

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Osobnost jedince závislého na počítačových online hrách

Bc. Nikol Čelináková

Diplomová práce

2013

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Nikol Čelináková**
Osobní číslo: **H11069**
Studijní program: **N7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Resocializační pedagogika**
Název tématu: **Osobnost jedince závislého na počítačových online hrách**
Zadávající katedra: **Katedra věd o výchově**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Má diplomová práce je rozdělena na dvě části - teoretickou a praktickou. V teoretické části práce podám ucelený přehled týkající se závislosti jak obecně, tak i konkrétně v souvislosti s počítačovými hrami. Přiblížím svět online her, konkrétně těch, kde si hráči hrají na hrdiny, tedy svět MMORPG (massive multiplayer online role playing games), blíže charakterizují osobnost hráče a v neposlední řadě se budu zabývat poruchami chování, které mohou v důsledku závislosti na počítačových hrách vzniknout.

Praktická část bude věnována kvalitativnímu výzkumu, ve kterém provedu polostrukturovaný rozhovor s několika hráči MMORPG. Rozhovory budou zaměřeny přímo na jejich hráčskou kariéru a hlavně také na sociální vztahy z reality, které bývají často ztraceny.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

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

Seznam odborné literatury:

- HENDL, J. a ŠEĎOVÁ K.** Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008, 407 s. ISBN 978-80-7367-485-4.
- NEŠPOR, K.** Návykové chování a závislosti . Praha : Portál, s.r.o., 2000. ISBN 80-7178-831-7.
- POKORNÝ, V., TOMKO A., TELCOVÁ J.** Patologické závislosti. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, 194 s. ISBN 80-865-6802-4.
- SMĚKAL, V.** Utváření a vývoj osobnosti: psychologické, sociální a pedagogické aspekty. Vyd. 1. Brno: Barrister, 2002, 264 s. ISBN 80-859-4783-8.
- SULER, J.** The Psychology of Cyberspace [online]. Department of Psychology. Rider University, 1996. Dostupné z:
<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>.
- ŠVAŘÍČEK, R. a ŠEĎOVÁ K.** Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0.
- VOJTOVÁ, V., TOMKO A., TELCOVÁ J.** Kapitoly z etopedie. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2004, 94 s. ISBN 80-210-3532-3.

Vedoucí diplomové práce:

prof. PhDr. Alena Vališová, CSc.
Katedra věd o výchově

Datum zadání diplomové práce:


28. března 2012

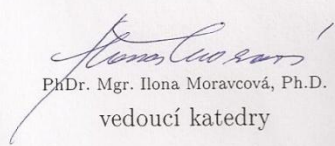
Termín odevzdání diplomové práce:

31. března 2013



prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.
děkan

 **Univerzita Pardubice**
Fakulta filozofická
1 532 10 Pardubice, Studentská 84
L.S.



PhDr. Mgr. Ilona Moravcová, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. října 2012

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, 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., autorský zákon, 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.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Hrochově Týnci dne 13. 3. 2013

Bc. Nikol Čelináková

Poděkování:

Ráda bych zde poděkovala paní prof. PhDr. Aleně Vališové, CSc. za odborné vedení a cenné rady při psaní této práce. Dále děkuji svým respondentům za ochotu zúčastnit se výzkumného šetření. Děkuji také svému příteli za jeho trpělivost v době psaní mé diplomové práce. Nejvíce však děkuji svým rodičům za jejich neocenitelnou podporu a za to, že mě umožnili dojít až sem. Děkuji!

ANOTACE

Má diplomová práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. V teoretické části práce podávám ucelený přehled týkající se závislosti jak obecně, tak i konkrétně v souvislosti s počítačovými hrami. Přiblížím svět online her, konkrétně těch, kde si hráči hrají „na hrdiny“, tedy svět MMORPG (*massive multiplayer online role playing games*), blíže charakterizují osobnost hráče a v neposlední řadě se zabývám poruchami chování, které mohou v důsledku závislosti na počítačových hrách vzniknout.

Praktická část je věnována kvalitativnímu výzkumu, ve kterém provádím polostrukturovaný rozhovor s několika hráči MMORPG. Rozhovory jsou zaměřeny přímo na jejich „hráčskou kariéru“ a hlavně také na sociální vztahy z reality, které bývají často ztraceny.

KLÍČOVÁ SLOVA

závislosti, počítačové hry, MMORPG, virtuální svět, osobnost hráče

TITLE

Personality of Individuals Dependent on Computer Online Games

ANNOTATION

My diploma thesis is divided into two parts – theoretical and practical. In the theoretical part I provide a detailed overview related to addictions not only in general but also in connection to computer games. I will describe the world of online games, specifically those in which players “play the heroes”, which means the world of MMORPG (*massive multiplayer online role playing games*). I will characterize the player’s personality and pay special attention to behavioral disorders which may occur due to addictions to computer games.

The practical part is dedicated to a qualitative research in which I conduct a semi structured interview with a few players of MMORPG. The interviews are directly focused on their “gaming career” as well as on their real social relationships which are often lost.

KEYWORDS

dependence, computer games, MMORPG, cyberspace, personality of gamer

OBSAH

ÚVOD.....	9
1 ZÁVISLOST	11
1.1 Pojem závislost v obecném kontextu	11
1.1.1 Definice závislosti.....	11
1.1.2 Typy závislosti.....	11
1.1.3 Znaky závislosti	12
1.2 Závislost na počítačových online hrách.....	14
1.2.1 Patologické hráčství	14
1.2.2 Patologické hraní online her	15
2 POČÍTAČOVÉ HRY.....	16
2.1. Počítačová hra	16
2.1.1 Klasifikace počítačových her.....	17
2.2. MMORPG.....	18
2.2.1. World of Warcraft	19
3 VIRTUÁLNÍ SVĚT POČÍTAČOVÝCH ONLINE HER.....	21
3.1 Základní pojmy virtuálního světa.....	21
3.1.1 Kyberprostor	21
3.1.2 Virtuální realita	22
3.1.3 Avatar	23
3.2 Definice virtuálního světa online her	23
3.3 Hlavní aspekty virtuálního světa online her	24
3.3.1 Motivace	24
3.3.2 Sociální interakce	28
4 OSOBNOST HRÁČE POČÍTAČOVÝCH ONLINE HER.....	35
4.1 Typologie hráčů online her	35
4.2 Identita hráčů MMORPG	38

4.2.1	Ztotožnění hráče s jeho virtuálním já	40
4.2.2	Reálná versus virtuální identita.....	41
4.3	Rizika nadměrného hraní počítačových online her	43
4.3.1	Oblast násilí a agresivity.....	43
4.3.2	Oblast životního stylu hráčů	45
4.3.3	Oblast fyziologické, duševní a duchovní úrovně hráčů.....	45
4.3.4	Minimalizace rizik.....	46
5	VÝZKUM	48
5.1	Cíl výzkumu a výzkumná otázka	49
5.2	Metodologie výzkumu	49
5.3	Interpretační část	54
5.3.1	DVO 1	54
5.3.2	DVO 2	57
5.3.3	DVO 3	62
5.3.4	DVO 4	65
5.4	Závěr výzkumného šetření.....	67
6	ZÁVĚR	70
7	BIBLIOGRAFIE	71
8	PŘÍLOHY	74

ÚVOD

Protože žijeme v době, kdy k počítačům usedají čím dál mladší děti a ty dospívající už považují počítač za běžnou součást výbavy svého pokoje, rozhodla jsem se zpracovat svoji diplomovou práci na téma závislost na počítačových online hrách. I když se tato problematika nezdá být tak závažná jako jiné, víceméně „běžné“ závislosti (například na omamných látkách), myslím si, že o závislostech spojených s počítačem je a bude slyšet stále častěji. O jedincích závislých na počítačových online hrách se obecně téměř nemluví a mnohdy pouze z toho důvodu, že „nejsou vidět“ tak, jako například již zmínění drogově závislí. Ve skutečnosti však má tato závislost na jedince téměř stejné negativní dopady jako všechny, o kterých slýcháme každý den. Problematika této práce je blíže specifikována pro hráče žánru MMORPG – *Masive multiplayer online role playing games*¹.

V této práci chci nastínit problematiku světa počítačových online her, především co se týče jeho lákavosti a podat tak ucelený přehled hlavně o životě a smýšlení jedinců na nich závislých. První kapitola opravdu stručně vysvětluje pojem jak klasické závislosti a jejich znaků, tak i závislosti právě na počítačových online hrách. Ve druhé kapitole se krátce věnuji definici počítačových her a jejich základnímu rozdělení, přibližuji téma MMORPG, pro jejichž bližší specifikaci využívám nejhranější hry tohoto žánru, a sice hry World of Warcraft. Třetí kapitola je již poněkud rozsáhlejší – zabývá se virtuálním světem online her, vysvětluje hlavní pojmy této oblasti a podrobně se věnuje základním aspektům virtuálního online světa, jimiž je pro hráče tolik důležitá motivace a sociální interakce. Ve čtvrté kapitole se věnuji osobnosti hráče online her, uvádím základní typologii těchto hráčů, věnuji se jejich identitě, která jejich osobnost často rozděluje na dva protipóly, a v neposlední řadě uvádím rizika, která nadměrné hraní vyvolává a jejich možnou minimalizaci.

Praktická část této práce je postavena na kvalitativním výzkumu mezi hráči MMORPG, konkrétně hry World of Warcraft, a jejich rodinnými příslušníky. Prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů s hráči se snažím zjistit jejich motivaci ke hraní, konkrétní příběh jejich hráčské kariéry a také dopady na jejich reálný společenský život, který je mnohdy ztracen a zapomenut ve prospěch života ve

¹ V překladu: „Hromadné online hraní na hrdiny“.

virtuálním světě. Rozhovory s hráči doplní výzkumná šetření s jejich rodinnými příslušníky, kdy prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů budu zjišťovat pohled na danou situaci z „druhé strany“.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ZÁVISLOST

V minulosti se o závislosti hovořilo pouze v souvislosti s alkoholem a drogami. Postupem času se však závislost začíná objevovat čím dál častěji a v postmoderní společnosti se stává téměř součástí životního stylu a každému hrozí, že se stane obětí nějaké závislosti. Závislostní chování se intenzivně šíří do dalších oblastí a můžeme se setkat například se závislostí na hracích automatech, na televizi, počítači, na zaměstnání, se závislostí v oblasti sexuálních tendencí, ale i se závislostí na jídle, hubnutí, či sektách. Také ale množství „klasicky závislých“ se neustále zvyšuje – roste počet závislých na alkoholu, na cigaretách, kávě či drogách (Mühlpachr in Pipeková, 1998).

1.1 Pojem závislost v obecném kontextu

1.1.1 Definice závislosti

Mezi základní definice závislosti patří určitě vymezení podle 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (dále jen MKN-10), která u nás platí od roku 1992. Ta definuje syndrom závislosti jako *skupinu fyziologických, behaviorálních a kognitivních fenoménů, kterým jedinec dává mnohem větší přednost před jiným jednáním, kterého si kdysi cenil více* (Nešpor, 2003, s. 14).

Jiná definice hovoří o závislosti jako o stavu vyplývajícím z opakovaného užívání drogy, který se projevuje změnami v prožívání a chování. Typická je neodolatelnost nutkání užívat návykovou látku stále nebo periodicky pro její účinky na psychiku (Hubáčková, 2010).

1.1.2 Typy závislosti

Závislost můžeme rozlišit na fyzickou a psychickou, přičemž fyzická závislost nemůže existovat bez současné závislosti psychické, zatímco psychická bez fyzické ano.

Pod fyzickou závislostí si představujeme stav organismu ovlivněný řadou biochemických reakcí způsobených právě dlouhodobým užíváním drogy. Organismus si zvykl na přítomnost drogy v metabolismu a v případě její nepřítomnosti nemohou

metabolické procesy probíhat normálním způsobem. Zde pak hovoříme o abstinenčních příznacích.

Psychická závislost je založena na naší vůli. Jde o psychický stav, který se projevuje různým stupněm přání drogu užívat a její nedostatek vyvolává neodolatelnou touhu ji užít, i když člověk vědomě nechce. Psychická závislost se může rozvinout až k poruchám smyslového vnímání a halucinacím. To znamená, že smyslový vjem vzniká i bez existence podnětu, který by jej vyvolal (Pokorný, 2002).

1.1.3 Znamky závislosti

Diagnózu závislosti můžeme definitivně stanovit až poté, co se u jedince vyskytnou alespoň tři určité znamky po dobu jednoho roku. Karel Nešpor (2003) je ve své knize shrnuje následovně:

Craving neboli bažení

Craving, v české terminologii bažení, můžeme přeložit také jako dychtění a podle Světové zdravotnické organizace se pod tímto termínem skrývá silná touha pociťovat účinky psychoaktivní látky, se kterou jedinec již měl dříve zkušenost. Od roku 1955 se rozlišuje mezi bažením tělesným a psychickým. Tělesné bažení se projevuje při odeznívání účinku návykové látky a bažení psychické se může projevit i po delší abstinenci.

Do projevů bažení patří oslabení paměti, prodlužuje se reakční čas, což znamená zhoršení postřehu, zvyšuje se tepová frekvence a naopak se snižuje kožní galvanický odpor, což způsobuje vyšší aktivitu potních žláz.

Bažení je nejsilnější tehdy, když je jeho předmět dostupný. To znamená, že například jedinec závislý na hracích automatech bude pociťovat silnější touhu v centru města, kde jsou herny, než na procházce v lese.

Potíže v sebeovládání

Tento druhý znak úzce souvisí s předchozím, ale není totožný. Bažení může zhoršovat sebeovládání, ale na druhé straně však i lidé, kteří trpí silným bažením, mohou mít sebeovládání zachované.

K potížím se sebeovládáním nejčastěji dochází ve vysoce rizikovém prostředí, kde automaticky roste riziko recidivy. Může jít například o prostředí restaurací nebo skupin lidí, které má pacient spojené s návykovým chováním. Jako možné řešení tohoto problému se doporučuje změna životního stylu a často i přátel či zaměstnání.

Somatický neboli tělesný odvykací stav

Pod tímto pojmem si můžeme představit reakci těla na delší nepřítomnost drogy v organismu. Každá droga účinkuje jinak, a proto i jinak působí při jejím delším neuzítí. Potíže při odvykacích stavech jsou často opačného charakteru, než jsou účinky látky. Například alkohol při odvykání způsobuje bolesti hlavy, pocení, nespavost či přechodné halucinace, naopak u heroinu jsou patrné bolesti břicha a kloubů, křeče, neklidný spánek či rozšíření zornic.

Abychom ale mohli hovořit o odvykacím stavu, musí být splněny určité znaky. Prvním znakem je nedávné vysazení látky či její redukce po předchozím opakovaném či dlouhodobém užívání. Druhým znakem jsou příznaky, které musí souhlasit se známými symptomy odvykacího syndromu, nejsou součástí právě probíhající nemoci nebo jiné psychické či behaviorální poruchy.

Růst tolerance

Závislý, aby dosáhl stejného účinku drogy, musí stále více zvyšovat dávku, neboť jeho snášenlivost určitých látek stoupá. To je znak rostoucí tolerance. Například u závislých na opioidech je to mnohdy tak, že drogu užívají v takovém množství, aby jim nebylo špatně, neboť každé zvýšení dávky pro ně znamená vynaložení více nákladů na její získání.

Zanedbávání zájmů

Jedná se o stereotypní chování ve vztahu k návykové látce. Životní styl jedince závislého na droze se stává monotónním a jednotvárným, jeho smysl života nyní spočívá pouze v tom, sehnat si „dávku“. Závislý člověk tak nemá žádné záliby, zanedbává sám sebe, jeho rodina je na posledním místě, neboť první je vždy droga. Stejně je to i při závislosti na počítačových hrách. Můžeme v tomto případě ještě hovořit o zálibě?

Pokračování v užívání i přes důkaz škodlivosti

Aby tento znak byl platný, musí být závislý o svém stavu informován a i přesto dál užívat látku. Například pokud si člověk návykovou látkou poškozuje játra, nebude se jednat o znak závislosti až do okamžiku, kdy ho na to neupozorní lékař. A pokud jedinec i po náležitém informování o svém stavu bude látku užívat dál, poté můžeme hovořit o tomto znaku závislosti.

1.2 Závislost na počítačových online hrách

Závislost na počítačových hrách zatím nebyla jednoznačně definována a řada autorů se buď přiklání k již vzniklým spíše přirovnáním, než definicím anebo se pokoušejí vytvořit nové. Například pánové NG a Wiemer-Hastings (2005) řadí nadměrné hraní počítačových her k závislosti na internetu, která se projevuje selháváním ve škole či problémy v rodinných i dalších vztazích. Zajímavé je pojetí Grüssera (in Nešpor, 2007), který se svým kolektivem vytvořil novou diagnostickou kategorii nazvanou *excesivní hraní počítačových her a videoher*. U jedinců s touto diagnostikou popisují jiné komunikační vzorce, zhoršenou schopnost soustředění na školní či pracovní povinnosti a odlišné způsoby, jak zvládat negativní emoce. Celkově shrnují tuto činnost jako neadekvátní způsob zvládnání stresu.

1.2.1 Patologické hráčství

Podobně jako řada ostatních uznávaných autorů také pánové Johansson a Gotestam (in Nešpor, 2007) přirovnávají nadměrné hraní počítačových her k patologickému hráčství i přesto, že počítačové hry nejsou finančně odměňovány. Patologické hráčství patří do skupiny nutkavých a impulzivních poruch. Například MKN-10 v souvislosti se závislostmi vymezuje pouze tzv. drogové závislosti a přímo o patologickém hraní her se nezmiňuje. Nejbliže však tomuto termínu je právě patologické hráčství - jde o poruchy chování, které jsou charakterizované opakovanými činy, které nemají jasnou racionální motivaci a obvykle škodí vlastním zájmům nositelů i zájmům lidí v jejich okolí. Pacienti hovoří o impulzech vedoucích k činnosti, které nemohou kontrolovat (Nešpor, 2000).

Patologické hráčství je pak v MKN-10 klasifikováno jako „*opakované epizody hráčství, které dominují v životě závislého na úkor sociálních, materiálních, rodinných a*

pracovních hodnot a závazků. Bývá popisováno intenzivní puzení ke hře, které lze těžko ovládnout, spolu se zaujetím, myšlenkami a představami hraní a okolností, které tuto činnost doprovázejí” (Palčová, 2000, s. 203).

1.2.2 Patologické hraní online her

Protože hraní online her není oficiálně klasifikováno jako porucha či závislost, nelze jej přesně definovat a není ani lehké rozlišit, zda se v dané situaci jedná ještě pouze o koníček či zda se u jedince již vyvíjí závislost. Existují však určité znaky, které by mohly nasvědčovat zvýšenému užívání. Jedním z nich jsou stavy podobné transu při hraní her a ztráta kontroly nad časem stráveným u počítačové hry. Podle Mlčocha (2009) jsou příznaky vyvíjející se psychické závislosti na online hrách následující:

- stále zapnutý počítač
- neoddělování každodenních činností (například jídlo) od práce na počítači
- předčasné ukončování aktivit ve volném čase s odůvodněním nezbytné práce na počítači
- časté rušení domluvených termínů s cílem být na počítači
- brzké vstávání k počítači nebo ponocování u počítače
- pocit prázdnoty, když není u počítače
- ztráta sociálních kontaktů a uzavírání se do sebe
- opouštění dřívějších zájmů a přátel

2 POČÍTAČOVÉ HRY

Doba, kdy počítače patřily k nevykonným a hlavně velice nákladným přístrojům a pro širokou veřejnost tudíž nedostupným technologiím, je již za námi. Počítače jsou každým dnem dokonalejší a v současné době se stávají snadno dostupným zařízením přítomným téměř v každé domácnosti. Hybatelem technologického vývoje jsou v neposlední řadě počítačové hry, neboť jejich stupňující se hardwarová náročnost vede ke zdokonalování počítačů a nutí spotřebitele pořizovat si čím dál lepší a lepší vybavení.

2.1. Počítačová hra

Definovat počítačové hry můžeme například podle Pokorného (2002), který je ve své knize vymezuje jako „*alternativní modely reálného světa, jako simulace jeho pravidel a vztahů.*” Pro mnoho hráčů je tedy hra prostředkem ke vstupu do jiného světa - světa, který má jasná pravidla a nabízí hráči vyzkoušet si něco, co v reálném životě nemůže popřípadě je to jen těžko dostupné.

Pokorný (2002) také shrnuje důvody, proč jsou hry vůbec přitažlivé. Pro představu uvádím několik příkladů:

- jsou velice snadno dostupné
- mají jasná pravidla, jsou snadno pochopitelné
- zjednodušují svět
- nabízejí různé zkoušky a životní situace
- hráč může poznat něco neznámého, netradičního
- umožňují činnosti, které nejsou v reálném životě běžné anebo jsou společensky sankciované
- nevyžadují specifické sociální či fyzické schopnosti a dovednosti
- umožňují odpoutání se od reality

2.1.1 Klasifikace počítačových her

První počítačová hra pro jeden z prvních domácích počítačů vznikla v roce 1982, o 20 let později se herní technologie začala masivně rozšiřovat i do běžných domácností, neboť se počítače a postupně i hry již stávaly cenově dostupnými. Současný trh nabízí nespočetné množství počítačových her, pro jejichž rozlišení napomáhá rozdělení do několika herních žánrů.

Rozdělení je ale nutné brát s rezervou, protože nikde neexistují nějaké normy, které by žánry přesně určovaly (Pohl, 2002). Kategorie se také neustále vyvíjejí a některé hry mohou být směsicí více žánrů.

Všechny hry se také dělí podle počtu hráčů na *singleplayer* a *multiplayer*. Singleplayer hraje hráč sám podle tvůrci vytvořeného scénáře, který je předem daný, zatímco multiplayer hraje více hráčů buď spolu proti ostatním, nebo také všichni proti sobě a scénář si tvoří sami hráči.

Jako základní žánry počítačových her lze vymezit následující:

Akční hry

V hrách tohoto typu je hlavním hrdinou hráč, jehož úkolem je úspěšné splnění mise, tedy úkolů, které ho posunou na vyšší úroveň. Může zde jít o likvidaci protivníků v podobě lidí, nestvůr, strojů atd. anebo řešení nějakých problémů. Do tohoto žánru se řadí například hra Call of Duty, která se odehrává v prostředí 2. světové války a hráč zde ztvárňuje amerického či ruského vojáka.

Adventury

V těchto hrách jde hlavně o přemýšlení, sbírání informací a jejich kombinaci. Jedná se tedy o příběhy s předem určeným dějem, kde jde hráči hlavně o nalezení indicií, aby se mohl posunout dále.

Strategie

Ve strategiích se od hráče očekává logické myšlení, neboť zde jde o budování většinou nějaké společnosti, města či zeměkoule. Jedná se o složité a rozsáhlé prostředí hry, ve kterém hráč musí vymýšlet taktiku, se kterou se ubrání anebo naopak zvítězí nad soupeřem, což je také cílem hry. Příkladem strategie je hra Anno 2070. Odehrává se

v budoucnosti po zániku většiny kontinentů a hráč má za úkol vytvořit nový svět, od obyčejných lidí až po továrny a různé technologie.

Sportovní hry

Jak je již z názvu patrné, do této kategorie patří hry simulující různé sporty – od olympijských her přes fotbal, hokej až po tenis či jízdu na kole. Nejznámějším výrobcem sportovních her je firma EA Sports, která má výhradní právo na tvorbu her podle skutečných lig se jmény opravdových hráčů a jejich skutečnou podobou.

RPG hry

Ve hře typu Role Playing Game neboli hraní rolí, v České republice *hra na hrdiny*, hráč ovládá postavu, se kterou bojuje a plní různé úkoly. Během hry jeho postava získává zkušenosti, díky kterým se postupně zlepšují její schopnosti. RPG hry jsou oblíbené hlavně proto, že si hráč může vybrat, čím a jaká jeho postava bude a vlastně v dané hře řídí celý její „život“, neboť nehraje podle předem určeného scénáře, ale podle svého vlastního uvážení.

MMORPG hry

Důležitým žánrem pro tuto práci a v poslední době také velmi oblíbeným, je MMORPG – *Massive multiplayer online role playing games*, což v překladu znamená hromadné online hraní na hrdiny. Tento žánr je vytvořený na bázi RPG, hry nemají žádný konkrétní cíl - hráč si vytvoří svoji vlastní postavu, kterou během hry neustále vylepšuje. Hlavním znakem tohoto typu her je ale to, že se hraje v online prostředí, které nikdy nekončí a kde se hráč setkává a komunikuje i s ostatními hráči, kteří jsou zrovna připojeni. Nejznámější MMORPG hrou je World of Warcraft, kterou hraje téměř 11 milionů lidí z celého světa. A právě proto, že svět těchto MMORPG her nikdy nekončí, je jejich bilance závislých na nejvyšším žebříčku.

2.2. MMORPG

MMORPG je poměrně nový typ her, který pro svoji optimální funkčnost potřebuje vysoký výkon počítače a rychlé připojení k internetu – bez toho si prostě žádnou hru tohoto typu nezahrajete. Na oplátku MMORPG hráči nabízí existenci ve světě, kde spolu s ním mohou být i miliony ostatních hráčů, kteří mají možnost mezi

sebou komunikovat. Znamená to tedy, že mohou být všichni ve stejný čas na stejném místě. Tento svět funguje nepřetržitě, i když tam daný hráč zrovna není – jsou tam ti ostatní, ke kterým se hráč může kdykoliv zase připojit.

MMORPG hry lze hrát na tzv. oficiálních nebo neoficiálních serverech. Za hraní na oficiálním serveru si hráč musí zaplatit – většinou měsíčně, čtvrtletně nebo půlročně a ceny se pohybují ve stovkách korun². Na placených serverech ale funguje vše tak, jak má, herní světy jsou pravidelně aktualizovány a hráč má zaručenou ničím nerušenou hru. Zatímco na neoficiálních serverech, které nejsou placené, hráč musí počítat s řadou chyb. Takové servery jsou spravovány amatérskými nadšenci, drtivá většina herních možností nefunguje a hra často „padá“, což znamená, že se hra přeruší a poté, co se opětovně přihlásíte, objevíte se třeba o pět minut zpět, aniž by se vaše činnost uložila.

Pro ilustraci a lepší představu, jak taková MMORPG hra vypadá, krátce představím hru World of Warcraft, která se pyšní největším počtem hráčů na světě.

2.2.1. World of Warcraft³

Hra World of Warcraft byla na trh uvedena v roce 2004 společností Blizzard Entertainment k příležitosti 10. výročí herní strategie Warcraft. Od té doby je World of Warcraft (dále jen WOW) označována jako nejznámější a nejhranější MMORPG hra na světě, o čemž svědčí i její zápis v Guinnessově knize rekordů za nejpoblárnější hru na světě a v neposlední řadě i to, že ji má předplaceno téměř 11 milionů hráčů.

Každá MMORPG hra začíná výběrem postavy a jejího charakteru. Ve WOW se kromě vzhledu a pohlaví musí hráč rozhodnout, ke které ze dvou stran bude patřit, vybírat může mezi hordou a aliancí. Každá z nich má své specifické rasy, u kterých dále hráč volí, jakého charakteru jeho postava bude – například mág, léčitel, bojovník či šaman. Tyto charaktery jsou vytvořeny tak, aby se navzájem doplňovaly, což hráče vede ke sdružování se s ostatními hráči a vzájemné pomoci. Hráč může mít postav, kolik chce, většinou má ale jednu až dvě, které se snaží neustále zdokonalovat.

V současné době WOW nabízí 90 úrovní, tzv. levelů. Podle většiny hráčů opravdová hra začíná až na posledním levelu, neboť poté se Vám otevře nespočetné

² Pro Vaši představu cena za měsíční hraní hry World of Warcraft se pohybuje okolo 15 USD, což činí v přepočtu asi 300,- Kč, cena je vždy závislá na momentálním kurzu

³ Pro více informací o hře doporučuji oficiální stránku výrobce (<http://eu.battle.net/wow/en/>)

množství herních možností, které během „levelování“ nemáte k dispozici. Pro dosažení konečného levelu musí tedy hráč postavu nejdříve „vylevelovat“, tzn. plnit různé úkoly neboli questy – většinou se jedná o zabití nepřátel, donášku různých věcí či doručení zprávy konkrétní osobě. Tím získává zkušenosti a schopnosti jeho avatara se tak vyvíjejí. Dosažení konečného levelu může zabrat i několik měsíců pravidelného hraní.

V každé MMORPG hře se tvoří herní skupiny, tzv. gildy, které usnadňují hráčům komunikaci s ostatními a jejich členové si navzájem pomáhají v plnění různých úkolů. Mohou být tvořeny například hráči ze stejné země (ve WOW například česká gilda jménem Bohemia), ale mohou být i zcela náhodné. Komunikace v takové gildě pak vypadá jako chat na pozadí hry, kde se mohou vyjádřit všichni, kteří do dané gildy patří. Samozřejmostí je i možnost oslovit někoho tak, aby to ostatní neviděli, tzv. mu „whispnout“.

Jak již bylo řečeno, herní svět WOW a většiny MMORPG her je tvořen tak, aby spolu hráči byli ve vzájemné interakci. Cole a Griffiths (2007) vyzdvihují v MMORPG hře sociální prostředí a na základě svého výzkumu tvrdí, že jedním z důležitých aspektů zábavnosti hraní je možnost vytváření vztahů (i dlouhodobých), které mohou následně přejít i do světa mimo hru. Na druhou stranu, podle některých kritiků jsou online vztahy povrchní a založené spíše na osobní fantazii, než na realitě (Suler, 2009).

3 VIRTUÁLNÍ SVĚT POČÍTAČOVÝCH ONLINE HER

Samozřejmě neexistuje rovnice, že každý, kdo hraje online hru, se na ní zákonitě musí stát závislý. Ostatně ani každý, kdo se napije alkoholu, se nestane alkoholikem. Někteří rodiče naopak cítí pocit bezpečí, když jejich ratolest sedí doma u počítače a nepodílí se venku (kde by bylo mimo kontrolu) na různých činnostech s jinými dětmi. Je doma, uchráněno před drogami, násilím, klidně a tiše si hraje ve svém pokoji u svého počítače (Pokorný, 2002). I přesto se ale v nadměrném hraní počítačových her určité nebezpečí skrývá, a proto by měl každý hráč vědět, kde je hranice mezi virtuálním světem a realitou. V následující kapitole se budu snažit nastínit lákavost virtuálního světa a jeho prolínání s realitou.

3.1 Základní pojmy virtuálního světa

V této podkapitole přiblížím základní pojmy této práce, kterými jsou kyberprostor, virtuální realita a avatar. Bez nich by virtuální svět nemohl existovat.

3.1.1 Kyberprostor

O kyberprostoru se zmiňuje již v roce 1982 autor sci-fi William Gibson ve své povídce *Burning Chrome* a později v roce 1984 ve svém díle *Neuromancer* jej přímo definuje jako:

„Konsenzuální halucinace každý den zakoušená miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základy matematiky... Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Nedomyšlitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru myslí, shluky a souhvězdí dat. Jako světla města, ustupující...” (Kellner, 1995, s. 309).

I když je Gibsonova definice jednou z nejcitovanějších v odborné literatuře, zdá se mi poněkud abstraktní, jakoby kyberprostor byl něco, co vlastně neexistuje nebo spíše existuje pouze v povídkách. Na druhou stranu, když přihlídneme k době, kdy definice vznikla, nemůžeme pro její nadčasovost autorovi nic vytknout. Zajímavý je také názor Orina S. Kerra, který kyberprostor propojuje s internetem a virtuálním světem a na základě jeho slov můžeme říci, že kyberprostor je vlastně internet i virtuální svět v jednom, neboť Kerr (2003) považuje internet za kyberprostor, virtuální svět s

virtuálními ulicemi a virtuálními obchody, virtuálními riziky i virtuálními přísliby, které reflektují fyzický svět.

Pro tuto práci je však nejpřínosnější definice Johna Perryho Barlowa, amerického básníka, politického aktivisty a jednoho ze zakladatelů Electronic Frontier Foundation⁴, kterou uvádí ve své eseji *Crime and Puzzlement*:

„V tomto tichém světě je veškerá komunikace psaná. Abyste mohli vstoupit, musíte opustit jak své tělo, tak místo, ve kterém se nacházíte a stát se pouhou věcí stvořenou ze slov. Můžete vidět, co řeknou ostatní (nebo co zrovna řekli), ale už ne jejich podobu či jejich fyzické okolí. Setkání probíhají neustále a diskuze bují kolem všech myslitelných témat od sexuálních úchylek po odpisový plán” (Barlow, 1990).

Kyberprostor je tedy prostředím, ve kterém vzájemně komunikujeme, ale zároveň v něm nemůžeme fyzicky být. Proto například Suler (2009) píše o kyberprostoru jako o prostoru psychologickém.

3.1.2 Virtuální realita

Suler (1993) ve své knize říká, že pod virtuální realitou si můžeme představit pokus udělat svět takový, jaký bychom ho chtěli mít. Rozlišuje virtuální realitu na dva druhy - *virtuální realitu odpovídající skutečnosti*⁵ a *imaginární realitu*. Na základě prvního termínu si můžeme vyzkoušet stále více a více přesnější simulace reálných situací. S pomocí dnešních moderních technologií se jedná hlavně o situace, kdy se můžeme věnovat například náročným sportovním výkonům v pohodlí domova. Stačí mít pouze připojeny senzory k hlavě a končetinám (v dnešní době již stačí speciální helmy či ovladače) a mít nasazené speciální brýle a sluchátka – tím se promítnou naše pohyby do našeho avatara a můžeme například hrát tenis u naší televize v Praze se svými přáteli z New Yorku, aniž by někdo z nás opustil svůj domov.

Pro tuto práci je však zásadní druhý pojem, imaginární realita, která využívá počítačových technologií. A právě krásou počítačově simulovaných prostředí je jejich schopnost znázornit realitu tak, jak ji známe, i přesto, že nekopíruje skutečný svět, ale namísto toho si tvoří své imaginární prostředí, fantazijní říše, kde se zákony ze

⁴ EFF je mezinárodní nezisková organizace, která navrhla a sepsala základní práva pro uživatele mobilních zařízení; zabývá se ochranou práv a svobodou slova v digitálním prostředí.

⁵ Autor používá pojem Virtual Reality True-To-Life

skutečného světa buď mění, nebo úplně negují. Svoji identitu můžeme podle libosti měnit, můžeme procházet zdmi, žít scénu z našeho oblíbeného filmu či knihy, prostě dělat cokoli, co si dokážeme představit. Někdy ale imaginární realita může vést k pocitu, že je tento fantazijní svět skutečný a pak se pro nás fantazie stává realitou.

3.1.3 Avatar

Slovo avatar původně pochází ze sanskrtu a přeneseně znamená vtělení. Podle Prchlíka (2009) je avatar jakési virtuální já, je to persona, kterou si hráč musí před vstupem do virtuálního světa nejprve vytvořit. Proces tvorby avatara se dá nazvat jakousi metamorfózou hráčova já do virtuální osoby. Hráč si může vybrat podobu svého avatara, pohlaví, jeho profesi či rasu. Navolí mu také jeho tělesné a intelektové atributy, jeho schopnosti, které poté bude ovládat. Skrze tohoto avatara hráč také jedná a komunikuje s ostatními uživateli.

3.2 Definice virtuálního světa online her

„Herní virtuální online svět je počítačem vytvořené a řízené umělé prostředí, které je provozované na globální počítačové síti internet. V tomto uměle vytvořeném prostředí člověk kooperuje, interaguje a komunikuje nejen s počítačem, ale především i s ostatními jedinci, kteří se v danou chvíli a v tom daném světě nacházejí” (Prchlík, 2009, s. 8).

Suler (1996) ve své knize uvádí, že virtuální svět jedinci nabízí změnu sociální role, tzn., že může být někým, kým by chtěl být v reálném světě, ale z nějakých důvodů takový není. Jedinec může využít anonymitu tohoto světa, může se chovat a komunikovat tak, jak by si to vlastně v konverzaci tváří v tvář nedovolil.

Virtuální svět vlastně dává jedinci možnost splnit si své sny, představy o sobě, žít tak, jak chce a hlavně tyto skutečnosti sdílet s ostatními členy dané komunity. V mnoha případech tato aktivita může člověka podpořit v jeho dovednostech sociální komunikace, zvýšit jeho sebevědomí nebo mu jen pomoci cítit se lépe ohledně zrealizovaných představ o sobě. Na druhou stranu však virtuální svět může také uškodit, pokud člověk skutečně uvěří tomu, že nabízená iluze světa je lepší a dává mu více, než skutečný reálný život kolem nás (Prchlík, 2009).

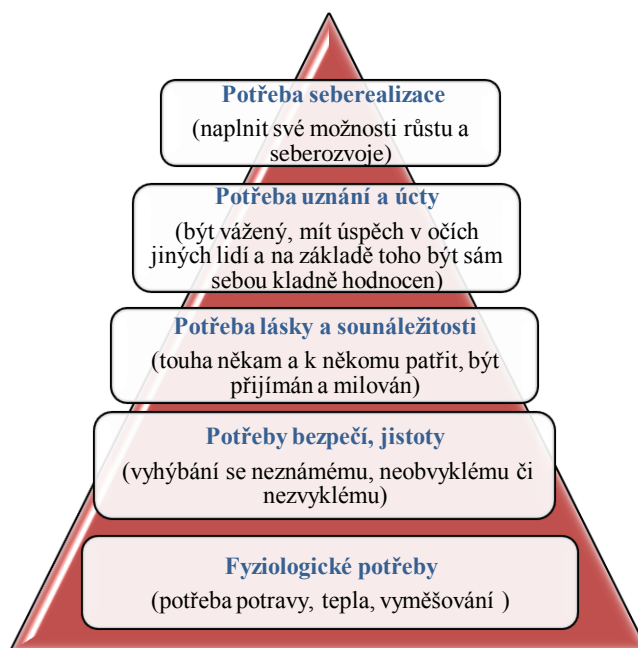
3.3 Hlavní aspekty virtuálního světa online her

Za základní aspekty virtuálních online herních světů můžeme považovat motivaci a interakci. Tyto dva pojmy se v MMORPG hrách navzájem prolínají – naplnění našich potřeb vyžaduje interakci s ostatními hráči a na základě toho jsme motivováni být lepší než oni.

MMORPG hry jsou postavené hlavně na interakci mezi hráči, která je téměř paralelní s komunikací ve skutečném světě. Ale možná ten virtuální je více přitažlivý díky tomu, jaké výhody v očích hráčů nabízí. V MMORPG hrách, stejně jako v celém virtuálním světě, neexistují mezi jeho obyvateli rozdíly, které nám jinak v reálném světě přiřazují nějaký status či roli. Zde nehraje roli náš věk, pohlaví či to, zda jsme zrovna propadli ve škole či ztratili zaměstnání. Tento svět nám umožňuje alespoň na pár hodin uniknout od všedních starostí, dělat to, co nás baví a být takoví, jací chceme být, ať už jsme ve skutečnosti úplně odlišní.

3.3.1 Motivace

Nešpor (2007) uvádí, že i ve světě online her existuje určitá hierarchie potřeb, která funguje na stejném principu jako ta, kterou pro skutečný svět zpracoval Abraham Maslow. Maslow (1970) vzestupně seřadil biologické (základní) a růstové (seberealizační) potřeby člověka:



„Potřeby na jedné úrovni musí být alespoň částečně uspokojeny dříve, než se potřeby na následující vyšší úrovni stanou důležitými determinanty jednání. Když je obtížné získat jídlo a bezpečí, uspokojení těchto potřeb bude ovládat jednání člověka a vyšší motivy mají malý význam” (Atkinson, 2003, s. 471).

I když pánové Maslow a Atkinson mají na mysli potřeby jedinců v reálném světě, můžeme tuto pyramidu potřeb nalézt i u hráčů MMORPG her, protože vstup do virtuálního světa znamená žít život svého avatara – i přesto, že se tento život odehrává pouze ve virtuální realitě, pro někoho může být stejně nebo i více důležitý než ten skutečný. Mnoho hráčů také vyhledává svět MMORPG her právě z toho důvodu, že nějaká potřeba nemůže být v jejich reálném životě naplněna, ale v tom virtuálním ano. Nyní se pokusím přiblížit hierarchii potřeb a její naplňování právě u hráčů MMORPG her, nebo, chcete-li, spíše u jejich avatarů. Pro příklad jsem zvolila hru World of Warcraft (WOW).

Fyziologické potřeby

Na prvním stupni Maslowovy pyramidy najdeme fyziologické potřeby, jejichž uspokojení je podmínkou k posunu na další stupeň hierarchie a jsou vlastně nezbytné pro přežití. Je tedy důležité mít dostatek jídla a pití, spánku, odpovídající klimatické podmínky i jistotu bydlení.

Samozřejmě, že fyziologické potřeby má i náš avatar ve virtuálním světě. I on potřebuje dostatek jídla a pití, aby zregeneroval své síly a tím vyléčil svá zranění utržená v boji s avatary ostatních hráčů. Důležitou roli hraje také ošacení a hlavně zbroj persony, neboť v mnohých MMORPG hrách jsme právě podle tohoto znaku hodnoceni a přijímáni ostatními a je to hlavně naše zbroj, díky které v boji buď vyhráváme či prohráváme.

Potřeby bezpečí a jistoty

Druhý stupeň na pomyslném žebříčku hierarchie potřeb člověka můžeme definovat jako potřeby dlouhodobého přežití. Cílem je eliminování faktorů, které by ohrožovaly naši existenci a tím nám působily strach či úzkost. Jedná se tedy o zajištění sociální a finanční jistoty.

A stejně jako v reálném životě, i ve virtuálním světě MMORPG her k úspěšnému naplnění této potřeby je nutné mít jisté zaměstnání a určitým způsobem participovat na společném trhu, neboť jiným způsobem než směňováním prostředků za peníze hráč důležité prostředky pro naplnění fyzických potřeb nezíská. Zde ale narážíme na problém z etického hlediska nepřijatelný, a to, že v prostředí masivních online her musíme nejdříve zabít, abychom získali nějaký předmět, který poté prodáme a tím získáme prostředky pro zabezpečení existence našeho avatara.

Tyto dva základní stupně hierarchie potřeb považujeme za nejobtížnější a časově nejnáročnější, neboť ve WOW musí hráč nejdříve dosáhnout nejvyšší herní úrovně, aby se mu otevřely další možnosti, jak své potřeby uspokojovat. To může trvat týdny, ale i měsíce. S každou další úrovní, tzv. levelu svého avatara se hráč střetává se silnějšími nepřáteli, jejichž případná porážka mu zajistí lepší předměty, zbraně či zbroj, které mu umožní lépe zabezpečit existenci své osoby.

Potřeba lásky a sounáležitosti

Každý jedinec ve svém životě má potřebu komunikace s ostatními, potřebuje být obklopen skupinou přátel a v této skupině se snaží vybudovat si určitou pozici. Důležitý je pro nás také pocit lásky, ať už ji dáváme my sami, nebo ji od někoho přijímáme. A stejně tak tomu je i v MMORPG hrách. Představme si, že hrajeme hru, která nikdy neskončí, nikdy v ní nevidíme nápis „Game Over“, prostě hru, kterou můžeme hrát do nekonečna. Jak dlouho by nás taková hra bavila, pokud bychom v ní byli sami? Moc dlouho určitě ne. A to je právě kouzlo MMORPG her, které nám oproti jiným hrám umožňují sdílet naše pocity ze hry s ostatními, vyměňovat si názory, sprádat spolu nové strategie nebo prostě jen komunikovat.

Pro řadu hráčů se postupně tyto virtuální přátelé stanou jedinými přáteli, které mají, neboť jsou to jediné osoby, s kterými si rozumí a mají společné téma, proto se postupně od přátel z reálného světa distancují. To způsobuje, že se hráč do hry stále vrací, i když už třeba nechce – ale pořád je tu ta potřeba na třetím stupni pomyslné pyramidy, potřeba sounáležitosti a lásky, kterou mu samozřejmě ostatní hráči ochotně pomáhají naplnit, protože jsou na tom všichni stejně.

Potřeba uznání a úcty

Na čtvrtém stupni hierarchie potřeb se skrývá potřeba, jejíž dosažení je v reálném životě mnohdy problematické a právě to může být důvodem, proč mnoho hráčů tráví čas raději ve virtuálním světě, nežli v tom skutečném – úcta a prestiž se zde totiž zdají být na dosah.

Pokud jste ve hře opravdu dobří, váš avatar je vybaven nejlepšími zbraněmi a zbrojí, které můžete mít, a s vaší přítomností jsou vyhrávány všechny boje, kterých se účastníte, pak vám bude přisuzována ta největší prestiž, ostatní hráči si vás budou vážit, budou k vám vzhlížet a hlavně – budou chtít být jako vy. A to je jeden z hnacích motorů všech hráčů MMORPG her – být pokud možno nejlepší ze všech nebo alespoň lepší, než ti ostatní, být vážený a ctěný. A toho dosáhnete pouze tehdy, budete-li trávit v tomto virtuálním světě všechn svůj volný čas, protože vybavit si co možná nejlépe svého avatara může trvat několik měsíců i roků – tak jsou MMORPG vytvářené, aby v nich hráči trávili co nejvíce svého času.

Potřeba seberealizace

Po uspokojení všech ostatních potřeb přichází na řadu vrchol Maslowovy pyramidy, jehož naplnění získáme formováním sebe sama podle svých představ a hodnot. Cílem je tedy být více a více sám sebou, stát se vším, čím je člověk schopen se stát. Ve skutečném světě toho lze dosáhnout například prostřednictvím vzdělání a následnými úspěchy v pracovní oblasti. Tato potřeba je ale nejčastějším spouštěčem frustrace v lidském životě, neboť není vždy snadné plnit věci tak, jak si představujeme.

I tuto potřebu svět MMORPG her dokáže naplnit a pro mnohé jedince i lépe, než jejich reálné okolí. Prostřednictvím čím dál lepších a lepších schopností a dovedností našeho avatara a tím samozřejmě i častějších vítězství nad ostatními se postupně realizují i naše touhy a sny, které do svého avatara neustále vkládáme. A čím více se nám tyto nároky daří plnit, tím vyšší máme požadavky a tím se samozřejmě i náš pobyt ve virtuálním světě stává více a více žádaným.

Jak je tedy patrné, MMORPG hry jsou vytvářeny tak, aby poskytovaly svým hráčům hlavně to, čeho nejsou schopni v reálném světě dosáhnout. To je také jeden z důvodů, proč hráči tráví u hry tolik svého času a proč se tam také neustále vracejí. U

jiných hráčů tomu může být i naopak – ve svém životě již úspěšní jsou, ale to jim nestačí, a proto vstupují i do druhého světa, virtuálního, aby si zde potvrdili svůj úspěch a tím ještě více naplnili své potřeby v hierarchii motivace.

3.3.2 Sociální interakce

Základním stavebním kamenem MMORPG her je možnost komunikace hráčů mezi sebou. A stejně jako ve skutečném světě i v tom virtuálním existují jasná pravidla pro vzájemné interagování hráčů. Jak jsem zmínila výše, motivace a interakce se ve světě MMORPG her vzájemně prolínají - nejdříve musíme být nějakým způsobem socializováni, abychom mohli patřit do nějaké skupiny hráčů a s nimi udržovat pro nás tolik důležité vztahy a tím vlastně naplňovat naše potřeby. To vše, stejně jako v reálném světě, zajišťuje proces sociální kontroly, kterému je věnována tato podkapitola.

Socializace

V reálném světě musíme být nejdříve odpovídajícím způsobem socializováni, abychom byli považováni za členy dané společnosti. Socializaci můžeme definovat například podle Musila:

„Socializaci označujeme ontogenetický proces, během kterého jedinec vrůstá do společnosti, osvojuje si její poznatky, zvyky, postoje, víry, normy, ideály, internalizuje hodnoty a způsoby nahlížení světa převládající ve skupině a společnosti” (Musil, 2005, s. 28).

Socializace je proces, který nikdy nekončí, ale probíhá po celý život člověka a proto ji rozdělujeme do několika fází. Můžeme také říci, že člověk se z biologické bytosti postupně stává bytostí sociální. První a hlavní fáze se nazývá *primární socializací* a probíhá již od narození prostřednictvím rodiny a nejbližšího okolí dítěte. V rodině si osvojujeme základní pravidla chování a normy dané společností. *Sekundární socializace* přichází s nástupem dítěte do školy, a i když je možné ji dělit do dalších fází, můžeme říci, že probíhá po celý zbytek života člověka – ve skupině vrstevníků, ve škole, v zaměstnání atp.

Na stejném principu probíhá *socializace ve světě MMORPG her*, i když zde většinou začíná hráč sám, neboť už je z reálného světa vybaven potřebnými sociálními dovednostmi, které fungují i zde. Až po nějakém čase stráveném ve virtuálním světě si

začne osvojovat nové sociální dovednosti, které vyžaduje virtuální svět a na základě kterých je hráč přijat do určité herní skupiny, kde probíhá další fáze socializace virtuálního světa. Tato skupina funguje na stejném principu jako sociální skupina, do které jedinec patří v reálném světě. V ní je jedinec ostatními členy skupiny vychováván a učí se detailnějším aspektům a principům sociálního fungování konkrétní skupiny a zároveň daného virtuálního světa. Prchlík (2009) navíc zmiňuje další a zároveň nejvyšší stupeň virtuální socializace a to situaci, kdy je hráč již natolik zkušený a sociálně vyzrálý, že se od současné skupiny odloučí a vytvoří vlastní herní skupinu, složenou z nových či méně zkušených hráčů, čímž vlastně započne nový cyklus virtuální socializace, který bude nyní řídit on sám. Tohoto stadia však dosáhne pouze malé množství hráčů. Většinou se jedná o ty, jejichž dominance, suverenita a ctižádostivost jsou na velmi vysoké úrovni.

Nutno také dodat, že čím více se hráč socializuje do herní skupiny virtuálního světa, tím více se distancuje od své sociální skupiny v reálném světě. Postupem času tak může dojít k úplnému přerušení kontaktů s vrstevníky z reálného světa, což je jednou z mnoha příčin vzniku závislosti na MMORPG hráčích.

Sociální skupiny

Již od narození člověk do nějaké skupiny patří, ať už vědomě, či nevědomě a příslušnost do té skupiny ho neustále ovlivňuje, což se projevuje v jeho chování, myšlení a cítění. Podle Jandourka (2003, s. 81) považujeme za sociální skupinu *množství jedinců od dvou až k velkým celkům, jejichž vztahy jsou pravidelné a dlouhodobé*. Členy skupiny spojují následující znaky:

- skupinové vědomí (pocit „my“)
- společný cíl
- skupinové normy
- skupinové role a struktury.

Na sociální skupiny lze pohlížet podle několika kritérií, kterými mohou být:

- velikost skupiny (velká x malá)
- míra citových a instrumentálních pout (primární x sekundární)
- intenzita vazeb mezi členy (formální x neformální)
- identifikace se skupinovými normami a hodnotami (členská x referenční).

V rámci MMORPG her je nejvíce patrné vytváření zejména velkých skupin, tzv. gild, kde se shromažďuje velký počet hráčů, většinou na základě určitých společných znaků⁶. Tito hráči, stejně jako je tomu u velkých sociálních skupin v reálném světě, spolu sice mohou navzájem interagovat, ale obvykle se všichni neznají a každý s každým zpravidla nekomunikují. Důležitější je pro nás tedy fakt, že v rámci velkých skupin se zde vytvářejí skupiny malé, většinou do 7 členů, kteří jsou pro sebe primární skupinou, ve které probíhá vše, co u takové skupiny ve skutečném světě. Prchlík (2009) v této souvislosti mluví o virtuální herní skupině jako o jakémsi hybridu mezi rodinou a vrstevnickou skupinou, ve které fungují vazby, role a dělba činností, které v mnohém připomínají jak rodinu, tak i vrstevnickou skupinu, i když vztahy probíhají převážně na přátelské bázi. Členové takové skupiny jsou pro sebe navzájem důležití, během hraní spolu neustále komunikují a jejich vztahy mnohdy přecházejí i do světa mimo virtuální realitu.

Sociální stratifikace

K tématu sociálních skupin samozřejmě patří i sociální stratifikace neboli sociální vrstvy, čímž označujeme nerovnost mezi různými skupinami lidí. Znamená to, že společnost netvoří homogenní celek, ale je vnitřně rozdělena do vrstev s odstupňovaným podílem na statcích, které jsou ve společnosti ceněné a nedostatkové. Pokud by byl přístup k určitému statku zajištěn všem, nejednalo by se o stratifikační činitel. Za základní kritéria stratifikující společnost jsou považována podíl na moci, velikost majetku a prestiž, která je chápána zpravidla jako prestiž povolání (Keller, 2004, s. 192).

⁶ Společným znakem může být stejný jazyk, společná země původu anebo také určitá úroveň postavy, tzv. item level.

Ve světě MMORPG her každý hráč také patří do nějaké vrstvy a stejně jako ve skutečném světě i zde najdeme hráče, kteří jsou postaveni na pomyslném žebříčku významnosti nejvýše, ale i nejnižše. K těm nejnižše postaveným patří obvykle nováčci, kteří ještě nemají žádné zkušenosti. Nižší prestiž mají také mladší hráči (10 – 15 let), jejichž nízký věk a nevyzrálost se negativně projevuje v jejich chování a komunikaci. Do střední vrstvy můžeme zařadit hráče, kteří hru sice hrají pravidelně, ale nemají tolik majetku a své postavy ještě stále vylepšují. Prestižnější vrstvou jsou ti, kteří hrají pravidelně již po nějakou dobu, mají své místo v herní skupině, dobře vybavené postavy a také již něco dokázali. Na nejvyšším stupni stratifikačního žebříčku však stojí hráči, kteří se již ve hře pohybují zpravidla několik let, jsou dobře známí, protože jejich postavy jsou nejlépe vybavené a proto jsou téměř neporazitelní. Do této skupiny se řadí jen málo hráčů a jejich avataři mají hodnotu i několika desítek tisíc korun.

Pokud se na virtuální svět MMORPG her podíváme z hlediska stratifikačních činitelů, nemůžeme říci, že by se od skutečného světa větším způsobem lišil, ale i přesto zde nějaké rozdíly najdeme. Co se týče podílu na moci, tento činitel se ve virtuálním světě téměř překrývá s podílem na majetku – čím lépe vybavenou postavu hráč má (tzn. zbraň, zbroj), tím snáze zvládne splnit úkoly neboli questy a tím více získá peněz, za které si svého avatara může vybavit. A čím lepší je jeho výzbroj, tím vyšší prestiž má v očích ostatních. Někteří mohou také vlastnit tzv. legendární zbraně, které mají obvykle 2 až 3 hráči na serveru - a právě to je činí nejprestižnějšími. Kde ale narazíme, je prestiž povolání, které například ve světě WOW nemá tak zásadní význam. Hráč, který vypracuje své povolání na nejvyšší úroveň sice má vyšší prestiž než hráč, který buď žádné povolání nemá, nebo ho má na nižší úrovni, ale povolání je zde tvořeno tak, aby se navzájem doplňovalo. Takže v tomto případě si hráči spíše musí pomáhat, než soupeřit.

Co se týče sociální stratifikace ve virtuálním světě, můžeme říci, že hlavní roli zde hraje podíl na moci a na majetku, prestiž povolání zde téměř neexistuje, nebo má jen malou hodnotu. Domnívám se, že právě zde je důvod, proč se mnoho hráčů každý den ubírá do virtuálního světa - je zde větší a hlavně rychlejší možnost dosáhnout prestižnější pozice na žebříčku významnosti, než v reálném životě. A navíc, ve virtuálním světě těchto online her můžeme vždy začít od nuly – stačí jen smazat avatara,

s jehož „životem“ a pozicí ve skupině nejsme spokojeni a vytvořit si nového, u kterého se již vyvarujeme předchozích chyb.

Sociální kontrola

Souhrnným termínem pro všechny mechanismy, které mají zajišťovat řád a stabilitu ve společnosti, je sociální kontrola. Je jedním z procesů socializace a vymezuje, jaké chování je v dané společnosti správné a žádoucí, a které jednání je naopak nutné postihovat sankcemi. Prchlík (2009) popisuje tři základní kategorie mechanismů, které sociální kontrola využívá k dosažení svých cílů. Jsou to:

- *Zákazy, příkazy a doporučení* – první mechanismus využívá společenských tabu, zákazů či očekávání určitého chování a jednání ve společnosti. Jejich respektování je dosahováno za pomoci strachu ze sociálních sankcí - například ztráta sociální prestiže či vyloučení ze společenské interakce, anebo prostřednictvím odměn – sociální prestiž, společenské uznání, oblíbenost ve skupině aj.
- *Veřejné mínění* – mocný neformální tlak, který na sebe vzájemně vyvíjejí členové daného společenství, je druhou kategorií mechanismů sociální kontroly. Dodržování obecně známých a přijímaných zvyklostí a stereotypů je regulováno společenským schválením či odsouzením určitého chování jedince a to většinou ve formě pomluv či klepů anebo naopak respektu, kladných referencí a společensky pozitivního přijímání.
- *Vyšší instance* – třetí mechanismus zajišťují v dané společnosti společensky uznávané instituce, tj. státní moc, právo či náboženství. Jejich úkolem je vytváření společenských norem žádoucího chování a jejich respektování zajišťovat ukládáním sankcí.

Virtuální svět MMORPG her má samozřejmě rovněž své normy a pravidla, podle kterých by se měli hráči řídit. V opačném případě jsou, stejně jako v reálném světě, určitým způsobem sankciováni. Také zde můžeme mluvit o sociální kontrole a jejích mechanismech, které fungují na stejném principu, ale i přesto se v určitém ohledu zásadně liší.

- *Virtuální zákazy, příkazy a doporučení* – i ve virtuálním světě a zvláště pak v prostředí MMORPG her platí určitá pravidla, která by měl každý jedinec dodržovat, chce-li patřit do nějaké herní komunity a mít v ní své pevné místo. Za nerespektování běžných norem a zásad pro herní prostředí hrozí jedinci vyloučení ze skupiny a neúcta od ostatních. Příkladem může být cheatování, tj. používání kódů, které přináší hráči extrémní výhody bez jakéhokoliv úsilí (Prchlík, 2009). Takový hráč je komunitou odsouzen jako někdo, kdo podvádí a je nečestný a na základě toho není přijat do žádné herní skupiny, popřípadě je z ní vyloučen a ostatní hráči se mu straní. Naopak, pokud se jedinec opravdu chová podle pravidel, odměnou je mu respekt a uznání ostatních hráčů. A jak je již zmíněno výše, je mu zaručeno pevné místo v dané komunitě (např. v gildě), ve které hráči drží pospolu, podnikají spolu různé výpravy a pomáhají si při těžkých bojích, ve kterých mohou získat lepší vybavení pro svého avatara.
- *Virtuální veřejné mínění* – princip tohoto mechanismu se také nijak zásadně neliší od skutečného světa a neformální tlak zde funguje, dá se říci, totožně. Nechová-li se hráč podle zaběhnutých pravidel, musí čelit urážkám, posměchům a většina hráčů s ním odmítá komunikovat. Pokud však hráč respektuje zákazy a doporučené způsoby jednání, dodržuje běžná pravidla a normy a úspěchů dosahuje konformním způsobem, je v očích skupiny kladně hodnocen a přijímán ke všem společným aktivitám.
- *Virtuální vyšší instance* – i třetí mechanismus virtuální sociální kontroly MMORPG her pracuje na stejném principu jako v reálném světě, ale i přesto se jedním zásadním způsobem liší. V tomto prostředí totiž funguje pouze jedna uznávaná vyšší instance a to jsou správci serveru, na kterých celá existence virtuálního prostředí dané online hry závisí. Jsou to právě oni, kteří udávají, jaké normy a pravidla budou v daném světě vyžadovány a jaké sankce za jejich porušení budou uplatňovány. Mají stejnou váhu a obligatornost jako zákony v naší reálné společnosti a jejich porušení či obcházení (např. již zmíněné cheatování) je tvrdě trestáno přímo samotnými správci. Nejvyšším trestem je zde odnětí přístupu do daného virtuálního světa po určitou dobu. A zde si můžeme všimnout určité analogie se sankcemi v reálné společnosti, kde nejvyšším

trestem je také většinou odnětí svobody, čili nemožnost přístupu do společnosti (Prchlík, 2009).

V této kapitole jsme si částečně přiblížili, proč je právě virtuální svět pro řadu hráčů mnohem přitažlivější, než ten skutečný – zdá se v něm být vše poněkud snadnější. Co se týče motivace a naplňování potřeb, je tomu skutečně tak, hráč má ve světě MMORPG her možnost prostřednictvím svého avatara realizovat své touhy a představy, kterých se mu v reálném životě nedaří dosáhnout. Ovšem, jak jsme si ukázali v podkapitole sociální kontroly, pokud chce uspět i ve virtuálním světě, musí se chovat podle určitých zásad a norem, tudíž tomu není tak, že by se zde nějakým způsobem demoralizoval. Prchlík (2009) navíc mluví o tom, že z pohledu sociologie můžeme virtuální svět označit za nové společenství vznikající na bázi naší dnešní moderní společnosti.

4 OSOBNOST HRÁČE POČÍTAČOVÝCH ONLINE HER

V předešlých řádcích této práce jsme již alespoň ve zkratce analyzovali svět virtuálních online her a objasnili, co hráčům vlastně nabízí, že je pro ně tak lákavý. Nyní se však dostáváme ke stěžejnímu tématu této práce, kterým je právě osobnost hráče počítačových online her, především žánru MMORPG.

Pokorný (2002) uvádí nejrizikovější skupiny jedinců, u kterých je možnost upřednostnění virtuálního světa před reálným velice vysoká:

- hyperaktivní děti s poruchami pozornosti
- děti se sklony k násilí
- mladiství patologičtí hráči
- děti s nemocným pohybovým systémem
- jedinci s introvertním zaměřením
- jedinci s nízkým sebevědomím a s pochybnostmi o své osobě

Tito jedinci se pak ve virtuálním prostředí online her chovají různými způsoby a záleží vlastně na jejich osobnostních vlastnostech i na jejich motivaci jak se budou v herním prostředí projevovat a jak budou chtít vypadat v očích ostatních. Následující podkapitola kategorizuje hráče podle několika hledisek.

4.1 Typologie hráčů online her

Definovat jednotlivé hráče, nebo alespoň zařadit každého do nějaké skupiny podle určitých znaků je velice těžké, neboť ve virtuálním světě existují desítky milionů hráčů, z nichž každý je jedinečný a hlavně každým dnem přibývají další. První pokusy o jejich typologizaci pocházejí již z přelomu osmdesátých a devadesátých let minulého století. Například Richard Bartle (1996) ve svém článku popsal hráče na základě jejich motivace ke vstupu do herního prostředí:

- ***Ti, co jdou za výsledky (Achievers)*** – tito hráči se zaměřují pouze na svůj růst v hierarchii virtuální online hry a tomu také celé své hraní podřizují. Interakci s ostatními hráči vyhledávají pouze ze sobě prospěšných důvodů, s cílem

dozvědět se něco užitečného. S ostatními hráči bojují pouze v případě, pokud je to nutné, jedná-li se o rivaly či hráče, kteří jim stojí v cestě anebo pokud za zabití určitého hráče získají obrovské množství bodů či ocenění.

- **Průzkumníci** (*Explorers*) – největším potěšením z hraní těchto hráčů je prozkoumávání virtuálního prostředí online hry a jeho zákonitostí, aby pro ně hra získala větší hloubku. Neusilují o vzestup v její hierarchii. Jsou hrdí na své znalosti, které o daném herním světě mají a rádi se o ně podělí s ostatními. Bojování s ostatními vidí jako překážku ve svém putování a to zvláště tehdy, pokud se jim zabítý protivník vrátí hledat odplatu.
- **Ti, co hledají společnost** (*Socialisers*) – pro tyto hráče slouží hra jako pozadí pro interakci s ostatními hráči, jejich poznávání a vytváření trvalých vztahů. Často se snaží konverzovat o tématech ze skutečného života. Dosahování bodů ve hře vidí jako nezbytné k získání určitého statusu ve skupině a tím možnost komunikovat s hráči na vyšší úrovni, což by v případě nízkého statusu či nedostatečně vybaveného avatara nebylo možné. Zabíjení druhých je omluveno pouze v případě aktu pomsty, pokud nějaký hráč ublížil jeho příteli.
- **Zabijáci** (*Killers*) – smyslem hry pro hráče tohoto typu je ovládnutí ostatních hráčů a jejich zničení, často bezdůvodné. Bodů a vyšších úrovní dosahují proto, aby jejich avatar získal lepší schopnosti a dovednosti a mohl tak efektivněji zabíjet ostatní. Komunikace je pouze prostředkem, jak protihráče poznat a snadněji zničit.

Tato typologie samozřejmě není jediným možným rozdělením hráčů. Zajímavá je také kategorizace pánů Flewa, Terryho a Humpreyse, kteří ve své knize *Games: Technology, Industry, Culture* rozdělili hráče do tří kategorií podle intenzity herního času, sociální kooperace a herní úrovně. Prchlík (2009) pak podle svých zkušeností tyto kategorie rozšířil a do každé přidal několik archetypů neboli typických postav charakterizující jednotlivé kategorie:

1. Intenzita herního času:

- **Příležitostný hráč** – tento typ hráče se ubírá do světa virtuálních online her nepravidelně, většinou na 3 až 12 hodin týdně, jeho cílem je zábava,

odreagování se, popřípadě vyzkoušení něčeho nového. Nejde mu o prostředí hry ani o rozvoj svého avatara, a tak často jednotlivá prostředí online her střídá.

- **Pravidelný hráč** – jak je již z názvu patrné, v tomto případě se jedná o pravidelně hrajícího hráče, který vyhledává virtuální svět online her většinou denně na 2 až 5 hodin. Preferuje již pouze jednu online hru, která mu svou koncepcí nejvíce vyhovuje a v jejímž prostředí již má, ale také stále navazuje bližší vztahy s ostatními hráči, což je také jeden z motivů pravidelného hraní – sociální vazby. Dalším podnětem pro jeho hraní je herní náplň světa, která ho baví, cítí se zde dobře a celkově ho pobyt ve virtuálním prostředí dané hry naplňuje a uspokojuje jeho sociální potřeby.
- **Tvrдый hráč** – hráči tohoto typu navštěvují herní online svět nejen pravidelně, ale i intenzivně – denně na 6 až 8 hodin, někdy i 12. Zaměřují se již pouze na jeden typ virtuální online hry, ve kterém se snaží dosáhnout nejvyšší úrovně svého avatara a tím i nejvyšší možné sociální prestiže a postavení. Úzce a tvrdě se zaměřují na svůj osobní výkon, skóre a úspěšnost, chtějí být za každou cenu lepší, než ostatní.

2. Sociální kooperace

- **Teamový hráč** – tento typ hráčů upřednostňuje skupinové cíle před osobními, má silného teamového ducha a rád pomáhá ostatním. Jeho nejvyšší prioritou je úspěch mateřské skupiny (např. gildy) a právě to mu přináší největší osobní uspokojení. Většinou jsou to právě oni, co stmelují skupinu.
- **Solitér** – tito hráči si vystačí sami, herním světem procházejí bez potřeby podílet se na činnostech nějaké skupiny či do některé dokonce patřit, i kdyby jim z toho plynuly nějaké výhody. Jedná se o introverty. Někdy však i takové hráče můžeme nalézt v nějaké skupině – většinou tehdy, pokud jsou v daném herním prostředí noví a potřebují jim nejdříve provést. Po nějakém čase, když už mají potřebné informace a vědí, jak prostředí hry funguje, mohou zjistit, že je herní skupina omezuje, vadí jim a tak ji opustí.

3. Herní úroveň

- **Začátečník** – do této kategorie patří všichni hráči, kteří jsou ve virtuálním světě online her noví, nemají s ním ještě žádné zkušenosti a netuší, na jakých

principech a pravidlech fungují hráčské komunity. Zpravidla rádi vstoupí do nějaké herní skupiny, kde se jich ujmou ostatní hráči a zaučí je.

- **Průměrný hráč** – tito hráči tvoří v herním virtuálním online světě největší skupinu. Znají všechna základní pravidla a mechanismy daného herního prostředí, protože se v něm již delší dobu pohybují. Jejich výsledky jsou průměrné a tím nijak nevybočují z normy a zaběhnutých standardů dané herní skupiny, jejímiž jsou členy.
- **Progamer** – posledním typem jsou profesionální hráči, pro které virtuální svět online hry není jen pouhou zábavou či způsobem trávení volného času, ale tito hráči hru berou spíše jako jejich zaměstnání či profesionální sport. Jejich hlavní náplní času stráveného v tomto virtuálním světě je zúčastňovat se se svým avatarem herních turnajů a šampionátů, kde například v aréně bojují s ostatními hráči stejné úrovně. Jejich vítězství je mohou dostat až na vrchol virtuálního žebříčku úspěšnosti. Někdy se může jednat i o národní či mezinárodní šampionáty, které hráčům mohou vynést i nemalou finanční odměnu. Takoví hráči mívají také svého sponzora – většinou z oblasti herního průmyslu či výrobce počítačových technologií.

Tento výčet však nemůžeme brát jako absolutní a už vůbec nemůžeme jedince zařadit pouze k jednomu typu. Většinou hráči patří do několika kategorií najednou, protože jsou ovlivňováni jak svými osobnostními rysy, motivací tak i například svými časovými možnostmi.

4.2 Identita hráčů MMORPG

Protože se tato práce zabývá náhledem na osobnost jedince, který podstatnou část svého volného času tráví ve virtuálním prostředí, nesmíme zapomenout na jeho identitu. V převážné většině jsou to adolescenti, kteří se nechají unést lákavostí herního prostředí a právě adolescence je vrcholem osobního zápasu o identitu, což může znamenat pro jedince, kteří tráví více času ve virtuální realitě než v té skutečné, do budoucna nemalé problémy. Každý o svoji identitu musí bojovat, neboť v opačném případě by to znamenalo, že jeho identita bude složena z převzatých norem, hodnot a názorů.

„Mít identitu znamená znát odpověď na otázku, kdo jsem, znát sám sebe, rozumět svým citům, vědět, kam patřím, kam směřuji, čemu doopravdy věřím, v čem je smysl mého života. Znamená to jistotu nad sebou samým, znalost svých možností a mezí. Znamená to mít větší podíl na vlastním životě” (Říčan, 2004, s. 217).

Identita neboli naše „já” je důležitým pojmem v celém lidském životě, neboť budování identity začíná již od narození a dalo by se říci, že vlastně nikdy nekončí, protože v průběhu dospělosti si identitu získanou v adolescenci ujasňujeme, upevňujeme, popřípadě přetváříme. Jak již bylo ale řečeno, nejdůležitějším obdobím pro formování identity je právě adolescence, ve které podle Eriksona (1999) jedinec usiluje o to nějaký být a něčím se stát. Proto experimentuje s různými druhy rolí a forem chování a to je právě jeden z důvodů, proč je většina hráčů MMORPG světů v adolescentním věku, protože právě zde si mohou vyzkoušet ty nejrůznější role a způsoby chování, aniž by za to byli v reálném světě nějakým způsobem hodnoceni.

James Marcia (in Atkinson, 2003) empiricky ověřoval Eriksonovy myšlenky ohledně identity a vymezil její čtyři pozice či statusy, které rozlišil podle toho, zda člověk vnímá řešení své identity jako problém a zda již našel nějaké řešení.

- **Dosažená identita** – jedinci na této pozici již prošli krizí identity, obdobím ve kterém si kladli otázky sami sobě a sebeurčováním. Přehodnotili hodnoty a přesvědčení rodiny a vrstevníků a nyní již mají svoje vlastní názory, postoje a hodnoty, které korespondují s koncepcí vlastní identity, kterou si vybrali.
- **Přejatá identita** – lidé s tímto statusem již také sice zaujali určité ideologické a hodnotové pozice, ale přitom si neprošli krizí identity, neboť bez výhrad akceptovali hodnoty a přesvědčení rodiny.
- **Moratorium** – tento status identity většinou zaujímají mladí lidé v období vrcholící adolescence a začínající mladé dospělosti, u kterých právě kulminuje krize identity. Stále nemají vyřešený konflikt mezi očekáváním jejich rodičů, nemají ucelené názory na politickou a společenskou problematiku, nemají vlastní plány, představy či přání, ale navzdory tomu se snaží aktivně hledat odpovědi, které by jim pomohly ujasnit a vytvořit si svoji vlastní koncepci identity.

- **Difuze identity** – tento Marciov pojem je totožný s Eriksonovou konfuzí identity. Někteří jedinci tohoto statusu již prožili krizi identity, jiní ne. Ani jedni však stále nemají vybudované stabilní sebepojetí. Zkouší a rozhodují se mezi nejrůznějšími koncepcemi vlastního „já“, ale u žádného dlouho nevydrží. Někteří se mohou jevit jako povrchní a cyničtí, ve skutečnosti jsou však zmatení a nejistí jak sami sebou, tak i svým okolím.

Drtivá většina adolescentů, kteří „žijí“ svůj druhý život v prostředí MMORPG, zaujímají status moratoria či difuze identity (Prchlík 2009). Je to dáno jednak jejich nízkým věkem, pro který je příznačné budování identity a následná krize identity a jednak tím (hlavně u hráčů spadajících do kategorie difuze identity), že virtuální prostředí umožňuje zkoušení si rolí a statusů podle jejich přání, ideálů a představ, u kterých jim nehrozí sociální vyloučení či jiné sankce z reálné společnosti. A v konečném důsledku, pokud se svým avatarem nejsou z nějakého důvodu spokojeni, mohou si kdykoliv vytvořit nového a tak začít znovu. To je právě to, co láká adolescentního jedince hledajícího své pravé „já“ – ve virtuálním prostředí jsme anonymní, a tak vlastně můžeme být, kým chceme a popřípadě to kdykoliv změnit. Tato změna závisí na míře ztotožnění se se svou postavou vytvořenou ve virtuálním světě.

4.2.1 Ztotožnění hráče s jeho virtuálním já

Jak uvádí Prchlík (2009), ztotožnění jedince se svým avatarem probíhá většinou velmi rychle a progresivně, ale i přesto zde můžeme najít jednotlivé momenty, které tento proces ovlivňují. Identifikaci se svým virtuálním já začíná hráč vlastně již u tvorby své postavy, protože před vstupem do jakékoliv MMORPG hry musí zvolit nejen to, jak bude jeho avatar vypadat, ale hlavně také jeho schopnosti a dovednosti, do čehož může hráč vkládat představy a přání o sobě samém. Při tomto procesu může jedinec pociťovat radost, ale i uspokojení ze svého nového dokonalého já, do kterého, i když je pouze virtuální, promítá sám sebe. Jeho úspěšnost ve virtuálním prostředí je dalším momentem vývoje ztotožnění se s jeho postavou. Čím více je hráč ve hře úspěšnější, čím lepší je jeho herní i sociální efektivita, tím rapidněji narůstá jeho identifikace se svým virtuálním já, protože jeho sociální úspěšnost a prestiž mu potvrzují, že zvolil správně, tudíž se ve své roli cítí spokojeně, jistě a sebevědomě. Dalším faktorem, který ovlivňuje hráčovu identifikaci se svým virtuálním já, je míra jeho ztotožnění

s virtuálním světem jako takovým. Čím více se tedy ztotožní s virtuálním prostředím, jeho kulturou, hodnotami a normami, čím více se bude identifikovat se svou herní skupinou, jejímž je členem a čím více bude brát její zaměření, komunikaci a ideály za své, tím více se bude posilovat jeho identifikace se svým virtuálním já.

Podle Sulera (1996) může někdy identifikace probíhat i nevědomě, protože některé aspekty identity nám jsou skryty. Jedinec si prostě vybere virtuální prostředí, v něm si vytvoří svého avatara a zvolí jeho vlastnosti, aniž by si byl plně vědom hlubších symbolických významů této volby a až později plně pochopí význam této transformace. Také ale říká, že většina jedinců si zcela záměrně vybírá, kým chce ve virtuálním prostředí být.

I přesto, že si ve virtuálním světě můžeme zvolit, kým budeme, jací budeme a určitým způsobem se se svou virtuální podobou ztotožníme, neznamená to, že naše identita v reálném světě nějakým způsobem zanikne. Naopak, tyto dvě identity se dostanou do vzájemné interakce a budou se ovlivňovat.

4.2.2 Reálná versus virtuální identita

Hráč, i přesto, že se může jednat o adolescentního jedince, který teprve svoji identitu buduje, má již své primární já v reálném světě. A pokud si začne budovat svoje druhé já ve světě virtuálním, dostanou se tyto dvě jedincova já do specifického vztahu, kdy se budou vzájemně ovlivňovat a tak vytvářet určitou intrapsychickou tenzi, která se může projevat v hráčově rozporuplném chování. Tato diverzita může v jedincově chování a jednání nabývat diametrálních rozdílů. Například jedinec, který je v reálném životě introvertní, plachý a nesebevědomý, se může ve virtuálním prostředí chovat zcela opačným způsobem, může působit extrovertně a jednat jako vůdčí, někdy až agresivní osobnost.

Prchlík (2009) uvádí dva možné faktory, které působí na hráčovu psychiku a tím zapříčiňují jeho diverzní chování:

- **Anonymita** – jedná se o důležitý aspekt celého virtuálního světa – člověk v něm může být kýmkoli, může být dokonce i opakem svého reálného já. V MMORPG si stačí pouze vytvořit avatara, který svého strůjce představuje a vlastně i ztělesňuje ve virtuálním prostředí. A ostatní jedinci, s kterými se dostáváme

v průběhu hraní do interakce, nemusí vůbec vědět, jaká je naše pravá identita, jak se chováme a jak vypadáme ve skutečnosti, že jsme plaší a nesebevědomí, i když v herním prostředí tomu je zcela naopak. A právě možnost anonymity zbavuje jedince pocitů nejistoty, ohroženosti a méněcennosti, kterým čelí v reálném světě a dává mu naději, že přeci jenom může být pro ostatní důležitým a uznávaným.

- **Ideální obraz sebe sama** – pro hráče představuje jeho avatar ideální obraz sebe sama bez jediné chyby či nedostatku a to zvláště tehdy, je-li v herním prostředí úspěšný. V takovém případě hráč nabývá výrazného pocitu sebevědomí, je si jistý sám sebou a tím se zvyšuje i jeho suverenita a schopnost prosadit se.

Tento intrapsychický boj mezi jedincovou nynější primární a sekundární identitou může zapříčinit modifikaci jeho chování a životního stylu v reálném světě, což znamená, že se daný jedinec mnohem více uzavře do sebe. Přestane se stýkat s kamarády, se kterými dosud trávil svůj volný čas, ztratí zájem o aktivity a věci, kterým se dříve rád věnoval. Jeho komunikace s rodinou a nejbližšími se v některých případech může zúžit pouze na tu zcela základní a nezbytně nutnou. Může se rapidně změnit jeho žebříček hodnot, jeho preference i časový harmonogram. Jediným jeho zájmem se postupem času stává pobyt ve virtuálním světě.

Nejčastější příčinou těchto změn v chování a životním stylu jedince je právě testování a vzájemné srovnávání jeho nynějších dvou identit, tedy té reálné a virtuální. A pokud dospěje k závěru, že virtuální identita je pro něho více atraktivní a že právě díky ní má možnost být sám sebou, může ji začít více upřednostňovat. Prchlík (2009) uvádí určité faktory, které v tomto procesu sehrávají velkou roli:

- **Reálná sociální úspěšnost vs. virtuální sociální úspěšnost** – jedinec může začít svoji úspěšnost ve virtuálním světě vidět jako jedinou možnou, což je v nějakých případech velice pravděpodobné, neboť čím více se věnuje virtuálnímu prostředí, tím méně investuje do vztahů a činností v reálném světě, což se zákonitě musí projevit i na jeho úspěšnosti v něm. A právě toto uvědomění ho utvrzuje v tom, že jím zvolená virtuální identita je efektivnější a lepší, než ta reálná.

- **Krise identity** – tento termín platí zejména pro adolescentního jedince, který se v krizi identity vzhledem k svému věku většinou nachází, a tak je náchylnější k tomu, přijmout svoji zidealizovanou virtuální identitu za tu pravou a přiřadit ji primární pozici. Důvodem je jednak to, že mu odpovídá na otázky typu: „Kdo jsem, kam směřuji?“ a jednak to, že mu dává možnost být někým, kým chce, být úspěšný a mít vliv vůči svému okolí.
- **Intenzita herního času** – ovlivňuje úspěšnost jedince ve hře – čím více dosahuje úspěchů, tím více chce být úspěšnější a tím více času tráví v prostředí hry. A to je právě důvod rostoucí preference a atraktivity virtuální identity, neboť jedinec může poměrně lehkým způsobem dosáhnout ideální podoby sebe sama.

Virtuální identita však nemusí mít vždy pouze negativní vliv na osobnost jedince a jeho reálnou identitu. Naopak hráč může v prostředí virtuálního světa zkoušet různé modely sociálního chování a jednání, které by se v reálném světě třeba bál realizovat. A v případě, že tyto modely zhodnotí jako úspěšné a efektivní i pro reálný život, může se najednou cítit sebevědomější a jistější v kooperaci a interakci se svým reálným okolím a tím být váženější i pro ostatní (Prchlik, 2009).

4.3 Rizika nadměrného hraní počítačových online her

Hraní počítačových her může být pro jedince prostředkem k pobavení se, k odreagování či k pouhému zahnání nudy. Co ale přináší jedinci, který u počítačových her tráví nadměrné množství času? Na jedné straně bezpochyby zábavu, na straně druhé zdravotní i sociální komplikace, které mohou vést až k poruchám chování. Shrnutí rizik nadměrného hraní počítačových her je předmětem této podkapitoly.

Pokorný (2002) rozděluje rizika spojená se závislostí na počítačových online hrách do tří hlavních oblastí, kterými jsou násilí a agresivita, životní styl hráčů a fyziologická, duševní a duchovní úroveň hráčů.

4.3.1 Oblast násilí a agresivity

Podle průzkumů více než 85% počítačových her obsahuje nějakou formu násilí a přibližně polovina z nich násilné chování závažného charakteru (Carnagey in Nešpor, 2007). Znamená to tedy, že hráč se zde podílí na násilí aktivněji, než například u televize či v kině. Důsledkem může být jedincův odlišný pohled na násilí a jeho

chápaní, násilí se může stát primárním řešením náročnější situace i v reálném světě, protože jiné, lepší vzorce chování jedinec prakticky nezná. Ve hře je násilí spojováno se smíchem a pocitem úspěchu; úspěch a výhra je primárně založena na násilí, neboť zvláště v prostředí MMORPG jiným způsobem dovednosti svého avatara nerozvíjíme (Pokorný, 2002).

Nešpor (2007) k tomuto tématu uvádí schéma, které zachycuje proces vnímání násilí v přímé úměře s hraním počítačových her. Opakující se hraní násilných her spojuje s pozitivním emočním obsahem, hudbou a podobně jako Pokorný, s humorem a odměnou za násilné chování. Jako důsledek uvádí to, že v jedinci vlastně vyhasne strach z násilí, může podceňovat závažnost zranění, věnovat menší pozornost násilí či pociťovat nižší soucit s oběťmi a navíc ho hraní takových her může přimět k přesvědčení, že násilí je normální. V reálném světě pak takový jedinec může být méně ochoten pomoci obětem násilí nebo odkládat případnou pomoc. Je u něho také vyšší pravděpodobnost vzniku agresivního chování, závažnější formy agrese či delší trvání agresivního chování.

Agresivitu můžeme vysvětlit jako *útočnost, tendence k projevování nepřátelství (slovně i činem), tendence prosazovat sám sebe, své zájmy a cíle bezohledně až brutálně, nebo jako tendence ovládnout skupinu a získat postavení, které umožňuje vnucování názorů ostatním* (Průcha in Janatová, 2009, s. 157). Janatová ve své práci uvádí dva protichůdné názory ohledně násilí v počítačových hrách. Jeden názor tvrdí, že hraní počítačových her obsahujících značné množství násilí zvyšuje agresivitu. Opačný názor vidí násilí v počítačových hrách jako prostředek uvolňující napětí a tím vede ke snižování agresivity. Podle Vaculíka (1999) jde o názory založené na dvou teoriích agresivity – teorii sociálního učení a teorii katarze, tedy vrozené agresivity.

- **Teorie sociálního učení** – tato teorie, založená na předpokladu amerického psychologa Alberta Bandury, říká, že agresivitě se učíme během života a pozorování agresivního chování postav v počítačových hrách může fungovat jako vzor hodný napodobení v reálném životě.
- **Teorie katarze** – zastánci této teorie jsou toho názoru, že hraním agresivních počítačových her se mohou hráči uvolnit ze stresu a agresivity bezpečným způsobem. Agresivita v tomto případě umožňuje odreagování se a katarzi

agresivního napětí, někdy je u tohoto příkladu zmiňována také koncepce inhibice, která říká, že pozorované násilí může zapříčinit strach z agresivity a tím snížit odhodlání jedince chovat se podobným způsobem (Janatová, 2009).

Obě zmíněné teorie jsou zcela jistě zajímavé a já si netroufám říci, která je svým obsahem blíže skutečnosti. Otázkou však může být, do jaké míry lze pro jedince považovat sledování násilí za prospěšné a od kterého bodu je to již ohrožující, nebo zda můžeme sledování násilí a v herním prostředí hlavně participování na něm vůbec považovat za prospěšné.

4.3.2 Oblast životního stylu hráčů

Životní styl jedince, který tráví u počítačových her nadměrné množství času, je prvním aspektem hráčovy osobnosti, jehož změna je pro jeho okolí nejnáze rozpoznatelná. Mění se totiž jedincovy postoje, hodnoty a zájmy, ale i jeho vztahy k sociálnímu okolí (Pokorný, 2002). Nakonec může dojít k tomu, že jedinec ostatní běžné aktivity, které dříve rád provozoval, ze svého okruhu zájmů vytěsni a stejně tak je to i s kamarády či vrstevníky – nemá si s nimi již co říci, jeho obsah komunikace je omezen pouze na témata týkající se hry, což mohou uspokojit pouze přátelé, kteří dané virtuální prostředí obývají společně s ním. Všechny tyto faktory mohou v reálném světě vést k nespočetnému množství nepříjemností (zakrnělost v sociálním zrání, deformace v komunikaci i v sociální interakci atp.) čímž vlastně jedinci napomáhají přijmout virtuální svět za ten jediný, který mu poskytuje vše, na čem mu záleží, svět, kde nemá žádné problémy a před těmi z reálného života sem může uniknout.

4.3.3 Oblast fyziologické, duševní a duchovní úrovně hráčů

V tomto směru je nutné zmínit hlavně deficit pohybu, kterému jsou hráči trávící u počítačových her nadměrné množství času vystaveni a který vlastně způsobuje různé zdravotní potíže. Samozřejmě je při takovéto činnosti zatěžován také zrak hráče, ochabuje páteř, svaly a celkově se deformuje pohybové ústrojí. Někteří odborníci dokonce počítačové aktivity označují jako nové riziko pro veřejné zdraví (Nešpor, 2007). Jak tedy bude v budoucnu vypadat postava, fyzická zdatnost, obratnost, jazyk či myšlení takového člověka?

Krom bolestí různých částí těla jako například šíje, páteře, ramen, zápěstí atd. zde musíme zmínit ***riziko obezity***, které souvisí se špatnými stravovacími návyky hráčů. Vlivem neuvědomění si reality času tak může docházet k vynechávání jídla a následnému přejídání. Dalším orgánem, který je hraním počítačových her nemalým způsobem zatěžován, je ***zrak***. Blehm a spol. (in Nešpor, 2007) hovoří o počítačovém zrakovém syndromu, který se projevuje únavou a podrážděním očí, jejich zčervenáním, rozmazaným a dvojitým viděním. To může také vést k častým ***bolestem hlavy***, způsobených právě přetěžováním očí.

4.3.4 Minimalizace rizik

I přesto, že sezením u počítače trávíme nadměrné množství času, můžeme některým rizikům zcela předejít anebo jejich dopady alespoň minimalizovat. Tomuto tématu se rozsáhle věnuje Karel Nešpor (2000), který uvádí řadu tipů pro každou oblast lidského těla zvláště, ale také i pro minimalizaci rizika vzniku návykového chování.

Tipy pro oči

- zavírat oči na pár vteřin, popřípadě občas rychle zamrkat
- místo kontaktních čoček používat klasické brýle
- správná vzdálenost očí od obrazovky
- na monitoru ani v jeho okolí by neměl být prach

Tipy pro ruce a zápěstí

- dělat přestávky v práci s počítačem (například 10 až 20 minut každou hodinu)
- správně sedět
- procvičovat ruce
- nevyzdvihovat zadní část klávesnice (v opačném případě jsme nuceni zdvíhat ruce a tak ohýbat zápěstí)

Tipy pro záda a sezení

- pravidlo pravých úhlů – nohy jsou naplocho na zemi, holeně k nim v pravém úhlu, k holením jsou i stehna v pravém úhlu
- protahovat celé tělo každých dvacet minut
- mít uvolněná ramena, volně pohyblivé lokty

Tipy proti bolestem hlavy

- správně sedět
- dělat přestávky v práci
- nepřetěžovat oči

Tipy pro minimalizaci rizika návykového chování k počítačovým hrám

- plánovat aktivity neslučitelné s prací na počítači
- stanovit si pravidla pro práci na počítači
- naučit se dělat si radost i jinými aktivitami (například přátelé, příroda, kutilství, hudba, četba atp.)
- rozvíjet také další zájmy
- uvědomit si duševní i sociální rizika návykového chování

Předešlý výčet rizik je pouze základní a na každého jedince působí jinak, podle jeho dispozic a osobnostních vlastností. Troufám si však říci, že většina hráčů MMORPG her, ke kterým se tato práce vztahuje, si není vědoma rizik, kterým se svým chováním vystavuje. Tomu asi nejvíce pomáhá také fakt, že řada těchto problémů se neprojeví ihned, ale až po nějaké době, kdy už je změna životního stylu více problematická a pro hráče znamená velký zásah do jeho dosavadního života, který se dosud odehrával vlastně výlučně ve virtuálním světě.

II. Empirická část

5 VÝZKUM

V předchozích kapitolách jsem představila základní témata této práce, ze kterých budu vycházet i v následující empirické části. Nejprve jsem stručně definovala pojem závislost, klasifikovala počítačové hry a blíže specifikovala žánr online her, který je stěžejní jak pro teoretickou, tak i praktickou část této práce - MMORPG. Dále jsem se zabývala virtuálním světem, kde jsem blíže charakterizovala základní pojmy tohoto světa, kterými jsou kyberprostor, virtuální realita a avatar. K této kapitole patřilo také vymezení virtuálního světa online her, kde jsem se zabývala motivací a sociální interakcí hráčů. V poslední kapitole teoretické části jsem se věnovala osobnosti hráče počítačových online her, konkrétně jeho identitě a rizikům pramenícím z nadměrného hraní.

Hlavním důvodem pro výběr tohoto tématu je neustálý technologický postup, který nás všechny každodenně pohlcuje a počítačový trh není výjimkou. Domnívám se, že počítače, internet a spolu s tím nový, virtuální svět, který láká každého jedince novými možnostmi, je novodobý fenomén jak z hlediska pedagogického, volnočasových aktivit, tak také v oblasti sociálního chování a jednání. Proto se domnívám, že je potřebné a zároveň zajímavé tento jev blíže prozkoumat, analyzovat a popsat.

Další důvod pro výběr této problematiky z volnočasové oblasti je též fakt, že sama jsem také hráčkou této online hry, na které je postavena celá práce, a z vlastní zkušenosti tedy mám za to, že se jedná o novodobý fenomén, který se postupně stává součástí života většiny mladé generace. Myslím si, že je to jev, o kterém budeme slyšet čím dál častěji a tato práce nám může poskytnout zajímavé informace z virtuálního online světa přímo od hráčů a tím i pomoci hlouběji pochopit jejich způsob života, hodnoty a ideály, které jsou online hrami často ovlivněny a jedinec se tak může sám, byť nevědomě, od reálné společnosti postupně separovat.

Výsledky získané z následujícího výzkumného šetření nelze zobecňovat, neboť je prováděno s menším vzorkem respondentů. Předpokládám, že tímto výzkumem

budou otevřena témata, která povedou k hlubšímu porozumění jedincům nacházejícím se v podobné situaci, a že práce bude inspirovat k dalším výzkumům.

5.1 Cíl výzkumu a výzkumná otázka

Cílem mého výzkumného šetření je analyzovat a blíže charakterizovat život hráče MMORPG hry a jeho nejbližších rodinných příslušníků v období hráčova nejintenzivnějšího hraní. Na základě tohoto cíle hlavní výzkumná otázka zní: **„Jak interpretují hráči období svého nejintenzivnějšího hraní a jak tuto situaci naopak hodnotí jejich rodinní příslušníci?“**

A protože chci prozkoumat i možné motivace hráčů ke hraní a v neposlední řadě také identifikovat změny v jejich sociálním fungování, ke kterým v důsledku intenzivního hraní došlo, stanovila jsem další, dílčí výzkumné otázky, které mi pomohou hlouběji prozkoumat danou problematiku. Dílčí výzkumné otázky zní následovně:

DVO1: *Jaká je hráčova motivace ke vstupu a následné participaci ve virtuálním světě online hry?*

DVO2: *Jak hráč popisuje svůj život v době nejintenzivnějšího hraní online hry?*

DVO3: *K jakým změnám došlo v hráčově životě v důsledku nadměrného hraní online hry?*

DVO4: *K jakým změnám došlo podle rodinného příslušníka v rodinném životě v důsledku hráčova nadměrného hraní?*

5.2 Metodologie výzkumu

Metodika šetření

Vzhledem k cílům mého výzkumu jsem zvolila **kvalitativní způsob šetření**, neboť do hloubky zkoumá, jak daní jedinci chápou a interpretují svět. Jednoduchým způsobem definují kvalitativní výzkum například Strauss a Corbinová (1999, s. 10): *„Jakýkoli výzkum, jehož výsledků se nedosahuje pomocí statistických procedur nebo jiných způsobů kvalifikace. Může to být výzkum týkající se života lidí, příběhů, chování, ale také chodu organizací, společenských hnutí nebo vzájemných vztahů.“* Kvalitativní strategii jsem vybrala také z toho důvodu, že oproti kvantitativnímu šetření klade důraz

na lepší porozumění zkoumanému problému, získání detailních informací a odhalení toho, co je bližší podstatou skutečnosti. Na jednu stranu poskytuje tedy hlubší poznání, ale naopak může problematizovat interpretaci výsledků na určitou populaci.

Metoda sběru dat

Kvalitativní výzkum využívá podrobný popis každodenních situací respondentů, a protože mým cílem je analyzovat a blíže charakterizovat život hráče a jeho nejbližších rodinných příslušníků v období hráčova nejintenzivnějšího hraní, jako metodu získávání dat jsem zvolila polostrukturovaný rozhovor, který umožňuje přímý styk výzkumníka s účastníky výzkumu. Jelikož dílčí výzkumné otázky tvoří určité tematické celky, ze kterých vyplívají otázky pro rozhovor, rozhodla jsem se pro techniku **rozhovor pomocí návodu**, který blíže popisuje například Hendl: „*Návod v rozhovoru představuje seznam otázek nebo témat, jež je nutné v rámci interview probrat. Tento návod má zajistit, že se skutečně dostane na všechna pro tazatele zajímavá témata*” (Hendl, 2005, s. 174). Tazatel má navíc volnost ve volbě v jakém pořadí potřebné informace získá, může přizpůsobovat otázky podle situace a současně tato technika díky své strukturovanosti ulehčuje srovnání odpovědí při vyhodnocování.

Pro přesnější zachycení reality a zajištění co nejvyšší kvality výzkumu použiji kombinaci různých datových zdrojů, tzv. **triangulaci dat**. Hendl (2005, s. 149) se o triangulaci vyjadřuje následovně: „*Kombinace různých metod, různých výzkumníků, různých zkoumaných skupin nebo osob, různých lokálních a časových okolností a teoretických perspektiv, jež se uplatňují při zkoumání určitého jevu.*” Pro potřeby mého výzkumu se konkrétně jedná o kombinaci různých zkoumaných osob. Rozhovor bude proveden přímo se samotnými hráči online hry World of Warcraft a s jejich rodinnými příslušníky.

Výběr respondentů

Respondenty pro své výzkumné šetření jsem se snažila vybírat tak, aby vzorek splňoval mnou stanovená kritéria, ale zároveň, aby byl co nejheterogennější co se týče pohlaví, vzdělání a zaměstnání. Část mých informačních partnerů jsem vybrala cíleně, tedy **záměrným výběrem**. „*V kvalitativním výzkumu cílem není, aby reprezentoval určitou populaci, ale určitý problém. Záměrně jej tedy vytváříme s ohledem na náš*

problém a naše výzkumné otázky. To znamená, že vzorek není vytvořen v jednom momentě, ale v průběhu sběru dat je stále rozšiřován” (Švaříček, Šed'ová, 2007, s. 73). Pro výběr zbývajících konverzačních partnerů jsem použila tzv. **metodu sněhové koule**, která spočívá v tom, že od respondentů, které jsme již získali, žádáme kontakty na další lidi, které znají a mohli by odpovídat našim kritériím (Švaříček, Šed'ová, 2007).

Kritérii, která jsem si stanovila, bylo hraní MMORPG hry World of Warcraft na oficiálním placeném serveru, hráčská kariéra nejméně 3 roky a hlavně ochota zúčastnit se výzkumného šetření.

Jednotka zkoumání

Jednotkou zkoumání jsou hráči počítačových online her, kteří nemají stanovenou diagnózu závislosti, ale díky jejich nadměrnému hraní jim hrozí anebo hrozilo, že jejich chování se stane závislostním. Výzkum je konkrétně zasazen do prostředí online hry World of Warcraft, která je nejrozšířenějším a nejpopulárnějším herním virtuálním světem v kategorii MMORPG her s atmosférou heroické fantasy.

Jednotka zjišťování

Ve výzkumu je využito dvou jednotek zjišťování, od kterých jsou sbírány potřebné informace. První jednotkou je 5 hráčů herního virtuálního online světa World of Warcraft. Jedná se konkrétně o hráče ze stejné herní skupiny (gildy), jejíž název na přání samotných respondentů nezveřejňuji. Tito respondenti hrají pravidelně více než 3 roky na oficiálním placeném serveru Burning Blade. Druhou jednotku představuje ke každému hráči vždy jeho rodinný příslušník. Tím bude zajištěn pohled dvou stran na jednu problematiku a tak i odpověď na hlavní výzkumnou otázku.

Do výběru jsem se snažila rovnoměrně zařadit muže i ženy, nakonec s rozhovory souhlasili 3 muži a 2 ženy spolu s jejich rodinnými příslušníky. Věk hráčů se pohybuje od 23 do 32 let, jejich hráčská kariéra trvá 3 až 9 let. Dva hráči jsou vyučeni, jeden má středoškolské vzdělání a dva hráči mají vysokoškolské vzdělání. Rodinní příslušníci jsou ve věku od 23 do 52 let, dva jsou vyučeni, dva mají středoškolské a jeden vysokoškolské vzdělání.

Tabulka 1 Charakteristika hráčů

Hráč	Pohlaví	Věk	Vzdělání	Délka hráčské kariéry
H1	muž	25	vyučen	7 let
H2	muž	24	vyučen	7 let
H3	žena	31	středoškolské	3 roky
H4	muž	32	vysokoškolské	9 let
H5	žena	23	vysokoškolské	4 roky

Tabulka 2 Charakteristika rodinných příslušníků

Rodinný příslušník	Věk	Vzdělání	Vztah ke hráči
P1	28	vysokoškolské	sestra
P2	23	středoškolské	sestra
P3	52	vyučena	matka
P4	51	vyučena	matka
P5	25	středoškolské	otec

Realizace výzkumných rozhovorů

Příprava mého výzkumného šetření započala již v prosinci 2012. Nejdříve jsem si stanovila výzkumné otázky, a protože jsem se rozhodla pro polostrukturovaný rozhovor pomocí návodu, na základě výzkumných otázek jsem si připravila jednotlivé tematické celky, kterých jsem se během rozhovorů držela.

Výběr respondentů začal také v prosinci 2012, kdy jsem oslovovala možné respondenty a jejich rodinné příslušníky. Rozhovory byly vedeny v průběhu 14 dní v únoru 2013. Probíhaly vždy na místě zvoleném respondenty, tedy u nich doma, pouze jeden rozhovor s hráčem a jeho rodinným příslušníkem musel být uskutečněn přes

internet pomocí hlasového programu Skype, a to z důvodu velké vzdálenosti mezi námi. Délka rozhovorů u hráčů se pohybovala od 27 do 42 minut, rozhovory s rodinnými příslušníky byly kratší, trvaly od 14 do 22 minut. Všechny rozhovory byly za souhlasu respondentů nahrávány na diktafon a následně přepsány do písemné podoby.

Postup interpretace

Získaná výzkumná data z rozhovorů jsou analyzována podle principů zakotvené teorie, konkrétně pomocí metody otevřeného kódování, které může být definováno například takto: „*Kódování představuje operace, pomocí nichž jsou údaje rozebrány, konceptualizovány a složeny novým způsobem*” (Švaříček a Šedřová, 2007, s. 211). Rozhovory nahrané na diktafon jsem nejdříve doslovně přepsala a poté jsem začala s jejich analýzou. Rozdělila jsem je na jednotky, kterým byla postupně přiřazována jména neboli kódy, hledala jsem mezi nimi souvislosti a postupně je seskupila do kategorií. A protože jsem měla předem stanovené dílčí výzkumné otázky, konceptualizaci dat jsem se snažila provést tak, aby témata vyplývající z těchto dílčích výzkumných otázek zůstala zachována.

Etické aspekty výzkumu

Ve výzkumném šetření jsem zajisté postupovala podle etických pravidel kvalitativního výzkumu, které ve své knize popisuje Hendl (2005). Respondenti se zkoumáním účastnili dobrovolně a předem jsem jim objasnila téma, účel i metody výzkumu. Poučila jsem je, že kdykoliv během rozhovoru mne mohou přerušit a své vyprávění ukončit. Samozřejmostí bylo získání souhlasu s vedením rozhovoru a jeho záznamem na diktafon. Všechny respondenty jsem ujistila o zachování anonymity a seznámila je s možností být informován o výsledcích výzkumu.

5.3 Interpretační část

V této kapitole budu interpretovat výsledky výzkumu, které vzešly z provedeného otevřeného kódování.

Hlavní výzkumná otázka zní: „***Jak interpretují hráči období svého nejintenzivnějšího hraní a jak tuto situaci naopak hodnotí jejich rodinní příslušníci?***”

Dílčí výzkumné otázky:

Jaká je hráčova motivace ke vstupu a následné participaci ve virtuálním světě online hry?

Jak hráč popisuje svůj život v době nejintenzivnějšího hraní online hry?

K jakým změnám došlo v hráčově životě v důsledku nadměrného hraní online hry?

K jakým změnám došlo podle rodinného příslušníka v rodinném životě v důsledku hráčova nadměrného hraní online hry?

5.3.1 DVO 1 : Jaká je hráčova motivace ke vstupu a následné participaci ve virtuálním světě online hry?

Mé první otázky rozhovoru měly za cíl dozvědět se, jak se hráč vůbec ke hře World of Warcraft (dále jen WoW) dostal, čím byl motivován a proč ve hře zůstával. Na základě výpovědí respondentů jsem diferencovala následující tří kategorie:

- I. Prvotní impulz
- II. Vstupní motivace
- III. Získaná motivace

I. Prvotní impulz - můžeme říci, že nejčastějším prvotním impulzem a podle mého názoru také nejvlivnějším, jsou přátelé. Téměř všichni respondenti uvedli, že se o hře dozvěděli od přátel:

„... od kamaráda. On o tom pořád mluvil, pak jsme byli u něj, on mi to ukázal a já jsem si říkal, co to je za kravinu. Pak jsem si to ale doma nainstaloval, on mi půjčil svůj účet, tak jsme spolu hráli napůl.”(H2)

Zde můžeme poukázat na vliv vrstevníků na činnost jedince v adolescentním období. Čtyři z pěti respondentů (H2, H3, H4, H5) byli ovlivněni svými přáteli, což zapříčinilo jejich vstup do virtuálního světa online hry. To dokládá i fakt, že každý z respondentů nejdříve uvedl, jak se o hře dozvěděl a až poté se přesněji vyjádřil, jaká byla vůbec jeho

motivace ke vstupu do virtuálního prostředí nebo co od toho očekával. Pouze jeden respondent (H1) uvedl, že se o hře dozvěděl sám a to prostřednictvím internetu. Prvotním impulzem u něho bylo zkusit něco nového.

Tento prvotní impulz můžeme však také specifikovat podle pohlaví. Obě respondentky uvedly, že se hrou seznámil přítel, který již hru delší dobu hrál.

„Přítel. To bylo tak, že on hrál, jeho táta hrál, brácha hrál, takže tam toho bylo víc. On mi to ukázal, mně se to líbilo, vyzkoušela jsem si to, dostala jsem 7 dní hraní zdarma a pak se koupila originálka.” (H3)

Co však vyšlo pro mě celkem překvapivě je to, že všichni tři respondenti, kteří pak strávili hraním největší čas (H1, H2, H4), nevkládali do hry příliš očekávání, hodnotili ji spíše kriticky.

„... nejdřív jsem si říkal, co to je za kravinu. Pak jsem u toho ale chvíli seděl a už to nebylo tak hrozný, pak mi to přišlo jako to nejlepší, co mohl kdy někdo udělat.”(H4)

II. Vstupní motivace - ke vstupu do virtuálního světa online hry a započetí fungování v něm, vedla respondenty jednoznačně zábava, tento důvod uvedli všichni. Také to, že do hry nevstupovali sami, ale každý respondent vždy s několika přáteli z reálného světa, můžeme označit jako důležitý fakt pro vstup do hry.

„... pak jsme skoro všichni pařili wowko a na ty ostatní hry jsme se prostě vykašlali.”(H4)

Zajímavý náhled do této skutečnosti nám poskytly rozhovory s dívkami (H3, H5), které, jak už bylo řečeno, vstoupily do hry na popud svého přítele. Pro respondentky hra nejdříve znamenala spíše další možnost, jak trávit se svým přítelem volný čas.

„... mě se to ze začátku vůbec nelíbilo, ty postavy a ten svět tam, vypadalo to hrozně divně. Ale přítel mi pořád říkal, že na to si zvyknu a že mě to bude bavit. Tak jsem to zkusila, spíš kvůli němu, abych mu udělala radost a říkala jsem si, že aspoň budeme mít co dělat, když je třeba venku hnusně.”(H5)

III. Získaná motivace - na základě delšího pobývání ve virtuálním světě a také časovému rozsahu stráveném ve hře, se mění motivační impulzy hráčů. Pobyt ve hře již pro ně znamená něco jiného, než na začátku a důvody, proč se neustále do hry vracejí,

začínají být odlišné od těch, kvůli kterým do hry vstupovali. Toto tvrzení nejvíce potvrzuje výpověď respondentky (H3), která do hry vstupovala původně kvůli svému příteli, aby spolu mohli trávit čas.

„... pak on to hrát nějak přestal, ale já jsem si tam pak našla jiný lidi, chodili jsme spolu na mumble⁷ a pak už mi to bylo jedno, že on nehraje a hrála jsem s nima.”(H3)

Motivací, proč se do hry neustále vracet, jsou tedy pro hráče z velké části také jejich virtuální přátelé, které si během času stráveného ve hře, našli. Nejlépe to uvedl hráč (H1), který, i když nevstupoval do hry s tím, že by si tam mohl nějaké přátele najít, se později do hry vracel už jen kvůli nim.

„... přestávalo mě to bavit, tak jsem už tenkrát chtěl skončit. Ale pak jsem hrál s kamarádkou a ta mě tam držela ještě rok a půl. Jinak bych už tenkrát skončil.”(H1)

Podobně reagují i ostatní respondenti, téměř všichni se pak do hry vraceli kvůli přátelům, které si tam našli. A ti byli vlastně i důvodem, proč hru postupně začali opouštět.

Dalším faktorem, který posiluje participaci na herním prostředí, je sociální úspěšnost v ní. I když hráč přímo nemluví o tom, že by tímto byla naplňována jeho potřeba uznání a úcty, popřípadě i seberealizace, z jeho výpovědi je patrné, že pro něho úspěšnost ve hře byla důležitá.

„... já měl ty nejlepší hadry, co jsem mohl mít a byl jsem nejlepší na serveru. Z těch deseti tisíc lidí, co tam hrálo, jsem byl zrovna já ten nejlepší. A to se mi líbilo, to mě prostě naplňovalo.” (H2)

IV. Dílčí závěr

Na základě výše uvedených informací lze shrnout odpověď na DVO 1 následovně:

Hráči jsou pro vstup do virtuálního prostředí online hry prvotně motivováni svými přáteli a zábavou. Jejich motivační impulzy se ale s přibývajícím časem stráveným ve hře mění ze zábavy na pocit úspěšnosti ve hře a hlavně virtuální přátele.

⁷ Mumble je program vytvořen primárně pro hráče počítačových her, slouží pro týmovou hlasovou komunikaci.

Hráči do hry vstupují bez očekávání, s touhou zkusit něco nového. Vstupní motivací jsou pro ně přátelé z reálného prostředí, s kterými společně do hry vstupují a tak spolu mohou trávit více času a ještě u toho zažít množství zábavy. S častějším pobýváním ve virtuálním světě se však tyto přátelé vystřídají s novými přáteli z virtuálního světa, kteří jsou pak jedním z hlavních motivů, proč se hráč do hry neustále vrací. Důležitý je zde i motiv virtuální sociální úspěšnosti. Hráč je ostatními hráči nucen chtít být lepší než ostatní nebo alespoň stejně dobrý jako oni a toho nedosáhne ničím jiným než tím, že se do hry bude neustále vracet a trávit tam co nejvíce času.

5.3.2 DVO 2 : Jak hráč popisuje svůj život v době nejintenzivnějšího hraní online hry?

Nyní se dostáváme ke stěžejnímu tématu celé práce, a to k období hráčova nejintenzivnějšího hraní. Na základě výzkumného šetření jsem identifikovala následující kategorie:

- I. Vzdělání a zaměstnání
- II. Vztahy s rodinou a přáteli
- III. Hraní

I. Vzdělání a zaměstnání - k této oblasti se všichni respondenti vyjadřují stejně, hraní nemělo vůbec žádný vliv na jejich vzdělávání. Pouze dva respondenti (H1, H2) začali intenzivně hrát ještě v době, kdy navštěvovali učiliště a podle nich hraní vůbec neovlivnilo jejich výsledky ani docházku. Nikdy kvůli hraní nezůstali doma.

„Myslíš, že bys měl ve škole lepší výsledky, kdybys tak nehrál?“ „To ne. V žádném případě ne. Bych se na to vybodl stejně.“ (H1)

O jisté změně můžeme hovořit v době, kdy již chodili do práce. Zatímco ostatní respondenti vypovídají, že nikdy kvůli hraní doma nezůstali, ani to jejich zaměstnání nijak neovlivnilo, dva hráči (H1, H2) uvádějí, že si kvůli hraní dovolenou vzali.

„... jo, přiznám se, že jo. Když vycházel nověj datadisk, tak jsem si bral třeba den, dva, jak kdy.“ (H1)

Ostatní respondenti mají na tento problém téměř opačný názor, což dokládá výpověď jedné respondentky (H3).

„Dovolenou? Ne, to vůbec. Ani bych to neudělala kvůli hře. To mi přijde už moc takový na mozek. Furt vím, že to je jen hra.“

Nemůžeme tedy říci, že by hraní mělo nějaký negativní dopad na hráčovo vzdělání či zaměstnání. Všichni shodně uvádějí, že do práce chodili, ale hraní přišlo na řadu ihned po příchodu domů.

Jistý zlom pro respondenty znamenalo období, kdy byli delší čas doma a to z důvodu ztráty zaměstnání a delší nezaměstnanosti. Tento fakt potvrzují téměř všichni hráči (H1, H2, H3, H4), tomuto období připisují největší podíl na jejich intenzivním hraní.

„... jak jsem nikam nemusel, tak jsem u toho prostě seděl. Od rána do večera.“(H4)

II. Vztahy s rodinou a přáteli - vztahy v rodině hráči neinterpretují nijak negativně. Na otázku, zda doma řešili jejich neustálé sezení u počítače, odpovídají téměř všichni respondenti kladně. Na základě výpovědí všech hráčů usuzují, že podle jejich názoru rodinní příslušníci na jednu stranu negativně hodnotili činnost hráče a snažili se ho odrazovat od neustálého sezení u počítače, na druhou stranu však byli rádi, že netráví svůj volný čas v hospodách a dalšími činnostmi, které by mohly negativně ovlivnit jejich vývoj.

„... jen abych u toho neseděl akorát. No jedno jim to nebylo, ale bylo to lepší, než kdybych venku chlastal a chodil domů ožralej.“(H1)

I když rodina jejich hraní pouze komentuje, někdy se však může stát, že se jim v tom snaží zabránit i jinými způsoby, například vypínáním elektřiny či internetu.

„... mamča, ta se z toho mohla pokadit. Dokonce mi i jednou vypla internet ty jo.“(H3)

Pokud ale přejdeme do oblasti přátel, všichni tři respondenti (H1, H2, H4), kteří strávili ve hře nejdelší dobu, se shodují na tom, že místo reálných přátel zaujali ti z virtuálního prostředí. Důvodem je podle všeho to, že hráči si již s přáteli z virtuálního prostředí neměli co říci a jejich návštěvy postupně upadaly, až najednou ustaly.

„... pár kamarádů za mnou ještě pak několikrát chodilo, že přišli na kafe nebo jen tak prostě. Ale pak už jsme se ani neměli o čem bavit, já měl jen tu hru a oni jí zase vůbec nerozuměli a hlavně je to ani nezajímalo, protože věděli, že to je ten důvod, proč

už se s nima tak nebavím. Tak pak nějak chodit přestali, už ani nevím přesně, jak to bylo.” (H4)

V té době to ani jednomu z respondentů nevadilo, protože již měli přátele ve virtuálním světě, kteří jim všechny ostatní přátele plně nahradili a jaké to bude mít dopady na jejich život v reálném světě, si vůbec neuvědomovali.

„... to šlo pak postupně, ale to si člověk ani neuvědomí. Když máš tu hru a v tom ty lidi, tak to Ti stačí a jenom ty jsou pro Tebe důležité. A pak jsou ty lidi z reálu jen přítěž, když o tom nic nevěděj. Nevíš pak, o čem se s nima máš bavit.” (H4)

Dotazované respondentky naopak nevidí ve vztazích s reálnými přáteli žádné problémy pramenící z jejich hraní, i když z jedné odpovědi je určité distancování od reálných přátel patrné.

„... ty lidi mě se vracej a je to tak, že i když se třeba rok nevidíme, tak oni se mi pak ozvou nebo já se ozvu, tak se vidáme.” (H3)

Je však jisté, že respondentky participují na společenském životě v reálném světě více, než dotazovaní respondenti.

„... já se snažím, abychom neseděli pořád jen u tý hry. Takže přátele pořád mám a sem tam spolu někam vyrazíme, dohromady, třeba na pizzu nebo tak. Prostě ta hra je pro mě až na posledním místě, za všema kamarádama a povinnostma.” (H5)

III. Hraní - o období svého neintenzivnějšího hraní se hráči rozpovídali nejvíce. Všichni shodně vypovídají, že když neměli žádné povinnosti, dokázali u hry sedět celý den. V době, kdy chodili do zaměstnání či do školy se hraní věnovali ihned po příchodu domů.

„To bylo boží. Tak ráno jsem vstal, šel jsem do práce, tam jsem si oddělal svých 8 hodin, někdy i 16, přišel jsem domů, najedl jsem se u kompu už, no a hrál jsem. Vypnul jsem to třeba ve 12 a další den stejně.” (H2)

O povinnostech v domácnosti hovoří však pouze respondentky. Pokud bylo potřeba něco udělat, podle toho, jak to bylo důležité, buď odbíhaly od již rozehrané hry anebo, jako například v případě druhé respondentky, udělaly to nejdůležitější a poté ihned zapínaly hru.

„Já jsem taková, že jsem hrála a dělám to takhle i normálně, že hraju, hraju, pak si odskočím třeba na čtvrt hodiny, dám prádlo do pračky nebo tak něco. Ale jsou to jen takový čtvrt hodinky, pětiminutovky. Samozřejmě jsem i někdy připalovala jídlo a tak.” (H3)

Intenzivní hraní vydrželo každému respondentovi jinak dlouhou dobu. Od 4 měsíců až po 3 roky nestrávené žádnou jinou činností, pouze sezením u počítače a „žitím” postavy svého avatara.

Podle postojů k této době a vůbec k době hraní můžeme respondenty rozdělit do tří kategorií. V jedné jsou respondentky (H3, H5), které hraním nenarušily svůj reálný život a pokud ano, tak pouze v malé míře, ve druhé jsou hráči (H2, H4), kteří tomuto období obětovali celý svůj reálný život a považují ho za nejlepší roky svého života a třetí kategorii zastupuje pouze jeden respondent (H1), a to ten, který tohoto období lituje.

Respondentky, které se shodují na tom, že hraní nijak zvláště nenarušilo jejich reálný život, vypovídají, že hra pro ně nebyla důležitější, než reální přátelé či participace na reálném životě. Mohou hru kdykoliv vypnout a jít se věnovat jiné činnosti. Jedna respondentka dokonce uvádí, že když si uvědomila, že u hry sedí pořád, vymazala všechny postavy, které již ve hře měla vylevelované⁸ a zrušila si i herní účet.

„... pak jsem si uvědomila, že jsem tam furt, štválo mě to, takže jsem udělala to, že jsem zrušila všechny postavy, i když jsem je měla na 85ce a řekla jsem si, že už tam nepůjdu. Půl roku jsem to nehrála a pak jsem zas měla nějakou krizovku a prostě jsem tam šla a zase jsem si to založila a znova jsem začala.”(H3)

Hráči, kteří popisují období neintenzivnějšího hraní jako nejlepší roky svého života, vydrželi takto trávit svůj volný čas nejméně 3 roky. Po práci usedali ke hře ihned po příchodu domů, o víkendu co nejdříve po probuzení. Někdy si dávali i budíka.

„... ráno jsem vstal co nejdřív samozřejmě, abych toho stihl co nejvíc. A šel jsem spát třeba v jednu v noci. A druhý den na novo. Jedl jsem u kompu a vstával jsem od něj jen na záchod.”(H4)

⁸ Pozn.: Vylevelovat neboli dostat svoji postavu na nejvyšší úroveň může trvat až několik měsíců.

Oba vypovídají, že si ve hře našli lepší přátele, než měli v reálném světě. Rozuměli si s nimi lépe a dokonce se spolu i několikrát setkali. Ovšem pouze prostřednictvím gildovních srazů, které jsou pořádány oficiálně. Pokud se na schůzce domlouvali individuálně, nikdy ji z důvodu velké vzdálenosti neuskutečnili.

Nelituji, že začali hrát a do doby, kdy hráli neintenzivněji, by se rádi vrátili. Kdyby měli možnost vybrat si mezi reálným a virtuálním světem, vybrali by si zcela jistě ten virtuální.

„No přece virtuální, to je snad jasné. Tam máš všechno. Kdyby si vybral reálný? Nějaký milionář. Tam musíš chodit do práce, abys měla nějaký prachy.”(H2)

Najdeme však zcela jistě i hráče, kteří svého nejintenzivnějšího hraní a toho, že vůbec začali hrát, litují. Toho je důkazem respondent, který u hry strávil celkem 7 let. Z jeho výpovědi je patrné, že se do hry chodil skrývat před reálným světem a že ve hře byl pravděpodobně i úspěšnější.

„... člověk přece jen v tu chvíli je někým jiným, že se převtělí do té své postavičky slavný no a zapomene na tadyten svět hnusnej.”(H1)

Dokonce ani přátele, kteří by se vyrovnali těm z jeho reálného světa, si ve hře nenašel. O několika blízcích virtuálních přátelích se však zmiňuje, ale řadí je na pozici spoluhráče a pouze v rámci hry. Nicméně jsou to právě virtuální přátelé, kteří ho ve hře udrželi déle, než on sám si představoval a kvůli kterým vlastně pak i další rok a půl hrál.

„... přestávalo mě to bavit, tak jsem už tenkrát chtěl skončit. Ale pak jsem hrál s kamarádkou a ta mě tam držela ještě rok a půl. Jinak bych už tenkrát skončil.”(H1)

Podle výpovědí respondentů usuzuji, že se po tak dlouhé době strávené ve hře vše vyvíjí kolem přátel, ať už jsou to ti virtuální anebo reální. I hráč, kterého tam poslední rok drželi přátelé, konkrétně se zmiňuje o kamarádce, pak nakonec skončil hraní kvůli nim. Domnívám se, že z následující výpovědi je zřejmé, že i ve hře může jít o více, než pouze přátelství.

„... prostě mě to přestalo bavit. Když mi řekla, že mě má jenom jako spoluhráče.”(H1)

IV. Dílčí závěr

Na základě výpovědí respondentů shrnuji odpověď na DVO 2 následovně: *Život respondentů v období jejich nejintenzivnějšího hraní se odehrává pouze u počítače, na úkor přátel z reálného světa si nacházejí lepší přátele ve světě virtuálním. Toto období si užívají, aniž by si uvědomovali možné dopady na jejich reálný život.*

Jak již bylo výše řečeno, hráči v době, kdy hráli nejintenzivněji, podřídili svůj veškerý život hraní. Distancovali se od reálných přátel, zapomněli na své zájmy, které dříve neměly s počítačem nic společného, a celý svůj volný čas věnovali postavičce, kterou si ve hře vytvořili a postupně zdokonalovali. Ačkoliv se žádný hráč se svým avatarem přímo neztotožňoval, některým by se líbilo takovým být a dokonce by si virtuální svět vybrali za svůj primární. Co však vyšlo z výzkumného šetření podle mého názoru velice zajímavě je to, že hraní nemělo žádný vliv na školní docházku hráčů a následné pracovní povinnosti tím byly ovlivněny jen v zanedbatelné míře a to tehdy, když si hráči vzali kvůli hře dovolenou.

5.3.3 DVO 3 : K jakým změnám došlo v hráčově životě v důsledku nadměrného hraní online hry?

Tím, že se hraní stane prioritou v hráčově životě, se nemění pouze jeho volný čas, ale i hodnotový systém. Najednou nemá nic jiného než hra význam, čímž se samozřejmě mění celý hráčův život i vztah k okolí. To dokládají i výpovědi jednotlivých respondentů. Na základě výzkumného šetření jsem diferencovala následující kategorie:

- I. Rodinný život
- II. Vztahy s reálnými přáteli
- III. Volný čas

I. Rodinný život - podle dotazovaných hráčů se žádné radikální změny v rodinném životě nestaly. Na otázku, zda se mezi členy domácnosti něco změnilo, odpovídají všichni respondenti záporně, žádné změny ve vztazích nepozorují. Pouze jeden respondent uvádí, že si s matkou více povídají.

„... Asi ne. My to máme pořád stejný. Jako možná si víc povídáme, než když jsem u toho wowka seděl celej den. Ted' už tak nehraju. Ale jinak žádnou radikální změnu nepozoruju.”(H4)

II. Vztahy s reálnými přáteli - co se týče reálných přátel, u hráčů bychom je téměř nenašli. Můžeme tedy říci, že v této oblasti proběhla razantní změna a reální přátelé byli vyměněni za ty virtuální. Samozřejmě ne všichni se od reálného světa natolik distancují. Rozdíl můžeme opět spatřit v odehraném čase, tedy v době věnované hře. U hráčů, kteří hrají více než 3 roky a u kterých bylo značně patrné intenzivní hraní, se reální přátelé hledají velmi těžko. Naopak respondentky, které hře ještě zdaleka neobětovaly vše, reálné přátele stále mají.

Hráči, kteří svým hraním o reálné přátele přišli, uvádějí, že taková změna neproběhla jednorázově, nýbrž postupně, neboť přátelé z reality je ještě nějaký čas navštěvovali a pokoušeli se je alespoň na chvíli dostat ven. Marně.

„... No kamarád. Ten ještě tak dva měsíce za mnou chodil, jestli nejdu ven. Ale já nikdy nešel.” (H2)

Virtuální přátelé se najednou stali těmi nejlepšími, které hráč má. Kvůli nim se do hry neustále vrací, neboť v reálném světě již žádné nemá. Podle jejich výpovědí jim ve virtuálním světě nic nechybělo, toto období si užívali naplno.

„... prostě tam chodíš jako do hospody. Oni si tam kolikrát spolu dají i vínko, víš, každej si doma něco otevřel a pokecali si. A teď jeden říkal, já piju panáka tadytoho, tamten říkal, já piju panáka tamhletoho. To jsem se kolikrát smála, oni byli na raidu a půlka lidí opilejch. Protože prostě víkend, že jo, tak si dali, užívali si to.”(H3)

Hráči si ztrátu reálných přátel v tomto období ještě neuvědomují, protože je hra a virtuální přátelé v ní plně uspokojují. Dokonce, jak již je uvedeno v textu výše, reální přátelé byli pro hráče přítěží, protože nerozuměli jejich hraní a po nějaké době si neměli s nimi již co říci.

Respondentky naopak ve svých výpovědích uvádějí, že hraní se jejich reálných přátel téměř nedotklo a pokud ano, tak pouze minimálním způsobem. Domnívám se tedy, že můžeme vidět rozdíl mezi hráčem a hráčkou. Hráč hraní podřídí celý svůj reálný život a na přátelích, které dosud měl, mu postupně přestává záležet. Zatímco hráčky se snaží participovat na obojích světech stejným způsobem a zachovávají si „zdravý rozum”.

„... spíš jsem tam našla lidi, se kterýma si pokecám. Ale samozřejmě když s těma lidma neprožíváš normální dny nebo s nima nemáš klasický zážitky, máš s nima zážitky jen ze hry, tak prostě je to hra. Jste si cizí, dá se říct, i když se znáte léta.” (H3)

III. Volný čas - aktivity vykonávané ve volném čase se změnily u všech respondentů, které jsem oslovila. Zájmy, kterým se hráč věnoval v době, kdy ještě nehrál, jsou v období hraní nenávratně zapomenuty. Již se tolik neúčastní společenského života v reálném světě a raději se uchyluje do světa virtuálního, který, jak se domnívám z výpovědí respondentů, je pro hráče hodně podobný tomu reálnému.

„Musím říct, že díky tomu jsem víc zalezlá doma, že už nechodím tolik ven, protože Ti kolikrát stačí sedět u tý hry s těma lidma, pokecat tam s nima, než abys šla třeba do hospody.” (H3)

Činnosti a povinnosti jako například domácí práce a ostatní, které je potřeba udělat, jsou odbývány a vykonávány co nejrychleji, aby zásadním způsobem nenarušily dobu strávenou ve hře.

„... hodně teď dělám jen ty věci, který jsou potřeba, aby prostě byly hotový, aby doma nebylo zle. A všechno si plánuju tak, abych každé den stihla do tý hry jít. Víím o tom a štvě mě to, no.” (H5)

IV. Dílčí závěr

Dle informací získaných od respondentů lze na DVO 3 odpovědět následujícím způsobem: *Hráčům se v důsledku intenzivního hraní mění vztahy s reálnými přáteli a téměř veškeré aktivity provozované ve volném čase, které se omezují pouze na pobyt ve virtuálním světě. Ke změnám v rodině podle jejich slov nedochází.*

Hráčům se v první řadě mění volný čas, který téměř celý věnují hraní a pobytu ve virtuálním světě. Všechny zájmy, které měli před tím, než začali hrát, jdou stranou, již žádné aktivity kromě hraní neprovozují. Tím se samozřejmě mění i okruh jejich přátel. Ti, kteří nehrají s nimi, jsou zapomenuti a vyměněni za přátele nalezené ve virtuálním světě, s kterými si hráči v období neintenzivnějšího hraní rozumí nejlépe. Zajímavé je, že ve vztazích v rodině hráči žádné změny nepozorují, vše se jim zdá být v pořádku a jako dříve.

5.3.4 DVO 4 : K jakým změnám došlo podle rodinného příslušníka v rodinném životě v důsledku hráčova nadměrného hraní online hry?

Na základě výpovědí rodinných příslušníků jsem diferencovala následující kategorie:

- I. Rodinné vztahy
- II. Chování hráče

I. Rodinné vztahy - rodinní příslušníci se shodují na tom, že ve vztazích v rodině během hráčova nejintenzivnějšího hraní nedošlo k žádným změnám. Ty započaly až v době, kdy hráč již přestával nadměrně hrát a začal se zajímat i o dění kolem sebe. Rodinní příslušníci hovoří hlavně o zlepšení komunikace a uvolněnější atmosféře v rodině.

„... je tady i volnější atmosféra, je to přijatelnější s ním, dá se s ním bavit. Přijde mi, že tam byl uvězněnej, že ta hra ho jako svazovala.” (P1)

Velice mě překvapilo, že podle všech dotazovaných rodinných příslušníků nedošlo v období, kdy hráč hrál nejintenzivněji, k žádným změnám. Všichni si vzpomněli až na změny v době, kdy hráč již hrát přestával nebo alespoň nehrál tak intenzivně. Tyto změny popisují jako změny k dobrému, žádný z respondentů neuvedl k tomuto tématu nic negativního. Dokonce si i rodinní příslušníci uvědomují, že hráč tím přišel o téměř celý reálný svět a nyní ho bude jen těžko získávat zpět.

„... víc tráví celkově s námi čas. Je vidět, že víc se zapojuje do reálných vztahů a to je pěkný takhle to pozorovat, že se to mění.” (P1)

II. Chování hráče - ohledně chování hráčů v době jejich nejintenzivnějšího hraní se jejich rodinní příslušníci vyjadřují spíše negativním způsobem. Hráče popisují jako agresivní a nesoustředěné na nic jiného než hru.

„Byl hnusnej a takovej netrpělivej. Člověk na něj mluvil a on samozřejmě oči pořád jen na tu obrazovku, takže jsi na něj mluvila, stálas vedle něj a on prostě nereagoval. Jo, jo, počkej, cos říkala? Já ted' nemám čas, ted' mě nech, ted' je to důležitý.” (P2)

Všichni rodinní příslušníci se tedy shodují v tom, že v době nadměrného hraní byli hráči nepříjemní, o komunikaci s okolím nestáli a zajímala je pouze hra, u které vydrželi sedět do noci. Na své rodinné příslušníky, v tomto případě sourozence, s kterými sdíleli pokoj, nebrali ohled.

„... pak když jsem tam přišla, ať už je zticha a vypne to, tak to bylo nee teď to nevypnu, jdi někam a už začal být takovej hnusnej. Jakmile se mu něco řeklo, ať to vypne, zeslabí nebo aspoň zvuk ať si vypne, tak bylo zle, no.” (P2)

II. Dílčí závěr

Na základě informací zjištěných od rodinných příslušníků jednotlivých hráčů lze na DVO 4 odpovědět takto: *Podle rodinných příslušníků dochází ke změnám pouze k dobrému, nejvíce se mění chování hráče a komunikace v rodině. Hráč se začíná více zajímat o dění kolem sebe.*

Můžeme tedy říci, že vztahy v rodině se kvůli nadměrnému hraní hráčů nemění a nejsou ani negativní. Změny nastávají až v době, kdy hráč již přestává intenzivně hrát. Mění se jeho chování, komunikace v rodině a v závislosti na tom i rodinná atmosféra, která začíná být uvolněnější.

5.4 Závěr výzkumného šetření

Cílem mého výzkumného šetření bylo analyzovat a blíže charakterizovat život hráče MMORPG hry a jeho nejbližších rodinných příslušníků v období hráčova nejintenzivnějšího hraní. Na většinu jsem již odpověděla v interpretaci dílčích výzkumných otázek a nyní se pomocí datové triangulace pokusím odpovědět na hlavní výzkumnou otázku, která zní: „***Jak interpretují hráči období svého nejintenzivnějšího hraní a jak tuto situaci naopak hodnotí jejich rodinní příslušníci?***”

Téměř všichni oslovení hráči interpretují období svého nejintenzivnějšího hraní jako nejlepší část svého života. Domnívají se, že rodinní příslušníci se o jejich hraní téměř nezajímali a ve vztazích v rodině se nic nezměnilo. Naopak podle rodinných příslušníků se hráči v tomto období chovali nepříjemně a ke vzájemné interakci téměř nedocházelo.

I. Výpovědi hráčů

Pouze jeden hráč svého hraní lituje, a kdyby mohl vrátit čas zpět, znovu by hrát nezačal. Další oslovení hráči se o období svého nadměrného hraní vyjadřují kladně a popisují ho jako jejich nejlepší část života.

„... to byly nejlepší časy. Hned bych to vrátil! Už to nikdy nebude takový, v žádný hře.” (H4)

V době, kdy hráli nejintenzivněji, chodili do zaměstnání a pouze jedna respondentka do školy. Všichni se shodují na tom, že hrát začali ihned po příchodu domů a skončili až v noci. O víkendech vstávali co nejdříve, aby ve hře stihli co nejvíce. Byla jsem překvapena tím, že školu kvůli hře žádný z respondentů nevynechal, avšak později v zaměstnání si dovolenou několikrát vzali, avšak pouze hráči. Co se týče povinností v domácnosti, vyžadována byla pouze po dívkách, které se snažily je vykonat za co nejkratší dobu, aby se mohly co nejdříve opět vrátit do hry.

O přátelích z reality se vyjadřují respondenti i respondentky jinak. Respondentky si možnost ztráty svých reálných přátel uvědomovaly, a tudíž o většinu z nich nepřišly, neboť se snažily participovat jak na virtuálním, tak na reálném světě stejně. Respondenti však hovoří o tom, že přátelé z reality jim najednou byli na obtíž, protože nerozuměli jejich hraní, a tak si po nějaké době neměli již co říci. Ještě nějakou dobu je přátelé

navštěvovali a snažili se je „vytáhnout ven“, vždy však bez úspěchu. Jejich ztrátu si v té době neuvědomovali a primárními pro ně byli přátelé ve virtuálním prostředí, s kterými si rozuměli lépe.

O rodinných vztazích se hráči vyjadřují také podobně. Všichni uvádějí, že žádné razantní problémy v důsledku jejich nadměrného hraní doma nezaznamenali. Ačkoliv někdy slyšeli o tom, že nemají sedět pořád jenom u počítače, k žádnému závažnějšímu zákazu hraní u žádného respondenta nedošlo. Pouze jedné respondentce matka během jejího hraní vypnula proud. Podle jejich slov se je nikdo z rodiny od počítače vytáhnout nepokusil, čemuž odporují výpovědi jejich rodinných příslušníků, kteří na tuto otázku odpovídají zcela opačně.

II. Výpovědi rodinných příslušníků

Výpovědi rodinných příslušníků se v mnohém liší od sdělení samotných hráčů. Jejich chování v době nejintenzivnějšího hraní popisují jako nepříjemné až agresivní, zmiňují nedostatečnou komunikaci a také téměř žádnou participaci na okolním prostředí.

O povinnostech v domácnosti oproti hráčům uvádějí, že byly požadovány i po chlapcích. Bohužel ale jen po určitou dobu, protože mnohdy byly bezvýsledné. Postupně se tedy vyžadovat přestaly.

„... to vím, že naši se snažili pobízet ho k nějaké činnosti v domácnosti i škole. Ale bylo to pak čím dál miň úspěšný, takže to pak vzdali.“ (P1)

Neúspěšně končily i pokusy distancovat hráče od herního prostředí a jejich participace na reálném světě. Téměř všichni dotazovaní rodinní příslušníci se snažili hráče od hraní odradit, ale pouze ze začátku. Po určité době si uvědomili, že to již nemá cenu.

„To vůbec nešlo! On byl fakt agresivní. Když se řeklo, pojd', jedeme, nebo jdeme někde, tak nechtěl...“ (P1)

Pro hráče tedy bylo primární účastnit se děje ve hře a o to, co se děje doma kolem nich se příliš nezajímali. Podle výpovědí rodinných příslušníků si na tento jev doma po nějakém čase zvykli a postupně ho přestávali řešit.

„... když se na něj zavolalo, že je jídlo, tak on půl hodiny nikde, tak se pak někdo našel, sebral ten talíř a odnesl mu to tam. Takhle to prostě u nás vypadalo.”(P2)

Překvapivým zjištěním pro mě je, jak moc se liší výpovědi hráčů od sdělení jejich rodinných příslušníků. Domnívám se, že důvodem je vysoká participace hráčů na virtuálním světě. Hráč v prostředí hry vlastně přestává a soudím, že ani nechce vnímat reálný svět kolem sebe a lidé z reálného prostředí, ať už se jedná o rodinu nebo i přátele, se pro něho najednou stávají zátěží.

6 ZÁVĚR

Hlavním tématem této diplomové práce byli hráči počítačových online her, kteří participaci na virtuálním herním online světě věnují téměř celý svůj volný čas. Tento nový, dokonalejší žánr počítačových her je mezi mladými lidmi po celém světě čím dál více populární. Nejpodstatnějším důvodem této skutečnosti, která se potvrdila i v mém výzkumu je, že virtuální světy již nenabízejí pouze obyčejné počítačové hry, ve kterých člověk hraje pouze proti umělé inteligenci počítače. Naopak, virtuální herní online světy umožňují hráčům komunikovat a interagovat s jinými živými hráči, kteří obývají stejný virtuální svět. Tito jedinci mají pak možnost prožívat spolu veškeré dobrodružství a zážitky, sdílet vzájemné úspěchy i nezdary, pomáhat si v nesnázích a radovat se z dosažených vítězství.

Ačkoliv k problematice přímo počítačových online her není dosud mnoho literatury, domnívám se, že do budoucna se zájem o toto téma bude zvyšovat, protože počítačové hry a v dnešní době zvláště ty virtuální se stávají novodobým fenoménem, který si získává zájem čím dál více mladých lidí. I když je na tento jev nahlíženo spíše negativně jako na něco, co má téměř patologický vliv na dnešní dospívající generaci, podle mého názoru se zde dají najít i pozitivní stránky. Prostředí online hry nabízí jedinci alternativní svět, do kterého se může uchýlit, pokud se mu v participaci na reálném světě příliš nedaří. Ve virtuální realitě může zažít pocit úspěchu, kterého se mu v reálném životě nedaří docílit, může alespoň zde vystoupit na vyšší příčku společenského žebříčku a alespoň v tomto světě může mít přátele, které v reálném životě postrádá.

Cílem této práce bylo analyzovat a charakterizovat život hráče počítačových online her. Teoretická část práce byla tedy věnována základním tématům týkajících se této problematiky a v praktické části jsem využila jak rozhovorů s hráči, tak i s jejich rodinnými příslušníky. Výsledky byly v mnoha případech velmi zajímavé a téměř protikladné, což mě velice překvapilo. Předpokládám, že tímto výzkumem budou otevřena nová témata k dalšímu prozkoumání a že práce bude inspirovat k dalším výzkumům, neboť se domnívám, že do budoucna by bylo velice příhodné využití většího počtu respondentů jak z řad hráčů, tak i jejich rodinných příslušníků, což jistě přinese další důležité a zajímavé informace.

7 BIBLIOGRAFIE

Tištěné zdroje

ATKINSON, Rita L. *Psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 751 s. ISBN 80-717-8640-3.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, 407 s. ISBN 80-736-7040-2.

JANDOUREK, Jan. *Úvod do sociologie*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, 231 s. ISBN 80-717-8749-3.

KELLER, Jan. *Úvod do sociologie*. 5. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004, 204 s. ISBN 80-864-2939-3.

MASLOW, Abraham H. a Robert FRAGER. *Motivation and personality*. 3rd ed. /. New York: Harper and Row, c1987. ISBN 00-604-1987-3.

MUSIL, Jiří. *Sociální psychologie*. Vyd. 1. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2005, 126 s. ISBN 80-731-8292-0.

MÜHLPACHR, Pavel. *Sociální patologie*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2001, 104 s. ISBN 80-210-2511-5.

NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Vyd. 2., upr. Praha: Portál, 2003, 151 s. ISBN 80-717-8831-7.

PALČOVÁ, Alena. *Mezinárodní klasifikace nemocí: 10. revize: duševní poruchy a poruchy chování: popisy klinických příznaků a diagnostická vodítka*. 2. vyd. Praha: Psychiatrické centrum, 2000, 305 s. ISBN 80-85121-44-1.

PIPEKOVÁ, Jarmila. *Kapitoly ze speciální pedagogiky*. 1. vyd. Brno: Paido - edice pedagogické literatury, 1998, 234 s. ISBN 80-859-3165-6.

POHL, Ondřej. *Počítačové hry*. Praha: Computer Press, 2002. 76 s. ISBN 80-7226-788-4.

POKORNÝ, Vratislav, Anton TOMKO a Jana TELCOVÁ. *Patologické závislosti*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, 194 s. ISBN 80-865-6802-4.

STRAUSS, Anselm. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie* Přel. S. Ježek. 1.vyd. Boskovice: Albert, 1999, 196 s. ISBN 80-858-3460-X.

ŠVARŤÍČEK, Roman a Klára ŠEĎOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0.

Elektronické zdroje

BARLOW J. Perry, *Crime and puzzlement*. [online]. 1990 [cit. 2012-11-12]. Dostupné z:

http://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/crime_and_puzzlement_1.html

BARTLE, Richard A. *Players Who Suit MUDs*. [online]. 1996 [cit. 2012-11-29]. Dostupné z: <http://www.mud.co.uk/richard/hcde.htm#1>

HUBÁČKOVÁ, Dagmar. *Návykové chování a závislost* [online]. Brno, 2010 [cit. 2012-10-09]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/185642/pedf_m/Diplomova_prace.txt.

JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresivitou* [online]. Brno: Ústav pedagogických věd FF MU, 2009 [cit. 2012-12-04]. ISSN 1803-7437. Dostupné z: <http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/studia-paedagogica/issue/view/11/showToc>

KELLNER, Douglas. *Media Culture Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern* [online]. London: Routledge, 1994 [cit. 2012-12-02]. ISBN 02-032-0580-4.

KERR, S. Orin. *The Problem of Perspective in Internet Law*. [online]. 2003 [cit. 2012-11-12]. Dostupné z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=310020

MLČOCH, Zbyněk. *Jak poznat závislost na počítači, internetu, počítačových hrách: Příznaky, projevy*. [online]. 2009 [cit. 2012-10-24]. Dostupné z:

<http://www.zbynekmlcoch.cz/informace/texty/pocitace-internet/jak-poznat-zavislost-na-pocitaci-internetu-pocitacovych-hrach-priznaky-projevy>

NEŠPOR, Karel. *Počítače, Internet a ochrana zdraví uživatele*. [online]. 2000 [cit. 2012-12-09]. Dostupné z: <http://www.zkola.cz/zkedu/pedagogictipracovnici/kabinetinformatiky/dalsivzdelavani/15706.aspx>

NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. [online]. 2007 [cit. 2012-12-04]. Dostupné z: <http://www.vyzkum-mladez.cz/zpravy/1351173444.pdf>

NG, Brian D. a Peter WIEMER-HASTINGS. *Addiction to the Internet and Online Gaming* [online]. 2005 [cit. 2012-12-04]. Dostupné z: <http://http://worldsofeducation.pbworks.com/f/addiction.pdf>

PRCHLÍK, Ondřej. *Sociální aspekty virtuálních on – line světů a jejich přesah do života jedince* [online]. Brno, 2009 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/266858/pedf_m/Diplomova_prace.pdf.

SULER, John. *The Psychology of Cyberspace* [online]. Department of Psychology. Rider University, 1996 [cit. 2012-10-15]. Dostupné z: <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>.

8 PŘÍLOHY

Příloha č. 1

Úryvek z rozhovoru s hráčem H 2

Já: *A kdy jsi měl takový to období, že jsi u toho seděl prostě pořád?*

R: V 18ti, ve třetíáku. Pak ještě dva roky, když jsem už chodil do práce.

Já: *Vzal sis někdy kvůli hraní dovolenou?*

R: Asi jednou. To jsme si řekli, že si ji vezmem kvůli raidu.

Já: *Jak ses ke hraní vůbec dostal?*

R: Od kamaráda. On o tom pořád mluvil, pak jsme byli u něj, on mi to ukázal a já jsem si říkal, co to je za kravinu. Pak jsem si to ale doma nainstaloval, on mi půjčil svůj účet, tak jsme spolu hráli napůl. A pak já jsem tam měl postavu na vyšším levelu, tak jsem si ten účet nechal a jemu jsme koupili nověj.

Já: *A proč jsi to teda začal hrát? Co jsi od toho čekal?*

R: Bavila mě. Bylo to zase něco novýho, jinýho. Je to na dlouho prostě, není to hra, která se opakuje, tady jedeš dál a dál. A já měl pak ty nejlepší hadry, co jsem mohl mít a byl jsem nejlepší na serveru. Z těch deseti tisíc lidí, co tam hrálo, jsem byl zrovna já ten nejlepší. A to se mi líbilo, to mě prostě naplňovalo.

Já: *Jaký to teda bylo, ta doba, když jsi hrál neintenzivněji? Jak vypadal ten Tvůj den?*

R: To bylo boží. Tak ráno jsem vstal, šel jsem do práce, tam jsem si oddělal svých 8 hodin, někdy i 16, přišel jsem domů, najedl jsem se u kompu už, no a hrál jsem. Vypnul jsem to třeba ve 12 a další den stejně.

Já: *A o víkendu?*

R: Budíček ráno. Než se mi zapnul komp tak koupelna a pak komp. Třeba 16 hodin. Někdy jsem tam i obědval.

Já: *A jak dlouho jsi u toho seděl, jako že jsi nedělal nic jinýho?*

R: Tak to, že jsem tam byl od rána do večera, každý den, o prázkách celej den, tak asi 3 roky. A z těch třech let jsem měl jeden rok čistýho sezení.

Já: Snažili se Tě vytáhnout ven?

R: No kamarád. Ten ještě tak dva měsíce za mnou chodil, jestli nejdu ven, ale já nikdy nešel.

Já: A dá se říct, že jsi tam měl lepší kamarády, než v reálu?

R: Jo, určitě. Nebyl problém, když jsem třeba neměl na účtě peníze, tak mi zaplatili hru a já jim to pak vrátil.

Já: Viděl jsi někdy někoho ze hry naživo?

R: Jo, hodněkrát.

Já: A kromě srazů, které jsou pořádány oficiálně, tak někdy třeba i individuálně?

R: No, bavili jsme se o tom, ale nikdy jsme to pak neuskutečnili. To je všechno hrozně daleko, třeba i 150 km.

Já: Chodil jsi do hry někdy jen kvůli nim?

R: No, určitě. Pak už hlavně jen kvůli nim. Třeba ten poslední rok.

Já: Jaký je Tvůj nejlepší a jaký nejhorší zážitek ze hry?

R: Nejhorší, když mě kempili (zabíjeli) u hřbitova, hajzlové. Hodinu a půl mě tam zabíjeli, bylo jich asi 20. To bylo hrozný, jsem vyhodil klávesnici z okna po tý hodině a půl. I s myší. No a nejlepší, já měl hodně nejlepších, ale asi když mě padla nějaká pěkná věc, kterou nikdo nemá.

Já: A kdyby sis mohl vybrat, vybral by sis spíš reálný nebo virtuální svět?

R: No přece virtuální, to je snad jasný. Tam máš všechno. Kdopak by si vybral reálnej? Nějakej milionář. Tam musíš chodit do práce, abys měla nějaký prachy.

Já: Lituješ, že jsi začal hrát?

R: Hm, jak se to vezme. Byly to fakt úplně nejlepší roky a přitom nejhorší. Že zahodíš jako plno věcí, ale přitom máš v hlavě takovej pořádek. Prostě vydělával jsem si peníze, ty se mi hromadily na účtě, tím, že jsem nikam nechodil. Tak jsem si mohl koupit, co jsem chtěl. Jedinej můj výdaj byl za tu hru. No a prostě jsem byl spokojenej, ta hra mě uspokojovala. Když se dařilo, tak jsem byl spokojenej, když se nedařilo, tak jsem byl naštvanej.. Všechno se odvíjelo od tý hry.

Příloha č. 2

Úryvek z rozhovoru s rodinným příslušníkem P 1

Já: *Zajímala by mě ta doba, kdy u toho pořád seděl, jaké to bylo doma? Řešilo se to nějak?*

R: *Jo, tak ze začátku se to řešilo, když začínal hrát, to ještě chodil na učňák. To vim, že naši se snažili pobízet ho k nějaké činnosti v domácnosti i škole. Ale bylo to pak čím dál míň úspěšný, takže to pak vzdali.*

Já: *Takže mu říkali třeba: Hele, neseď u toho, pojď mi pomoci s tím a tím, nebo čím argumentovali?*

R: *Jo jo jo, to chtěli pomoci právě. To říkali, pojď udělat to a to.*

Já: *A šel?*

R: *No, právě. To je ono, to bylo furt jo jo, a potom - nic. Třeba potom vylezl po hodině, potom po dvou hodinách a pak se to postupně stupňovalo a pak už to nedělal vůbec.*

Já: *Ale pokojíček máte společnej, ne? Nevadilo Ti, že u toho pořád seděl?*

R: *Jo, to máme. To mě vadilo, hlavně třeba když jsem byla unavená. To bylo, když jsem se učila na maturitu, to jsem z toho byla unavená, vyčerpaná, chtěla jsem jít brzo spát. No jo, jenže to oni hráli do dvanácti a to vůbec, ségra, nepůjdeme spát, nic takovýho a teď jsme se hádali. To bylo nepříjemný. A to byl agresivní, v takovejchlech situacích, když se nějaká hra nedařila, byl hodně agresivní a třeba i když jsem tam šla a luply ty dveře, tak už byl takovej jako co sem zase lezeš, sestra, vypadni.*

Já: *A teď už je váš vztah jinej, když už tolik nehraje?*

R: *Jo, určitě jo. I jak teď máme toho Bzuka, tak víc tráví celkově s námi čas, je vidět, že víc se zapojuje do reálných vztahů a to je pěkný takhle to pozorovat, že se to mění. Jako byly to vztahy, ale byly virtuální a ty lidi jako neviděl, no.*

Já: *A snažila ses ho třeba od toho hraní vytáhnout?*

R: *To vůbec nešlo! On byl fakt agresivní. Když se řeklo pojď, jedeme, nebo jdeme někde, tak nechtěl, hlavně když chodili na nějaký ty svý mise, oni chodili pravidelně, já nevím, jak tomu říkali, raidy - já nemůžu, my máme od pěti raid, to nejde. A teď on byl už nějaký ten hlavní, co jsem pochopila z toho, jak tam na ně řve. A támhleten nejde,*

nebo co? Je tam pucoval. A jsem ráda, že už to teď tak nehraje. Je tady i volnější atmosféra, je to přijatelnější s ním, dá se s ním bavit. Přijde mi, že tam byl uvězněnej, že ta hra ho jako svazovala. Teď je to půl roku nebo tak nějak, co už to tak nehraje, říká, že by chtěl i jako chodit ven, že třeba mu to i došlo, že kvůli tý hře ztratil několik let. Že byl v tý hře a ten reálnej svět ani tolik nevnímal.