-timeline-explained/> [28. 8. 2022].
- Ferguson, C. 2015. Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influence on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance, *Perspectives on psychological science* 5: 646-666.
- Filipová, K. 2016. *Já, avatar: identitární dynamika ve věku virtuálních komunit*. Pardubice, UPCE, FF.
- Filipová, K. 2018. *She or They? Genderové identity na mikrobloginových stránkách Tumblr*. Pardubice, UPCE, FF.

- Gentile, D. A., E. L. Swing, C. G. Lim, A. Khoo 2012. Video Game Playing, Attention Problems, and Impulsiveness: Evidence of Bidirectional Causality, *Psychology of Popular Media Culture* 1: 62-70.
- Golub, A. 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game, *Anthropological Quarterly* 1: 17-46.
- Hall, K. 1999. Performativity, *Journal of Linguistic Anthropology* 1-2: 184-187.
- Holländer, K., L. Schellenberg, Ch. Ou, A. Butz 2020. *All Fun and Games: Obtaining Critical Pedestrian Behavior Data from an Online Simulation*. 1-9.
- Holmes, O. 2021. *No Cults, No Politics, No Ghouls: How China Censors the Video Game World*. Available at: <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard> [28. 8. 2022].
- Huesmann, L. R. 1986. Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer, *Journal of Social Issues* 3: 125–139.
- Ivan, T. 2022. *Activision Blizzard says It's facing Difficulties Attracting and Retaining Talent*. Available at: <https://www.videogameschronicle.com/news/activision-blizzard-says-its-facing-difficulties-attracting-and-retaining-talent/> [28. 8. 2022].
- Kapusta, J. 2015. Mayské kříže, hory a jeskyně ve světle ontologického relativismu a fenomenologické antropologie, *Český lid* 4: 437-463.
- Katwala, A. 2020. *World of Warcraft Perfectly Predicted Our Coronavirus Panic*. Available at: <https://www.wired.co.uk/article/world-of-warcraft-coronavirus-corrupted-blood> [28. 8. 2022].
- Kirschner, D., J. Williams 2014. A Microsociological Perspective on Non-verbal Communicative Strategies in MMORPGs, in J. Tanenbaum, M. S. El-Nasr, M. Nixon (eds.), *Nonverbal Communication in Virtual Worlds*, 307-317. Pittsburgh: Carnegie Mellon ETC Press.
- Kobes, T. 2015. Když se lidé mění ve lvy: problém překladu, *Teorie vědy* 3: 303-325.
- Kolo, C., T. Baur 2004. *Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming*. Available at: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> [28. 8. 2022].

- Kröger, J., P. Raschke, J. Campbell, S. Ullrich 2021. *Surveilling the Gamers: Privacy Impacts of the Video Game Industry*. Available at: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3881279](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3881279) [28. 8. 2022].
- Květon, P., M. Jelínek 2016. Hraní videoher a jeho konsekvence: Přehled dosavadních zjištění, *Československá psychologie* 4: 372–386.
- Mariano, T. E., V. V. Gouveia, C. E. Pimentel 2020. The Effect of Video Games on Positive and Negative Cognitions, *Revista de Psicologia da IMED* 1: 7-18.
- Márai, M. 2012. *Etnografie MMORPG. Kybernetický prostor a jeho uživatelé*. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií.
- Mead, G. H. 1934. *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Miller, D. 2018. *Digital Anthropology*. Available at: <https://www.anthroencyclopedia.com/entry/digital-anthropology> [28. 8. 2022].
- Nardi, B. 2010. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Michigan: The University of Michigan.
- Olson, E. T. 2003. Personal Identity, in S. P. Stich, T. A. Warfield (eds.), *Blackwell Guide to Philosophy of Mind*, 352-368. UK: Blackwell.
- Ouellette, J. 2020. *What a WoW Virtual Outbreak Taught Us About How Humans Behave in Epidemics*. Available at: <https://arstechnica.com/science/2020/03/that-time-world-of-warcraft-helped-epidemiologists-model-an-outbreak/> [28. 8. 2022].
- Paleček, M., M. Risjord 2015. Ontologický obrat v kulturní antropologii a jeho relativistická příchuť: Co všechno se Grinchovi nepovedlo, *Filosofický časopis* 5: 667-688.
- Pink, S., H. Horst, J. Postll, L. Hjorth, T. Lewis, J. Tacchi 2016. *Digital Ethnography*. Los Angeles: Sage.
- Roberts, J. M., & Arth, M. J. & Bush, R. R. 1959. Games in culture, *American Anthropologist* 5: 597–605.
- Salih, S. et al. 2006. *Sexualities and Communication in Everyday Life: A Reader*. California: SAGE. 55-68.

Samoylova, E. 2014. Virtual World of Computer Games: Reality or Illusion?, *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 149: 842-845.

ScienceFriday 2021. *Learning From World Of Warcraft's Virtual Pandemic*. Available at: <https://www.sciencefriday.com/segments/world-of-warcraft-pandemic/> [28. 8. 2022].

Sherman, T., J. Švelch 2014. "Grammar Nazis Never Sleep": Facebook Humor and the Management of Standard Written Language, *Language Policy* 4: 1-20.

Smyth, J. M. 2007. Beyond Self-selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-playing Game Play, *Cyberpsychology & behavior* 5: 717-721.

Staats J. 2019. *The WoW Diary*. Akron: Whenitsready.

Šmajš, J., J. Krob 1991. *Úvod do ontologie*. Brno: Masarykova univerzita.

Švelch, J. 2018. *Encoding Monsters: „Ontology of the Enemy“ And Containment of the Unknown in Role-playing Games*. Presented at the Philosophy of Computer Games 2018, Copenhagen. Available at: <http://gameconference.itu.dk/papers/09%20-%20svelch%20-%20encoding%20monsters.pdf> [15. 03. 2023]

Švelch, J. 2012. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu, *Iluminace* 2: 33-48.

Testa, A. 2014. Religion(s) in Videogames Historical and Anthropological Observations, *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5: 249–276.

Thomsen, S. R., J. D. Straubhaar, D. M. Bolyard 1998. Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets, *Information Research* 1. Available at: <https://informationr.net/ir/4-1/paper50.html> [15. 3. 2023]

Urban, P., R. Karul 2018. Ontologie a antropologie sociality, *Filosofický časopis* 2: 185-188.

Watson, M. 2019. *Games*. Available at: <https://www.anthroencyclopedia.com/entry/games> [28. 8. 2022].

Whippey, C. 2010. Community in World of Warcraft: The Fulfilment of Social Needs, *Totem* 1: 49–59.

Wikipedia 2022a. *Blitzchung Controversy*. Available at: [https://en.wikipedia.org/wiki/Blitzchung\\_controversy](https://en.wikipedia.org/wiki/Blitzchung_controversy) [28. 8. 2022].

Wikipedia 2022b. *Corrupted Blood Incident*. Available at: [https://en.wikipedia.org/wiki/Corrupted\\_Blood\\_incident](https://en.wikipedia.org/wiki/Corrupted_Blood_incident) [28. 8. 2022].

Wikipedia 2022c. *Warcraft*. Available at: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Warcraft> [28. 8. 2022].

Williams, D., N. Ducheneaut, L. X. Y. Zhang, N. Yee, E. Nickell 2006. From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft, *Games and Culture* 4: 338-361.

Williams, M. 2019. *How World of Warcraft Was Made: The Definitive Inside Story of Nearly 20 Years of Development*. Available at: <https://www.usgamer.net/articles/how-world-of-warcraft-was-made-the-inside-story> [28. 8. 2022].

Wolf, E. R. 1982. *Europe and the people without history*. Berkeley: University of California Press.

Wowpedia.fandom 2022a. *An'she*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/An%27she> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022b. *Arcane*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Arcane> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022c. *Azeroth*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Azeroth> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022d. *Earth Mother*. Available at: [https://wowpedia.fandom.com/wiki/Earth\\_Mother](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Earth_Mother) [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022e. *Elune*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Elune> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022f. *Fel*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Fel> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022g. *Geomancer*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Geomancer> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022h. *Light*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Light> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2021a. *Loa*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Loa> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022ch. *Old God*. Available at: [https://wowpedia.fandom.com/wiki/Old\\_God](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Old_God) [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2021b. *Religion*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Religion> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2020. *Shamanism and Nature Worship*. Available at: [https://wowpedia.fandom.com/wiki/Shamanism\\_and\\_nature\\_worship](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Shamanism_and_nature_worship) [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2021c. *Sky Father*. Available at: [https://wowpedia.fandom.com/wiki/Sky\\_Father](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Sky_Father) [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2022i. *Tuskarr*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Tuskarr> [28. 8. 2022].

Wowpedia.fandom 2021d. *Void*. Available at: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Void> [28. 8. 2022].

Yee, N. 2006. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments, *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments* 3: 309-329

Zhao, S. 2005. The Digital Self: Through the Looking Glass of Telecopresent Others, *Symbolic Interaction* 3: 387–405

Zwiezen, Z. 2021. *Everything That Has Happened Since The Activision Blizzard Lawsuit Was Filed*. Available at: <https://kotaku.com/everything-that-has-happened-since-the-activision-blizz-1847401161> [28. 8. 2022].

## Seznam příloh

### Seznam obrázků

Obr. 1: Interakce hráče s Johnny Awesome.....	50
Obr č. 2: Vyjádření autorky práce ukazující propojenost jednotlivých komponentů hry, tvůrců a hráčů.....	54
Obr č. 3: Ukázka agresivního chování v členském cechu.....	69
Obr č. 4: Druhý příklad agresivního chování ve veřejném celo-serverovém chatu.....	70