Univerzita Pardubice

Filozofická fakulta

Fenomén World of Warcraft

Martin Sotona

Bakalářská práce
2014

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: **2013/2014**

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Martin Sotona**
Osobní číslo:	**H09122**
Studijní program:	**B6703 Sociologie**
Studijní obor:	**Sociální antropologie**
Název tématu:	**Fenomén World of Warcraft**
Zadávající katedra:	**Katedra sociálních věd**

Zásady pro vypracování:

Ve své bakalářské práci zaměřené na téma Fenomén World of Warcraft seznamuji čtenáře, o čem hra pojednává, jaké jsou její charakteristické znaky a proč je celosvětově, tak oblíbenou a úspěšnou.
Prace je rozdělena na dvě části - teoretickou a praktickou.
Teoretická část se zabývá vysvětlením klíčových pojmů, souvisejících s tímto tématem např. počítačové hry, MMORPG (Massive(ly)-Multiplayer Online Role Playing Games), kyberkultura a kyberprostor, virtuální realita a závislost na MMORPG.
Praktická část je věnována kvalitativnímu výzkumu, který je proveden polostrukturovaným rozhovorem s několika hráči World of Warcraft. Rozhovory jsou rozděleny do tří okruhů.
Cílem mé bakalářské práce je zjistit: Co vede lidi k hraní MMORPG? Jakým způsobem se ve hře seznamují, a okrajově se dotknu problematiky závislosti, která s tímto typem her souvisí.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

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

Seznam odborné literatury:

LAZZARO, Nicole. Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. In: [online]. [cit. 2013-10-30]. Dostupné z: http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf

LEDABYL, Ondřej. Identita a závislost na online hrách [online]. Brno, 2007 [cit. 2013-10-30]. 90 l. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/64826/fss_m/MGR_diplomka_Ledabyl_final.pdf. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně.

LÉVY, Pirre. Kyberkultura: zpráva pro radu Evropy v rámci projektu "nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace". Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2000, 229 s. Jak na počítač. ISBN 80-246-0109-5.

PEKÁRKOVÁ, Kateřina. VIII. česko-slovenská konference Kvalitativní přístup a metody ve vědách o člověku: "Kvalitativní přístup pro praxi": Proč a jak zkoumat počítačové hry [online]. [cit. 2013-10-30]. Dostupné z: https://sites.google.com/site/katerinapekarkova/prace-papers/qak-2009

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

Vedoucí bakalářské práce: **doc. PhDr. Oldřich Kašpar, CSc.**
Katedra sociálních věd

Datum zadání bakalářské práce: **30. října 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **31. března 2014**

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. listopadu 2013

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem tuto práci 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 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 Pardubicích dne 30.6.2014 Martin Sotona

PODĚKOVÁNÍ:

Tímto bych rád poděkoval svému vedoucímu práce doc. PhDr. Oldřichu Kašparovi, CSc. za jeho odborné konzultace, cenné rady a věnovaný čas. Dále bych rád poděkoval mým infromantům za jejich spolupráci a poskytnuté informace, díky kterým mohla vzniknout tato práce. Rovněž bych chtěl poděkovat své rodině, přítelkyni a přátelům za podporu, důvěru a trpělivost, kterou se mnou měli při psaní.

ANOTACE

Ve své bakalářské práci zaměřené na téma Fenomén World of Warcraft seznamuji čtenáře, o čem hra pojednává, jaké jsou její charakteristické znaky a proč je celosvětově, tak oblíbenou a úspěšnou. Práce je rozdělena na dvě části - teoretickou a praktickou.

Teoretická část se zabývá vysvětlením klíčových pojmů, souvisejících s tímto tématem např. počítačové hry, MMORPG (Massive(ly)-Multiplayer Online Role Playing Games), kyberkultura a kyberprostor, virtuální realita a závislost na MMORPG.

Praktická část je věnována kvalitativnímu výzkumu, který je proveden polostrukturovaným rozhovorem s několika hráči World of Warcraft. Rozhovory jsou rozděleny do tří okruhů.

Cílem bakalářské práce je zjistit: Co vede lidi k hraní MMORPG, jakým způsobem se ve hře seznamují, a okrajově se dotknu problematiky závislosti, která s tímto typem her souvisí.

KLÍČOVÁ SLOVA

World of Warcraft, MMORPG, počítačové hry, virtuální svět, závislost na MMRPG

TITLE

The Phenomenon of World of Warcraft

ANNOTATION

My bachelor work is focused on the theme Phenomenon World of Warcraft. Work acquaints readers with treatise of the game, what is characteristic features of the game and why is game so popular and successful in the world. The bachelor work is divided into two parts – theoretical and practical. Theoretical part deals with explanation of keys concepts, which are related to this theme, for example computer games, MMORPG (Massive(ly)-Multiplayer Online Role Playing Games), cyberculture and cyberspace, virtual reality and MMORPG addiction.

Practical part is given to qualitative research, which is performed by semistructured interview with several players of World of Warcraft. Interviews are divided into three circuit.

The goal of my bachelor work is to find out: what leads people to playing MMORPG games, how people meet their playmates in the game. Also I will marginally analyze issues of the addiction, which is related with this kind of games.

KEY WORDS

World of Warcraft, MMORPG, Computer games, Virtual World, Addiction to MMORPG

OBSAH

ÚVOD **8**

1 TEORETICKÁ ČÁST **10**

1.1 Hra předmětem studií 10

1.2 Počítačové hry 13

1.2.1 Klasifikace počítačových her 14

1.2.2 Proč hrajeme počítačové hry 16

1.3 MMORPG 17

1.3.1 Vývoj žánru MMORPG 18

1.3.2 Charakteristické znaky MMORPG 19

1.4 Virtuální svět počítačových online her 21

1.4.1 Kyberkultura a kyberprostor 21

1.4.2 Virtuální realita 24

1.5 Závislost na MMORPG 26

1.6 World of Warcraft 29

1.6.1 Cesta ke vzniku World of Warcraft 29

1.6.2 Budování Fenoménu World of Warcraft 31

1.6.3 Svět World of Warcraft 32

2 PRAKTICKÁ ČÁST **35**

2.1 Cíl výzkumu a výzkumné otázky 35

2.2 Metodologie 36

2.2.1 Prostředí výzkumu 36

2.2.2 Výběr informantů 37

2.2.3 Rozhovory 37

2.2.4 Etika 38

2.3 Zpracování a srovnávaní dat z výzkumu 38

ZÁVĚR **47**

SEZNAM PŘÍLOH **53**

ÚVOD

Žijeme v moderní době, ve které jsme obklopeni velkým množstvím moderních přístrojů a technologií, které nám usnadňují práci, a díky cenové dostupnosti se pro nás stali běžnou součástí každodenního života. Děti dříve byly zvyklé trávit většinu svého volného času běháním po venku, kde se dokázaly na dlouhé hodiny zabavit s kamarády hraním různých her. Toto se za poslední roky změnilo a dětská hřiště už nejsou zdaleka tak zaplněná, jako dříve. S dostupností počítače ve většině domácností začaly čím dál tím mladší děti trávit podstatnou část svého času vysedáváním u počítače a ty dospívající už považují počítač za běžnou součást výbavy svého pokoje, který jim dokáže nabídnout nový rozměr interaktivní zábavy. Rodičům už přijde přirozené, že jejich potomci tráví část svého času za počítačem, protože jejich vrstevnicí to mají podobně. Pro rodiče to je do značné míry i pohodlnější, že nechají dítě, aby se zabavilo počítačovou hrou a sami si mnohou odpočinout nebo se věnovat svým koníčkům, na které v dnešní uspěchané době nemají tolik prostoru. „*Někdy můžeme slyšet hovořit rodiče o svém pocitu bezpečí, o tom jak jsou rádi, že jejich dítě se venku (kde je mimo jejich kontrolu) s jinými dětmi nepodílí na různých činnostech, je doma, uchráněno před drogami, násilím, klidně a tiše si "hraje" ve svém pokoji u svého počítače*."[1] Bohužel tímto způsobem dochází v sociální oblasti k tomu, že počítač se stává pro mnohé náhražkou vzájemné interakce a komunikace s ostatními lidmi. Zvlášť nebezpečný dopad to může mít na vývoj dětské osobnosti, kdy ztrácí přirozený kontakt s okolním světem a upíná se ke komunikaci ve virtuálním prostředí. Krom ztráty sociálního kontaktu s okolím může mít toto vysedávání doma u počítače neblahý dopad v podobě závislosti na hraní počítačových her nebo internetu s možnými zdravotními problémy. Pocit bezpečí je též relativní, protože na internetu je dítě vystaveno celé řadě nebezpečí, která na něj číhají, ať už v podobě násilných a šokujících obsahů stránek, virtuální šikany, zneužití osobních údajů nebo se mohou dokonce stát oběťmi sexuálního obtěžování. Ač internet můžeme považovat za jeden z největších vynálezů minulého stolení musíme bezesporu počítat, jak s jeho výhodami tak i nebezpečím, které přináší.

Aby nebylo nahlíženo na tuto tématiku, že se týká a ovlivňuje jen ty nejmladší, je třeba upozornit, že v globálním měřítku je fenomén moderních informačních technologií přítomen všude. Domnívám se, že by se společnost a její systémy nedokázala bez nich obejít a je na nich do značné míry závislá. Stačí se rozhlédnout kolem sebe a vidíme běžně lidi se sklopenými hlavami a upřeným pohledem do svých smartphonů, při vyučování ve škole je

[1] POKORNÝ V., TELCOVÁ J., TOMKO A. *Patologické závislosti*, s. 106

čím dál častěji vidět, jak notebooky a tablety vytlačuji klasický sešit a propisku. Na koncertu je k vidění spousta světýlek od záznamových zařízení, kterými si lidé fotí a točí vystoupení a hned jej sdílejí pomocí sociálních sítí se svými přáteli. Ke klasické volnočasové zábavě, jako je hraní fotbalu, posezení s přáteli v hospodě, čtení knihy nebo sledování oblíbeného seriálu přibylo hraní počítačových her. Internet se stal neodmyslitelnou součástí pro fungování v dnešní době.

Není mým úmyslem, aby tento text byl kritický nebo dokonce chápaný coby vzpoura proti moderním technologiím. Uznávám a chápu moderní trend vývoje dokonalejších a dokonalejších zařízení, které nás posouvají kupředu a ulehčují práci. Jen chci poukázat na to, jak moc jsme s nimi propojeni a ovlivňováni. Člověk by se měl zamyslet nad tím, aby jeho výtvory, které mu mají sloužit k užitku a usnadnění žití, se nestaly jeho zkázou.

Cíl mé práce je zaměřen na tématiku počítačových her, konkrétně na hru World of Warcraft, která je ikonou ve svém žánru. Bakalářskou práci tvoří dvě části: teoretická a praktická. V teoretické části se budu postupně zabývat, jak bylo na hry nahlíženo dříve (Huizinga a Caillois) a jaký je současný pohled (McGonigal), dále se budu zabývat počítačovými hrami, jejich rozdělením, kde si povíme více informací o žánru MMORPG. Postupně si dále povíme více informací o virtuálním světu online her a dále dojde na seznámení čtenáře se samotnou hrou WoW, se společností, která stála za vznikem této úspěšné značky, jakými kroky si vybudovala hra takovouto popularitu a stala se fenoménem mezi hráčskou komunitou a v neposlední řadě se pokusím nastínit čtenáři, pro lepší představivost pokud nemá vlastní zkušenost, jak vypadá svět WoW a samotné hraní. V praktické části se budu věnovat výzkumu, který proběhl na základě zúčastněného pozorování na základě výpovědí informantů. Z výpovědí se budu pokoušet odpovědět na výzkumné otázky: Co vede lidi k hraní MMORPG, jaká motivace je drží při hraní, jakým způsobem se ve hře seznamují, a okrajově se dotknu problematiky závislosti, která s tímto typem her souvisí.

1 TEORETICKÁ ČÁST

V teoretické části bude představeno několik důležitých pojmů, které se prolínají a navazují na sebe. Po vymezení těchto pojmů bude následovat představení hry World of Warcraft.

1.1 Hra předmětem studií

Zkoumání podstaty hry ve společnosti představuje pro badatele tolik, co „hlína pro růst plodin." Tato živná půda je předmětem diskuzí a vzniků různých definic, které se snaží dokázat, že nám hra neslouží účelně jen, co by prostředek zábavy, ale hledají její hlubší podstatu. Pro svoji práci jsem si z široké škály jmen, zabývajících se fenoménem hry, vybral dva představitele, které považuji za jedny z nejvýznamnějších průkopníků studií her: nizozemský kulturní historik Johan Huizinga a francouzský sociolog Roger Caillois. K těmto dvěma autorům přidávám názor americké herní návrhářky Jane McGonigal, jak vidí v dnešní době pohled na hry konkrétně na ty počítačové.

Přelomovým dílem, které mění pohled výzkumu a pojetí hry je kniha *Homo ludens* od Johana Huizingy. Zásadní myšlenkou z níž Huzinga vychází je, že hra není jen nevázanou zábavou, jak v předešlých teoriích prezentovali jeho předchůdci, nýbrž tvrdí, že charakter samotné hry je mnohem hlubšího rázu. *„Lidská kultura se rodí a rozvíjí ve hře a jako hra."*[2] Zkoumá zde podstatu a význam hry jako kulturního jevu. Nesouhlasí s předešlými definicemi hry, ve kterých je hra vnímána, co by prostředek k vybití přebytečné energie a jako příprava na dospělý život a nepovažuje ji za činnost čistě biologickou. Dle něj všechny velké původní lidské činnosti jsou protkány hrou – řeč, kultura, mýtus a kult, z nichž vycházejí velké hybné síly kulturního života: právo, doprava, průmysl, řemeslo, umění i věda. Sám definuje hru takto: *„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí", než je „všední život."*[3]

Kniha Rogera Caillois *Hry a lidé* představuje o generaci mladší teorii her. Vzniká jak z inspirace, tak v zásadní polemice s Huizingovým dílem. Svého předchůdce uznává za to, že mistrovsky analyzoval řadu základních vlastností hry a že poukázal na její důležitou roli při rozvoji civilizace. Zároveň připouští, že dílo Homo ludens není přímo studiem her, nýbrž zkoumáním plodnosti ducha hry ve sféře kultury. Ve formulaci, ve které Huizinga tvrdí:

[2] HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 7
[3] Tamtéž, s. 44

„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“[4] Caillois se vyhrazuje vůči tvrzení, že hry nemají hmotný zájem. Sám vidí tento charakter u sázek a hazardních her, které přirozeně považuje za součást světa her. Caillois definuje hru v šesti bodech jako činnost bytostně: *„svobodnou, vydělenou z každodenního života, nejistou, neproduktivní, podřízenou pravidlům a fiktivní.“*[5] Cailloisovo dílo je významné klasifikací her do čtyř skupin podle toho, jaký princip v hrách převažuje; soutěže (agón), náhody (alea), hraní rolí (mimikry) nebo závrati (ilinx).

O agónu píše již Huizinga, řadí sem veškeré typy soutěživých her s pevnými pravidly. Charakteristickým rysem je rivalita, hráč spoléhá na své vlastní schopnosti. Alea jsou hry náhody, jsou pravým opakem agónálních her. V těchto hrách výsledek nezáleží na hráči a jeho schopnostech, nýbrž je ponechán osudu a štěstěně. Mimikry jsou hry „na něco“. Hráč si představuje, že je někým jiným a vymýšlí si fiktivní svět, pouští uzdu fantazie a hraje svojí roli. Ilinx zahrnuje hry, ve kterých se hráč snaží uspokojit svou touhu porušením stability a rovnováhy vlastního těla a vyprovokovat tak zmatek ve vlastním vědomí. *V samotných kategoriích her ještě rozlišuje dva protichůdné principy – paidia a ludus. Paidia je princip fantazie, bujarosti, volné improvizace, naproti tomu ludus jsou pravidla a překážky ve hře*.[6] Překážky jsou formovány, tak aby se pro hráče stávaly s rostoucím postupem ve hře obtížnějšími.

R. Caillois ve své knize věnuje kapitolu zkáze her. K té podle něj dochází, pokud se hra dostane do přímé konfrontace s realitou, v tom případě se pak hry *agón* mění v násilí, touhou po moci, *alea* se proměňuje v pověrčivost a astrologii, *mimikry* se změní v rozdvojené osobnosti a ilinx se promění v alkoholismus a braní drog.[7] Dětská hra školních dětí v současnosti

K těmto dvěma významným jménům zabývající se tématikou hry ve společnosti přidávám aktuální pohled ředitelky oddělení herního výzkumu a vývoje Institutu pro budoucnost a herní návrhářky Jane McGonigal, jak sama vidí hry v dnešní době a jakou roli mohou počítačové

[4] HUIZINGA, J. *Homo ludens,* s. 24-25
[5] CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 31-32
[6] KAMENSKÁ, L. *Dětská hra školních dětí v současnosti*, s. 18
[7] CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 75

hry v budoucnu mít pro lidstvo. Pro tuto práci se zaměříme konkrétně na segment online počítačových her, o kterém se Huizinga ani Caillois neměli možnost vyjádřit, protože v jejich době počítačové hry neexistovaly, respektive teprve byly v plenách. Počítače tehdy sloužily primárně pro vědecké účely a samotný rozmach mezi populací zaznamenaly až v devadesátých létech 20 stol.

Na konferenci TED (Technology, Entertainment, Design) v roce 2010 vystupuje Jane McGonigal s prezentací na téma: *Hraní her může učinit svět lepším*.[8] Přichází s plánem, jak by se dalo využít mechanismu u her jako World of Warcraft, které dávají hráčům prostředky k záchraně světů a učí je návykům hrdinů, k řešení problémů skutečného světa. Při hraní tohoto typu hry vzniká pocit nazývaný epické vítězství, což je mimořádně pozitivní výsledek, o kterém jsme netušili, že je vůbec možný, dokud jsme ho nedosáhli. Jedná se o pocit nadšení, optimismu a zjištění čeho jsme doopravdy schopní. McGonigal dále tvrdí, že toto je ten stav, který potřebujeme naladit u milionů lidí řešících problémy po celém světě, chceme-li se pokusit vypořádat s překážkami příštího století jako hlad, chudoba, klimatické změny, globální konflikt. Proč se uchylujeme k hraní her? Máme totiž pocit, že nejsme v realitě tak dobří jako ve hrách. Když se pohybujeme v herním světě, stáváme se nejlepší verzí nás samotných. Tou, která se stává úspěšnou, dokáže okamžitě pomoci, která vydrží u problému, tak dlouho, jak je třeba, která se po neúspěchu zvedne a zkouší to znovu. Ve skutečném životě, když nás potká neúspěch, když se střetneme s překážkou, často se tak necítíme. Cítíme se přemoženi, úzkostně, možná deprimovaně a frustrovaně. Při hraní tyto pocity nemáme. Začala proto přemýšlet, v čem tyto hry z nás dělají lepší verzi nás samotných. Dospěla ke čtyřem závěrům. Tou první je *naléhavý optimismus* neboli extrémní sebemotivace která dává hráči víru vypořádat se s překážkou a tím naději na úspěch. Hráči jsou mistři ve spřádání pevné *sociální struktury*. Společné hraní her upevňuje důvěru, pouta a spolupráci mezi hráči. Třetí vlastností je *blažená produktivita*. Hraní je svým způsobem práce, zejména v organizované skupině lidí v online hře. Průměrný hráč World of Warcraft hraje 22 hodin týdně, a to je něco jako poloviční úvazek v zaměstnání. A hráči to dělají rádi, protože je "herní práce" baví a naplňuje. Jako čtvrtou vlastnost řadí *epický význam*. Hráči milují účastnit se impozantních misí a lidských příběhů, tento pocit vyvolává v hráčovi smysluplnost existence, dává mu cíl, který jej motivuje k neuvěřitelným výkonům. Tyto čtyři vlastnosti dávají hráči pocit, že jsou supermocnými jedinci plní naděje ve schopnosti změnit svět. Jediný problém je, že hráči věří, že jsou schopni změnit svět virtuální, a ne ten skutečný.

[8] McGONIGAL, J. http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world

Ekonom Edward Castronova zkoumá, proč lidé investují tolik času, energie a peněz do online světů, a říká*: "Jsme svědky něčeho, co se nedá nazvat jinak než masivním únikem do virtuálních světů a prostředí online her."*[9] Hráči totiž mohou ve virtuálních světech dosáhnout lepších výsledků, než ve skutečném životě, hra je odměňuje za jejich snahu lépe než skutečný svět a proto tráví více času ve světě online her. McGonigal říká, že je to logické prozatím, ale v žádném případě to není ideální situace. Musíme začít budovat skutečný svět podobně jako hru. Za účelem využít schopnosti hráčů k řešení problémů reálného světa už vytvořila několik her, které využívají technologie alternativní reality a rozšířené reality, které propojují herní svět se světem reálným. Pomocí hry *World Without Oil* hledá způsob, jak se vyrovnat s klesajícími zásobami ropy. Ve hře *Superstruct* vyvinuté na půdě Ústavu pro budoucnost mířila ještě o kousek výš. Staví hráče do situace, kdy lidstvo podle výpočtů superpočítače zbývá pouhých 23 let existence na zemi. Výsledkem bylo více než 500 potenciálních postupů, jak zachránit lidstvo. Třetí hrou, na které se Jane McGonigal podílela ve spolupráci s Institutem světové banky (WBI) je *Evoke*. Hra má za cíl seznámit hráče se sociálními problémy světa a pomoci hledat jejich řešení. Pokud hru dokončíte, dostanete certifikát od WBI, jako Sociální inovátor roku 2010.

1.2 Počítačové hry

Za poslední dvě dekády proběhl neustálou modernizací a rozvojem technologií obrovský posun dopředu a z původně nákladných strojů, které byly použity především pro oblast vědeckou než osobní, se stal počítač jednoduše získatelným, uživatelsky nenáročným a cenově dostupným pro většinu lidí.

V současnosti téměř každá moderní domácnost vlastní minimálně jeden počítač. Ten je používán nejen pro pracovní a studijní účely, ale čím dál častěji i jako zdroj zábavy ve volném čase. Vzniká široká škála různých počítačových her, které dávají hráči pocit vymanění se z běžného způsobu života, při kterém se ponoří do virtuálního světa. Obecně lze tyto hry popsat jako *alternativní modely reálného světa, jako simulace jeho pravidel a vztahů*.[10] Počítačové hry můžeme zařadit mezi jedny z hybatelů technologického vývoje výpočetní techniky, protože se zvyšujícími hardwarovými nároky her dochází k vzniku výkonnějších počítačů, aby tak byly uspokojeny požadavky uživatelů. Hry, jak už vyplývá ze samotného slova, mají sloužit k zábavě, uvolnění a relaxaci a však důsledkem, kterým jsou hry mnohdy prezentovány médii a laickou veřejností, tak bývají označovány za něco

[9] McGONIGAL, J. http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world *(11m20s)*

[10] POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. *Patologické závislosti*, s. 101

nebezpečného a podobně jako je nahlíženo na nebezpečí internetu, tak i hraní her je posuzováno jednostranně. Tento fakt vysvětluje Vaculík tím, že názorová nevyváženost může být způsobena neznalostí problematiky počítačových her.[11]

1.2.1 Klasifikace počítačových her

Současný trh nabízí nespočetné množství PC her, které lze rozdělit do jednotlivých herních žánrů. Tuto kategorizaci je však nutné brát s rezervou, protože nikde neexistují přesné normy, podle kterých by se žánry určovaly.[12] Vlivem technického pokroku a měnících se požadavků hráčů se hry neustále vyvíjí. Vznikají nové typy her, přetvářejí se do nové podoby, případně dochází ke kombinování oblíbených stylů do jednoho, neatraktivní a neperspektivní hry naopak zanikají.

Základní rozdělení her je podle počtu hráčů na hry pro jednoho hráče (singleplayer) a na hry pro více hráčů (multiplayer). V singleplayer hrách postupuje hráč podle předem daného scénáře, který mu „nalajnovali“ vývojáři, o proti tomu v multiplayer hrách buď spolu hráči spolupracují (cooperative) nebo mezi sebou navzájem soupeří a soutěží (competitive), scénář si tvoří sami hráči. Hraní her pro více hráčů může probíhat buď na jednom PC, nebo častěji prostřednictvím sítě (LAN, internet).

Počítačové hry se v současnosti dají kategorizovat do těchto herních žánrů (viz níže), přičemž povětšinou hra spadá do více žánrů současně, dochází k prolínání nebo vytváření nových specifických žánrů.

Adventure hry

Adventury jsou dobrodružné hry, kde je důraz kladen na přemýšlení, hledání indícií a plnění různých hádanek. Hráč řeší logické úkoly a postupuje simulovaným dějem. Podle zpracování se dělí na textové a grafické, podle obsahu na akční nebo logické (Tomb Raider, The Walking Dead)

Akční hry

Tento druh her představuje bojové hry, kde námětem je likvidace nepřátel. Mohou jimi být lidé, nestvůry, stroje, atd. Zpravidla je cílem těchto her přesun přes území nepřátel, které je třeba zneškodnit a dopravit se z počáteční pozice v lokaci k hlavnímu úkolu. Hlavní dějový scénář může být doprovázen doplňujícími vedlejšími úkoly. Podle zpracování se dělí 3D akční hry na:

[11] LEDABYL, O. *Identita a závislost na online hrách*, s. 37
[12] POHL, O. *Počítačové hry*, s. 76

- FPS – střílečka z pohledu první osoby (Call of Duty, Counter Strike)
- TPS – střílečka z pohledu třetí osoby (Splinter Cell, Mafia)

Arkády

Arkády jsou nejčastěji hrané na kola, které se stupňovitě stávají obtížnými. Arkády dělíme na bojové, logické, plošinové, sportovní, závodní (Super Mario, Prince of Persia)

MOBA (Multiplayer online battle arena)

MOBA hry často také označované jako ARTS (akční real-time strategie) se těší v současné době enormní oblibě. Princip hry spočívá v tom, že proti sobě soupeří dva týmy, zpravidla 3-5 hráčů v týmu, kteří se snaží společnými silami dobýt soupeřovu základnu. Obecně lze popsat, že MOBA hry kombinují mix RPG a RTS v multiplayerových týmových bitvách. (League of Legends, Dota2)

RPG (Role-playing games)

Pro RPG hry je charakteristickým prvkem hraní role, v České republice jsou tyto hry ustálené pod názvem hra na hrdiny. Hráč putuje ve fantasy světě, bojuje, plní úkoly Během hry získává jeho postava zkušenosti, pomocí kterých si zlepšuje a odemyká své schopnosti. Podle zpracování dělíme na textové a grafické. Podle obsahu dělíme RPG hry na:

- akční RPG zvané též “diablovky” (Diablo, Sacred)
- epické RPG (Dragon Age, Mass Efect)
- MMORPG (World of Warcraft, Guild War 2)

Simulátory

V těchto hrách lze simulovat téměř cokoliv, prostředí, dopravní prostředky, ale i chování člověka. Využití simulátorů slouží např. k zaučování pilotů, kosmonautů či vojáků, pro které je pomůckou nasimulováni skutečných situací, se kterými se ve svém zaměstnání mohou setkat. Existuje řada simulátorů různého typu, např. simulátor života, letecký, závodní, sportovní, vojenský. (ArmA, The Sims)

Strategické hry

Strategické hry jsou takové, které vyžadují od hráče logické myšlení, osvojení systému hry, vytvoření strategie a taktiky umožňující řídit a rozvíjet rozsáhlé prostředí hry k dosažení vítězství. Strategie rozlišujeme na:

- tahové strategie (Heroes of Might and Magic, série Total War)
- realtimové strategie (Warcraft, Starcraft)

- budovatelské strategie (Caesar, SimCity)

1.2.2 Proč hrajeme počítačové hry

Podle Pokorného[13] to co činí PC hry přitažlivým pro různé lidi, lze shrnout do několika důvodů:

- dostupnost
- pochopitelnost a jasnost pravidel
- zjednodušení světa
- nabídka různých životních "zkoušek" a "životních situací"
- nabídka poznání neznámého, nového, netradičního
- umožnění odpoutání od reality
- umožnění činností, které jsou v reálném životě nebezpečné, případně společensky sankcionované
- poskytnutí uspokojení z výhry a možnosti hraní různých rolí
- prožitek pocitu moci z množství konstruovat sebe, svou identitu, jiný svět než ten, ve kterém se lidé za normálních okolností pohybují. Hry umožňují různé druhy aktivit, včetně jejich emocionálních doprovodů.

Proč hrajeme počítačové hry se ptá ve své práci i Lazzaro[14] a podává následující vysvětlení. Lidé mají rádi, když nemusejí přemýšlet a zabývat se věcmi a povinnostmi, které se týkají jejich práce nebo školy. Jiní hry berou jako možnost prohloubit své schopnosti a zkušenosti. Při hraní her se u hráčů vytvářejí emoce, podle kterých můžeme hry rozdělit do čtyř klíčů:

1. Tvrdá zábava: Hráči oceňují příležitost k překonání výzvy, problému, potřebu strategického uvažování. Spoléhají na promyšlenou strategii, než na štěstí. Jejich touha je být nejlepší a vybudování respektu.

2. Lehká zábava: Hráči oceňují intriky a jsou zvědaví, vyhledávají virtuální dobrodružství, které zaměstná celou jejich pozornost. Rádi objevují herní svět a poznávají nové lidi. Chtějí přijít na hlubší podstatu hry a proniknout do samotného příběhu.

3. Změněné stavy: Hráči si užívají změnu vnitřních pocitů plynoucích z vzrušení nebo úlevy. Mají ze sebe lepší pocit při hraní, než v běžném životě. Při hraní jsou v něčem lepší, na čem jim záleží.

[13] POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. *Patologické závislosti*, s. 102
[14] LAZZARO, N. *Why we play games: Four keys to more emotion without story*

4. Lidský faktor: Hráči využívají hry jako prostředku navazování sociálních kontaktů. Pro tyto lidi není hraní hry nejpodstatnější, podstata tkví v budování sociálních vazeb a poznávání nových lidí, se kterými prostřednictvím hry mohou trávit svůj čas.

1.3 MMORPG

MMORPG neboli Massively Multiplayer Online Role Playing Games v českém překladu „Hromadné online hraní na hrdiny“ překládané též, jako online hry na hrdiny. Patří k oblíbenému žánru počítačových her, které se s dostupností internetu rozšířily mezi hráčskou komunitu, kde si našly své místo. K samotnému hraní, jak už vyplývá z úvodních vět, je zapotřebí kromě počítače a herního softwaru i internetové připojení, pomocí kterého se hráči připojují ke svým herním účtům, které jsou uchovávány na herních serverech po celém světě prostřednictvím, kterých se cestují do virtuálního světa, ve kterém dochází k interakci s okolním prostředím, a kde participují spolu s dalšími takto připojenými hráči. Rozdíly mezi “tradičními” PC hrami a MMORPG je celá řada, mezi nejpodstatnější rozdíly patří podle Pekárkové[15] tyto:

1. Svoboda: Virtuální svět představuje poměrně rozsáhlý prostor, po kterém se hráč může libovolně pohybovat, sám rozhoduje o tom, co bude ve hře v danou chvíli dělat (naproti tomu v „tradičních“ počítačových hrách existuje určitý scénář a úkolem hráče je tento scénář co nejlépe plnit).

2. Sociální kontakt: K hernímu serveru se připojuje v jednu chvíli velké množství hráčů (proto také massively multiplayer). Hráči mají příležitost mezi sebou komunikovat, pomáhat si, spolupracovat při dosahování herních cílů anebo mohou mezi sebou zápolit a měřit své síly.

3. Nezávislost herního světa: Nezávislostí herního světa chápeme tak, že svět trvá, i když hráč právě nehraje. Běžná počítačová hra je zcela závislá na svém hráči, bez něj neexistuje. Herní svět v MMO hrách trvá stále, nezávisle na tom, zda je v něm hráč přítomen. To může v řadě hráčů vyvolávat pocit, že když nehrají, tak o něco přicházejí.

4. Hraní role: Jde o to, že hráč v herním prostředí není „sám za sebe“, ale participuje v něm prostřednictvím virtuální postavy, kterou sám vytváří podle určitých pravidel. Virtuální postava má určité počáteční charakteristiky dané rasou (např. člověk, elf, trpaslík, ork…), povoláním (např. druid, mág, válečník…). Další charakteristiky získává v průběhu svého vývoje, který je přirozeným důsledkem participace postavy v prostředí.

[15] PEKÁRKOVÁ, K. *Proč a jak zkoumat počítačové hry*

1.3.1 Vývoj žánru MMORPG

Za prvotní impulz můžeme považovat Tolkienova Pána prstenu, který je považován za zakladatele novodobé hrdinské fantasy a jeho dílo je jakousi předlohou pro další vývoj tohoto žánru. V roce 1974 spatřila světlo světa hra Dungeons & Dragons, kterou můžeme obecně považovat za počátek moderních her na hrdiny a v širším pojetí počátek celého RPG a MMORPG průmyslu.

D&D má přesně daná pravidla, na základě kterých hráči přejímají role svých fiktivních hrdinů, skrze které prožívají dobrodružství ve fantasy světě, bojují s fiktivními nestvůrami, řeší záhady, získávají poklady a cenné artefakty. Plněním úkolů a nástrah v průběhu hry, získávají postavy zkušenostní body, díky kterým se stávají mocnějšími. Samotné hraní se odehrává u stolu, přičemž jeden z aktérů přejímá roli Dungeon Mastera, který dohlíží na správný průběh hry a dodržování pravidel. V České republice na námět D&D vznikla hra Dračí doupě. Tyto hry existují do dnes a mají stále své skalní fanoušky, kteří prostřednictvím nich vstupují do jimi řízeného fantasy světa, aniž by potřebovali pro hraní počítač.

V 80. a 90. letech s rozšířením počítačů začaly přicházet první počítačové hry, které převáděly do herní a vizuální podoby existující D&D pravidla, či vytvářely pravidla a světy nové. Začaly se objevovat hry typu MUD, které jsou prvním typem online RPG her. Touto tématikou se zabýval více Bartle[16]. MUD hry probíhají pomocí textového dorozumívání, kdy hráči prostřednictvím svých fiktivních postav spolupracují a vytváří příběh s ostatními členy družiny. S absencí grafického prostředí je větší důraz kladen na představivost samotných hráčů. Postupem času byly tyto hry vytlačovány jejich novějším nástupcem MMORPG, které již fungovaly na grafickém zpracování, které bylo pro oko uživatele líbivější a jednoduší na přehlednost, proto netrvalo dlouho a tento žánr získával na oblibě a ruku v ruce s rozšiřováním internetu navyšoval svou herní komunitu. Za prvního průkopníka MMORPG můžeme považovat hru Ultima Online vydanou v roce 1997. Následovaly hry jako Everquest, Final Fantasy XI, Lineage II. Komerční úspěchy vedly k vytváření nových a nových her, které lákaly stále větší množství hráčů. V roce 2004 vstoupil na trh první díl World of Warcraft, který sklidil velký obdiv a hned se stal celosvětovým hitem a jasným fenoménem mezi žánrem MMORPG. K dalším populárně oblíbeným hrám tohoto žánru můžeme jmenovat: Guild Wars 2, Star Wars: The Old Republic, The Lord of the Rings Online. Nedávno vyšla očekávána hra The Elder Scrolls Online, která vychází s úspěšné singleplayerové série. Jako

[16] Bartle, R. *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs*

ne zcela typickou hru s RPG prvky, která také patří do MMO her a těší se velké oblibě je World of Tanks.

1.3.2 Charakteristické znaky MMORPG

Typické krom ohromného množství lidí, kteří spolu tráví čas ve hře je pro MMORPG, že po zakoupení, nainstalování hry a vytvoření účtu musí hráč zpravidla každý měsíc odvádět poplatky za herní požitek (pozn. lze zakoupit předplatné, ať už na 3 měsíce, půl roku nebo celý rok, liší se dle herního titulu). Některé MMORPG hry jsou ušetřeny placení měsíčních poplatků, jedná se o takzvané Free to play hry a jediné, za co dá hráč peníze, je za zakoupení hry samé. Většinou je u těchto her integrovaný systém mikroplateb, kdy je hra hraná zdarma, ale lze si do ní kupovat za reálné peníze, případně za virtuální měnu, kterou je nutné směnit v příslušeném kurzu na potřebné platidlo různá vylepšení. (např. u Guild Wars 2 tento systém funguje, tak že za reálné peníze dostanete určité množství gemů, za které si kupujete různé skiny brnění, dočasné vylepšení, apod. zároveň je možné virtuální platidlo v tomto případě zlaťáky směnit v určitém kurzu, který se mění za gemy, takže v konečném důsledku pokud člověk doopravdy nic více nechce platit reálnými penězi, tak nemusí, aniž by ho to znevýhodňovalo oproti jiným hráčům.)

Na začátku hry si hráč vytvoří svoji postavu, které vybere pohlaví, poté si volí frakci, ke které se přidá. Existují různé frakce, mezi kterými na pozadí hry probíhá konflikt (dobro vs. zlo). Po zvolení strany má možnost hráč výběru z několika ras (lidé, trpaslíci, elfové, orkové, apod.). Každá rasa se mimo svého unikátního vzhledu liší, také v odlišnosti počátečních atributů (např. orkové mají větší sílu, oproti tomu elfové jsou obdařeni vyšší inteligencí). Ještě, než dojde k vytvoření samotného avatara, kterému dá hráč jméno, vybere si některé z nabízených povolání (válečník, mág, šaman apod.) a postavě vdechne osobitý vzhled v rámci nastavených možností dané hry.

Po prvním připojení do hry se spustí intro, které zasvětí hráče do příběhu hry a historie rasy, za kterou bude vystupovat ve hře. Poté se už hráč dostane k samotnému hraní. Objeví se v začátečnické lokaci, která funguje, co by tutoriál, aby se hráč seznámil s mechanismem hry a postupně si jej osvojil. V rozsáhlém virtuálním světě, který je většinou dělen na jednotlivé lokace, které se liší prostředím a náročností, se vydává hráč za dobrodružstvím, aby mohl hráč objevovat svět, navštěvovat nové lokace a mohl čelit silnějším nepřátelům při svém putování, musí vylepšovat úroveň svého avatara, kterého dosahuje plněním úkolů (questů), zabíjením nepřátel, prozkoumáváním nových oblastí, výrobních dovednost atd. Tento proces nazývají hráči levelování nebo expení. S tím jak se zvyšuje úroveň postavy, tím jsou hráčově postavě

do cesty kladeny náročnější překážky, vyžadující lepší vybavení a v nejtěžších uzavřených oblastech tzv. dungeonech je třeba k dosažení úspěchu kooperace s ostatními hráči.

Prostředí, které vytvářejí MMORPG, jsou virtuální reprezentací reálného života, jak ho známe, pozměněného prostřednictvím fantasy prvků. Hlavním nesouladem mezi těmito dvěma světy je fakt, že oproti reálnému, není ve fantasy světě postihován hráč za svůj neúspěch. Hráči mohou úkoly opakovaně provádět a zkoušet je, do té doby, než se jim je podaří splnit. Největším rozdílem oproti reálnému světu je ten, že při větších problémech či nepříjemné situaci lze z fantasy světa uniknout, a to pouhým vypnutím hry.

Hlavním charakteristickým znakem těchto her, díky kterému se odlišují od všech ostatních her, je, že hráč nehraje sám. Ve hře hraje současně s mnoha dalšími takto připojenými hráči. Cole a Griffiths[17] označují MMORPG jako extrémně sociální - ve hře můžou být v jeden okamžik přítomno tisíce dalších avatarů, s nimiž hráč přichází pravidelně do kontaktu.

Proč hraje MMORPG takové množství lidí? Pokládá si otázku Nick Yee[18] a za hlavní motivační faktory považuje:

1. **Faktor výkonu**
   - *vývoj:* touha po zisku moci a uznání mezi hráči, rychlý postup hrou a hromadění bohatství a úspěchu ve hře
   - *herní mechanika:* zájem o nalezení systému pravidel hry s cílem optimalizovat nastavení postavy, bojových strategií atd.
   - *soutěž:* touha vyzývat, poměřovat síly, bojovat s ostatními hráči
2. **Faktor sociální**
   - *socializování:* komunikace s jinými hráči, začlenění do společnosti, navazování nových přátelství
   - *vztahy:* snaha o vybudování dlouhodobých vazeb mezi jinými hráči
   - *spolupráce:* podílení se na organizovaných akcí skupiny, radost z překonání překážky společnými silami
3. **Faktor ponoření**
   - *objevování:* nalézání a znalosti o věcech skrytých ostatním hráčům, objevování virtuálního světa, plnění questů, hledání skrytých míst apod.
   - *hraní rolí:* vytváření postav s vlastním životním příběhem

[17] GRIFFITHS, M. D., COLE, H. *Social interactions in massively multiplayer online role- playing gamers. CyberPsychology & Behavior*
[18] YEE, N. *A Model of Player Motivations*

- *vizáž:* hráči mají rádi, když si mohou upravovat vzhled své postavy, aby pro ně byla jedinečnou a odlišil se tak od ostatních hráčů
- *únik:* využívání virtuálního světa k odpočinku a úniku před problémy reality

Nick Yee[19] ve svých studiích dále poukázala na rizika stereotypního pohledu na hráče MMORPG, jak se děje často v médiích. Ve skutečnosti je věkový rozptyl zcela odlišný od běžné představy, že hraní MMORPG je pouze doménou dětí a adolescentů. Průměrný věk hráčů se pohybuje kolem 26 let a pouze čtvrtina hráčů jsou teenageři. Z oslovených hráčů pro dotazníkový průzkum tvořili 22% studenti, oproti tomu mezi pracující patřilo 50% všech dotázaných. Z toho vyplývá, že hraní počítačových her není převážně studentskou zábavou, jak bývá nesprávně označováno společností. Průměrný hráč libovolného věku hraje 23 hodin týdně.

1.4 Virtuální svět počítačových online her

Virtuální světy vznikají v prostředích virtuální reality a kyberprostoru, ve kterých se uživatelé pohybují a mezi kterými dochází k interakcím a komunikaci. I když jsou si významy pojmů kyberprostor a virtuální realita podobné, tak se od sebe liší. Pokusím se v této kapitole v krátkosti shrnout rozdíly mezi těmito termíny.

1.4.1 Kyberkultura a kyberprostor

Každodenní používání informačních technologií (ICT) pozměnilo určité zásady společenského života i chování. Jejich příchod do běžného života způsobil vznik i nového řádu kultury - tzv. kyberkulturu. Mezi nejcitovanější definice patří ta od francouzského filozofa P. Lévyho, který definuje kyberprostor a kyberkulturu takto: *„Kyberprostor (který nazývám také „síť“) je nové komunikační prostředí, které povstává z celosvětového propojení počítačů. Tento termín označuje nejen hmotnou infrastrukturu digitální komunikace, ale zároveň nesmírný oceán informací, který v ní sídlí, stejně tak jako lidské bytosti, které se po něm plaví a zásobují jej. Novotvar kyberkultura zde označuje soubor technik (materiálních a intelektuálních), praktických zvyklostí, postojů, způsobů uvažování a hodnot, které se rozvíjejí ve vzájemné vazbě s růstem kyberprostoru.“*[20] Macek dělí kyberkulturu na ranou a současnou. K pojmenování historických i současných hackerských subkultur, hnutí spojeného s literárním kyberpunkem a skupin uživatelů počítačových sítí lze souhrnně označovat kyberkulturou *(Utopické koncepty)*. Tento pojem bývá uplatňován jako

[19] YEE, N. *The Demographic, Motivations and Derived Experiences of User of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*
[20] LÉVY, P. *Kyberkultura*, s. 15

futurologická metafora pro budoucí či vznikající formy společnosti, transformované pokročilými informačními technologiemi *(Informační koncepty).* Zároveň slouží jako pojmenování kulturní praxe, spojené s využíváním ICT, zahrnutí kulturních aspektů reálného světa promítnutých do virtuální reality *(Antropologické koncepty)* a v neposlední řadě také jako označení historické i aktuální reflexe a výzkumu nových médií *(Epistemologické koncepty)* viz přehledné rozdělení stávajících konceptů kyberkultury dle Macka[21].

Na základě kyberkultury byla zformulována i nová koncepce antropologie nazývaná antropologie kyberkultury. Mezi první průkopníky patří Arturo Escobar, který ve své eseji *Welcome to Cyberia* označuje studium kyberkultury za novou oblast antropologické praxe, zabývající se, kulturními konstrukcemi a rekonstrukcemi, na nichž jsou nové technologie založeny, a které naopak přispívají k jejich utváření.[22] „*Kyberkulturu podle něj charakterizují vazby na sféru počítačových a informačních technologií, formující takzvaný režim technospolečenství a na oblast biotechnologií, dávající vzniknout režimu biospolečenství. Tyto kulturní režimy či procesy, jakési kulturní diskursivní a narativní rámce, tvoří společně základ režimu kyberkultury*.“[23]

Skeptičtější náhled nabízí antropolog David Hakken v díle Cyborgs@Cyberspace. Nepracuje však s pojmem kyberkultura, ale zaměřuje se na kyberprostor, který definuje jako *„sociální arénu, do níž vstupují všichni sociální aktéři, kteří používají ke vzájemné sociální interakci pokročilé informační technologie*.“[24]

S příchodem nových médií a jejich postupným začleňováním do společnosti se objevila řada nových kulturních i sociálních aspektů, které dříve nebylo možné realizovat. Více se potencionálem formování kybelkutruty zabývá I. M. Havel v díle *Jitro kyberkultury*[25].

Mezi hlavní realizátory kyberkultury se řadí online komunity, též pojmenovávané jako virtuální komunity, protože při střetávání lidí v těchto komunitách nedochází k *face to face* kontaktu. Téma online komunit je široce rozpracováno v článku Samuela M. Wilsona a Leighton C. Petersona *The Anthropology of Online Communities*. Cílem autorů je prošetřit zda je možné tyto komunity studovat pomocí antropologie. Dále se v textu snaží obsáhnout, jaké konkrétní praxe a fenomény díky tomuto prostředí vznikají. Online komunity lze charakterizovat pomocí schopnosti komunikovat a interagovat se v online prostoru. Jedná se o skupinu lidí, kteří mezi sebou komunikují jiným způsobem, než osobním kontaktem.

[21] MACEK, J. *Koncept rané kybelkutrury*
[22] ESCOBAR, A. *„Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture.“* (Escobar 1994: 212)
[23] MACEK, *Koncept rané kybelkutrury*
[24] Tamtéž
[25] HAVEL, I. M. *Jitro kyberkultury*

Dorozumívat se mohou mnoha způsoby, např. telefonní komunikací, e-mailem, prostřednictvím chatu nebo přes sociální sítě. Online komunita je výraz přímo pro skupinu lidí, která využívá ke komunikaci počítačovou síť. Prostor, ve kterém se skupinky „scházejí" a komunikují, se nazývá kyberprostor. William Gibson ve své světoznámé knize *Neuromancer*, za kterou dostal i několik prestižních cen, pokládá za kyberprostor určitý prostor, který leží mimo tělesný svět člověka. Chápe ho tedy jako halucinaci.[26] Oproti tomu autoři Wilson a Peterson odkazují na výrok Philipa Agreho, že internet by se nedokázal vyvíjet bez kontaktu s reálným světem, ale naopak je v něm čím dál více zakotvený[27]. Internet funguje jako jakýsi odkaz na existující fyzickou globální infrastrukturu ve světě. Je využíván jako prostředník různých forem této infrastruktury, např. World Wide Web, email či multi-uživatelské interaktivní prostředí, jako jsou chatovací místnosti[28]. Už pouhé slovní spojení World Wide Web předznamenává určitou síťovou propojenost celého systému. Celek je tvořen infrastrukturou, která jednotlivé prvky systému propojuje a pomáhá jim vytvářet vzájemné vztahy. Z obecného hlediska by mohla na tento fenomén být aplikována strukturalistická perspektiva. Každý jedinec, který se zapojí do takového celku, se podle své pozice upíná k jakémukoliv jinému prvku v dané struktuře. Pomyslným vrcholem takového propojení v prostředí online her představují MMORPG. Vytvářejí totiž síť vztahů mezi velkým množstvím hráčů, kteří se zároveň připojili do simulovaného virtuálního světa hry.

Kyberprostor nemůže nabýt své konkrétní podoby jen tak. Jeho východiskem musí být určitý zdroj imaginace. U světa World of Warcraft vychází imaginace z žánru fantasy. Největší podobu prostředí této hry můžeme nalézt s fantasy světem J. R. R. Tolkiena. Celoživotní čtenář, spisovatel a fanoušek žánru fantasy Derek M. Buker uvádí dva konkrétní typy fantasy, které můžeme pozorovat ve hře WoW - epic fantasy a quest fantasy. Quest fantasy se ve hře objevuje především ve formě prvků plnění různých úkolů. S plněním úkolů je spojen další prvek quest fantasy, a to nabývání zkušeností, objevování nových míst nebo získávání nových předmětů, díky čemu se postupně rozvíjí celá postava hráče. Epic fantasy je ve hře zastoupena rozsáhlou historií, která je potřebná nejen pro prosté stvoření nového virtuálního světa, ale také k seznámení hráče s jeho komplexní historií a minulostí, jakou máme my o našem reálném světě.[29] Online prostředí World of Warcraft nemůže být chápáno pouze jako herní prostředí, ale velice důležité chápání této hry je i jako prostor sociální. Herní prostředí lze brát jako základnu pro spojování velkého počtu jedinců a ke které se tito jedinci

[26] GIBSON, W. *Neuromancer*, s. 58
[27] WILSON, S. M., PETERSON, L. C. *The Anthropology of Online Communities*, s. 451
[28] WILSON, S. M., PETERSON, L. C. *The Anthropology of Online Communities*, s. 452
[29] BUKER, D. M. *The Science Fiction and Fantasy Reader's Advisory. The Librarian's Guide to Cyborgs, Aliens, and Sorcerers*, s. 118 a 123

vztahují a vracejí. V rámci herního prostoru jim poskytuje možnost se socializovat, seznamovat a udržovat nadále takto vzniklé vztahy. David White, který je výzkumníkem v mediální oblasti Univerzity v Oxfordě, využívá ve své práci pojem „třetí místo", který byl definován sociologem Rayem Oldenburgem. „Třetí místo" definuje jako „místo, které není ani pracovištěm ani domovem. Je to neformální prostor na neutrální půdě, který nabízí členství těm, jež si cení hravosti a důvtipu"[30]. Hra World of Warcraft představuje takový prostor, ve kterých se hráči spojují díky jejich sdílenému nadšení pro hru a díky vztahům, které mezi sebou vytvářejí a udržují. Hráči unikají do tohoto prostoru v rámci svého volného času[31].

1.4.2 Virtuální realita

Rozdíl mezi virtuální realitou a kyberprostorem je, že kyberprostor nemá přesně určené hranice. V této síti navzájem propojených počítačů, ve které se nachází spousta dat a informací, nelze přesně určit žádný začátek. Oproti tomu je virtuální realita softwarový program, u kterého jsou hranice nastaveny programátorem.

Virtuální realita je počítačové rozhraní, které simuluje reálné prostředí. Uživatelé se mohou pohybovat ve virtuálním světě, ve kterém jim je umožněno např. pozorovat předměty z různých úhlů, uchopit je a manipulovat s nimi. Virtuální realita má vyvolat dojem, že uživatel se přímo nachází na určitém místě. Úplné ponoření do virtuální reality vyžaduje propojení lidských vjemových smyslů (zrak, sluch, hmat) s virtuálním prostředím pomocí senzorů a simulátorů reality.[32]

Virtuální realita mimo jiné člověku[33]:

a) poskytuje nové a netradiční scénáře ve všech možných oblastech
b) umožňuje vývoj vztahu mezi nimi a virtuálním kontextem
c) vytváří reakci virtuálního kontextu na jeho aktivitu
d) simuluje jevy a objekty, které člověk může identifikovat jako známé
e) umožňuje navázat vztahy s jinými aktéry ve virtuálním kontextu, umožňuje rozšíření spektra informací vnímaných smysly (zrak, sluch, hmat) umožňuje to, že jedincův „reálný svět" si uchovává schopnost reakce ve virtuálním kontextu

[30] WHITE, D. *Residency, Relationships, and Responsibility: The Social Side of World of Warcraft*, s. 235
[31] Tamtéž
[32] ZHENG, J. M., CHAN, K. W., GIBSON, I. *Virtual reality*
[33] POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. *Patologické závislosti*, s. 110

Tři stupně virtuální reality[34]

1. Pasivní: Virtuální realita v tomto stupni funguje podobně jako film. Takové prostředí můžeme vidět, slyšet a ve specifických případech i cítit, ale nemůžeme toto prostředí žádným způsobem ovlivňovat. Klasickým příkladem je promítání filmu v 3D kině, kde za pomocí brýlí a prostorového zvuku nabýváme intenzivnějšího na pocitu. Ve specializovaných kinech je tento pocit umocněný pohybem hlediště, pouštění pachových efektů, simulací větru a deště.

2. Aktivní: V tomto stupni můžeme prostředí zkoumat. Je možno se v něm pohybovat, prohlížet si ho i slyšet odpovídající zvuky. Většinou toto prostředí je nastaveno tak, aby ho uživatel dále nemohl modifikovat. Uživatelova dostupnost v používání zařízeni je dle předdefinovaných parametrů programátorem. Využití k simulacím v oblasti armády, vědy, lékařství, stavebnictví, umění, bankovnictví atd.

3. Interaktivní: Nejintenzivnější stupeň VR nám umožňuje měnit parametry samotného prostředí. Krom zkoumání prostředí ho můžeme i modifikovat. Můžeme brát virtuální předměty do ruky, přemisťovat je a můžeme dokonce používat virtuální přístroje. Za vrcholnou simulaci VR lze považovat např. virtuální cvičnou operaci, kterou může chirurg opakovaně uskutečnit na modelu určitého orgánu konkrétního pacienta dříve, než se do ní pustí ve skutečnosti.

„Virtuální realita ve svém nejsilnějším významu popisuje zvláštní druh interaktivní simulace, ve kterém má průzkumník tělesný pocit, že je ponořen do situace definované databází.“[35] Pocitu ponoření (flow) docílí uživatel za pomoci nového uživatelského rozhraní, prostřednictvím, kterého vstupuje do virtuálního dění. Můžou to být např. různé silniční, letecké, armádní, sportovní simulátory, speciálně sofistikované brýle (Oculus Rift[36]) a rukavice, herní konzole a samozřejmě také počítače. Do světa World of Warcraft vstupujeme prostřednictvím avatara, který byl již dříve zmíněn. Avatar je hráčem vytvořená postava, která simuluje ve virtuálním světě jeho alternativní ego, prostřednictvím kterého může participovat s ostatními takto připojenými hráči. Na základě stupňů virtuality můžeme zaznamenat, jak aktivní stupeň, kdy hráč využívá připraveného prostředí vývojáři, ale nemůže ho sám měnit (zbourání města, změnou fauny a flóry atd.), to mohou pouze vývojáři případně Game Masters (GM), což jsou správci, kteří dohlíží na bezproblémový chod při hraní, v případě porušování pravidel udělují hráčům odpovídající tresty. Další stupeň je interaktivní

[34] *Virtuální realita*, it.pedf.cuni.cz
[35] LÉVY, P. *Kyberkultura*, s. 64
[36] JAVŮREK, K. *Oculus Rift: virtuální realita na vlastní oči*

i přesto, že nemůže hráč měnit virtuální svět, tak jej může ovlivňovat a socializovat se, což je vedle samotného hraní další z hlavních aspektů WoW.

1.5 Závislost na MMORPG

Mnohdy nám je prostřednictvím medií prezentováno hraní počítačových her, jako něco nebezpečného a především mezi laickou veřejností se odehrávají diskuze o negativním dopadu hraní těchto her na člověka, o to intenzivněji pak v případě MMORPG. Výzkum na rozdíly mezi hráči offline her a MMORPG provedl Ng & Wiemer-Hastings[37]. Autoři považují za jeden z hlavních rozdílů v rizikovosti nadměrného hraní fakt, že online hry nikdy nekončí, stále se vyvíjí, virtuální svět působí živým dojmem, který jako by se podobal světu skutečnému, ve kterém dochází k interakci takto napojených hráčů. *„MMORPG obsahují sociální a kompetitivní aspekty, které v důsledku znamenají to, že pokud chce online hráč dosáhnout úspěchu, musí hře věnovat mnohem více času*[38]*.“* Z výzkumu vyplývá, že hráči MMORPG věnují hraní mnohem více času než hráči klasických offline her, když ve hře tráví 0-10 hodin týdně 29% hráčů a 11 a více 71% (11-20 hodin týdně 26%, 21-40 hodin týdně 34%, více jak 40 hodin týdně 11% hráčů), oproti tomu jen 15% offline hráčů se věnuje hraní více jak 6 hodin týdně. Ze studie dále vyplývá, že i když hráči MMORPG mají větší předpoklady k trávení svého volného času pobytem ve virtuálním online světě, který je pro ně příjemnější a uklidňující než realita. Nehledají v něm způsob, jak si ve hře zvýšit sebevědomí. Dokázali by se zabavit, i kdyby MMORPG nehráli a necítili by se podrážděni, kdyby nemohli jeden den hrát. Toto poukazuje na fakt, že hráči MMORPG nejsou na hře závislí. Pro většinu je hra jen alternativním způsobem seznamování a vyhledávání nových sociálních kontaktů.

Aby se dal jedinec považovat za závislého na MMORPG měly by se u něj vyskytovat následující poruchové vlastnosti[39]:

- **Význačnost (salience)** – když se činnost stane pro jedince nejdůležitější v jeho životě, kdy dominantně obsazuje kognitivní a emoční procesy a chování
- **Změny nálady** – ovlivnění subjektivních zážitků vlivem prováděné činnosti
- **Snášenlivost** – proces, kdy k vyvolání původních nálad je potřeba stále větší a větší „dávka“ aktivity
- **Abstinenční příznaky** – negativní pocity a nálady, které doprovázejí ukončování činnosti či neschopnost požadovanou činnost vykonávat

[37] Ng, B., WIEMER-HASTINGS, P. „Addiction to internet and online gaming.“ *Cyberpsychology and Behavoir*, str. 110-113

[38] LEDABYL, O. *Identita a závislost na online hrách*, s. 24

[39] BLINKA, L *Narativita hráčů MMORPG: zkušenosti, žánry a náměty vyprávění*, s. 19,

- **Konflikt** – interpersonální (zpravidla s nejbližším sociální okolím) či intrapersonální konflikt vlivem prováděné činnosti
- **Recidiva** – tendence k návratům k závislému chování i po obdobích relativní kontroly

Pro hlubší nahlédnutí do života MMO hráčů jsem měl možnost zhlédnout dokumentární snímek režiséra Juana C. P. Escoriazi *Second Skin*[40]. O tom do jaké míry ovlivňuje naše životy hraní MMORPG se snaží vystihnout tento dokument. Second Skin představuje intimní a znepokojující pohled prostřednictvím vyprávění tři různých příběhů, ve kterých zkoumá, jak jsou lidské životy transformovány prostřednictvím virtuálních světů online her, jako je World of Warcraft, Everquest II a Second Life. Dokument sleduje, do jaké míry jsou jejich životy propojené mezi virtuálním a osobním životem. První příběh je o skupině čtyřech kamarádků, které k sobě pojí společná záliba v hraní World of Warcrat. Matt Ellsworth a Chris Mitchell jsou spolubydlící, žijící v malém domku ve Fort Wayne v Indianě, hraní online her věnují více než 40 hodin týdně. Jejich další spolubydlící Anthony Cronin, jehož život se změní tím, že se ožení a tím i přehodnotí své priority a hraní s kamarády přesouvá na vedlejší kolej a věnuje se budování nového života se svojí ženou, ale stále je v kontaktu se svými přáteli s Mattem, Chrisem a Andym i napříč tomu, že hraní s nimi už nevěnuje tolik času. Čtvrtý z kamarádů je Andy Belford, který se přestěhoval do Fort Wayne z Kalifornie, aby byl blíže Anthonymu, Mattovi a Chrisovi. Andy fungoval ve skupině, jako vůdčí typ s velkou soutěživostí. Ke změně v jeho životě dochází, když se jeho ženě narodí dvojčata, odděluje složku rodinou od herní, tak aby oboje dokázal skloubit. Druhý příběh je o dvojici Heather Cowan a Kevina Keel, tato dvojice aniž by se osobně setkala, tak se do sebe zamilují a dále spolu rozvíjí vztah prostřednictvím hraní hry Everquest. Nakonec dochází i k jejich shledání i v reálném životě, kdy se jejich vztah zintenzivní a začnou spolu postupem času žít a trávit čas i v reálném životě ve společné domácnosti. Ve třetím příběhu vystupuje Dan Bustrad jehož závislost na World of Warcraft stála vztah, jeho firmu, domov a podepsala se na jeho zdravotním stavu. Dan však se svojí závislostí začíná bojovat prostřednictvím organizace Online Gamers Anonymous, kterou založila Elizabeth Woolley reakcí na smrt svého syna, který byl závislý na hraní online her. V dokumentu je možno sledovat, jak Dan dělá pokroky a jak se mění a vymaňuje ze spárů nutkavé touhy hrát. Jeho zdravotní stav se zlepšuje, sezení u počítače vyměnil za pohyb a cvičení, čímž se zbavil nadváhy, dále při progresu jeho zlepšujícího se stavu získává nové zaměstnání. V kontrastu s viditelnými úspěšnými pokroky

[40] PINEIRO-ESCORIAZA,V. Second Skin, youtube.com

Dana je možno sledovat, jak jeho synovec Jeff naopak propadá nadměrnému hraní. V dokumentu je také ukázán ekonomický význam hraní MMO na hráčích z Číny, kteří vydělávají peníze tím, že veškerý čas věnují hraní k vytváření a zisku drahých herních předmětů, které prodávají za opravdové peníze. Ve filmu je také možno k vidění, fakt, že MMO hry mohou mít pozitivní efekt např. pro lidi s postižením, kteří se díky hraní mohou zbavit svého handicapu a chovat se jako ostatní jedinci. Second Skin je doprovázen celou řadou dalších výpovědí jiných párů, kteří se seznámili při hře a začali spolu následně žít, dále je doprovázen odbornými postřehy Nicka Yeeho a Edwarda Castronova a dalších osobností z oblasti zabývající se MMO tématikou.

Závislost na hraní online her je bezesporu strašákem současné doby. Společnost má zafixováno, že nadměrné hraní se neblaze projevuje na vývoji člověka po stránce budování sociálních vazeb (konflikty, s rodinou, přáteli), zanedbávání povinností v práci, při studii, špatnou životosprávou, změnou chování i zdravotních komplikací, ale když bychom se na hraní MMO her podíváme jiným pohledem, tak dokážeme v životě hráčů najít i pozitivní vlivy spojené s hraním, ať už se jedná o vytváření nových přátelstvích, které se přenesou do reálného života, tak i možnosti seznámení a zamilování se a budování společného života i mimo herní prostor, tak jako bylo viděno v dokumentu Second Skin. U lidí s postižením tyto hry slouží k potlačení svého handicapu a frustrace, že nemohou vykonávat stejné činnosti, jako lidé v jejich okolí v běžném životě. MMO hry jim nabízejí alternativní možnost, jak se začlenit do společnosti a chovat se jako ostatní lidé. O pozitivních jevech z hraní MMO hovoří i Jane McGonigal, jak bylo zmíněno v kapitole Hra předmětem studií.

V dnešní době se může člověk stát závislí de facto na čemkoli, ať už to jsou známé a společností netolerované a škodné závislosti na alkoholu, drogách, nikotinu, hraní na výherních automatech a sázení, tak i společností více stravitelné, závislost na popíjení kávy, brouzdání po internetu, sexu, sledování televize tak i zmiňovaném hraní online počítačových her. V konečném součtu záleží na konkrétním jedinci, jak má silnou vůli a stanovený žebříček priorit ve svém životě, aby např. hraní hry pro něj sloužilo k odpočinku a zábavě a nestalo se jeho jedinou hlavní činnosti a vše ostatní by zanedbával.

1.6 World of Warcraft

„Svět World of Warcfat je místem, kde se střetává mnoho odlišných lidí, kteří opouští hranice reálného světa, aby si společně užili zábavu a rozptýlili se před nudou, společně hráli, socializovali se a obdivovali scenérie, které jim nabízí virtuální svět.“[41]

Od vydání hry, která ovlivnila značnou část hráčské komunity a stala se číslem jedna ve svém žánru, uplynulo téměř deset let. I přesto to dlouhé období a boj o hráče na trhu mezi konkurenčními herními tituly World of Warcraft sice oslabil a způsobil odliv části hráčů jinam, avšak stále si drží první příčku mezi MMORPG.

1.6.1 Cesta ke vzniku World of Warcraft

Za vznikem hry stojí společnost Blizzard Entertainment. Cesta, která vedla k vybudování světově uznávané značky v herním průmyslu, nebyla jednoduchá. *„Dvě dekády jejich historie jsou přitom učebnicovou ukázkou amerického snu o cestě outsiderů až na samý vrchol herního Olympu.“*[42]

Společnost se začala utvářet rokem 1991, kdy trojice čerstvých absolventů UCLA: Michael Morhaim, Aleen Adham a Frank Pearce založila malou firmu s názvem Silicon & Synapse se sídlem v Kalifornii. Původně se zaměřovala na předělávání portů cizích her na nové platformy. (The Lord of the Rings, Vol. 9 nebo Battle Chess II), tuto zkušenost mohla využít k vytříbení svých schopností a vydání první hry, která nesla název *The Lost Vikings*. V roce 1994 se dostala společnost do finanční tísně a byla koupena firmou Davidson & Associates za necelých 7 milionů USD. Ve stejném roce došlo k přejmenování společnosti na Chaos Studio a následně se zavedl název Blizzard. S tímto rokem přišel zlom v podobě prvního vydání hry s tématikou Warcraft konkrétně se jednalo o *Warcraft: Orcs & Humans*. Šlo o druhého významného představitele žánru real-time strategií (po Dune II) a první ve své kategorii, která byla ve velkém hraná po síti. Rychlý vývoj pokračoval i nadále a koncem roku 1995 byl představen *Warcraft II: Tides of Darkness*, který si vysloužil nadšené recenze a byl vyhlášen hrou roku.

Tentýž rok Blizzard sám navíc odkoupil Condor Games a přejmenovala na Blizzard North, kteří pracovali na vývoji RPG s názvem *Diablo* (1996) a následně tak dali vzniknout celosvětovému hitu série patřící ke špičce akčních RPG her též zvané jako “diablovky” následovalo vydání *Diablo II* (2000), *Diablo II: Lord of Destruction* (2001) a po dlouhých

[41] AARSETH, E. *„A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice.“* s. 119
[42] LOUKOTA, L. *Historie giganta jménem Blizzard*

letech čekání a přání fanoušku v roce 2012 spatřilo světlo světa *Diablo III.* Popularita Diabla sebou navíc znovu nesla element síťové hry - díky stále populárnějšímu hraní ve více hráčích byla k Diablu přibalena i služba Battle.net

Do roku 1998 se přesouvalo vlastnictví Blizzardu z jedné holdingové společností ke druhé, než jej koupila firma Vivendi. Blizzard byl znám svou oblibou v experimentování a mixováním s tématikou a vydává třetí herní titul s názvem *Starcraft (1998)* za hrou stála nová tvář Blizzardu - Chris Metzen, i přes počáteční vlažné přijetí si hra postupně budovala oblibu mezi hráči, která vygenerovala 9,5 milionů prodaných kopií (z toho neuvěřitelná polovina v Jižní Koreji), to co hře přineslo takovouto popularitu, bylo krom dokonalého vybalancování tří herních ras a komplexní příběhu a postav, opět hraní po síti. Mnoho novinářů zaměřených na herní průmysl označili Starcraft za jednu z nejlepších a nejdůležitějších her všech dob. V roce 2010 se dostalo k jejímu pokračování s názvem *StarCraft II: Wings of Liberty.*

Fantasy svět Warcraftu byl natolik oblíbeným, že v roce 2002 vznikl třetí titul této značky: *Warcraft III: Reign of Chaos,* který měl být revolučním a nabízet mix strategie s prvky RPG, nakonec od této myšlenky hlavní desingér Rob Pardo upustil a vznikla klasická RTS s hrdiny jako bonusem. K rozšíření příběhu W3 byl dodán datadisk *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003) Herní komunitě se, ale myšlenka o hraní na hrdiny zalíbila na tolik, že si obsah upravila skrze modifikace jako DotA.

World of Warcraft byl čtvrtou vydanou hrou ze světa Warcraftu., která vyšla 23. listopadu 2004 a okamžitě se stala fenomenálním hitem, který od základů změnil vnímání MMO her. World of Warcraft a k němu postupně vydávané datadisky pro Blizzard znamenal pozici nejúspěšnější herní společnosti, ale také radikálně zpopularizoval videohry mezi širokou veřejností. V roce 2008 dochází k fúzu mezi společností Vivendi a videoherním gigantem Activisonem. Výsledkem byla megakorporace Activision Blizzard.

Píše se rok 2014 a k sériím World of Warcraft, Warcraft, Starcraft a Diablo přibudou další dvě hry z dílny Blizzardu a to sice online karetní hra Hearthstone: Heroes of Warcraft prostřednictvím které se chce Blizzard rozšířit krom počítačů i na mobilní zařízení a tablety. Dále je ve vývoji hra Heroes of the Storm, která se má stát plnohodnotnou konkurencí pro úspěšné MOBA hry League of Legends a Dota2. Skrze tyto herní značky je dnes Blizzard nejvýznamnější platformou tvořící pro počítačovou scénu. Jedná se rovněž o vývojáře, kteří navždy proměnili způsob online her. Autorům se podařilo stvořit komplexní světy s jeho vlastní historií, mytologií, národy a příběhem.

1.6.2 Budování Fenoménu World of Warcraft

World of Warcraft bylo vydáno k desátému výročí série Warcraft. Zakládá na úspěšném příběhu fantasy světa z předešlé série, oproti které se liší žánrem, zatím co Warcraft byl klasickou RTS, WoW řadíme do MMORPG. tzn. online hra s prvkem hrdiny, který je jakési alternativní ego hráče prostřednictvím, kterého vstupuje do simulovaného virtuálního světa, ve kterém probíhá interakce s okolním prostředím a dalšími takto připojenými hráči.

WoW mělo tu výhodu oproti stávajícím i nově vznikajícím MMO hrám, že mohlo navázat na oblíbený a pro hráče známý komplexní svět Warcraftu, který vývojáři přetvořili do podoby RPG. Blizzardu se podařilo vybudovat, to o čem ostatní herní společnosti jen snily. Hru, která se stala pro následujících desetiletí fenoménem a číslo jedna v žánru MMORPG.

Hra drží rekord v Guinnessově knize rekordů za nejpopulárnější MMORPG hru s hráčskou základnou čítající před vydáním datadisku Cataclysm přes 12 milionů hráčů. (Jedná se o hráče platící na oficiálních serverech provozované Blizzardem, které se dělí na americké, evropské, čínské, taiwanské a jihoasijské. Toto číslo by ve skutečnosti bylo mnohem větší, protože krom oficiálních serverů existují i tzn. free servery, na kterých se nemusí měsíčně platit poplatky za zprostředkování hraní, ale to se promítne na úkor kvality a funkčnosti samotné hry. I tak jsou free servery velice oblíbené a Blizzard je toleruje a spatřuje v nich reklamu zdarma k vyzkoušení hry. Pro úplný požitek z hraní a využívání všech možností a funkcí, které hra nabízí, naopak hráč upřednostní servery oficiálně zpravované lidmi od Blizzardu.) K původní hře byly vydány celkem čtyři rozšíření v podobě datadisků: The Burning Crusade (2007), Wrath of the Lich King (2008), Cataclysm (2010), Mists of Pandaria (2012) a v průběhu tohoto roku bude vydáno již páté pokračování s názvem Warlords of Draenor. Aktuální počet předplatitelů je 7,6 milionů. Čím je způsoben tento úbytek? Nabízejí se možnosti široké škály v konkurenčních titulech, které lákají hráče do svých fantasy světů. Dále je možnost, že tvůrcům Blizzardu docházejí náměty, které by dokázali udržet a oslovit nové hráče, viz. nepovedený datadisk Mists of Pandaria, který byl zaměřen svojí tematikou hlavně na čínský trh. Zastaralost oproti novým titulům, které nabízejí krásné grafické zpracování, a v porovnání s nimi WoW ztrácí. Tento problém by měl vyřešit nový datadistk Warlords of Draenor, ve kterém dostane hra novou grafickou inovaci. Jako poslední možnou příčinu uvádím ohranost samotné hry i herního žánru. Lidé touží po nové výzvě, což jim hraní ve více lidech umožňuje. Zalíbilo se jim navazování komunikace s novými lidmi, tak i vzájemné soutěžení mezi s sebou. Toto pro hráče splňují nové typy her MOBA, které byly popisovány již dříve.

O tom, jak je World of Warcraft populární značí i to, že po Wikipedii je druhou největší právě WoWWiki, která slouží k hromadění informací prostřednictvím komunity o samotné hře. Bylo vydáno několik knih i komixů s tématikou Warcraftu. V roce 2016 by měl být uveřejněn film Warcraft, na který netrpělivě čeká spousta příznivců. Každoročně společnost Blizzard Entertainment pořádá akci BlizzCon. Celou akci, kterou po dobu dvou dní *(letos se uskuteční už osmý ročník: 7. a 8. listopadu 2014)*, provází bohatý program, se vývojáři setkávají s fanoušky a prezentují jim současné hry i ty které jsou ve vývoji. Kromě diskuzí mezi vývojáři a fanoušky jsou k dispozici různé soutěže a turnaje. K vyzkoušení jsou také demo verze her, které jsou teprve ve vývoji.

1.6.3 Svět World of Warcraft

Pro čtenáře, kteří nepřišli do kontaktu s touto hrou, se v této podkapitole pokusím nastínit herní mechanismus. Princip hraní World of Warcraft je podobný, jako u dalších MMORPG her. Po zakoupení hry, založení a nastavení herního účtu se dostává hráč k vytváření svého avatara. Proces vytváření postavy se skládá z několika kroků. Hráč má na výběr z dvou frakcí Aliance a Horda, které tvoří v současné době třináct unikátních hratelných ras, které disponují různými speciálními schopnostmi. Aliance se skládá z lidí, trpaslíků, noční elfů, gnomů, draineiů a worgenů. Oproti tomu Hordu tvoří orkové, nemrtví, taureni, trolové, krvaví elfové a goblini. Speciální rasou jsou pandareni, kteří si mohou zvolit svoji frakční příslušnost. Dále si hráč vybírá pohlaví své postavy muž/žena a následuje výběr povolání, zde hráč může vybírat z následujících možností: death knight, druid, hunter, mage, monk, priest, paladin, rogue, shaman, warlock a warrior. Výběr povolání je ovlivněn preferencemi hráče a jeho herním stylem, zda upřednostňuje boj zblízka nebo na dálku, boj za pomoci síly nebo magie, dále jakou roli chce hrát ve skupině tzv. tank – láká na sebe po čas boje nepřátele a dostává největší poškození, ale také vydrží více než ostatní členové party, healer – se stará o přežití všech členů skupiny a dps – obstarává potřebné poškození nepřátelům. Po tomto důležitém kroku už hráč vštípí preferovaný vzhled svému avatorovi a pojmenuje jej. Tvorba hráčovi postavy je znázorněna na obrázku v Příloze A.

Po úspěšném vytvoření postavy přenese hráče úvodní animace do situace na základě, vybrané rasy, ke které se přidal a zasvětí ho do historie a konfliktu, který probíhá mezi národy frakcí Aliance a Hordy. Každá hratelná rasa začíná v unikátní oblasti, ve které probíhá formou tutoriálu seznamování s ovládáním a principy hry. Hráč si postupně osvojuje dovednosti, zlepšuje svojí výbavu, plní úkoly a zvyšuje si postupně svojí úroveň. Tím, jak hrou postupuje, musí čelit složitějším výzvám a cestovat do těžších lokací. Tento proces se nazývá expení,

z počátku jde zvyšování úrovně avatara rychle, ale postupem času se tento proces stává časově náročnějším. Za dosažení nové úrovně je hráč odměněn talentovými body, které umísťuje do jednoho z tří talentových stromů a odemykat si tak nové schopnosti. Např. u paladina máme na výběr tři talentové stromy, první je zaměřen na léčení, druhý na zvýšení obrany a třetí na udílení většího poškození. V současném datadisku je nejvyšší možná úroveň 90, která bude s novým rozšířením Warlords of Draenor navýšena na úroveň 100. Hráč při toulkách komplexním virtuálním prostředím odhaluje svět s vlastní historií, hlavními městy, mapy a národy s jejich kulturou, jazykem a systémem hodnot, které vyznávají. Dále hráč může naučit svého avatara 2 primární a 4 sekundární profese, které jsou k dispozici a které mu mohou sloužit, jako prostředek vylepšování své výbavy, tak i co by výdělečná činnost pro obchod. Ve hře funguje vlastní ekonomika s funkčním aukčním systémem a obchodem. Z primárních profesí může hráč vybírat mezi: alchemy, blacksmihthing, enchanting, engineering, herbalism, inscription, jewelcrafting, leatherworking, mining, skinning a tailoring. Většinou si hráč volí takové profese, aby z nich měl co možná největší profit např. warrior, který používá těžkou zbroj a pestrou škálu zbraní upřednostní pro svoji potřebu mining k těžbě rudy, a co by druhou profesy si zvolí blacksmithing, aby mohl vyrábět z natěžené rudy, jak brnění, tak i zbraně. Ukázka postavy warriora je zachycena na borázku v Příloze B. Dále hráč může využít možnosti sekundárních profesí, kam patří: archaeology, cooking, first aid a fishing. Hráč se ve virtuálním světě nepohybuje sám, ale dochází k vzájemné interakci s ostatními takto hrajícími lidmi. Socializace je u World of Warcraft nedílnou součástí. Hráči během hraní navazují komunikaci a zakládají různá společenství. Ve WoW se těmto společenstvím říká guildy. Gildy představují živé modely sociálního prostředí, nejobecněji lze ukázat rozdělení hráčů do těchto rolí: včele gildy stojí Gild leader, který je vůdčí osobností. S organizací a správným chodem gildy mu pomáhají oficíři, kteří se starají např. o vedení gild akcí, diplomatickou stránku, zpravování banky a financí, apod. Další vrstvou jsou řadoví hráči, toto je nejpočetnější skupina, patří sem jak veteráni, kteří jsou v gildě již dlouhou dobu, tak i nováčci, kteří prošli přijímacím rituálem. Každá gilda má svůj vlastní systém vedení a pravidla, kterými se řídí a její členové je musí dodržovat pro zachování chodu gildy. Řada hráčů WoW se shodne, že opravdový požitek ze hry se dostaví s nejvyšší možnou dosaženou úrovní. Naskýtá se jim možnost získání lepších a silnějších předmětů a vybavení, které ale nedokáže získat samotný hráč bez pomoci ostatních spolubojovníků. Proto se hráči shlukují do společenství, která jsou buď dočasná tzv. pugs nebo trvalá, což jsou gildy se svým zaběhlým systémem strategie, aby společnými silami zdolali protivníka. Ve hře World of Warcraft můžete bojovat dvěma základními způsoby.

Prvním je tzv. pve (player vs. environment). Jedná se o zabíjení mobů, což jsou postavy (např. banditi, vlci, kostlivci, kentauři atd.) naprogramované vývojáři a řízené počítačem. Za zabití mobů pak hráč získává kořist a zkušenosti. Nejatraktivnější a nejlepší vybavení se dá získat v uzavřených instancí tzv. dungeony a raidy, do kterých hráči vstupují ve skupině, která čítá od 5 (dungeony) až 10 nebo 25 (raidy) hráčů. Ukázka raidu, kdy hráči stojí před bossem Yogg Saron, je zachycena na obrázku v Příloze C. V těchto uzavřených lokací se hráči musí vypořádat s různě silnými nepřáteli. Nejsilnější jsou bossové, ze kterých padají speciální předměty, ale od toho se také odvíjí náročnost jejich zdolání, bez dobré strategie a sehranosti lidí je tento úkol těžký. Druhým způsobem je boj pvp (player vs. player), kdy se proti sobě střetávají hráči navzájem, tedy většinou znepřátelení hráči Aliance a Hordy. Pro tento způsob jsou vyhraněné speciální oblasti, kterým se říká battleground, kde mezi sebou bojují hráči Aliance a Hordy o územní převahu, případně o zisk soupeřovy vlajky, kterou musí donést do své báze. Za zabití nepřítele jsou hráčům udělovány tzv. honor points, za které si lze kupovat odměny. Další variantou zapasení hráčů navzájem probíhá v arénách, kde proti sobě bojují dva týmy o 2, 3 nebo 5 hráči. Vyhrává tým, který porazí soupeře, tyto boje jsou velice populární a pořádají se různé turnaje v celosvětovém měřítku o hmotné ceny a finanční odměny a k tomu vidina slávy být nejlepšími hráči světa.

2 PRAKTICKÁ ČÁST

V druhé části bakalářské práce bude prezentován výzkum, který proběhl s hráči World of Warcraft, metodologie sběru dat a vyhodnocování výzkumu na základě zodpovězených otázek.

2.1 Cíl výzkumu a výzkumné otázky

Svoji Bakalářskou práci píši na téma Fenomén World of Warcraft. Toto téma jsem si zvolil z důvodu, že jej považuji za zajímavé pro bližší sociální zkoumání, kde mohu zužitkovat svoje zkušenosti za zhruba dvouletou praxi, kdy jsem střídavě s různě dlouhými pauzami hrál toto nejpopulárnější a nejrozšířenější MMORPG. Tyto nabyté zkušenosti mi usnadnili vstup do výzkumného prostředí a získávání potřebných informací od samotných hráčů. Nebyl tak problém se zpětnou vazbou od mnou oslovených hráčů a ochotně souhlasili s poskytnutím rozhovoru. Tím, jak se člověk vyvíjí a inovuje technologie, tak krom reálných skupin, které se formují a střetávají za určitým účelem, musíme čím dál tím častěji brát v potaz, že důsledkem rozšíření internetu se vytvářejí virtuální společenství stejně ba možná i mnohem rychleji, které je potřeba zkoumat a brát na ně zřetel při formování společnosti. Podle mne je jen otázkou času, než společnost příjme hraní her jako prostředek socializace. Dříve i navzdory tomu, jak diskutovanými tématy byly počítačové hry, internet, sociální sítě apod., tak o zachycení těchto fenoménu se zasloužili zpočátku badatelé v oblasti informačních technologií než psychologové a sociologové. Tomu také odpovídal charakter výzkumů, které byly např. na poli MMO her realizovány. Jednalo se většinou o kvantitativní studie založené na statistickém zpracování velkého množství dotazníků nebo zkoumání platformy herního systému. V současnosti je na tyto fenomény brán mnohem větší zřetel a stávající se žhavými diskusními tématy. O tom svědčí zájem řady psychologů, sociologů, antropologů, vznikají různé publikace, které se zabývají vlivem moderních technologií na utváření jedince. Mnoho studentů těchto oborů zaměřuje svoje práce na vliv těchto nových medií, online her a jiných tématik na společnost a její užívání technologií.

Cílem této práce je zmapovat kvalitativním způsobem na základě provedených rozhovorů se 17 hráči World of Warcraft: Co vede lidi k hraní MMORPG her? Jakým způsobem se lidé v herním prostředí seznamují? Jak vnímají pojem závislost hráči World of Warcraft?

2.2 Metodologie

Jako metodu sběru dat pro tvorbu bakalářské práce jsem zvolil kvalitativní výzkum prostřednictvím polostrukturovaného interviewa a zúčastněného pozorování. K realizaci těchto metod bylo zapotřebí znalost a orientace ve virtuálním světě World of Warcraft, k čemuž mi pomohly zkušenosti z dřívějšího hráčského období. Rovněž bylo zapotřebí dobré přípravy k vymyšlení a zamyšlení se nad srozumitelnosti pokládaných otázek a vedení průběhu celého rozhovoru, tak aby pro informanta i pro mne to byl příjemně a kvalitně strávený čas.

2.2.1 Prostředí výzkumu

Zúčastněné pozorování probíhalo ve hře World of Warcraft na česko-slovenském serveru Narnias zpravovaný týmem z Onlinegamers.cz. V současné době nese projekt nový název GameNode.cz[43], který vznikl začátkem roku 2013 spojením dvou unikátních herních portálů Gamers.cz a Mystiq.org. Nový projekt se zaměřuje na MMO hry kromě zmíněného WoW, zprostředkovává možnost hraní Lineage 2 a Minecraftu. Vraťme se do doby, kdy ještě existoval Narnias (dnes transformován na Soulwell), jednalo se o jeden z největších free serveru mezi českou a slovenskou komunitou s kvalitním zázemím spravovaný dobrovolníky, kteří obstarávali plynulý chod serveru. V době, kdy jsem hrál (2011-2012) jsem se co by úplný začátečník seznamoval s herními principy a ve virtuálním světě mi při tom pomáhala celá řada zajímavých lidí, které jsem osobně neznal, ale nadchlo mne, jak ochotně mi odpovídají na mnou kladené otázky a dávají mi cenné rady. I proto po nějakém čase, když už jsem pronikl do tajenství hry mne začalo lákat hraní v kolektivu. Připojil jsem se do gildy Numero Uno, kde jsem vydržel až dokonce, než jsem přestal s aktivním hraním. Postupně jsem si v této gildě prošel od role úplného nováčka přes řadového člena, veterána až k roli oficíra. Musím s odstupem času uznat, že jsem u hry dokázal vydržet ne snad kvůli obsahu hry, ten mi přišel po čase monotonií a nudný, ale právě k samotnému hraní mne motivovali lidi, které jsem znal a rád jsem s nimi trávil volný čas. Kolektiv v Numeru Uno byl jedinečný, sešla se v něm rozumná skupina lidi se smyslem pro humor i napříč tomu, že komunikace probíhala mimo oční kontakt, ale jen přes chat v rozhraní hry nebo přes komunikační softwarový program Teamspeak.

[43] gamenode.cz

2.2.2 Výběr informantů

Lidi, se kterými jsem vedl rozhovory, byli členy gildy Numero Uno. Protože jsem měl možnost se střetávat se skupinou stálých lidí pravidelně, dokázal jsem si udělat obrázek o jejich profilu, jací jsou. Někdo byl klasický povídavý typ a než samotné hraní používal hru, co by prostředek komunikace. U dalšího bylo zase z chování patrné, že má rád, když je zabezpečen a má všeho dostatek, těmto hráčům se říkalo farmeři. Jiní zase rádi objevovali svět a hledali nová dobrodružství, při kterých plnili úkoly. Pak byli v gildě hráči, kteří byli soutěživý a toužili po úspěchu a zisku uznání mezi ostatními. Nejvíce však bylo v gildě týmových hráčů, kteří věnovali čas kolektivní činnosti. Věkový průměr se v gildě pohyboval kolem 22 let. Nejmladším členům (15 let) byli zpravidla rodinní příslušníci někoho z členů gildy, protože standardně do gildy byli nabíráni hráči od 18 let, aby se tak udržela racionálně fungující společenství a nebyl problém s vulgárním a dětinským chováním, jak často u hráčů mladšího věku bylo prokazatelné. Nejstarší členové pak naopak byli ostřílení mazáci, kterým bylo 37 let. Největší část z dotázaných hráčů tvořili studenti SŠ a VŠ (8) dále pak pracující (8) a jedna novopečená maminka na mateřské dovolené. Mezi dotázanými hráči je šest žen a jedenáct mužů. Mnohé ze svých informantů jsem měl možnost poznat i osobně na některém ze třech srazů, které se uskutečnily vždy o letních prázdninách v blízkosti hranic. Místo bylo vybíráno, tak aby vzdálenost byla relativně dostupná pro všechny zájemce z řad Čechů i Slováků.

2.2.3 Rozhovory

K získávání informací jsem zvolil formu polostrukturovaného rozhovoru. Takto předpřipravené rozhovory jsem pokládal dotázaným hráčům v období od června 2013 po březen 2014, v různých intervalech. Rozhovor tvoří tři okruhy, které korespondují s výzkumnými otázkami. Pokládání otázek probíhalo postupně dle pořadí v daném okruhu. Informanty jsem nechal volně rozhovořit o příslušné otázce a pak dle potřeby ještě případně doplnil podotázku, aby byla zodpovězená otázka kompletní. Vzhledem k tomu, že na serveru Narnias je česká i slovenská komunita a mezi mé informanty patřilo sedm Čechů a deset Slováků z různých koutů svých zemí bylo by těžké časově i finančně skloubit cestování za každým zvlášť a dělat s ním osobní rozhovor. Proto jsem se často uchyloval k alternativě formou hlasové komunikace prostřednictvím komunikačních softwarových programů jako je Skype nebo v gildě zaběhlý TeamSpeak. Rozhovory probíhající osobním kontaktem byly vedeny zpravidla od stolu s půllitrem piva v ruce.

Na úvod jsem informantovi představil a seznámil ho s tématem práce, zaručil mu anonymitu a dovolil se ho o svolení zaznamenávání si jeho odpovědí do notebooku a možného citování jeho výpovědi pro účely své práce. Protože s lidmi, se kterými jsem se sešel nebo s nimi volal se dobře znám, tak nebylo nutné navozovat tzv. warmup fázi, která by navodila uvolněnou atmosféru. Takže jsem mohl přejít rovnou k hlavní části rozhovoru. Kterou tvořili tři okruhy, jak bylo zmíněno výše. Pro názornost je v Příloze D zařazený ukázkový rozhovor. Poté vyzpovídání následovala debata, co si informant myslí o tomto tématu bakalářské práce, abych měl zpětnou vazbu od samotných hráčů, zda je toto téma zajímavé k hlubšímu zpracování. Pak už jen proběhlo zakončení a poděkování za věnovaný čas a rozhovor. S tím pokud rozhovor probíhal v hospodě, tak se pokračovalo dále, ale v již neformálních debatách. Mezi informanty se kterými jsem provedl rozhovory, jsem ještě dodatečně rozposlal několik otázek, které mne napadly v průběhu psaní bakalářské práce a z reflexe uskutečněných rozhovorů, kdy mne hráč inspiroval k zamyšlení. Na tyto otázky mi už odpovídali písemnou korespondencí převážně prostřednictvím sociální sítě Facebook.

2.2.4 Etika

Při vedení rozhovorů s informanty jsem je seznámil s účelem mého výzkumu. Informace, které mi poskytnou, budou použity pouze pro potřeby mé bakalářské práce. Dotázaným byla zaručena anonymita, v příkladech ve kterých budou citovány jejich odpovědi, bude užito jejich herní přezdívky. Dále jsme se domluvili, na možnosti uveřejnění jejich věku a ekonomického statusu. Informantům bylo nabídnuto a z jejich strany byl povětšinou zájem o přečtení vypracované práce.

2.3 Zpracování a srovnávaní dat z výzkumu

Výzkum probíhal za účasti 17 informantů. Z toho 7 Čechů a 10 Slováků, genderově byl poměr 6 žen a 11 mužů, z ekonomického statusu bylo 8 studentů, 8 pracujících a 1 matka na mateřské dovolené. Nejmladšímu z dotázaných bylo 18 let, nejstaršímu 28 let. Nejčastěji jsem přicházel do kontaktu se svými vrstevníky, což bylo hlavním úmyslem výzkumu. Rovněž jsem se snažil vytvořit vyvážené rozdělení dle národnosti, genderu a ekonomického statusu, což se za pomoci oslovených hráčů podařilo.

V této kapitole se budu věnovat srovnání výpovědí zúčastněných hráčů, jak se shodují nebo naopak liší jejich odpovědi na základě kladených otázek. Zpracování je rozděleno do tří okruhů v návaznosti na výzkumné otázky.

Prvním okruhem jsou otázky, pomocí kterých se snažím zachytit - **Co vede lidi k hraní MMORPG her?** Pro lepší přehlednost jsem vytvořil tabulku, kterou najdeme v Příloze E.

Když bychom udělali průměr celkové doby, kdy hráči účastnící se výzkumu provozují hraní World of Warcraft, dostali bychom údaj 5 let, což je velice zajímavá hodnota vezmeme-li v potaz, že tato hra oslaví v listopadu desáté výročí. K tomu z výpovědí o frekventovanosti hraní vychází, že hráči věnuji hře přes 5h času ze svého dne. Toto číslo lze však brát spíše orientačně. Záleží zde na více faktorech, zda má hráč zrovna dostatek volného času, který může věnovat hře, či už má jiné povinnosti, které musí splnit, provozuje další koníčky, víkend vs. všední den apod. Za své herní období jsem si všiml, že v zimních měsících hráči hráli častěji než v letních měsících. Tím, že hráč věnuje hře tolik svého času a vydrží u ní po tak dlouhou dobu, vypovídá o tom, že pro hráče mají hlubší význam ostatní aspekty související se hrou (komunikace, soutěžení, atd.) než samotné hraní. Ztotožňuji se s Nickem Yee[44], který se zabýval motivačními faktory, které udržují hráče, aby svůj čas věnovali po delší dobu hraní MMORPG. Za hlavní motivátory u hráčů hrající World of Warcraft považuji, a z odpovědí informantů se potvrzuje, že největší část zaujímá sociální složka. Lidé rádi hrají v kolektivu, komunikují spolu a rozvíjí vzájemné vztahy. *Eleera: „Poznávání nových lidí z různých koutů ČR a SR. Neumím si představit hrát WoW bez guildy. A baví mě to, že se cíleně sejdeme a společně něco dokážeme.“*

Další významnou část tvoří skutečnost, že se hráč prostřednictvím hry může odpoutat od okolního světa a uniknout do světa virtuálního, kde si užívá zábavu a odpočinek. *Elane: „Hrám, lebo ma to baví, je to môj relax, zábava, je to ale aj droga. Je to anonymný svet, kde ten s ktorým hráš neberie ohlad na to aký si ve skutočnosti. Je to proste útek z reality do sveta kde je všetko presne tak ako si zariadim, robim veci kým ma bavia, bavím sa s niekym kým ma to baví, keď ma to prestane baviť, tak to jednoducho vypnem a nemusím vysvetlovať nikomu nič.“*

Třetí složkou, kterou někteří z dotázaných zmínili, je rozvoj svých schopností, vylepšování vybavení postavy, dosažení úspěchu. *Mordus: „Hral som, aby som dokazal sebe, aj ostatnim, ze dokazem, to co oni a este aj o nieco viac, aby som vedel porovnat a zhodnotit svoje znalosti, skusenosti s ostatnymi hracmi, samozrejme pre zabavu a na druhej strane mince, k WoWku som sa vratil, aby som sa odreagoval. Po praci mi pol hodina na WoWku dala vecsi relax, kludnejsi spanok a prijemnejsi den, ako ked som siel rovno spat a nasledne opet do prace. Ked prijde clovek z roboty o polnoci, vela moznosti na odreagovanie mu neostava*

[44] YEE, N. *A Model of Player motivations*

a PC hry su vzdy prijemna a fyzicky nenarocna forma odpocinku.“ Tato třetí složka hraje velkou roli u hráčů, kteří hrají na tzv. progaming úrovni, což by se dalo přirovnat a vysvětlit na příkladů utkání fotbalových týmů, které spolu zápasí o to, kdo vyhraje na konci sezóny ligu. O životě hráčů hrající na této úrovni z oblasti MMORPG byl vytvořen dokument: Race to World First[45], ve kterém je zachyceno, kolik času věnují hraní WoW hráči na této úrovni, jakou motivaci mají k hraní a co všechno jsou ochotni podstoupit, aby byly nejlepšími na světě. Dalším zajímavým dokumentem, který je o progaming hráčí se jmenuje Free to Play[46]. Zachycuje příběh tří profesionálních hráčů, kteří se střetli na turnaji The International ve hře DotA 2 o jeden milión dolarů, což je vůbec největší suma, o kterou se na podobných herních akcí soutěžilo.

Při otázkách zda měli informanti zkušenost s jinými MMORPG hrami, odpovědělo 9 kladně a pro 8 z nich bylo WoW naopak jedinou zkušeností s tímto typem her. V návaznosti na to jsem se ptal, jak se dostali hráči k hraní WoW, většinu z nich do hry přilákal buď někdo z rodiny, partnerů, kamarádů nebo zvědavost. Zajímavým zjištěním bylo, že 5 z 6 žen přivedl k hraní jejich přítel. Pro srovnání: ***Jak ses dostal k hraní World of Warcraft?***

Nasty: „Každý správny hráč pozná seriu stratégii Warcraft. 3 mala plne českú lokalizáciu a vinikala vtipnými dialógmi datadisk: the Frozen Throne bol očakávaný a objavil sa v ňom trailer na WoW. V tom čase WoW fungovalo iba v amerike (prvý rok) a internet nebol až tak rozšírený jako dnes. A keď sa začali objavovať prvé československé Free servery tak volba bola jasná. Najskôr to bola samozrejmosť hrali sme Warcraft chceme hrať aj WoW ale po doexpení vtedy 60 levelu sa začala HRA.“

Lumpik: „Byl jsem progamer. Hral jsem nejruznejsi typy her, soutezil na urovni celostatni, evropske i celosvetove. V ramci fanatického hrani jsem zkousel i novinky, a tato hra se mi zaryla pod nehty.“

Cassiopeia: „Přes manžela. Vadilo mi, že nemá tolik času, když hraje. Tak mě to naučil a pak si občas stěžoval, že na něj nemám čas já. ☺“

Jelikož gilda Numero Uno byla převážně zaměřená na pve systém boje a týmového zdolávání bossů v raidech, tak se i dle toho odvíjel počet odpovědí informantů, jaký herní styl preferují. 13 z nich opovědělo, že převážně pve, a 4 upřednostňovali spíše pvp. Účasti na gildových akcí však využívala většina z dotázaných.

[45] HENDERSON, Z a KEATING J, Race to World First: Warcraft Documentary

[46] VALVE CORPORATION, Free to Play

Druhým okruhem jsou otázky, pomocí kterých se snažím zjistit: **Jakým způsobem se lidé v herním prostředí seznamují?**

Hráči se shodli, že sociální aspekt hry je důležitou součástí, která tvoří a drží hru pohromadě jako celek. Značnou část hraní tvoří právě interakce mezi hráči, kteří spolu komunikují a seznamují se z různých důvodů: získání nových přátel, ptají se na rady zkušenějších, k realizaci obchodů, k vytváření skupin na plnění úkolů a zdolávání dungeonů nebo raidů a nebo zakládání společenství, ve kterých si budují vztahy a kolektivně se rozvíjí. Čas, který spolu lidé tráví je o to zábavnější, pokud mají s kým sdílet svůj herní požitek. *Mordus: „Uspechy a radost, o ktoru sa nemame s kym podelit, je bezvyznamna, obzvlast v meritku multiplayer hier.“* Budování sociálních vazeb je také příčinou, proč je žánr MMORPG tak úspěšný *Eos: „Mimo jiné, žádná offline hra není tak dlouhodobě úspěšná jako je WoW, nikdo nehraje řadu let v kuse stejnou offline hru jakéhokoliv žánru.*“ Hráč při hraní neztrácí kontakt s okolním světem, protože postavičky, se kterými ve hře komunikuje, jsou simulací skutečného člověka sedícího za klávesnicí svého počítače. *Galrath: „najdôležitejší, aby při tej hre člověk nestratil kontakt s realitou.“* Hráči dokážou bez větších problémů navázat komunikaci s novými hráči. Komunikace probíhá prostřednictvím chatu ve hře nebo pomocí programu Teamspeak či Skype. Tím, že hraní probíhalo na serveru s československou komunitou, bylo snazší se mezi sebou domluvit. Oproti tomu na oficiálních serverech, kde je většinou komunikační jazyk zastoupen ústředně angličtinou, je vzájemné dorozumění se složitější. *Elane: „Na freečkach to šlo v pohode, na offi je to ťažšie, je tu neskutočné množstvo ľudí a dosť často sa stretávam s jazykovou barierou.“* Při virtuální komunikaci někteří z hráčů zmínili, že se chovají a reagují občas jinak než by se zachovali ve skutečnosti. *Assused: „Niekedy som sa tak choval, riešil som situacie inak jako by som ich riešil v realnom živote.“* Při vzájemné komunikaci hráči používají herní slang, zkratky či výrazy, které by jiným lidem neříkali nic. Tím, že hráč vystupuje ve WoW za avatara může být pro něj komunikace snazší, než kdyby měl se stejnou osobou jednat tváří tvář. Ve hře je větší míra tolerance. *Cassiopeia: „Jsem uvolněnější, přeci jen ve hře můžeme být tím, čím chceme. Nikdo tě tam neposuzuje podle vzhledu, národnosti, apod.“*

V rozhovoru jsem se ptal informatorů, zda lidi, se kterými se v průběhu hraní seznámili, považují za opravdové přátele a zda s nimi udržuji kontakt i mimo hru. Z rozhovorů vyplynulo, že část lidí, se kterými jsem dříve hrál, přestala také s hraním WoW a volný čas investují do jiných zájmových činností. Proto mne zajímalo, zda spolu i tak udržují spojení. *Nasty: „Častokrát sú to lepší kamaráti jako reálny (nesnažia sa ma využiť) a majú podobné koníčky jako ja Sci-fi (literatúru, filmy), komixy, hranie hier, techniku, IT.“* Z výpovědí

vyplynulo, že s hráči, se kterými trávili informanti značnou část svého času ve hře, jsou pro ně srovnatelnými přáteli, jako ti, které znají z reálného kontaktu. *Mixxyr: „Sú ľudia, s ktorími som hrával viac ako 5 rokov. Strávil som s nimi veľa času, stretol som sa nimi osobne. Ale aj ľudia s ktorími som nemal tú česť ich stretnúť. Sú to moji priatelia, s ktorími si opäť rád zahrám a znovu sa s nimi stretnem.“* Zároveň, jak hráči spolu tráví svůj čas, tak jsou k sobě mnohem otevřenější, upřímnější a jejich konverzace je krom debaty spojené s hrou i na vlně reálných problémů, situací, vztahů, řešení situací z každodenního života apod. *Elane: „Ľudí, s ktorými hrám dlhšiu dobu áno. Viem o nich veľa vecí, oni o mne tiež, riešime v podstate všetko. V mnohých situáciach keď mi priateľ, kamarátka ktorá sedela vedľa mňa nepomohli a vtedy tu boli pre mňa priatetia z hry a práve oni mi pomohli, poradili.“* Hráči spolu udržují kontakt tím, že spolu i nadále hrají. Případně se pořádají srazy, na které jezdí jak aktivní členové tak i ti, co přestali hrát WoW. Jako další možnou volbu pro udržování takto nabytých vztahů slouží sociální sítě, kde spolu mohou být hráči, kteří se poznali díky světu Warcraft, i nadále ve spojení. *Eleera: „S částí guildy se stále scházíme, ačkoliv polovina z nás už nehraje. Například jsem byla se slečnou, kterou znám jen díky WOWku na dovolené v Itálii.“*

V dalších otázkách jsem se infromantů ptal, jak by popsali gildu, co by funkční instituci, zda v ní existuje určitá hierarchie a jaké postavení měli v gildě. Z výpovědí můžeme složit následující definici: Gilda je formální skupina lidí, která sdílí stejné nebo podobné zájmy. Je založená na vzájemné spolupráci, respektu a komunikaci. Aby bylo zaručeno spravedlivé fungování, vytváří si gilda svá identická pravidla, podle kterých se řídí a zajišťuje tak demokratické jednání mezi svými členy. *Kacali* popisuje vlastnosti gildy a uvádí, že se jedná o *„Seskupení vícero hráčů do jedné skupiny se společným zájmem a cílem. Charakteristické vlastnosti jsou dle mého názoru především základní směr guildy (PVP, PVE,…) dále lepší dostupnost informací, pomoci a surovin od ostatních hráčů.“ Eleera* doplňuje svým komentářem, že *„V guildě by si měli lidé pomáhat, radit atd. Guilda by podle mého názoru měla fungovat spravedlivě a měla by být založená hlavně na spolupráci a komunikaci.“* Eos přirovnává fungování gildy k firmě. *„Guildy vznikají za účelem dosažení herních úspěchů, které jsou nesplnitelné samostatně. Guildy vlastně vytváří další sociální skupiny krom tradičních, kde vznikají většinou přátelské a i dlouhodobé vazby mezi jednotlivými hráči. TOP guildy ve WoW fungují víceméně podobně jako firmy (co se řízení týče). Na vrcholu hierarchie je vůdce guildy, který má pod sebou další lidi (poradce), kteří se starají o další hráče jednotlivých povolání nebo lidi, kteří se starají o jednotlivé činnosti guild.“* Tím se dostáváme k další otázce, zda informanti vnímají ve skupinách hráčů (gildách) autority a hierarchický systém. Hráči se shodují, že jako v každé jiné společnosti i v těch virtuálních

funguje společnost s určitou hierarchií, která rozřazuje hráče do různých skupin od řadových členů, přes zkušené příslušníky, dobou prověřené veterány, patřící k nejlepším a nejloajálnějším hráčům v gildě, až po důležité osobnosti, jako jsou class leadři, oficíři a guild master, kteří mají vliv na chod a řízení společenství. *Mordus: „Autority existuju vsade: v rodine, v triede, vo futbalovom muzstve, dokonca v obchode pri pokladni. Samozrejme, ze existuju aj v Guildach. Hierarchia je klucova pre zvladnutie a zjednodusenie riadenia a procesov vo vecsich skupinach ludi a autorita je vecsinou vynutena a pasivna. Vynutena autorita casto krat prichadza s hierarchickym vyclenenim nadradeneho jednotlivca, alebo skupiny a pasivna je prirodzena autorita nesuvisiaca s herarchickym postavenim cloveka.“*

Třetím okruhem otázek je snaha částečně nahlédnout pod pokličku, co dělá WoW tak přitažlivé a návykové. **Jak vnímají pojem závislost hráči World of Warcraft?**

Hráči na otázku, zda si myslí, že je hra návyková odpovídali kladně. Hlavní prvky, které dělají z hry návykovou zábavu, u které dokáže člověk prosedět X hodin denně, by se dalo shrnout do následujících vět. WoW je koncipováno tak, aby si udrželo pozornost hráče na delší čas, motivuje ho k setrvání ve hře, stanovování vyšších cílů a získávání vyšších odměn. *Mixxyr: „Je prudko návyková. Postava, ktorú vlastníte, tak ju chcete mať na čo najvyššej úrovni, s najlepším equipem. Kvôli tomu však musíte tráviť veľmi veľa času hraním.“* Blizzardu se podařilo vybudovat komplexní populární hru, kde se skloubí jedinečná fantasy se svým vlastním promyšleným světem, národy, jazykem, kulturou apod. se zabudováním a výtečným využitím sociální komponenty, která umocňuje dojem a požitek ze samotného trávení času ve virtuálním světě. *Eos: „Vývojáři WoW se přesně toho snaží dosáhnout, a také se jim to daří, takže klobouk dolu. Ve hře existuje nespočet činností, které lze vykonávat, cílů, kterých lez dosahovat a ty neustále táhnou hráče pokračovat a zdokonalovat se. Může jít o dosahování achievmentů, progress instancí, profese, sbírání mountů, reputací, výzbroje, atd.“* To vše přineslo Blizzardu slávu a obrovský příliv peněz. A i v důsledku úbytku hráčské základny v boji s novými konkurenčními MMORPG si stále drží první pozici, co by nejhranější a nejpopulárnější. Problémem však může být, že člověk si neuvědomuje nadměrný čas, kdy je ponořen do dění ve virtuálním světě. Hodina ve hře se mu při hráni zdá jako pouhý okamžik. *Tyar: „Niektori ludia beru hru prilis vazne a zabudaju na svet okolo, pripadne si nahradzaju realny svet tym hernym. Navyse možno nejaka ta potreba kompeticie medzi hracmi navzajom alebo tuzba byt proste lepsi nez ostatní moze viest k vybudovaniu si zavislosti na tejto hre.“* Z výpovědí dále vyplynulo, že kromě sociálního a soutěživého aspektu je dalším z podstatných faktů, že hra je nekonečná. Zde se

dá souhlasit s výzkumem Ng & Wiemer-Hastings[47], že rizikovost nadměrného hraní u online her je větší než u klasických offline her tím, že WoW nikdy nekončí, stále se vyvíjí, a k dosažení výsledků a vybudování pevných vztahů musí hráč investovat značnou část svého času. Kdybychom udělali odhad s námi dotázanými hráči, tak by téměř většina spadalo do skupiny 71%, kteří hrají WoW týdně 11 a více hodin.

Další otázky, které jsem pokládal informantům v tomto okruhu, byly zaměřeny na skutečnost, zda si upravovali svůj denní program, aby mohli mít čas na hraní, jestli pocítili změnu svého chování v osobním životě a jak by zpětně zhodnotili čas, který věnovali WoW. U většiny z oslovených buď přímo, nebo nepřímo vyplynulo, že si svůj čas upravují, pokud jim to dovolí volnost ve svém harmonogramu, aby mohli hrát v určitý čas. To korespondovalo s gildovými akcemi, jelikož Numero Uno byla pve gilda, tak měla vyhrazené dny, kdy se věnovala progresu raidů. Jednalo se o dny středa, čtvrtek a neděle, kdy akce probíhaly, což bylo zpravidla od 20-23h. Pokud měl hráč zájem na podílení se progresu, tak si zpravidla na tyto dny udělal volný čas, aby se jej mohl věnovat společně s dalšími lidmi raidování. *Cassiopeia: „V PVE guildě byl daný čas na raidy, kdo nechodil, ztrácel na hodnotě pro guildu, takže ano, dříve jsem podřizovala čas na hraní, určitě 3x týdně.“* Ke kontrole o účasti hráčů byl zaveden docházkový list, ke kterému se přihlíželo při rozdávání kořisti z poražených bossů. Samozřejmě, ten kdo měl jiné plány např. povinnosti do školy, práce, jinou zájmovou činnost, tréninky, rande či domluvenou akci s kamarády, tak byl omluven. *Mixxyr: „Snažil som sa spraviť si čas v deň, kedy sme mali s kamarátmi a ľudmi s hry niečo naplánované. Nieje to len kvôli tomu, že by som chcel vyslovene HRAŤ World of Warcraft, ale poznám ten pocit, keď na Vás čaká 20 ľudí ako na dôležitý článok skupiny, vy neprídete. Sklamať vyše 20 ľudí nieje dobrý pocit, navyše kde sa tieto akcie konali 2-3 dni do týždňa, čo nieje veľa.“* Celkově, když bych srovnal fungování naší gildy například s hardcore gildami, které bazírují na 100% účasti a tvrdě sankciují hráče, kteří zanedbávají gildu, tak u nás byla uvolněná atmosféra a spíše než po dosažení úspěchu v co možná nejkratším čase byl základ na přátelství a vzájemné komunikaci. I přes tento přístup se Numero Uno drželo mezi top gildami na serveru. Při zjišťování zda se změnilo vlivem hraní chování hráčů, většinou odpovídali, že necítí změny chování v závislosti s hraním WoW a chovají se jako by se prezentovali v reálném světě. Tyto výpovědi si pak částečně protiřečí s informacemi, které se dovídám po čas celého rozhovoru. Kdy samotné hraní informanty ovlivnilo a nabylo různých rozměrů, naučili se jednání s lidmi, poznali nové přátele, zdokonalili se v angličtině atd.

[47] NG, B., WIEMER-HASTINGS, P. „Addiction to internet and online gaming.“ *Cyberpsychology and Behavoir*, s. 110-113

Kacali: „Hraní mi dalo i několik velmi úžasných zážitků, ať už v podobě osobních setkání s hráči – srazů, tak i během TS rozhovorů nebo virtuálních „volovinek“ na mapě WoW. Čas strávený hraním jsem samozřejmě mohla využít k užitečnějším činnostem, nicméně na druhou stranu mi hraní pomohlo poznat několik skvělých přátel, které bych jinak neměla šanci nikdy potkat (především proto, že jsou z jiného koutu republiky nebo dokonce z úplně jiného státu).“ Zpětně hráči reflektují, co jim hra přinesla v pozitivním smyslu a co naopak v negativním. Pro srovnání několik vypovědí hráčů:

Mordus: „WoWko mi dalo vela – aktivne ovladanie anglickeho jazyka, naucil som sa menezovat, skolit, psychologiu manipulacie, zaklady trhovej ekonomiky a pomohlo mi sformovat sa v osobnom zivote tak, ako som sam chcel. Pomohlo mi pochopit, ze tak, ako v hre, aj v realnom zivote je clovek takmer na 100 percent panom svojej povahy. Na druhu stranu, WoWko mi zobralo hodiny, tyzdne, mozno mesiace zivota a podpisalo sa aj na mojom zdravi, hlavne nervoch.“

Eos: „Pozitivní přínos – vytvořil jsem si řadu osobních vazeb na další hráče, je to také dnešní moderní forma jak trávit nepřímo čas s kamarády, se kterými je omezená možnost stýkat se osobně (např. kvůli vzdálenosti.), zdokonalil znalost anglického jazyka především v slovní zásobě Negativní přínos – strávený čas u WoW, bylo možné využít mnohem efektivněji, ale nemyslím si, že by působil škodlivě.“

Mnoho z dotázaných uvedlo, že prostřednictvím WoW poznali mnoho fajn lidí, kteří se stali jejími přáteli, a když je to jen možné, tak se spolu scházejí i osobně a podnikají různé výlety, sporty apod. *Cassiopeia: Určitě jsem tam poznala spoustu lidí a hlavně jsem díky této hře poznala svojí nejlepší kamarádku, se kterou jsme neustále v kontaktu a byla mi dokonce svědkyní na svatbě.* I skrz množství investovaného času do hraní hráči tento čas považují většinou za nepromarněný čas. *Miko: „Bolo to vela času, určite sa ho dalo využiť aj inak, ale keby sa môžem vrátiť v čase, asi by som znova začal hrať na tých pár rokov. Spoznal som mnoho ludí, a bolo to zaujmavé obdobie.“*

Hra, jak vyplynulo z výpovědí, je určitě návykovou, ale nikdo z informantů neměl s jejím hraním větší komplikace, při kterých by jeho chování hraničilo s těžkou závislostí, aby musel vyhledat pomoc a odbornou konzultaci. Všichni si uvědomovali, že WoW je jen hra a primárním cílem je se s ní zabavit a obdivovat obsah fantasy světa a jeho zpracování a také socializování se s ostatními hráči. Hráči dokázali skloubit svůj reálný život s herní činností, aniž by museli zásadně přeorganizovávat svůj čas. Hraní Wow většina z dotázaných bere jako zajímavou zkušenost, která jim přinesla nové přátele, zlepšila jejich komunikační schopnosti,

empatické vcítění se do druhého, trpělivost. Naopak někteří si uvědomují, že čas, který věnovali hře, mohli využít lépe.

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se zaměřil na téma počítačových online her a za spolupráce oslovených hráčů jsem se pokusil prostřednictvím zúčastněného pozorování a polostrukturovaných rozhovorů více přiblížit čtenáři tuto MMORPG komunitu a téma fenoménu World of Warcraft.

První část je věnovaná teoretickým informacím, ve kterých se zabývám průřezem přístupů, jak bylo nahlíženo na hry dříve a jaký je současný pohled. Poté se dostáváme k části zabývající se počítačovými hrami, kde je ukázáno rozdělení dle žánrů a že současné herní žánry se zvyšujícími nároky hráčů neustále vyvíjí a prolínají. Z klasifikace her dle žánrů se v další kapitole snažím více přiblížit žánr MMORPG, do kterého spadá hra World of Warcraft. Z nabytých informací mohu říci, že o tento žánr her je mezi hráčskou komunitou veliký zájem a vychází nepřeberné množství různě úspěšných herních titulů. V téže kapitole zaznamenávám, proč lidé vyhledávají tento typ her, co je na něm tak lákavé a co je motivuje k dlouhodobému hraní. Další kapitola je věnována bližšímu zasvěcení do tajemství virtuálního světa a celou teoretickou část uzavírá téma, které je často laickou veřejností diskutované a negativně přijímáno, a to je možnost vzniku závislosti na MMORPG. K teoretické části jsem připojil na základě své empirické zkušenosti s hrou World of Warcraft informace spojené s jejím vznikem a vývojem, jak postupně nastolila a zformovala tato herní značka žánr MMORPG. V čem spočívá popularita a jak se budoval fenomén WoW. Pro čtenáře, kteří nemají zkušenost s tímto typem her, jsem se na základě herních zkušeností, které jsem načerpal za dva roky hraní, snažil představit svět WoW, jaké mechanizmy jej tvoří a jak probíhá samotné hraní.

Druhá část práce byla zaměřena praktickým směrem. Věnovala se výzkumu, který probíhal s hráči gildy Numero Uno. Průřez informantů jsem se snažil vybrat tak, aby převážná většina hráčů byla mými vrstevníky, abych jejich názory mohl porovnat s mými pocity a zkušenostmi s hraním a zda smýšlejí stejným způsobem o hře jako já. Rovněž jsem se snažil vytvořit vyvážené rozdělení dle národnosti, genderu a ekonomického statusu, což se za pomoci oslovených hráčů podařilo. Zpracování výzkumu jsem rozdělil do tří okruhů v návaznosti na výzkumné otázky.

V prvním okruhu jsem rozpracoval v dílčích podotázkách téma proč lidé hrají World of Warcraft. Došel jsem k výsledkům, že to co dělá WoW tak atraktivní, není krom fantasy světa se svojí vlastní historií a kulturou, její charakteristické faktory, které je možné všeobecně u MMORPG her pozorovat. Největší význam informanti přikládají sociálnímu aspektu, hned

za ním je aspekt soutěžení a rozvíjení svých schopností a získávání lepšího vybavení. Další z důležitých aspektů, kteří respondenti zmiňují je únik z reálného světa a ponoření se do světa virtuálního, kde si užijí zábavu a odpočinek od skutečnosti. U žen hrál sociální kontakt převážně větší roli než u mužů. Ti jej stavěli na podobnou pozici jako soutěžení a poměřování sil s jinými protějšky. Z výpovědí dále vyplynulo, že hráči z 90% začali s hraním WoW na základě známosti osoby mu blízké např. rodinný příslušník, partner, kamarád. Zajímavý je fakt, že 5 z 6 žen začalo hrát WoW na základě toho, že jejich přítel tuto hru hrál a ony, aby s ním mohly trávit více času, začaly se také odebírat na cestu do virtuálního světa. Průměrná délka hraní WoW s možnými pauzami činila 5 roků. Frekvence hraní vycházela orientačně na více než 5h času ze svého dne.

V druhém okruhu jsem zjišťoval, jak se hráči ve World of Warcraft seznamují a navazují komunikaci. Všichni z informantů se shodli, že sociální aspekt hry je důležitou součástí, která tvoří a drží hru pohromadě jako celek. Značnou část hraní tvoří právě interakce mezi hráči, kteří spolu komunikují a seznamují se z různých důvodů: získání nových přátel, získávání informací, realizace obchodů, vytváření skupin apod. Hraní bez jiných lidí by bylo nudné apo čase by omrzelo, a právě hraní s ostatními lidmi je to, co dělá samotný žánr MMORPG tak populární. Z výpovědí u některých informantů vyplývá, že virtuální komunikace je snazší, než když by jednal hráč s člověkem v přímém kontaktu. Další otázky se zabývaly skutečnostmi, zda informanti považují osoby, se kterými se seznámili formou hraní, za skutečné přátele. Značná část z dotázaných potvrdila, že s lidmi, se kterými se seznámili ve hře a pravidelně s nimi trávili čas ve virtuálním světě, považují za opravdové přátele.

V třetím okruhu jsem se zajímal o názory informantů, jak vnímají pojem závislost na World of Warcraft. Hráči na otázku zda si myslí, že je hra návyková, odpovídali kladně. WoW je koncipováno tak, aby si udrželo pozornost hráče po co nejdéle možnou dobu. Motivuje ho k setrvání ve hře, stanovování vyšších cílů a získávání vyšších odměn. Problémem však může být, že člověk si neuvědomuje nadměrný čas, kdy je ponořen do dění ve virtuálním světě. Z výpovědí dále vyplynulo, že kromě sociálního a soutěživého aspektu je dalším z podstatných faktorů skutečnost, že hra je nekonečná. U většiny z oslovených, buď přímo, nebo nepřímo, vyplynulo, že si svůj čas na hraní upravují, pokud jim to dovolí volnost ve svém harmonogramu.

Moderní informační technologie čím dál častěji zasahují a ovlivňují naše životy. Lidé přenášejí své vědomí do virtuálních světů, ve kterých se chovají podobně jako při reálném kontaktu, navazují vztahy, užívají si zábavu, soutěží spolu. Podle mého názoru je jen otázkou

času, než společnost příjme hraní her jako prostředek socializace. A pohled na hraní her bude vnímán jiným pohledem, než jak je často posuzováno společností v současné době. Snad i tato práce poskytne jiný pohled do života hráčů MMORPG.

POUŽITÁ LITERATURA

AARSETH, E. A *Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice*. In: RETTBERG, Edited by Hilde G. Corneliussen and Jill Walker. *Digital culture, play, and identity*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. ISBN 0262033704.

BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. In: *mud.co.uk/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z:http://mud.co.uk/richard/hcds.htm

BLINKA, L. *Narativita hráčů MMORPG: zkušenosti, žánry a náměty vyprávění*. Brno, 2007. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

BUKER, D. M. *The science fiction and fantasy readers' advisory*. Chicago: American Library Association, 2002, xv, 230 p. ISBN 08-389-0831-4.

CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Překlad Nina Vangeli. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s. ISBN 80-902-4822-5.

ESCOBAR, A. , A. „Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture. In: *anthro.vancouver.wsu.edu/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://anthro.vancouver.wsu.edu/media/Course_files/anth-490-edward-h-hagen/escobar-et-al-1994-welcome-to-cyberia-notes-on-the-anthropology-of-cyberculture.pdf

Gamenode.cz [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: www.gamenode.cz/o-nas.html

GIBSON, W. *Neuromancer*. 1st Ace hardcover ed. New York: Ace Books, 1994, 278 p. ISBN 04-410-0068-1.

GRIFFITHS, M. D., COLE, H. Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. In: *Ocw.metu.edu.tr* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2372/mod_resource/content/1/ColeGriffiths.PDF

HAVEL, I. M. Jitro kyberkultury. *www.cts.cuni.cz/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://www.cts.cuni.cz/~havel/work/jitro.html

HENDERSON, Z, KEATING, J. Race to World First: Warcraft Documentary. *Vimeo.com* [online]. 2013 [cit. 2014-06-27]. Dostupné z:http://vimeo.com/61175070

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1971, 226 s.

JAVŮREK, K. Oculus Rift: virtuální realita na vlastní oči. *Zive.cz* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://www.zive.cz/clanky/oculus-rift-virtualni-realita-na-vlastni-oci/sc-3-a-171371/default.aspx

KAMENSKÁ, L. Dětská hra školních dětí v současnosti. Brno, 2011. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

LAZZARO, N. Why we play games: Four keys to more emotion without story. In: *www.xeodesign.com/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf

LEDABYL, O. *Identita a závislost na online hrách*. Brno, 2009. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

LÉVY, P. *Kyberkultura*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2000, 229 s. ISBN 80-246-0109-5.

LOUKOTA, L. Historie giganta jménem Blizzard. In: *www.zing.cz* [online]. 2012 [cit. 2014-06-27]. Dostupné z:http://www.zing.cz/special/725/historie-giganta-jmenem-blizzard?like=138938

MACEK, J. Koncept rané kybelkutrury. In: *www.macek.czechian.net/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z:http://www.macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf

MCGONIGAL J.: Gaming can make a better world | Talk Video | TED.com. *www.ted.com* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z:http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world

NG, B. D., WIEMER-HASTINGS, P. Addiction to the Internet and Online Gaming. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* [online]. 2005, č. 2 [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://worldsofeducation.pbworks.com/f/addiction.pdf

PEKÁRKOVÁ, K. Proč a jak zkoumat počítačové hry?. In: *VIII. česko-slovenská konference Kvalitativní přístup a metody ve vědách o člověku: "Kvalitativní přístup pro praxi"*. Olomouc, 2009

PINEIRO-ESCORIAZA, V. *Second skin*. 2008. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=V_2FycHamfA&feature=youtu.be

POHL, O. *Počítačové hry*. Vyd. 1. Praha: Computer Press, 2002, 76 s. Jak na počítač. ISBN 80-722-6788-4.

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

VALVE CORPORATION. Free to Play. [online]. 2014 [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s&feature=youtu.be

Virtuální realita. In: *it.pedf.cuni.cz/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/virtreal.htm

White, D. Residency, Relationships, and Responsibility: The Social Side of World of Warcraft. 2010 *Social Computing and Virtual Communities*, New York: CRC Press

WILSON, S. M., PETERSON, L. C. The Anthropology of Online Communities. In: *jrichardstevens.com/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z:http://jrichardstevens.com/articles/wilson_peterson.pdf

YEE, N. A Model of Player Motivations. In: *www.nickyee.com/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php?page=4

YEE, N. The Demographic, Motivations and Derived Experiences of User of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In: *www.nickyee.com/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z: http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf

ZHENG, J. M., CHAN, K. W., GIBSON, I. Virtual reality. *hub.hku.hk/* [online]. [cit. 2014-06-27]. Dostupné z:http://hub.hku.hk/bitstream/10722/43022/1/31643.pdf?accept=1

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A: Tvorba postavy

Příloha B: Ukázka warriora

Příloha C: Ukázka raidu, kde hráči stojí před bossem Yogg Saron

Příloha D: Ukázka rozhovoru

Příloha E: Přehled získaných odpovědí z výzkumu

Příloha A

Obrázek: Tvorba postavy

Zdroj: vlastní zpracování

Příloha B

Obrázek: Ukázka warriora

Zdroj: vlastní zpracování

Příloha C

Obrázek: Ukázka raidu, kde hráči stojí před bossem Yogg Saron

Zdroj: vlastní zpracování

Příloha D

Co vede lidi k hraní MMORPG her?

- *Jaké máš zkušenosti s MMORPG hrami? S jakými jinými herními tituly máš ještě zkušenost? Jaké jsou dle tebe charakteristické vlastnosti pro tento typ her?*

Dle mého názoru je charakteristické především hraní hry se skutečnými hráči, nikoli pouze s počítačem. Zkušenost mám pouze s WOW.

- *Jak dlouho hraješ hru World of Warcraft?*

Hrála jsem 2,5 roku, pote rok pauza, další 2 roky, cca půl roku pauza a poté slabý půlrok ☺ Celkem tedy 6 let.

- *Jak jsi se k World of Warcraft dostala?*

Přes přítele, který WOW sám aktivně hrál.

- *Na základě čeho ses rozhodovala při volbě frakce a výběru rasy a povolání?*

Frakci podle přítele, abychom mohli hrát spolu. Rasa podle nejvíce sympatických postav a povolání (vzhledem k naprosté neznalosti WOW) pouze podle ability ochočování libovolných zvířátek… :D

- *Podle čeho jsi volila název své herní postavy?*

Složenina mého jména.

- *Jaký herní styl preferuješ PVP, PVE, Role-Playing? A proč?*

PVE i PVP – jde mi především o týmovou hru s ostatními hráči.

- *Co tě na hře nejvíce baví?*

Možnosti, které hra nabízí především v komunikaci s ostatními hráči a hraní se skutečnými hráči.

- *Kolik hodin denně trávíš průměrně hraním?*

6h

- *Jakou motivaci máš při hraní? Proč hraješ?*

Hraju především pro zábavu ze hry s jinými lidmi, kteří mají podobný zájem a herní cíl – vytáhnout guildu na co možná nejlepší úroveň.

- *Jak hraní World of Warcraft ovlivnilo tvůj osobní život?*

Nijak. Během hraní jsem vedla naprosto běžný osobní život. Na druhou stranu jsem několikrát odřekla večerní schůzku kvůli raidu, ale běžně hra rozhodně neměla přednost.

- *Kdybys měla možnost volby, co bys ve hře změnila, vylepšila, doplnila a proč?*

Jelikož hru beru pouze jako zábavu, neřeším, zda jsou třeba nějaké změny nebo doplnění. Jsem s ní spokojená, tak jak je. Naplno využívám dostupných možností.

- *Mluvíš s přáteli o hře i mimo herní prostředí?*

S přáteli ze hry (např. po fb nebo při osobním setkání ano)

S přáteli kteří hru nehrají/neznají ne, pouze pokud na hru přijde řeč ve smyslu co dělám, odkud znám toho člověka, proč jsem přišla nevyspalá do školy apod. Nikoliv však, že bych hru někomu cíleně nutila.

- *Máš zkušenosti s hraním na free i oficiálních serverech? Jak bys srovnala úroveň hráčské komunity a případně další rozdíly, kterých sis všimnula?*

Osobně znám hraní pouze na neoficiálních servrech. Z doslechu ale vím, že se hraní na neofi servrech s ofi servry srovnávat nedá. Neofi mají mnoho chyb a upravená pravidla, také je zde větší množství nezletilých hráčů z důvodu dostupnosti (fin. nenáročnosti).

Jakým způsobem se lidé v herním prostředí seznamují?

- *Považuješ sociální kontakt u World of Warcraft za důležitý prvek hry?*

Ano považuji. Hraní WoW je především o spolupráci hráčů. Seznámení s ostatními a získávání přátel ve hře hraní do jisté míry usnadňuje (snažší získání surovin, jistější účast na raidech, rady/informace)

- *Měla jsi již navázaný vztah s někým ve hře ještě předtím, než jsi do ní vstoupila?*

Ano. Spolužáci/kamarádi, přítel.

- *Jak dobře se seznamuješ, navazuješ kontakt s novými lidmi?*

Bez větších potíží.

- *Za jakým účelem se s nimi seznamuješ?*

Seznamuji se účelově skrze spolupráci, zeptání se na radu.

- *Jak ses vypořádala se specifickým způsobem komunikace, který hráči používají při hraní (zkratky, herní slang apod.)?*

V celku rychle. I když ještě dnes několik výrazů neznám, vždy jsem si bez nich nějak poradila nebo mi bylo porazeno ☺

- *Jak bys popsala své herní začátky?*

Pomalé, zdlouhavé, ale objevování postupně všech možností hry. Užila jsme si to a je škoda že hru už nemohu prvně hrát znovu.

- *Proč vznikají guildy? Jaké jsou charakteristické vlastnosti guild? Na jakém principu (systému) by podle tebe měla fungovat organizace guildy? Vnímáš, že ve skupině existují autority a určitá hierarchie?*

Seskupení vícero hráčů do jedné skupiny se společným zájmem a cílem. Charakteristické vlastnosti jsou dle mého názoru především základní směr guildy (PVP, PVE,…) dále lepší dostupnost informací, pomoci a surovin od ostatních hráčů. Rozhodně by zde měli být vůdčí typy (silní hráči), kteří jsou během her upřednostňováni při získávání itemů, aby mohli být silným základem guildy a aby nebyl problém s budoucím získáváním itemů pro ostatní hráče. Tito hráči by ale ovšem museli zůstat guildě věrní, měli by pravidelně hrát a být nápomocni ostatním hráčům, pokud bude třeba. Hierarchii a autority vnímám v guildě jako nezbytnou součást. Dle mě by skupina nemohla efektivně fungovat, pokud by někdo nerozhodoval a ostatní neřídil určitým směrem.

- *Jaké postavení máš v kolektivu (guildě), jak si rozumíš s ostatními?*

Postavení jako běžný hráč. Žádná zvláštní privilegia. Vůdčí pozici nevyžaduji, nevyhledávám. Nejen že ji nepotřebuji, nebyla bych ale ani vhodný hráč na vedoucí pozici (nehrála jsme tak často a tak efektivně abych mohla např. spravovat a rozdávat itemy z guild banky. Nebyla jsme k dispozici pravidelně.)

- *Chováš se jinak při virtuální komunikaci, než při osobním kontaktu?*

Nemyslím si.

- *Považuješ lidi, se kterými jsi se seznámila při hře, za opravdové přátelé?*

Rozhodně ne. Nicméně opravdové přátele jsem skrze ni našla.

- *Udržuješ s nimi kontakt i mimo hru? Pokud ano, jakou formou?*

Ano udržuji prostřednictvím fb, telefonu a osobních setkání.

Jak chápou pojem závislost hráči World of Warcraft?

- *Myslíš si, že hra sama o sobě je návyková? Co považuješ za hlavní prvky, které dělají z hry závislost, díky které u ní vydrží lidé sedět X hodin denně?*

Ano návyková je jako každá hra. Liší se pouze stylem a možnostmi hry. Pořád je to ale virtuální hra jako každá jiná.

Pro mě to bylo především spolupráce a hraní s ostatními hráči a snaha plnit úkoly. Dále by to mohlo být snaha o dosažení určité pozice ve hře (síla postavy) a dokázat splnit obtížné úkoly nebo získat vzácné itemy.

- *Změnilo se hraním tvé chování v každodenním životě?*

Nemyslím si. I když čas strávený hraním jsem například mohla trávit sportováním nebo výlety.

- *Upravuješ svůj denní harmonogram (činnosti), tak abys měla v určité hodiny čas na hraní? Přizpůsobuješ svůj čas hraní?*

Svůj denní program jsem musela upravovat z pohledu, že hra byla za odměnu, jelikož v určitých situacích se hraní vymklo kontrole a veškerý 100% volný čas byl věnován právě jí. To ovlivnilo mnoho věcí jako nevyspalost a následná únava nebo neplnění každodenních povinností doma nebo do školy. Proto pokud jsem si skutečně chtěla zahrát bylo zapotřebí splnit předem určené úkoly dříve, než se zapla hra.

K takovému programu mě vedl fakt, že hra mi začíná narušovat běžný život.

- *Jaké jsou reakce tvého okolí na hraní World of Warcraft?*

Ti, kteří hrají, mě chápou. Ti, kteří nehrají, moje hraní neřeší. Jediný nespokojený a konfliktní člověk během mého hraní byla matka.

- *Co si sama představuješ pod pojmem závislý člověk? Jak se to projevuje? Setkala ses s někým takovým?*

Závislý – nervózní až agresivní. Člověk, který se vymanil z běžného života a sám si od nově navyklé činnosti nedokáže odpomoci. Možná si chybu uvědomuje, ale samotný pro sebe nemá řešení nebo jej není schopný sám zvládnout.

Osobně nesetkala, i když jsem si jednu dobu myslela, že sama takový problém mám.

- *Myslíš, že jsi se při hraní WoW něco naučila, co by se dalo použít i v praktickém životě? Jak bys ohodnotila zpět tvůj pohled na čas, který jsi hře věnovala?*

Rozhodně hraní nelituji.

Poznala jsem, jak mohou žít lidé, kteří v klasickém světě jako lidé selhali nebo selhávají denně a hra je pro ně útěkem od reality, resp. v herním světě mohou být konečně naplno sami sebou.

Hraní mi dalo i několik velmi úžasných zážitků, ať už v podobě osobních setkání s hráči – srazů, tak i během TS rozhovorů nebo virtuálních „volovinek“ na mapě WoW. Čas strávený hraním jsem samozřejmě mohla využít k užitečnějším činnostem, nicméně na druhou stranu mi hraní pomohlo poznat několik skvělých přátel, které bych jinak neměla šanci nikdy potkat (především proto, že jsou z jiného koutu republiky nebo dokonce z úplně jiného státu).

A ještě poslední otázka (zpětná vazba):

- *Považuješ toto téma za zajímavé pro tvorbu bakalářské práce?*

Rozhodně ano. Hraní ovlivňuje v současné době stále více lidí a především čím dál tím mladší populaci. Takové chování je nevyhnutelné vzhledem k inovacím a vynálezům, které dnešní doba přináší. Virtuální hry, ale nejen ty, se proto velmi podílejí na sociální zakrnělosti nejen mladé populace.

Informant: Kacali

Věk: 24 let

Ekonomický status: student VŠ

Obrázek: Ukázka rozhovoru

Zdroj: vlastní zpracování

Příloha E

Jméno	Délka hraní (roky)	Kdo ke hře přivedl	Průměrná doba hraní (h/den)	Zkušenosti s jiným MMO?	Preferovaný herní styl	Motivace k hraní
Anethorka 18 let, student	2,5	bratr, přátelé	4	Ne	Pve	Zábava, forma odpočinku
Assused 24 let, student	5	kamarád	3-5	Ano	Pve , pvp	Progres a dosahování úspěchů
Aywen 23 let, student	6	bratr	2-4	Ano	Pvp, rp	Odreagování a únik do virtuálního světa, komunikace s lidmi
Cassiopeia 25 let, mateřská	5	manžel	5	Ano	Pvp → pve	Kontakt s lidmi, odreagování, získávání odměn
Elane 23 let, pracující	5	přítel	3-4	Ne	Pve → pvp	Možnost na chvíli vypnout od starostí v reálném světě a bavit se ve světě WoW
Eleera 21 let, student	2	přítel	4	Ne	Pve, rp	Poznávání nových lidí a trávení času s přáteli, které prostřednictvím hraní poznala, zábava a kolektivní úspěch
Eos 24 let, student	5	zvědavost	4-5	Ano	Pve	Zdokonalování svých postav, zábava
Galrath 24 let, student	5	kamarád	4-5	Ano	Pve	Dobře se zabavit s přáteli, komunikace s nimi
Janny 27 let, pracující	3	rodina	4-10	Ne	Pve	Úspěšné zdolání raidů, rodina, zábava a komunikace s lidmi
Kacali 24 let, student	5	přítel	6	Ne	Pve	Komunikace s lidmi, zábava, kolektivní úspěch

Lumpik 28 let, pracující	6	zvědavost	6-12	Ne	Pve	Miluje virtuální svět, kde může dělat to co v reálu nikoliv
Miko 19 let, student	4	spolužáci	4-6	Ne	Pve	Zprvu obsah hry a postupem díky dobrému kolektivu lidí i čas trávený s nimi
Mixxyr 24 let, pracující	7	spolužáci	2-3	Ano	Pve	Atmosféra hry, ponoření se do jiného světa, komunikace s dalšími lidmi
Mordus 28 let, pracující	8	kamarádi hrající progamingově W3	6-8	Ano	Pve	Dokázání sobě i ostatním, že zvládnu činnost stejně nebo lépe než jiní. Porovnávání schopností s ostatními, učení jiných hráčů a předávání rad. Prostředek k odreagování po práci
Nasty 22 let, pracující	8	přes obsah W3	3-6	Ano	Pve, rp	Objevování, získávání nových informací ze světa WoW, komunikace s lidmi, progres
Tyar 24 let, pracující	3	přítel	2	Ne	Pvp	Komunikace s lidmi
Winco 23 let, pracující	6	časopis Gamestar	4	Ano	Pvp	Úspěch, získávání odměn

Tabulka: Přehled získaných odpovědí z výzkumu

Zdroj: vlastní zpracování