

UNIVERZITA PARDUBICE

Fakulta filozofická

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Lukáš Jarkuliš

2013

**Univerzita Pardubice**

**Fakulta filozofická**

**Virtuální identita hráčů MMORPG a jejich motivace ke hraní**

**Bakalářská práce  
2013**

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lukáš Jarkuliš**  
Osobní číslo: **H09098**  
Studijní program: **B6703 Sociologie**  
Studijní obor: **Sociální antropologie**  
Název tématu: **Virtuální identita hráčů MMORPG a jejich motivace ke hraní**  
Zadávající katedra: **Katedra sociálních věd**

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

V bakalářské práci se student zaměřuje na hráče a virtuální prostředí online počítačových her pro masivní počet hráčů (MMORPG). Pomocí metod zúčastněného pozorování a polostrukturovaného rozhovoru zkoumá, zda dochází ke ztotožnění hráčů se svou virtuální identitou a identifikaci vztahu mezi reálným a virtuálním já. Dále se student zaměřuje na motivaci hráčů k započetí i dlouhodobé interakce s virtuálním světem a vliv této interakce na reálný život hráče.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

- BARTLE, Richard. Hearts, clubs, diamond, spades: players who suit MUDs. [online]. 1996. Dostupné z: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- FLEW, TERRY, HUMPHREYS. Games: Technology, Industry, Culture. South Melbourne: Oxford University Press, 2005.
- Griffiths, Mark, Davies, Mark, Chappell, Darren. Breaking the stereotype: The case of online gaming. 2003. CyberPsychology and Behavior
- Šmahel, David, Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Triton. Praha, 2003.
- Wan, Chin-Sheng, Chiou, Wen-Bin. Psychological motives and online games addiction: Test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. 2006. CyberPsychology and Behavior
- Yee, Nicky. Motivation of Play in MMORPG's, Result from a Factor Analytic Approach. 2005. dostupné z: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>
- Yee, Nicky. Motivations of Play in Online Games. Journal of CyberPsychology and Behavior. 2007. Dostupné z: [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)

Vedoucí bakalářské práce:


PhDr. Tomáš Boukal, Ph.D.  
Katedra sociálních věd

Datum zadání bakalářské práce:

30. dubna 2013


Termín odevzdání bakalářské práce:

30. června 2013

  
prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.  
děkan

L.S.

 Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
532 10 Pardubice, Studentská 84

  
PhDr. Michal Tošner, Ph.D.  
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. dubna 2013

**Prohlašuji:**

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

Byl jsem seznámen s tím, že se na mou práci vztahují práva a povinnosti vyplývající se zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon a 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 Pardubicích dne 27.11.2013

Lukáš Jarkuliš

### **Poděkování**

Děkuji PhDr. Tomáši Boukalovi, Ph.D. za vstřícný přístup, cenné rady a připomínky. Také bych rád poděkoval své rodině, která mi byla oporou po celou dobu studia. Dále bych rád poděkoval všem respondentům, kteří mi poskytli svůj čas a potřebné informace, bez kterých by tato práce nemohla vzniknout.

**Anotace:**

Bakalářská práce se zaměřuje na hráče a virtuální prostředí online počítačových her pro masivní počet hráčů (MMORPG). Pomocí metod zúčastněného pozorování a polostrukturovaného rozhovoru zkoumám, zda dochází ke ztotožnění hráčů se svou virtuální identitou a identifikaci vztahu mezi reálným a virtuálním já. Dále se zaměřuji na motivaci hráčů k započetí i dlouhodobé interakce s virtuálním světem a vliv této interakce na reálný život hráče.

**Klíčová slova:**

Identita, motivace, MMORPG, virtuální prostředí

**ANNOTATION:**

This bachelor thesis deals with players and virtual environment of Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). I examine whether there is the identification of players with their virtual identity and identifying the relationship between the real and the virtual self using methods of participant observation and semi-structured interview. Also I focus on player's motivation to start playing and long-term interaction with the virtual world and the effect of this interaction on the real life of players.

**Key words:**

Identity, motivation, MMORPG, virtual environment

## Obsah

<b>Úvod</b> .....	8
<b>2. Metodologie</b> .....	9
2.1 Prostředí výzkumu.....	9
2.2 Výběr respondentů.....	9
2.3 Rozhovory.....	9
2.4 Etika.....	10
<b>3. MMORPG - Massively multiplayer online role playing games</b> .....	11
3.1 Počátky prvních her na hrdiny - Dungeon & Dragons.....	11
3.2 Digitalizace fantasy světů - MUDy.....	12
3.3 Charakteristika dnešních MMORPG.....	13
3.4 Typologie hráčů MMORPG.....	16
<b>4. Profily respondentů</b> .....	22
5. Motivace ke hraní.....	25
5.1 Motivace pro vstup do virtuálních světů MMORPG.....	25
5.2 Motivace pro hraní MMORPG z dlouhodobého hlediska.....	26
<b>6. Vliv hraní MMORPG na reálný život hráče</b> .....	28
6.1 Herní doba hráčů MMORPG a jejich preference .....	28
6.2 Přínos hraní MMORPG do reálného života .....	29
<b>7. Virtuální identita</b> .....	32
7.1 Srovnání virtuálního a reálného já.....	33
7.2 Konstrukce virtuální identity v prostředí MMORPG.....	34
7.3 Virtuální identita a gender.....	35
7.4 Virtuální socializace.....	36
<b>Závěr</b> .....	38
<b>Použité zdroje</b> .....	39



## Úvod:

Díky moderní technologii jsou dnes běžnou součástí našeho života. Usnadňují nám práci, jsou cenově lépe dostupnější a také nám nabízejí zcela nové možnosti interaktivní zábavy v podobě videoher. Videohry v posledních 20 let zažily neuvěřitelný nárůst popularity, který ještě více zrychlil díky rozšíření vysokorychlostního Internetu do domácností.

Obecně platí, že jakákoli hra je zábavnější, pokud se jí zúčastní více hráčů. Taková hra se poté obohatí prvky nahodilosti a bezprostředního kontaktu, které simulují a také nahrazují neustále vylepšovanou umělou inteligenci. Společně s těmito prvky a dále s rozvojem počítačové techniky, grafické stránky videoher a vysokorychlostního internetu vznikl nový fenomén počítačových her pro masivní počet hráčů MMORPG.

Bakalářská práce se tímto fenoménem zabývá a snaží se identifikovat problematiku těchto her na poli sociální i virtuální identity hráčů a jejich motivaci ke hraní díky získaných znalostech z literatury a na základě výpovědí respondentů, kteří se zúčastnili mého výzkumu. Bakalářská práce obsahuje základní charakteristiku her MMORPG a jejich hráčů a dále na samotný výzkum, která se skládá z analýzy výpovědí respondentů opřenou o sociálně vědní teorii či zpráv z jiných výzkumů, které se zabývaly stejným fenoménem.

Toto téma jsem si vybral díky své vlastní oblibě a zájmu o počítačové hry obecně včetně žánru MMORPG, se kterým mám již spousty pozitivních i negativních zkušeností. Tyto hry přinesou svému uživateli spoustu zábavy, avšak si vyžaduje spoustu volného času, což může mít za následek upřednostňování hraní před povinnostmi, kterému bohužel podlehl můj bývalí spolubydlící, který místo chození do školy hrál a nakonec byl ze školy vyloučen. Taky mě velice zasáhly události ze světa, kdy jeden nejtragičtější případ odehrál v Jižní Koreji. Manželé se na hraní MMORPG stali tak závislí, že se nakonec zcela přestali starat o své dítě, které na následky podvýživy zemřelo. Tyto události mě dovedla ke skutečnosti, že je třeba přijmout fakt, že MMORPG nejde jen o zdroj zábavy, ale jde také o určitá rizika, na které je třeba si dát pozor a chtěl bych se jim ve svém výzkumu také věnovat.

## **2. Metodologie**

Jako metodu získávání dat ke své bakalářské práci jsem zvolil kvalitativní výzkum v podobě polostrukturovaného rozhovoru a zúčastněné pozorování. Aby bylo možné tyto metody provést, je zapotřebí znalost a orientace v prostředí.

### **2.1 Prostředí výzkumu**

Má zvolená metoda zúčastněného pozorování a výběr respondentů proběhl ve hrách Star Wars: The Old Republic (vydáno 20. prosinec 2011) a Guild Wars 2 (vydáno 28. srpen 2012). V orientaci v těchto hrách mi pomohli předchozí zkušenosti z okrajového hraní her World of Warcraft a Age of Conan.

### **2.2 Výběr respondentů**

Během hraní jsem se v obou hrách přidal do gild, které měli desítky aktivních hráčů, což mi velmi pomohlo se s hráči blíže seznámit. Seznamoval jsem se také s hráči jiných gild, na které jsem narazil často pouhou náhodou zkřížením našich virtuálních cest a následovně vytvoření skupiny. Spřátelené hráče jsem nakonec oslovil k výzkumu. Snažil jsem se mít respondenty různých věků, což se také povedlo, výzkumu se zúčastnilo nakonec devět respondentů, kde nejmladšímu bylo 16 let, a nejstarší respondent dovršil 38 let. Všichni respondenti byli získáni jen za účelem výzkumu, nikoho z nich jsem osobně neznal a ve většině případů jsem neznal ani jejich pravé jméno, pouze herní přezdívku.

### **2.3 Rozhovory**

Jak jsem již zmínil, k získávání dat z výzkumu jsem zvolil metodu polostrukturovaného rozhovoru. Otázky, které jsem si předem připravil, jsem pokládal respondentům většinou podle pořadí a nechal jsem je mluvit, jen občas jsem musel otázku doplnit ještě podotázkou, pokud výpověď nebyla dostačující.

Vzhledem k velké vzdálenosti mezi mnou a některými respondenty jsem se rozhodl provést rozhovory na virtuální úrovni, konkrétně přes komunikační software Skype či Teamspeak, podle toho, jaký software respondentům vyhovoval více. Uvědomuji si, že tento postup má nevýhodu v omezené možnosti kritického zkoumání relevance výpovědi, ale na druhou stranu v mém případě má výhodu, že jde o přirozené prostředí hráčů MMORPG na které jsou zvyklí a některým, hlavně více introvertním typům, takový způsob rozhovoru může

být i příjemnějším než osobní setkání. Dále se během rozhovoru tímto způsobem mohou vyskytnout technické potíže, kdy například může dojít k výpadku internetu, což se během mého výzkumu naštěstí nestalo. V případě veřejného serveru u komunikačního softwaru Teamspeak může dojít k vyrušení od třetí osoby, která se může náhle připojit, toto jsem vyřešil vytvořením soukromé uzamčené místnosti s pomocí administrátora, kde bez hesla nikdo nemohl výzkumný rozhovor vyrušit.

## **2.4 Etika**

Před samotným rozhovorem jsem respondenty seznámil s účelem mého výzkumu a všechna data budou použita pouze pro mou bakalářskou práci. Dále jsem respondenty ujistil, že nebudu zveřejňovat jejich jméno a dodržíím jejich anonymitu. Všichni respondenti souhlasili se zveřejněním jejich pohlaví a věku, ne všichni souhlasili s uvedením jejich specifického zaměstnání, tudíž jsem tuto položku omezil jen na pracovní úvazek.

### 3. MMORPG - Massively multiplayer online role playing games

#### 3.1 Počátky prvních her na hrdiny - Dungeon & Dragons

Historie MMORPG sahá až do roku 1974, kdy Gary Gygax a Dave Arneson vytvořili dodnes velmi oblíbenou stolní hru Dungeons & Dragons, v českém volném překladu je tato hra známá pod pojmem Dračí doupě. Hlavní aspekt této hry je komunikace mezi jednotlivými hráči, kteří si spolu vyprávějí příběhy a vymýšlejí hrdiny, se kterými těmito příběhy společně procházejí. Mohou také při hraní používat mapku, hrací kostky a figurky, představující jejich hrdiny.

Hra začíná zvolením si určitých pravidel a vypravěče příběhu zvaného Pán Jeskyně (Dungeon Master). Dále si podle těchto pravidel hráči zvolí svého hrdinu, jeho základní vybavení a jméno. Vypravěč následovně uvede ostatní hráče do příběhu a začíná samotná hra. Jako ukázkou zde uvádím krátký příklad, jak začátek hry může vypadat:

*Pán Jeskyně: Jednou takhle utrácíte výdělek ze své poslední výpravy v hostinci a tu k vám přijde muž zahalený v černé kápi a řekne vám: Vypadáte jako skupinka dobrodruhů hledající nějaké dobrodružství. Měl bych pro Vás jedno. Jsem druid z místního hvozdu a nutně potřebuji jednu bylinku - Hermetiku. Ta roste jen ve Skřetí zemi a jelikož nemám čas si pro ni dojít, dal bych Vám 100 zlatých, kdybyste mi ji přinesli. Co vy na to?*

*Hráč Sekvoj: Já bych byl pro, co říkáte?*

*Hráč Fergo: Dobrá, ale 100 zlatých je málo. Aspoň 100 pro každého a půlku předem.*

*Hráč Darien: Dobrá, řeknu mu, že souhlasíme, ale chceme těch sto zlatých pro každého a půlku hned. Taky by nám měl dát mapu, kde ta bylinka roste.*

*Pán Jeskyně: Druid Vám říká, že Vám dá 100 zlatých každému a mapu, ale žádné peníze předem. Nevěří Vám, že byste neutekli.*

*Fergo: Dobrá.*

*Pán Jeskyně: Takže druid Vám dal mapu, popřál Vám úspěch a zmizel.*

*Následuje pokračování příběhu.*

*Pán Jeskyně: Jdete tedy po pěšině tím směrem, kde má být ona bylina. Jdete asi tak 3 hodiny, než dojdete na mýtinu. A náhle jste potkali skupinku tří skřetů. Také vás již spatřili. Budete s nimi vyjednávat, nebo bojovat?*

*Darien: Budeme vyjednávat, říkám: □Nazdar! Nejsme nepřátelé, co kdybychom šli každý v pokoji svou cestou? Pokud bychom spolu měli bojovat, není jisté, kdo vyhraje. Co říkáte? □*

*Pán Jeskyně: Skřeti neodpovídají, zato tasí zbraně a běží na Vás. Takže si hodíme na iniciativu. První skřet hodil 3, druhý 2 a třetí 4. (Dračí doupe, 2005)*

### 3.2 Digitalizace fantasy světů - MUDy

Další etapu historie MMORPG začal vývojář softwaru Roy Trubshaw, který hru Dungeons & Dragons převedl do počítačové hry a tento herní žánr nazval Multi-user Dungeon neboli MUD. První takové hry vycházeli již v 70. letech, herní svět byl popisován formou textu a pomocí výběru hrou nabízených možností a házení virtuální hrací kostkou se hráč posunoval příběhem. MUD se postupem času rozvíjel a nabízel virtuální svět pro desítky i stovky hráčů, kteří spolu hráli přes síťový kabel, ARPANET a později i internet.

```
Ichor Java Mud Client
Client Options Scheme

The Aquarium of Carsanquay
The walls of this room are made not from bricks or mortar, but from an
abundance of fish aquariums, filled with water. Fish and other marine
organisms swim about in their confinements, some more mentally active than
others. A workbench sits at the side of the room, a large blueprint spread
out on it. In addition, a table sits at an opposing corner of the room, a
stack of reference books and a reading light adorning it.

() Exits: [north] east west down ()
A round coffee table covered in a tablecloth is here.
A fiberglass pot rests here, reinforced to prevent collapse.
<HP:718/1292 MP:361/361> who

Race Class Lvl Affiliation Name
-----
() Kokiri Sor 95 [A..] |@! Sunflash, Spell-Quister
() Human ??? 60 [..] | Beast Kingdom |@! Benamas ate all the pokemons
() Reploid Nin 52 [..] |@! (Used) Forte - The real F-bomb
() Kokiri Wit 40 [A..] |@! Queen Coeurl

Players online: 4 Players Today: 10
<HP:726/1292 MP:361/361> ooc look pretty! i'm taking screenshots
You [*OOC*] 'look pretty! i'm taking screenshots'
<HP:730/1292 MP:361/361>
[*OOC*] Sunflash ' We should all go attack Culex. :D'
<HP:734/1292 MP:361/361>
[*OOC*] Coeurl 'have fun with that!'
<HP:742/1292 MP:361/361>
You are hungry.
You are thirsty.
<HP:746/1292 MP:361/361>
[*OOC*] Sunflash ' Aw come on. You ain't scared of ole C', are ya? :D'
<HP:754/1292 MP:361/361> eat all
Don't be so greedy.
<HP:754/1292 MP:361/361>
```

Obrázek 3: Ukázka jednoho z prvních MUDů (onrpg.com)

Jedním ze zakladatelů prvního MUDu byl i Richard Bartle. Kromě tvorby virtuálního prostředí se později věnoval výzkumu virtuálního světa a typologiím hráčů. Stále je k rozlišení motivace hráčů využíván Bartleův test hráčské psychologie, vycházející z jeho publikace a který jsem také využil během výzkumu. (Bartle, 1996)

V 90. letech 20. století proběhl rozvoj digitálních technologií, který umožnil vznik prvních grafických online her. Za úplně první grafické MMORPG se považuje Meridian 59 od firmy Archetype Interactive, kteří hru vydali v roce 1996. (Meridian 59, 2008)

O rok později vychází MMORPG Ultima online, jednalo se o rizikový projekt s vyššími náklady, který se po vydání stal velkým úspěchem a rok po vydání tuto hru hrálo více jak 100 000 aktivních předplatitelů. (MMOData Charts v3.8, 2012)

Úspěch Ultimy online vedl k vytvoření nového požadavku na trhu a tak vzniká o dva roky později EverQuest, který se vyznačuje trojrozměrným světem. Téhož roku vzniká další žánrově obdobný produkt Asheron's call, který za první rok existence získal přes 100 000 platících uživatelů. (MMOData Charts v3.8, 2012)

V tuto chvíli už nic nebránilo ve vývoji již do současnosti nejúspěšnějšího MMORPG World of Warcraft a spousty dalších.

### **3.3 Charakteristika dnešních MMORPG**

Massively multiplayer online role playing games, v českém překladu "Masivní online hra na hrdiny" jsou charakteristické především obrovským virtuálním světem, do kterého se mohou připojit tisíce hráčů a tento svět společně sdílet.

Hra začíná tvorbou vlastní postavy podle mechanismů a možností dané hry, ve většině případů si hráč volí pohlaví, vzhled a specializace (časté role v MMORPG jako čaroděj, léčitel, bojovník, zloděj apod.). Tato postava je hráčovo vlastní virtuální "já" přes které provádí všechny interakce ve hře. Systém her na hrdiny poté nabízí určitý postup a vývin postavy a její schopností. Tento postup spočívá v získávání zkušeností a lepších předmětů v podobě magického či jiným způsobem vylepšeného vybavení, které hráčovi zlepšují schopnost boje, kouzlení, jeho celkovou úroveň atd. Tyto zkušenosti a vybavení hráč získává v různých zónách, které se mezi sebou liší obtížností a prostředím, kde hráč zabíjí nepřátele, prozkoumává a plní úkoly, za které zpravidla kromě zkušeností dostává i lepší vybavení a herní peníze, nebo může soupeřit v boji s ostatními hráči ve speciálních arénách a zónách pro

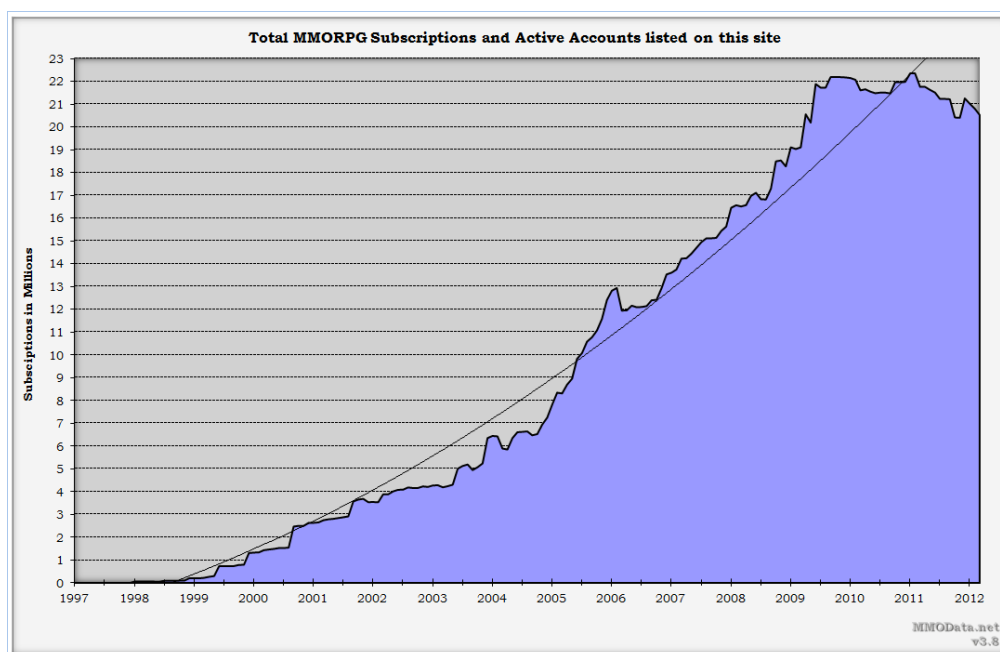
PvP (Player versus Player). Čím vyšší je hráčova obtížnost, tím je hra těžší a nakonec hra po hráči požaduje spolupráci s ostatními hráči (v některých hrách až několik desítek hráčů zároveň). MMORPG má vždy také svoji vlastní ekonomiku, díky které hráč může obchodovat s herními obchodníky či dalšími hráči. Jako celek MMORPG virtuálně napodobuje reálný život s různými fantasy či sci-fi prvky, kde postihy za neúspěch jsou většinou zcela zanedbatelné, např. smrt hráčovi postavy během plnění úkolu či boje neznamena konec, hráč se může pokusit o splnění opakovaně, dokud neuspěje.



**Obrázek 1: Ukázka z MMORPG Guild Wars 2 (dlcompare.com)**

Hráči ve hře se mohou sdružovat a vytvářet komunity zvané gildy (guilds), které fungují podobně jako sociální sítě, hráči vidí, který z členů gildy je právě připojený a mohou spolu lehce komunikovat pomocí herního chatu. Členové gildy spolu často spolupracují při plnění již zmiňovaných kooperativních výprav pro až několik desítek hráčů, tzv. raidy, které mají nejčastěji za cíl porazit nejtěžších nepřátel a nestvůr ve hře a tak se dostat k nejvzácnějším herním pokladům a výbavě. Takové kooperace často vyžadují taktiku a plnění určitých rolí všech členů týmu a tudíž vyžadují rychlou komunikaci pomocí hlasových softwarů (Skype, Teamspeak apod.)

Často u MMORPG kromě ceny zakoupení hry musí hráč platit i měsíční poplatky za chod serverů, následující graf ukazuje, jak popularita za poslední roky stoupala a počet těchto odběratelů (subscribers) rostl:



**Obrázek 2: Počet aktivních účtů MMORPG (mmogchart.com)**

Spousta hráčů také hraje na neoficiálních serverech či na nových MMORPG u kterých funguje platební model tzv. Free to Play (F2P), který umožňuje si vytvořit ve hře a hrát zdarma, platí se pouze za speciální obsah hry pomocí tzv. mikropoplatků. Takovéto hráče ale nelze započítat správně do statistik, tudíž celkový počet hráčů MMORPG dnes je mnohem větší, než udává tabulka.

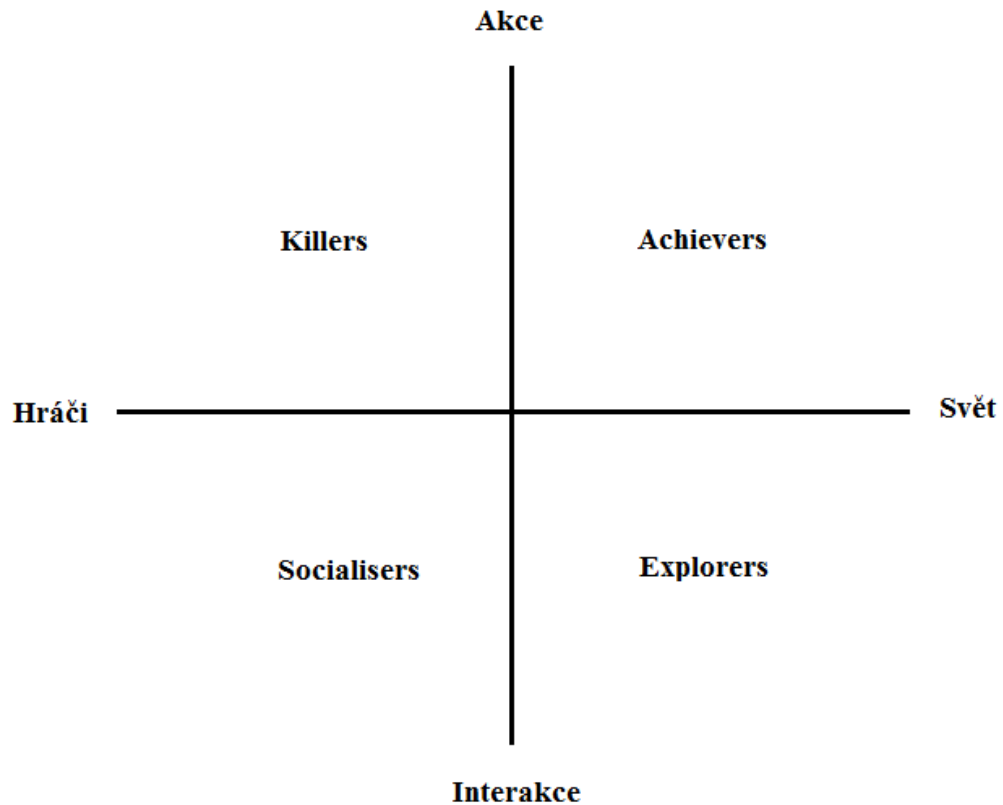


### 3.4 Typologie hráčů MMORPG

Bartle (1996) systematizoval 4 typy motivací hraní MMORPG podle svého výzkumu na základě dlouhodobé internetové diskuze, která probíhala od listopadu 1989 až do května 1990. Přišel s výsledkem, že motivace ke hraní MMORPG přímo záleží na způsobu hraní hráče a jeho chování ve hře a podle toho rozdělil hráče do 4 skupin:

- **Achiever.** Dosažení co největšího úspěchu ve hře. Pro tyto hráče je hlavní interakce s herním světem. Hráči se zaměřují na plnění úkolů, zabíjení monster a hromadění pokladů a zkušeností, snaží se rychle dosáhnout maximální úroveň postavy a poté dále vylepšovat tuto postavu získáváním vzácných předmětů a vybavení podle možností hry. Hlavní důvod jejich komunikace s ostatními hráči je také vylepšování jejich postavy, to znamená, že často podniká výpravy do lokací pro více hráčů kde se dají získat lepší odměny.
- **Explorer.** Objevování virtuálního světa. Tento hráč se zaměřuje hlavně na objevování a zkoušení všech možných herních mechanismů. Po dosažení maximální úrovně postavy si většinou hráč vytvoří novou postavu, zcela odlišnou od té předchozí, se kterou může vyzkoušet nové možnosti hry. Tito hráči většinou komunikují s ostatními o herních mechanikách, které zatím nevyzkoušeli a o kterých se chtějí dozvědět něco víc.
- **Socializer.** Orientace na vztahy. Hra pro tyto hráče funguje spíše jako sociální síť, kde se hlavně snaží o komunikaci s ostatními nejen o hře, ale i o běžném životě a získávat si tak nové přátele, se kterými se může bavit o čemkoli. Také objevují virtuální svět, ale hlavní důvod je porozumění, o čem se ostatní baví a zapojit se tak do komunikace.
- **Killer.** Zabíjení ostatních hráčů. Hlavní směr těchto hráčů je ukázat ostatním, že jsou lepší než oni. Rychle získávají nové úrovně a hromadí poklady a svoji virtuální moc používají k ubližování a zabíjení ostatních hráčů. Důležité je pro ně pověst, jakou mají mezi ostatními hráči podobného zaměření. Takový hráči nejčastěji spolu diskutují o taktice boje či se posmívají svým současným obětem.

Bartle (1996) nakonec zobrazil motivaci hráčů jako dvě křížící se osy, kde jednotlivé typy hráčů zasadil mezi jednotlivé dimenze odpovídající jejich stylu hraní.



**Obrázek 5: Grafické rozdělení typu hráčů podle Bartle (1996)**

Vždy platí, že určitý styl hraní je nadřazený ostatním stylům, to znamená například hráč upřednostňující zabíjení ostatních hráčů vždy potlačuje objevování virtuálního světa a všech herních mechanik nebo hráč orientovaný na komunikaci s ostatními hráči se méně zabývá vývojem postavy apod.

Nastává otázka, jestli je možné, aby jeden hráč patřil do více než jedné skupiny Bartlovi typologie, například Achiever by byl zároveň i Explorer. Touto otázkou se zabýval Nick Yee (2006), který navazuje na Bartlův výzkum a přidává do jeho typologie další skupinu hráčů:

- **Cheater.** Podvodník. Zvláštní kategorie hráčů, kteří svůj postup hrou podnikají pomocí zneužívání chyb vývojářů hry. Také tito hráči používají nebo vytvářejí programy, se kterými mohou nabourat systém hry a poskytnout si tak různé výhody.

Dále Yee (2007) také vytvořil souhrn jednotlivých typů motivací hráčů pomocí výzkumu v podobě rozsáhlé dotazníkové metody. Podle výsledků vytvořil tabulku, která hráče rozděluje na tři hlavní typy motivace hraní, které se dále rozdělují se na několik podkategorií:

**Tabulka 1. Rozdělení typu hráčů podle Yee (2007)**

<b>Výkon</b>	<b>Socializace</b>	<b>Vnoření</b>
Rozvoj	Seznamování	Objevování
Mechanismy	Vztahy	Hraní rolí
Soutěžení	Týmová spolupráce	Kustomizace
		Únik

#### **Hráči zaměřující se na výkon**

- **Rozvoj.** Touha po získávání zkušeností, bohatství, lepších předmětů, rychlý postup hrou.
- **Mechanismy.** Zlepšování výkonu postavy pomocí zvyšování jejich číselných statistik a jejich následná optimalizace.
- **Soutěžení.** Touha vyzývat a porážet ostatní hráče.

#### **Hráči zaměřující se na socializaci**

- **Seznamování.** Navazování kontaktu se s jinými hráči, chatování, pomáhání ostatním a snaha se spřátelit.
- **Vztahy.** Odhalování vlastního soukromí, snaha o získání a nabízení podpory nejen ve hře, ale i v osobním životě.
- **Týmová spolupráce.** Upřednostňování postupu hrou ve skupině, vzájemná spolupráce.

#### **Vnoření se do hry**

- **Objevování.** Prozkoumávání herního světa, hledání a odhalování znalostí hráčům neznámých.

- **Hraní rolí.** Vytváření si rolí postav a jejich příběhů, komunikovat s ostatními hráči za účelem improvizovaného vytváření příběhu.
- **Kustomizace.** Zájem o upravování a vylepšování vzhledu a vystupování své postavy.
- **Únik.** Užívání virtuálního světa jako prostředek vyhnutí se problémů a povinností reálného života.

Yee (2007) zdůrazňuje, že tyto kategorie a podkategorie navzájem záporně nekolerují. U kategorie výkonu byl důležitý věk, čím starší respondent byl, tím méně významnější pro něj tato kategorie byla. Toto tvrzení koresponduje s tvrzením Griffithse, Daviese, Chappella (2004), podle kterých násilí a zabíjení ostatních hráčů dává přednost spíše adolescentní hráči než dospělí.

Griffiths, Davies, Chappell (2003) dělí hráče podle dvou hledisek:

#### 1) Zaměření na sociální kontakt.

- **Group to play.** Jsou hráči vytvářejí skupiny, aby se jim hrálo lépe, podle výzkumu jich tvoří 34% hráčů.
- **Play to group.** Největší skupina, tvoří ji 55% hráčů, kteří hrají, aby se mohli sdružovat.
- **Do not group.** Hráči hrají samostatně, skupiny nevytváří ani nevyhledávají, tuto skupinu tvoří jen 12% hráčů.

#### 2) Zaměření na hru samotnou.

- **Explorers.** Zaměření na objevování herního světa, tuto skupinu tvoří 34% všech hráčů.
- **Role-players.** Orientování hráče na hraní role své postavy, tuto skupinu tvoří 22% všech hráčů.
- **Power levelers.** Objevování a využívání herních mechanik k získávání moci a statutu, 23% všech hráčů.

Whang a Chang (2004) tuto typologii doplňuje o další kategorii, kromě **Samostatně orientovaného hráče** (*Single-oriented player*) a **Skupinově orientovaného hráče** (*Community-oriented player*) nabízejí ještě **Hráče orientovaného "mimo realitu"** (*off-real*

*world player*). Tito hráči se ve hře zdržují veškerého kontaktu a často se chovají velmi násilně za účelem dosažení osobního úspěchu. V reálném světě se ale takto vůbec nechovají.

Flew a Humpreys (2005) nekategorizují typologii hráčů podle jejich motivace, ale podle intenzity herního času, herní úrovně a sociální kooperace. Prchlík (2009) podle těchto kategorií a vlastních zkušeností ve hře vytvořil 8 typů hráčů:

### **Intenzita herního času**

- **Příležitostný hráč** (Casual gamer). Hráč hraje nepravidelně, nejde mu o rozvíjení herní postavy a často střídá různé druhy virtuálních světů. Hráči jde jen o odreagování a zažití něčeho nového. Nejčastější herní doba tohoto hráče je mezi 3 až 12 hodinami týdně.
- **Pravidelný hráč** (Periodical gamer). Podle názvu už je patrné, že hráč hraje pravidelně, často každý den 2 až 5 hodin. Může za začátku dávat přednost více herním světům, ale pak si zvolí jeden, který mu nejvíc vyhovuje a začne se mu věnovat a navazovat zde vztahy s ostatními hráči.
- **Tvrдый hráč** (Hardcore gamer). "Hardcore" hráči navštěvují hru pravidelně a velmi intenzivně se jí věnují, často i 12 hodin denně. Průměrně nejčastěji 6 až 8 hodin denně. Ve virtuálním světě se snaží dosáhnout co největšího úspěchu a prestiže a svůj výkon porovnávají s ostatními konkurenty.

### **Sociální kooperace**

- **Týmový hráč** (Team gamer). Vytváří s ostatními své mateřské skupiny. Členové těchto skupin si navzájem pomáhají a dávají přednost společným cílům před osobními. Úspěch skupiny považují za svůj vlastní, což jim přináší osobní uspokojení.
- **Solitér** (Solitaire). Introvertně založený hráč, který nemá potřebu vyhledávat ani se připojovat do skupin.

### **Herní úroveň**

- **Začátečník** (Newbie). Tito hráči teprve začínají hrát, nemají se hrou dostatek zkušeností a neznají všechny herní mechanismy a funkce herních komunit. Ve

hráčském slangu se nazývají **noon** či **childe**. Často se tito hráči přidávají do skupin, které ho postupně zaučí.

- **Průměrný hráč** (Average gamer). Jde o nejpočetnější skupinu hráčů. Tito hráči už strávili delší čas pobýváním ve virtuálním, znají a ovládají pravidla a herní mechanismy a dokážou se ve hře dobře orientovat.
- **Progamer** (Progamer). Neboli profesionální hráči, kteří virtuální svět už nepovažují jen jako zábavu či náplň stráveného času, ale jako profesionální sport. Hraní už nazývají spíše tréninkem a jejich hlavní náplň je zúčastňování se různých herních turnajů se svými virtuálními postavami. Tyto turnaje jsou většinou boje v aréně s ostatními progamery. Vítězství může být odměněno finanční cenou (price money), která na světových turnajích může dosáhnout i částky pohybující se okolo statisíců dolarů. Často ti nejlepší mají na internetu davy fanoušků a vlastního sponzora z herního průmyslu nebo výrobce počítačových technologií.

Na závěr Prchlík dodává, že žádný hráč virtuálních světů nepatří jen do jedné skupiny, ale často patří do dvou či tří skupin najednou.

## **4. Profily respondentů**

### **Respondent č. 1**

Prvnímu respondentovi je 25 let, má zaměstnání na plný úvazek. Do mého výzkumu už celkově hrál 6 her typu MMORPG, kromě toho také s přáteli občas hraje Dračí doupe. Hraní MMORPG se věnuje pravidelně každý den 2-4 hodiny. O víkendu se často hraní věnuje více. Průměrně tedy se hře věnuje 20-30 hodin za týden.

### **Respondentka č. 2**

Jediná účastnice výzkumu, které je 26 let. Respondentka je v době výzkumu na mateřské dovolené. Do doby mého výzkumu hrála pouze jednu hru typu MMORPG. Hraní se věnuje téměř pravidelně průměrně 1-3 hodiny denně. Průměrně za týden 10-20 hodin.

### **Respondent č. 3**

Nejmladší respondent výzkumu, kterému je 16 let a chodí na střední školu. Do doby mého výzkumu hrál 2 hry typu MMORPG. Hraní se věnuje pravidelně 3-5 hodin denně. Průměrně za týden hraje 25-35 hodin.

### **Respondent č. 4**

Respondentovi je 22 let a chodí na vysokou školu. Do doby mého výzkumu hrál již 4 hry typu MMORPG. Hraní se věnuje každý den 2-3 hodiny. V průměru za týden tedy hraje 15-20 za týden.

### **Respondent č. 5**

Respondentovi je 38 let, je tudíž nejstarší ze všech respondentů výzkumu. Do doby mého výzkumu hrál jen jednu hru typu MMORPG. Má zaměstnání na plný úvazek. Hraní se věnuje nepravidelně 1-2 hodiny. Průměrně za týden max. 10 hodin.

### **Respondent č. 6**

Respondentovi je 31 let. Má zaměstnání na plný úvazek. Do doby mého výzkumu hrál 4 hry typu MMORPG. Hraní se věnuje pravidelně 4 hodiny denně a o víkendu více. Průměrně tedy za týden 30-40 hodin.

### **Respondent č. 7**

Respondentovi je 18 let a chodí na střední školu. do doby mého výzkumu hrál 2 hry typu MMORPG. Hraní se věnuje pravidelně 3-4 hodiny denně a o víkendu více. Průměrně tedy 25-30 hodin za týden.

### **Respondent č. 8**

Respondentovi je 19 let a chodí na střední školu, do doby mého výzkumu hrál 3 hry typu MMORPG. Hraní se věnuje pravidelně 2-4 hodiny denně. Průměrně tedy za týden 15-25 hodin.

### **Respondent č. 9**

Respondentovi je 21 a chodí na vysokou školu. Do doby mého výzkumu hrál již 3 hry typu MMORPG. Pravidelně se věnuje hře 2-4 hodiny denně. Průměrně tedy 15-25 hodin za týden.

### **Respondent č. 10**

Respondentovi je 28 let a má práci na plný úvazek. Do doby mého výzkumu hrál již 2 hry typu MMORPG. Hraje nepravidelně 2 hodiny. V průměru kolem 10-15 hodin týdně.



**Tabulka 2 Profily respondentů**

Číslo respondenta	Věk	Studuje/pracuje	Intenzita hraní
Respondent č. 1	25	plný úvazek	25-30 hodin
Respondentka č. 2	26	mateřská dovolená	15-20 hodin
Respondent č. 3	16	studuje SŠ	30-35 hodin
Respondent č. 4	22	studuje VŠ	15-20 hodin
Respondent č. 5	38	plný úvazek	Max. 10 hodin
Respondent č. 6	31	plný úvazek	30-40 hodin
Respondent č. 7	18	studuje SŠ	25-30 hodin
Respondent č. 8	19	studuje SŠ	20-25 hodin
Respondent č. 9	21	studuje VŠ	15-20 hodin
Respondent č. 10	28	plný úvazek	10-15 hodin

## 5. Motivace ke hraní

### 5.1 Motivace pro vstup do virtuálních světů MMORPG

Faktory ke vstupu do virtuálních světů mohou být velmi různorodé, každý z respondentů měl své vlastní motivace a impulsy k počátku samotného hraní MMORPG. Všichni se ale shodují, že nejdůležitější faktor zábavy.

Např. respondent č. 8 tvrdí: "Už od mala hraju počítačové hry a vždycky jsem chtěl hrát to, co zrovna frčí a tak jsem začínal na Wowku (World of Warcraft), protože to hrál pomalu každěj."

Také respondent č. 7 také říká: "Nejradši mám z her RPG, vždycky mě baví začínat se slabou postavou a postupně ji vylepšovat k dokonalosti."

Dále respondent č. 4 uvádí: "U klasických her (single-player) mi vadí, že jsou hned dohraný, často jen za pár hodin, takhle ale můžu hrát jednu i několik měsíců, než mě přestane bavit."

U některých respondentů se objevila motivace ke hraní založena na jejich slabších sociálních vztazích s jejich vrstevníky v reálném životě.

Např. respondent č. 3 říká: "Začal jsem hrát po přestupu na střední školu, kde jsem nikoho moc neznal a neměl jsem se s kým bavit a ve hře jsem měl už kamarády se kterými se bavím normálně"

Tato výpověď vede k faktu, že důležitý aspekt ke vstupu do virtuálního světa jsou přátelé, vrstevníci či rodinní příbuzní. Tak to fungovalo už i v době prvního zavádění internetu do domácnosti, kdy podle výzkumu většina uživatelů přišla k internetu díky příbuzným, kteří si například pořizovali novější počítač a ten starý věnovali příbuzným. (Bakardjieva, 2005)

V případě virtuálních světů je situace podobná a respondenti často vstupují do virtuálních světů díky svým zkušenějším přátelům či vrstevníkům, kteří mají roli průvodce.

Respondent č. 9 například říká: "Hrát jsem začal díky kámošům, to jsme byli ještě na střední škole, pořád se o tom bavili a nakonec mě do toho taky vtáhli"

Dalším faktorem, se kterým se ztotožňuji sám, je nadšení pro herní svět, který hra nabízí, konkrétně virtuální svět hry Star Wars: The Old Republic je samo o sobě motivací ke vstupu hlavně díky stejnojmenné slavné filmové sérii, která má miliony fanoušků po celém světě.

Nakonec Respondentka č. 2 říká "Hlavní důvod, proč jsem začala hrát byl víc volného času po nástupu na mateřskou dovolenou, musím být doma s malou, tak alespoň takhle můžu být v kontaktu s kámošema, kteří taky hrajou, a poznala jsem spoustu dalších skvělých lidí."

Podle této výpovědi lze usoudit, že někteří hráči vnímají MMORPG primárně spíše jako sociální síť než hru, primárně vstoupili do hry ne kvůli hře samotné, ale spíše kvůli ostatním hráčům a seznámení se s nimi.

## **5.2 Motivace pro hraní MMORPG z dlouhodobého hlediska**

V průběhu hraní ve virtuálním světě dochází u respondentů k novým motivačním faktorům k pokračování ve virtuální interakci. V první řadě je snaha o získání pokroku se svou virtuální postavou, získávat nové vybavení a herní úrovně.

Respondent č. 5 tvrdí: "Nejvíc mi dnes vadí, že vyhodím za hru třeba i 1500 korun a je dohraná za pár desítek hodin a už ji nikdy nezapnu. U MMORPG hraju jednu a tu samou hru už několik měsíců a pořád mě baví, než získám nejlepší věci, tak výjde vždycky update, který přidá do hry další věci a je zase co dělat."

Toto tvrzení potvrzuje Ng, Wiemer-Hastings (2005), kteří uvádí, že MMORPG hry nikdy nekončí, nedá se dohrát a hráči nikdy nedosáhnou bodu, kdy hra řekne "konec" a hráč už nemá možnost pokračovat, stejně tak virtuální svět nezůstane nikdy stejný a tvůrci hry ho i po vydání hry postupem času doplňují o další části a možnosti, jak hrát.

Respondent č. 1 říká: "Nejvíc mě baví ve hře levelování postav, vždycky vyleveluju jednu postavu a začnu druhou a zkusím projít lokace, kde jsem předtím nebyl."

Respondent č. 6 také říká: "Vždycky, když se připojím, tak je to proto, že jdeme s gildou raid. Baví mě vymýšlení a používání taktik na jednotlivé bosse a pak doufám, že mi padne nějaký pěkný gear (vybavení)"

Často respondenti nevnímají herní úspěch jako dosažení lepšího místa v herní statistice, ale především pochvaly od spoluhráčů. Navíc takový úspěch potvrzený od ostatních hráčů může hráč vnímat nejen jako úspěch své virtuální identity, ale hlavně své identity reálné.

Respondent č. 9 uvádí: "Nejčastěji se ve hře věnuju pvp (hráči proti hráčům) v týmu s lidma z gildy a nejvíc mě těší a zároveň motivuje, když vyhrájeme moji zásluhou a ostatní v gildě mě berou jako přínosného hráče a často se mě ptají, jestli nechci zajít s nimi pvp."

Dále respondenti často zmiňovali používání hry k jednodušší komunikaci se svými přáteli a vrstevníky z reálného života nebo chtějí poznat nové. Virtuální svět nabízí takovýto velmi jednoduchý způsob komunikace bez toho, aby hráč opustil vlastní pokoj. Komunikace v MMORPG může sloužit nejen ke koordinovanému hraní, společného plnění úkolů a vyměňování a obchodování s různými poklady, ale také jsem se setkal s rozhovory mezi hráči, kde si přes hru domlouvali různé volnočasové aktivity či dokonce spolu řešili domácí úkoly do školy. Ačkoli virtuální svět nabízí psaný i mluvený způsob komunikace, všichni respondenti preferují mluvenou formu, což je méně namáhavá varianta pro sdělování delších zpráv.

Např. respondentka č. 2 uvádí: "Třeba ani často nemám chuť na hraní, ale spíš jen tak pokecat s kámošema v gildě, tak se přihlásím"

Respondent č. 8 říká „V gildě máme hodně přátelskou atmosféru, vždycky když se někdo připojí do hry, tak hned přijde na Teamspeak a pozdraví, taky si všichni navzájem pomáháme s čímkoli, pokud je to možné. Kdyby lidi z gildy přestali hrát, tak bych asi taky skončil."

Sám se s tímto tvrzením také ztotožňuji a také mám zkušenosti se ztrátou chuti ke hraní po rozpadu gildy a podobně na to byli i moji spoluhráči. Myslím si, že sociální vztahy ve hře jsou nejdůležitější motivací pro dlouhodobé hraní, i když si to hráči často neuvědomují, berou komunitu, se kterou hrají, jako samozřejmost, ale rozpad této komunity může hráčovu chuť hraní kriticky ovlivnit. Ovšem hráč také může začít zcela znovu a najít si komunitu novou a poznat další hráče.

V poslední řadě respondenti zmiňovali pohled na MMORPG jako na relaxaci a únik z reality. Virtuální svět může sloužit jako alternativní realita, do které je možné se zcela ponořit a na chvíli zapomenout na starosti a problémy reálného světa.

Jak například uvádí respondent č. 5 "Většinou hraju jen když přijdu z práce unavenej, tak na odreagování, docela dobře se u toho dá odpočinout."

Virtuální světy MMORPG jsou často vnímány jako únik před nepříjemnou realitou, tomuto fenoménu se začalo říkat eskapismus. Hráč tak utíká před problémy reálného světa do světa iluzí a fantazie, aby si odpočinul a redukoval stres. Podle Castronova (2005) se kvůli eskapismu název "virtuální" měl změnit na "syntetický". Důvod argumentuje přechodem z reálného světa do světa nereálného, což jsou jen iluze vytvořené pomocí technologie. Tento fakt poté vede ke stereotypu, že hráči MMORPG utíkají před reálnými přáteli, rodinou a celkově před reálným životem.

## 6. Vliv hraní MMORPG na reálný život hráče

### 6.1 Herní doba hráčů MMORPG a jejich preference

Čas, strávený ve virtuálním světě je u každého hráče různá, doba interakce a existence v něm také záleží na osobním pojetí této aktivity a jak tuto činnost preferují od jiných činností v reálném životě.

V první řadě hraní MMORPG někteří respondenti berou spíše jako relaxační činnost a zábavu, věnují se hraní nepravidelně, jen když mají chuť. Neodkládají také žádné své povinnosti či úkoly ani nedávají hraní přednost před reálným sociálním kontaktem s rodinou nebo přáteli.

Např. respondent č. 9 uvádí: „Hraní spíš beru jako relaxování, prostě když mám chuť, tak hraju, ale že bych kvůli tomu kašlal na ostatní nebo na práci, není to něco, bez čeho bych se neobešel, rád se ale o tom s kámošema bavím, kteří taky hrajou.“

Také respondent č. 1 tvrdí: „Já jsem na jednu stranu rád, že hraju MMORPG a i jiné hry a na stranu druhou to právě vyvážím šermem, kde využívám zkušenosti nabrané z jednoho do toho druhého a naopak.“

Na druhou stranu respondenti, jejichž motivaci ke hraní je úspěch, vnímají MMORPG ne jako relaxaci, ale spíše jako aktivní sport, mají stanovené své cíle, které chtějí dosáhnout a kvůli tomu se hře pravidelně věnují, stejně jako například sportovec se musí věnovat pravidelně posilování, aby měl svaly. Hráči se tedy většinou věnují hraní každý den třeba i na úkor některých povinností či hrají déle do noci namísto spánku.

Např. respondent č. 9 tvrdí: „Často, když jdeme s gildou raid (skupinová výprava), tak se to dost protáhne a jdu třeba spát až ve tři ráno, ukončit hru dřív nechci, protože by museli ostatní za mě narychlo hledat náhradníka a hlavně taky chci porazit na konci bosse a získat nějakou ten „loot“ (kořist)“

U jednoho respondenta se objevila potencionální závislost na hraní MMORPG, kterou si dotyčný uvědomuje a snaží se hraní omezovat.

Respondent č. 3 k tomu uvádí: „Dřív, když jsem hrál ještě WoWko (World of Warcraft), byl jsem do hry hodně ponořený, všechno šlo stranou a vždycky, když jsem přišel ze školy, nedělal jsem nic jiného, než pařil do noci. Teď už hraju o dost míň, už mě to tolik

nebaví jako dřív a hlavně jsem si včas uvědomil, že jsem na tom začínal být dost špatně.“

Závislost je podle Mezinárodní klasifikace nemocí definována jako „soubor behaviorálních, kognitivních a fyziologických stavů, který se vyvíjí po opakovaném užití substance a který typicky zahrnuje silné přání užít drogu, porušené ovládnutí při jejím užívání, přetrvávající užívání této drogy i přes škodlivé následky, prioritizace užívání drogy před ostatními aktivitami a závazky, zvýšená tolerance pro drogu a někdy somatický odvykací stav. Syndrom závislosti může být pro specifickou psychoaktivní substanci (např. tabák, alkohol nebo diazepam), pro skupinu látek (např. opioidy) nebo pro širší rozpětí farmakologicky rozličných psychoaktivních substancí“. (10. Revize Mezinárodní klasifikace nemocí in Nešpor, 2003, str. 14)

Obecně platí pro syndromy závislosti silná touha užívat látku a potíže v kontrole užívání látky, ukončením užívání nebo množství látky, zanedbávání jiných potěšení a zájmů ve prospěch užívání látky a užívání látky i přes prokazatelně škodlivé následky (Nešpor, 2003, str. 14). Závislost lze dělit na pasivní a aktivní, do pasivní patří například sledování televize, kdy uživatel jen přijímá informace na rozdíl od aktivní závislosti, kam lze zařadit hraní počítačových her, kde je komunikace mezi hráčem a počítačem oboustranná a lidé se tak aktivně podílejí na tvorbě hry. (Šmahel, 2003, str. 158)

Dále (např. Šmahel, 2003) je možné rozlišit psychickou a fyzickou závislost. Při psychické závislosti člověk pociťuje touhu užívat látku a mít stavy a pocity, které látka přináší. U fyzické závislosti se během abstinování projevují fyzické příznaky.

Podle užívaných látek můžeme závislost rozdělit také na drogové a nedrogové. U nedrogové závislosti, jinak řečeno také nechemické, kam patří například hraní MMORPG, se můžeme domnívat, že se neprojevuje fyzickými příznaky. Opak je ale pravdou, Šmahel (2003) říká, že i v těchto případech dochází k rozvoji četných psychických a fyzických symptomů, např. bolesti hlavy, snížené schopnosti normálně fungovat v běžném každodenním životě apod.

Závislost na MMORPG tudíž patří do aktivní psychické nedrogové závislosti. Hlavním důvodem na utvoření závislosti, který uvedli Ng & Wiemer-Hastings (2005), je fakt, že hra nikdy nekončí, neustále se zdokonaluje a na rozdíl od běžných offline her vyžaduje neustálé zdokonalování virtuální postavy a tím je hráč nucen věnovat hře čím dál víc svého času. Závislost se poté projevuje zanedbáváním svých povinností, omezování svých sociálních vztahů a nakonec i svých biologických potřeb. (Blinka, Šmahel, 2011)

## 6.2 Přínos hraní MMORPG do reálného života

Respondenti se domnívají, že díky hraní a existenci ve virtuálním světě můžou získat specifické dovednosti či vědomosti, které mohou použít v reálném životě.

Např. zajímavá výpověď respondenta č. 1: „MMORPG a taky akční hry, například Counter Strike, můžou poměrně hodně rozvinout hráčův postřeh a jeho reakce, popřípadě schopnost myslet ve stresové situaci a dodávají hlavně velký prostor pro rozvíjení vlastní představivosti. A šerm mi zase na oplátku dává vystavení těla do naprostého stavu vyčerpání organismu, ale se skvělým pocitem, že sám se sebou něco dělám. Dle mého názoru se člověk nemůže plně rozvíjet, pokud je jeho hlavním koníčkem jen jedna činnost. A tím myslím, kdybych dělal naplno třeba jen šerm anebo jen SW:TOR (MMORPG Star Wars: The Old Republic).“

Nejčastěji se ale respondenti shodovali ve zlepšení schopnosti porozumět a ovládat anglický jazyk.

Respondent č. 4 uvádí: „Napadá mě akorát zlepšení v angličtině, od té doby, co hraju, tak se určitě zlepšila slovní zásoba, protože ve hře angličtinu používat musíš například kvůli úkolům.“

Jak respondent již zmínil, příčinou zlepšení angličtiny je především fakt, že hlavním jazykem virtuálních světů je angličtina. Herní postavy ovládané počítačem konverzují s hráčem a zadávají mu úkoly v angličtině stejně tak jsou anglicky veškeré herní rozhraní a hlavní menu. Pokud hráč chce dosáhnout lepšího herního výsledku, orientace ve hře či si plnohodnotně vychutnat příběh herního prostředí, měl by už při vstupu do hry ovládat alespoň základy anglického jazyka. Hráčova schopnost používání anglického jazyka se poté znatelně a nenuceně zlepšuje hlavně díky zábavnému kontextu, který hra nabízí a hráč to nepovažuje jen za nudné učení. Stejný efekt by se dalo dosáhnout i u ostatních počítačových her jako jsou střílečky a strategie, ale většina těchto her bývají v českém jazyce nebo aspoň je u nich možnost češtinu stáhnout. U MMORPG je díky obrovské rozloze hry a její dynamičnosti realizace češtiny téměř nemožná.

V poslední řadě respondenti zmiňovali přínos MMORPG do reálného života v podobě sociálních vztahů s ostatními hráči.

Např. respondent č. 1 říká: „S pár kámošema z gildy, kteří jsou taky z Prahy, jsme se domluvili, že se sejdem a teď se scházíme celkem běžně, když je čas, a jdem třeba do hospody nebo provedem LAN party.“

Také je celkem známé a běžné, pokud hráči v jedné gildě spolu dlouhodobě hrají a rozumí si, tak uspořádávají tzv. gildovní srazy, kde se hráči setkají a poznají se tak i v reálném životě.



## 7. Virtuální identita

Aniž bychom si to uvědomovali, každý z nás zanechává při pobytu na internetu určité stopy našeho virtuálního já. Většinou jde o naše vytvořené "nicky", profily, různé příspěvky do diskusních fór apod. Tak vzniká jakýsi shluk virtuálních dat, která říkají, kdo jsme a jak se ve virtuálním prostředí prezentujeme. (Šmahel, 2003, str. 39-40)

To samé platí pro různé internetové aplikace jako naše internetová adresa, profil na sociálních sítích i naše virtuální postava v MMORPG. Ne vždy ale platí, že se naše prezentace na internetu musí odpovídat naší vlastní skutečné identitě, tedy skutečnosti, že jsem to já, což můžeme vidět na příkladu Petera Steinera v podobě kresleného vtipu.



**Obrázek 4: Kreslený vtip P. Steinera (wikipedia.org)**

Jak již bylo naznačeno, internet díky svým specifickým nabízí širokou škálu možností konstrukce virtuální identity od možnosti zcela se s ní ztotožnit a prezentovat se takový, jaký si myslím, že jsem, přes omezení se na prezentaci jen části sebe sama (např. nepřijímané vlastnosti) anebo přisoudit si takové vlastnosti, o kterých si myslím, že je ve skutečnosti nemám. Do virtuální identity se tak do značné míry mohou otiskovat naše sny či vědomá i nevědomá přání (Šmahel, 2003a).

Z antropologického hlediska by se takové otiskování našich snů do jiné reality dalo přirovnat k chápání snů našich pradávných předků, například australští Aborigini neznají pojem realita tak, jak ho známe my. Nepokládají otázky jako například: „Co je reálné?“ Kolik druhů realit existuje?“ nebo „Jaké má realita vlastnosti?“ stejně tak snění chápou úplně

jinak, než ho chápeme my. Pro Aboridžince snění je vstup z našeho světa do světa lidí a teprve skrze sny poznávají, co je to život a jaký život může být (K. Ackerman, 2008).

Podobně bylo prokázáno u severoamerických indiánů jejich kulturní přesvědčení, že úspěch v jejich světě snů předvídá úspěch v bdělém stavu (Devereux 1969, str. 139).

Dalo by se předpokládat, že se lidé dnes k těmto jevům znovu vrací pomocí moderních prostředků, jako jsou počítač a internet. Existuje spousta hráčů MMORPG zvaní RP hráči (Role-Playing), kteří se do své virtuální postavy vžijí a při hraní si představují, že jsou skutečně tím hrdinou uvnitř hry. Tvůrci MMORPG her dokonce vytváří těmto hráčům speciální RP servery, aby RP hráči nemohli být rušeni od běžných hráčů.

## 7.1 Srovnání virtuálního a reálného já

Při dlouhodobějším hraní MMORPG u hráčů dochází ke ztotožnění se svou virtuální postavou a vytváření určitého vztahu mezi svým reálným a virtuálním já. Toto ztotožnění se odvíjí od chování, jednání a celkové prezentace hráče v reálném a virtuálním světě.

U většiny respondentů koresponduje jejich chování, vystupování a jednání v reálném světě s virtuálním a nedochází k rozdílnému pojetí vlastního já.

Např. respondent č. 1 tvrdí: " Při hraní a komunikaci s ostatními se nějak nepřetvařuju ani si nehraju na někoho jiného. Prostě se chovám přirozeně, tak jako normálně. Rád jsem ve středu dění a často spíš vedu lidi, než abych čekal, než mi někdo něco řekne. "

Naopak u jednoho respondenta se objevila odlišnost v obou realitách. Jejich vystupování a prezentace se v jednotlivých já odlišuje. Týká se to respondenta, jehož motivace ke hraní byly slabší sociální vztahy se svými vrstevníky.

Respondent č. 3 říká: "Myslím si, že v reálu jsem spíš introvert, nejsem žádný velitelský typ, ale ve hře mi nedělá vůbec problém vést celou partu a vysvětlovat taktiky."

S tímto tvrzením koresponduje fakt, že někteří lidé se domnívají, že právě v prostředí internetu mají možnost projevit své pravé, čisté, nefalšované já, já nezátížené maskami, komplexy a rolemi reálného světa (Šmahel, 2003, str. 62).

Pokud hráč chce být ve virtuálním prostředí úspěšný a přijímaný ostatními, je jeho ztotožnění se svou virtuální postavou velmi důležité, stejně tak i sociální identifikace s virtuálním světem. Eriksen popisuje sociální identifikaci takto: „*Sociální identifikace má tedy, jinými slovy, co dočinění s tím, k jaké skupině jedinec náleží, „s kým se identifikuje“ a s tím, jak lidé etablojí a zachovávají hranice mezi námi a jimi.*“ (Eriksen, 2007, s. 65)

Tudíž, čím více hráč porozumí a ztotožní se s hodnotami, normami a kulturou virtuální komunity a čím více dojde k identifikaci se zaměřením, komunikaci a cíli vlastní herní skupiny, tím je jeho konzistence a integrita identifikace se svým vlastním virtuálním já silnější. (Prchlík, 2009)

## **7.2 Konstrukce virtuální identity v prostředí MMORPG**

V první řadě hráč při prvním spuštění hry dostane nabídku vytvoření vlastní postavy a její přezdívky, hráč může zapomenout na vrozené aspekty, jako jsou pohlaví či barva pleti a má možnost s nimi volně experimentovat. Takové vlastní vytvořené postavě se také říká avatar. V MMORPG Star Wars: The Old Republic si hráči volí také mezi stranou dobra a zla, jejich postava se pak vzhledově přizpůsobuje a ostatní hráči mohou podle vzhledu poznat, jaké záměry hráč se svoji postavou má.

Také hráč má možnost si zvolit více avatarů zároveň, někdo preferuje hrát delší dobu jen s jednou postavou a promítnout své přání a potřeby své reálné identity, jiní ze začátku více experimentují s virtuální identitou a zvolí si více postav a poté se rozhodují, která postava jim vyhovuje nejvíce.

Např. respondent č. 1 říká: "Vždy, když začínám hrát nějaké nové MMO, vytvořím tak 5,6 postav a s každou hraju maximálně hodinku a pak se zaměřím na postavu, se kterou se mi hrálo nejlíp."

Vytvoření si svého avatara dává hráči možnost vytvořit lepší verzi své osobnosti, avšak hráči spíše dávají přednost vytvořit si avatara přímo podle své vlastní osobnosti se kterou později experimentují podle toho, jak je přijímána ostatními hráči. Pokud určitá skupina nebude k hráči dostatečně přátelská, následuje proměna virtuální osobnosti. Tímto se vytváří ideální hráčům avatar, v té chvíli se hráč stává naprosto něčím novým ve virtuálním světě, než byl z počátku své virtuální existence. (Turkle, 2011, 179-182)

Yee (2006) také doplňuje tuto teorii tzv. Proteus efektem, kdy hráči přizpůsobují svého avatara také podle očekávání ostatních hráčů v různých situacích a prostředí.

Respondent č. 4 například tvrdí: "Nejradši hraju vždycky za healera (léčitel), ale vždycky v gildě máme málo tanků (bojovník v těžké zbroji), tak spíš hraju za tanka, abychom mohli chodit raidy (skupinové výpravy). "

### 7.3 Virtuální identita a gender

MUDy a později také dnešní MMORPG hrají dodnes převážně muži. U MUDů se pohybovalo procentuální zastoupení žen do deseti procent z celkového počtu hráčů. (Turkle, 2011, str. 108) Tento počet rostl až s větší dostupností pro méně technologicky znalé uživatele a rozšiřováním vysokorychlostního internetu až v letech 2004 - 2006, kdy podle Yee (2012) 30 - 40 % z celkové hráčské populace MMORPG byly ženy.

Také všichni respondenti se shodují, že virtuální světy navštěvují převážně muži, ale při pobytu ve virtuálním světě si lze všimnout, že počet postav ženského pohlaví je přibližně stejný jako počet mužských postav, také všichni respondenti potvrdili, že jednou nebo vícekrát hráli či hrají za postavu opačného pohlaví. Nicméně je téměř nemožné si s jistotou ověřit pravost pohlaví ostatních hráčů. Virtuální změna pohlaví bývá prováděna za určitým účelem. Výzkumy dokazují, že virtuální světy MMORPG jsou pozitivně diskriminační k ženskému pohlaví, např. jsou ženám ve hře od mužů dopřávány výhody v podobě virtuálních předmětů zdarma, pomáhání s herními úkoly a celkově je s ženami ve hře vlídněji zacházeno.

Respondentka č. 2 uvádí: "Když jsem začínala hrát, tak jsem se trochu bála, že se najdou drzouni, kteří se mi budou posmívat jen kvůli tomu, že jsem holka, ale nakonec se stal pravý opak, všichni jsou ke mně hned milí, lichotí mi, dokonce se mnou někteří i flirtovali. Taky během raidů (skupinové výpravy) mi často nechávají poklady a vybavení, když nějaké potřebuju, myslím, že být holka v online hře je velmi výhodné."

Nancy Baymová (2006) prováděla etnografický výzkum v jedné z prvních komunikačních online skupin zvané r.a.t.s. (rec.arts.tv.soaps). Toto fórum bylo zaměřené převážně na telenovely se sexuálním ústředním tématem a výzkum zjistil, že se zde objevovali uživatelé, kteří experimentovali s virtuální změnou pohlaví za účelem zjistit, jaké to je být ženou alespoň na virtuální úrovni. K virtuální změně pohlaví jim stačilo pouze založit ženskou komunikační přezdívku. Takový uživatelé se mohou objevit v MMORPG, kteří například virtuální změnu pohlaví zneužijí k již zmiňovanému pozitivně diskriminačnímu efektu, avšak takový uživatelé mohou vzbudit podezření například díky neúnavnému vyhýbání se audio komunikačním programům (Skype, Teamspeak). (Yee, 2012 )

Virtuální prostředí poskytuje možnosti alternativního chování, ale tyto změny nejsou vždy primárně k mystifikaci ostatních hráčů, ale mohou to psychologické experimenty hráčů vyzkoušet si vlastní psychologický potenciál. Například během jednoho výzkumu (Kendall, 2002) hráč MMORPG uvedl důvod, že hraním za ženskou postavu si pouze představuje obraz

ideální ženy.

Respondent č. například tvrdí: 6 "Tak já myslím, že většina chlapů hrajou za ženský protože ty ženský prostě vypadají dobře."

Respondent č. 5 také říká: "Jednou jsem zkusil hrát za ženskou postavu jen tak ze zvědavosti, jaké to je hrát za ženskou, moc dlouho mě to nebavilo, ale myslím si, že se ke mě ostatní chovali trochu líp a byli hodnější."

Může se také stát, že si hráči do hry přinesou genderové stereotypy, ty ale nemají ve virtuálním světě velkou roli, např. biologické atributy mezi mužskou a ženskou postavou jsou naprosto totožné, pokud mají stejnou úroveň i vybavení.

#### **7.4 Virtuální socializace**

Socializace neboli začleňování do společnosti ve virtuálním světě začíná po vytvoření hlavní postavy a následné připojení na server. Hráč na začátku prochází virtuálním světem většinou sám, můžou ale být také hráči ve skupince, pokud se znají v reálném životě a rozhodnou se hrát společně. V této fázi se hráč učí fungování virtuálního světa a jejích herních mechanik a pravidel většinou formou pozorování ostatních a následná imitace. Hráči se také mohou zeptat ostatních v herním chatu, teoreticky zaměření hráči mohou vyhledat užitečné informace na diskusních fórech.

Další fáze je vstup do komunity v podobě gild, kterou buď může najít a oslovit přes herní chat či najít na internetu přes diskusní fóra. Nově přichozího člena se ujme hráč většinou z vedoucí funkce gildy, který mu vysvětlí pravidla gildy a seznámí ho se způsoby komunikace s ostatními, což bývá například posláním hesla na gildovní Teamspeak server. Také ostatní členové gildy nováčkovi ukazují jaké jednání a chování je vhodné v dané situaci a co mu popřípadě hrozí, když pravidla nebude dodržovat, ale většinou nováčka hned zarazí, když něco udělá špatně.

Ambicióznější hráči se můžou kdykoli od své herní skupiny odtrhnout nebo tuto fázi začleňování zcela přeskočit a vytvořit komunitu vlastní, do které budou zvat nové hráče, kteří právě s hrou začali a tím vytvářet vlastní virtuální socializace, protože jako vůdce gildy má možnost stanovit si jakákoli pravidla. Příkladem je respondent č. 1, který v době výzkumu vlastnil gildu o rozloze několika desítek aktivních hráčů, jeho požadavky pro přijetí hráče do gildy byl věk 18+, aktivní hraní (připojit se alespoň několikrát za týden) a hlavně největší důraz kladl na aktivitu na komunikačním programu Teamspeak. Případného zájemce, který

nakonec splnil všechny podmínky před samotným přijetím do gildy, vyzval ke stručnému pohovoru a poté se rozhodl, zda zájemce přijme či nikoli.

Již jsem ve své práci zmínil, že gildy fungují na podobném principu jako sociální sítě, avšak samotné začlenění se do této komunity může být obtížné. Uživatel Facebooku má ve svém seznamu „přátel“ často skutečné přátele či jedince, se kterými se již setkal dříve ať už v reálném životě, či kdekoli na internetu a svým způsobem se navzájem alespoň trochu znají. Oproti tomu nový člen jakékoli gildy v MMORPG většinou ze začátku komunikuje jen se členem vedení gildy o jeho přijmutí a následně je „vržen“ mezi hráče, se kterými se v životě nesešel, jak v reálném, tak ve virtuálním životě. V takové situaci může být pro nového hráče těžké se skutečně začlenit do skupiny, zvláště pokud je hráč spíše introvertního typu. Nakonec se hráč zpravidla začlení díky své virtuální postavě, se kterou se například přidá k ostatním na nějaké gildovní společné akci ve virtuálním světě. Sám jsem se tak seznámil se spousty hráči, kteří byli ve stejné gildě, ale nechodili na gildovní Teamspeak ani se nesnažili komunikovat jiným způsobem, avšak po zmíněné společné akci se začali více začleňovat a komunikovat s ostatními.

## **Závěr:**

Téma této bakalářské práce byly herní virtuální online světy v podobě vyspělých počítačových her pro masivní počet hráčů, u kterých bez přestání roste popularita hráčů všech věkových kategorií. Hlavní důvod tak vysoké obliby je fakt, že hráči v těchto hrách nehrají jen proti umělé inteligenci, ale i proti ostatním hráčům či s ostatními hráči spolupracuje, komunikuje, navzájem si pomáhají a sdílí spolu virtuální svět, který poskytuje dobrodružství a zážitky, které jsou v reálném životě naprosto nemožné. Hráči si vytvoří své virtuální postavy a s jejich pomocí mohou ve virtuálním světě prožívat své nejtajnější sny a touhy a úspěchy svých virtuálních postav vnímají jako své vlastní.

Virtuální světy MMORPG mohou být také vnímány velmi negativně, hry, které mají například špatný vliv na děti, není to hráčům nijak prospěšné a je to jen ztráta času. Ve svém výzkumu se mi povedlo některé tyto negativní stereotypy vyvrátit a virtuální světy MMORPG mohou mít, kromě negativních vlivů na jeho reálný sociální život například díky nadměrnému hraní, také pozitivní vliv. Záleží na samotném hráči, jak MMORPG bude vnímat, zda-li dá například hře přednost před skutečným reálným životem nebo bude hru brát jen jako jednu z mnoha jeho zálib, kterým se ve svém reálném životě věnuje.

Také z práce vyplývá, že MMORPG směřuje k možnému vzniku nového způsobu online komunikace, který nahrazuje klasické internetové chaty, sociální sítě a k tomu nabízí atraktivní grafické zpracování. Pokud bude popularita tohoto fenoménu narůstat, je možné, že se nakonec dočkáme nového stupně komunikačního prostředku pro 21. století, kterému bych se i já rád nadále věnoval ve své diplomové práci.

## Použité zdroje:

ACKERMAN, Kenneth. The Dreaming, an Australian World View. [online]. 2008 [cit. 2013-07-01]. Dostupné z: <http://http://www.udel.edu/anthro/ackerman/dreaming.pdf>

Bakardjieva, Maria. Internet Society: The Internet in Everyday Life. 2005. London: SAGE.

BARTLE, Richard. Hearts, clubs, diamond, spades: players who suit MUDs. [online]. 1996 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Blinka, L.; Šmahel, D. „Addiction to Online Role-playing Games“ in *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. ed Kimberley S. Young, Christiano Nabuko de Abreu, 2011. New York: John Wiley & Sons, Inc.

BYEM, Nancy. *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community: Emergence of On-Line Community*. California: Sage Publication, 2006.

Castronova, E. Synthetic Worlds: The business and culture of online games. Univerzity of Chicago Press. 2005

DEVEREUX, George. Reality and Dream. Psychotherapy of a Plains Indian. *International Universities Press*. 1969.

ERIKSEN, T. H. Antropologie multikulturních společností: Rozumět identitě. Praha: Triton, 2007. ISBN 978-80-7254-925-2.

FLEW, TERRY a HUMPHREYS. Games: Technology, Industry, Culture. *Oxford University Press*. 2005.

GRIFFITS, D. CHAPPELL, D. Breaking the stereotype: The case of Online Gaming. *Cyberpsychology and behaviour* [online]. 2003 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: databáze EBSCO



KENDALL, Lori. *Hanging Out in the Virtual Pub: Masculinities and Relationships* Online. *University of California Press*. 2002.

Nešpor, K.. *Návykové chování a závislosti: Současné poznatky a perspektiva léčby*. Praha: Portál. 2000.

Prchlík, O. *Sociální aspekty virtuálních on-line světů a jejich přesah do života jedince*. Brno: Diplomová práce, 2009.

ŠMAHEL, David. *A internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

ŠMAHEL, David. *Souvislosti reálné a virtuální identity dospívajících. Rodiny, děti a mládež v období transformace*. 2003.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less From Each other*. New York: Basic Books, 2011.

WIEMER-HASTINGS, Peter. *Addiction to internet and online gaming. CyberPsychology and Behavior* [online]. 2005 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: databáze EBSCO

WHANG, Leon Sang-Min a Geunyoung CHANG. *Lifestyles of virtual world residents: Living in the online game „lineage“*. *CyberPsychology and Behavior* [online]. 2004 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: databáze EBSCO

YEE, Nick. *An Ethnography of MMORPG Weddings. The Daedalus Project* [online]. 2006 [cit. 2013-11-29]. Dostupné z:

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000467.php?page=3>

YEE, Nick. *Motivations of play in MMORPGs*. [online]. 2007 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>

YEE, Nick. Motivation of Play in MMORPG's: Result from a Factor Analytic Approach. [online]. 2012 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>

### **Ostatní internetové zdroje:**

Dračí doupě [online]. 2005 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: [http://old.aragorn.cz/index.php?rub=about\\_drd](http://old.aragorn.cz/index.php?rub=about_drd)

MMOData Charts v3.8. [online]. 2012 [cit. 2013-11-27]. Dostupné z: <http://www.mmodata.net/>

Meridian 59 [online]. [cit. 2013-11-29]. Dostupné z: <http://mmogames.cz/mmo-hry/mmorpg/fantasy/meridian-59-146/>

### **Zdroje obrázků:**

<http://www.dlcompare.com/games/guild-wars-2-digital-download-276>

<http://www.onrpg.com/boards/threads/141932-The-Cleft-of-Dimensions-best-MUD-around>

[http://en.wikipedia.org/wiki/On\\_the\\_Internet,\\_nobody\\_knows\\_you're\\_a\\_dog](http://en.wikipedia.org/wiki/On_the_Internet,_nobody_knows_you're_a_dog)