

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Utváření a reflexe genderových identit v herních světech české hráčské  
komunity MMORPG her

Diplomová práce

2023

Bc. Lucie Pfeiferová

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Akademický rok: 2020/2021

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. Lucie Pfeiferová**  
Osobní číslo: **H21372**  
Studijní program: **N0222A120033 Historie**  
Specializace: **Historie – Gender History**  
Téma práce: **Utváření a reflexe genderových identit v herních světech české hráčské komunity MMORPG her**  
Zadávající katedra: **Ústav historických věd**

## Zásady pro vypracování

V práci budou analyzovány způsoby a formy utváření i recepce a přebírání genderových identit v předem definovaných MMORPG herních světech v kontextu české herní komunity. Zkoumání budou podrobeny zejména herní dispozitivní jednotlivých postav a herních možností s cílem definovat podmíněnost daných elementů herního světa kulturou a autorským vstupem tvůrčích týmů. Dále budou analyzovány konkrétní formy utváření genderových identit v herních světech v samotných hrách, ale i imerze genderové identity postav do reálného světa hráčů. Za tímto účelem bude provedena detailní analýza streamovacích platforem, herních fór a video kanálů. Cílem je stanovit míru přebírání, ale i subverze genderových normativů v prostředí herní komunity a vzájemnou míru vlivu prolínání herního a mimo-herního světa v kontextu genderové problematiky.

Rozsah pracovní zprávy:

Rozsah grafických prací:

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

Seznam doporučené literatury:

BUTLER, Judith. Gender trouble: feminism and the subversion of identity. New York: Routledge Classics, 2006.

MALAKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, M. Treaandrea. Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games. Indiana University Press, 2017.

MANTILLA, Karla. Gendertrolling: How Misogyny Went Viral. Praeger, 2015.

MURRAY, Soraya. On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space. London and New York: I.B. Tauris, 2018.

RENZETTI, Claire M.; CURRAN, J. Daniel. Ženy, muži a společnost. Praha: Karolinum, 2003.

RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne. Queer Game Studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

SHAW, Adrienne. Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

Vedoucí diplomové práce:

**Mgr. Vladan Hanulík, Ph.D.**

Ústav historických věd

Datum zadání diplomové práce: **30. března 2021**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. března 2022**

---

**doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.**

děkan

---

**doc. Mgr. Pavel Marek, Ph.D.**

vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2021

## **PROHLÁŠENÍ AUTORA**

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

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

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

V Pardubicích dne 14.6.2023

Lucie Pfeiferová, v.r.

## **PODĚKOVÁNÍ**

Ráda bych touto cestou poděkovala vedoucímu této práce Mgr. Vladanu Hanulíkovi, Ph.D. za jeho pečlivé vedení a ochotu, ale především za jeho neochvějný perfekcionismus, díky kterému mě nasměroval správným směrem a pozvedl tak tuto práci nad rámec mých představ.

## **ANOTACE**

V práci budou analyzovány způsoby a formy utváření i recepce a přebírání genderových identit v předem definovaných MMORPG herních světech v kontextu české herní komunity. Zkoumání budou podrobeny zejména herní dispozitivu jednotlivých postav a herních možností s cílem definovat podmíněnost daných elementů herního světa kulturou a autorským vstupem tvůrčích týmů. Dále budou analyzovány konkrétní formy utváření genderových identit v herních světech v samotných hrách, ale i imerze genderové identity postav do reálného světa hráčů. Za tímto účelem bude provedena detailní analýza streamovacích platform, herních fór a video kanálů. Cílem je stanovit míru přebírání, ale i subverze genderových normativů v prostředí herní komunity a vzájemnou míru vlivu prolínání herního a mimo-herního světa v kontextu genderové problematiky.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

počítačové hry, herní komunita, gender, identifikace

## **TITLE**

The Making and Reflecting of Gender Identities in the Czech Gaming Communities of Selected MMORPG Games

## **ANNOTATION**

The work will analyze ways and forms of shaping as well as reception and gender identity takeover in pre-defined MMORPG gaming worlds in the context of the Czech gaming community. In particular, the game layouts of individual characters and game possibilities will be examined in order to define the conditionality of given elements of the game world by culture and the authorinput of creative teams. Furthermore, the specific forms of shaping gender identities in the gaming worlds in the games themselves will be analysed, as well as the immerization of gender identity of the characters into the real world of the players. To this end, a detailed analysis of streaming platforms, gaming forums and video channels will be carried out. The aim is to establish the rates of takeover, but also the subversion of gender normatives in the environment of the gaming community and the degree of interplay between the passing of the gaming and non-gaming worlds in the context of gender issues.

## **KEYWORDS**

computer games, gaming community, gender, identification

# OBSAH

ÚVOD.....	9
1. Genderové reprezentace a sociální dynamika v multiplayerových hrách.....	13
2. Hry jako médium ovlivňující osobní preference, názory a představy o tělesnosti.....	16
3. Muži, ženy a herní svět.....	19
3.1 Trolling a Gendertrolling.....	23
3.2 Gender swapping.....	26
3.3 Preference hráčů a hráček ve výběru avatara v herním světě.....	27
3.4 Analýza diskuzí na herních fórech v rámci hráčské komunity.....	28
3.5 Hry a ženy z pohledu Twitch komunity.....	39
4. Problematika v herním světě ve vztahu k pohlaví, rase, genderu a sexuální orientaci.....	51
4.1 Bílý heterosexuální muž jako normativ v devadesátých letech.....	51
4.2 Herní komunita a toxická maskulinita jako její neoddelitelná součást.....	54
4.3 Nahlašovací systém a restrikce a snaha o redukci toxicity, rasismu a sexismu ze strany vývojářů.....	56
5. Výběr a vytváření herní postavy v multiplayerových hrách v rámci procesu identifikace ..	61
5.1 Výběr herní postavy.....	61
5.2 Vytváření herní postavy a její prezentace ve virtuálním světě.....	65
5.2.1 World of Warcraft Classic.....	66
5.2.2 World of Warcraft Dragonflight.....	93
6. Analýza vztahu hráčské komunity k utváření postav a identifikaci.....	99
6.1 Podle čeho vytváříte vzhled své postavy?.....	102
6.2 Ve hře hraji spíše za ženu nebo muže?.....	108
6.3 Proč se rozhodujete hrát spíše za ženskou nebo mužskou postavu?.....	108
6.4 Jak se v herním světě prezentujete?.....	112
6.5 Máte pocit, že vám hra díky svému systému umožňuje si vlastní postavu vytvořit přesně tak, jak chcete, aby vypadala?.....	114
6.6 Čelili jste někdy při hraní problémům či diskriminacím souvisejícím s vaším pohlavím? .....	115

6.7 Feminita a maskulinita je podle vás ve hře zobrazována spíše: .....	119
6.8 Zaškrtněte pole v případě, pokud jste se v herní komunitě už někdy osobně setkali s následujícími nenávisnými projevy: .....	119
6.9 Herní komunita je pro vás obecně spíše: .....	120
6.10 Myslíte si, že hra má moc utvářet nebo ovlivňovat vnímání ohledně genderu a pohlaví?.....	121
6.11 Jak vnímáte v poslední době rozšířenější reprezentování menšin, různých etnicit, sexualit a genderových identit v herním světě? .....	122
6.12 Diskuze výsledků .....	123
ZÁVĚR .....	126
SUMMARY .....	129
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	130
SEZNAM ILUSTRACÍ .....	136
SEZNAM TABULEK .....	138
SEZNAM GRAFŮ .....	138
REJSTRÍK ZÁKLADNÍCH POUŽÍVANÝCH TERMÍNŮ .....	139
SEZNAM PŘÍLOH.....	140



## ÚVOD

Hraní počítačových her už není jenom způsob, jak vyplnit volný čas během dne. Tento prvotně pouhý koníček se stal (a stále stává) mnohem rozšířenějším jevem. Jednotlivci mohou prostřednictvím hraní her získávat nejen zábavu, ale zároveň mohou komunikovat s ostatními hráči a vytvářet příjmy prostřednictvím výher z různých turnajů a streamovacích platforem. Hraní her a esport je dnes brán jako jakýkoliv jiný sport s uznáním za seriózní konkurenční odvětví. Virtuální prostor, v němž tito jedinci působí, se nejen nadále rozšiřuje, ale také využívá potenciál utvářet společenské konvence sahající daleko za hranice herní komunity.

Hlavním cílem této diplomové práce je prozkoumat složitý vztah mezi sociální dynamikou, genderovými otázkami a cestami k sebeidentifikaci v rámci počítačových her a zohlednit co nejširší paletu témat, která mohou napomoci k pochopení klíčových jevů v tomto spleťovém odvětví, neboť počítačové hry zahrnují širokou škálu prvků, jako je herní design, herní narativy, hráčské komunity nebo například trendy. Kromě toho je toto odvětví ovlivňováno vyvíjejícími se technologiemi, kulturními kontexty a společenskými normami, což z něj činí dynamickou a mnohostrannou oblast. Důležité pro tuto práci bude také zjištění, zda herní prostory mohou přispívat například k emancipaci, nebo naopak v sobě zachovávají zakořeněné prvky sexismu, které mají tendence marginalizovat.

K veškerým tématům, pojmům a výsledkům budu v rámci této práce přistupovat kritickou optikou, byť jejich výběr je ovlivněn jak mým subjektivním rozhodnutím, tak ale také skutečností, že jsem sama hráčkou počítačových her a v herním prostoru se již několikátým rokem pohybuji. Tento fakt mi ovšem usnadňuje prozkoumání toho, jak virtuální světy fungují a jakým způsobem ovlivňují vnímání a prožitky hráčů. Gender bude v této práci chápán jako komplexní sociální konstrukt, který zahrnuje řadu rolí, identit a očekávání spojených s ženskostí a mužností. Mou snahou bude za pomoci hloubkové analýzy představit, jak tento svět podvrací genderové identity a jakým způsobem přistupuje například k marginalizovaným skupinám. Genderová analýza bude také zahrnovat přístupy k zobrazení maskulinity a feminity a jejich zastoupení v herních světech. Ponořením se do těchto světů bude osvětlena mnohotvárná dynamika vlivu těchto jevů na samotné hráče a budou zohledněny jejich osobní poznatky a přístupy.

Je důležité si v rámci tohoto tématu uvědomit, že rozhodnutí a názory hráčů nejsou diktovány pouze jejich osobními preferencemi, ale jsou ovlivněny i širšími společenskými normami, které jim herní světy představují a podsouvají, a ve kterých se v rámci aktivního

zapojení ocitají. Pochopení souhry mezi hráči a strukturálními omezeními hry, které jsou hluboce provázány jak s kulturními očekáváními reálného světa, tak tvůrčím vkladem vývojových týmů, je zásadní pro pochopení mnohotvárné dynamiky, která herní zážitek utváří. Strukturální omezení daná herním designem, jako jsou narativy a hrací mechanika, fungují jako rámec, v němž hráči vytvářejí a prožívají své herní zážitky. Tato omezení nejen formují herní zážitek, ale mají také významný dopad na reprezentaci pohlaví, rasy, sexuality a dalších aspektů identity. Nelze se dívat na virtuální prostor jako na izolovanou entitu, ale uvědomit si, že virtuální a skutečný svět je silně propleten a vzájemně se ovlivňuje. Dopad virtuálních zážitků přesahuje hranice samotné hry a prostupuje společenským vnímáním, hodnotami a chováním. Etické kodexy, genderové reprezentace a společenské normy, které se projevují ve virtuálních prostorech, nejsou izolovanými konstrukty, ale jsou hluboce ovlivněny širším kulturním kontextem. Virtuální zážitky a interakce v rámci her mohou utvářet vnímání a chování hráčů v reálném světě a stírat hranice mezi oběma doménami.

Uvnitř virtuální sféry je jednotlivcům poskytována určitá míra svobody a autority, která nemusí být vždy snadno dostupná v mantinelech reálného světa. Jednou z pozoruhodných výhod virtuálních prostorů je schopnost experimentovat s různými aspekty identity, včetně pohlaví, rasy, věku, a dokonce i nelidských či fantastických identit. Tato svoboda vykročit mimo společenské normy a očekávání může být osvobozující pro jedince, kteří se mohou cítit ve svém každodenním životě omezováni nebo odsouváni na okraj společnosti. Nicméně, tato situace může být také omezující, protože hráči mohou pociťovat tlak, aby jejich vlastní tělesnost odpovídala ideálům a vyobrazení postav ve hrách.

Důležité je také podotknout, že počítačové hry jsou velice rychlým médiem, které každým dnem prochází určitými změnami, jak v herní komunitě, tak v systémech jednotlivých titulů. Tato rychlá povaha herního průmyslu přináší neustálé změny, a to jak v rámci herní komunity, tak v jednotlivých herních systémech. Udržet krok s těmito změnami a komplexně uchopit téma se stává obtížnou výzvou. Chtěla bych proto podotknout, že co se v herním světě může zdát jako týden starý jev, je v podstatě už „historií“. Rychlý pokrok vytváří prostředí, ve kterém se trendy a inovace objevují a mizí s udivující rychlostí. V práci i přes to budou okrajově nastíněny dřívější herní tituly společně s jejich normativy a zároveň bude v rámci komparativní metody porovnán starší titul s jeho nejnovějším datadiskem. Taková analýza nám poslouží k posouzení určitých změn a ukáže, zda jsou například zohledňovány otázky dnešní doby. Pro usnadnění této analýzy bude do práce začleněna řada vizuálních pomůcek, jako jsou

screenshots, obrázky a ilustrace. Tyto vizuály nejen že zvýší jasnost a soudržnost srovnávací analýzy, ale poskytnou také hmatatelné důkazy o proměnách, ke kterým došlo.

Nakonec bude provedena analýza dotazníkové šetření, které zpřístupní vhled do postojů a názorů českých a slovenských hráčů. Zaměření se na českou a slovenskou herní komunitu umožňuje lokalizované pochopení tématu, a to i přes to, že je herní průmysl globální povahy. Každá komunita může mít své vlastní jedinečné vlastnosti, preference a kulturní vlivy, které utvářejí jejich herní zážitky. I když mohou existovat určité společné rysy mezi různými herními komunitami, pravděpodobně existují i specifické nuance a rozdíly, které jsou ovlivněny faktory, jako je jazyk, kultura a regionální kontext. Rozhodnutí soustředit se výhradně na české a slovenské hráče má velký význam a relevanci vzhledem k velikosti celkové populace herního průmyslu.

Významná pro nás bude odborná, a především v rámci tohoto tématu, zahraniční literatura a studie, které se podobným tématem již zabývaly. V práci budu odkazovat například na Adrienne Shaw, která se zaměřuje na game studies a ve své publikaci *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* zkoumá zkušenosti marginalizovaných komunit v rámci herní kultury nebo na Sorayu Murray a její publikaci *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, ve které autorka zkoumá, jak počítačové hry formují a odrážejí naše chápání rasy, pohlaví a prostorové dynamiky. Dále budu pracovat s pojmem gendertrolling, který ve své knize *Gendertrolling: How Misogyny Went Viral* představila Karla Mantilla nebo také například s hypotézou zrcadlení, kterou vysvětlují ve své publikaci *Ženy, muži a společnost* autoři Claire M. Renzetti a Daniel J. Curran.

Využití zahraniční literatury a studií může přinést nevýhody i přínosy. Nevýhodou může být kulturní kontext informací, což může vést k nesouladu mezi kulturním kontextem dané publikace a zázemím zkoumaného vzorku (tedy české a slovenské komunity). Přes to, že různé kultury mají odlišné normy a hodnoty, herní svět v tomto případě není tak diverzifikovaný a poznatky ze zahraničních studií se dají bez větších omezení aplikovat i na mnou zkoumané prostředí. Herní komunity se totiž často výrazně prolínají a sdílejí podobné prvky a trendy po celém světě. Zároveň dochází v rámci online her ke střetu s jinými národnostmi, tudíž česká a slovenská komunita není od ostatních kultur striktně oddělena. Výhodou mohou být naopak nové perspektivy a úhly pohledu na dané téma a poskytnutý základ pro srovnávací analýzu.

Důležitá bude v rámci této práce analýza herních fór, streamovacích platforem a her samotných, tedy prostoru, ve kterém hráči přirozeně fungují. Nejcennějším zdrojem informací

pro tuto práci budou v závěru výpovědi samotných hráčů české a slovenské komunity a jejich osobní zkušenosti a názory. Vycházet budeme také z předložených snímků obrazovky z konkrétních titulů a vytvořených grafů a tabulek.

# 1. Genderové reprezentace a sociální dynamika v multiplayerových hrách

Tato práce je zaměřená primárně na multiplayerové online prostředí,<sup>1</sup> neboť slouží jako ideální prostředí pro možnost zkoumání genderových identit a hráčské komunity. Jejich vznik je spojen s obdobím od počátku do poloviny devadesátých let, kdy se stávalo stále běžnějším, že počítače měly síťová připojení, což nakonec vedlo ke vzniku nového žánru, který hráčům umožnil vzájemně se přes tyto sítě propojit a poznat novou úroveň herního zážitku.<sup>2</sup>

Jedná se o dynamický prostor, ve kterém mají hráči možnost komunikovat, spolupracovat a soutěžit. Dochází zde k interakci mezi jednotlivými hráči a k jisté společenské angažovanosti, která může přesahovat virtuální sféru a umožňuje hráčům vytvářet sociální vazby. Podle Williama S. Bainbridge dává multiplayerový prostor vzniknout novým kulturám, společenským konvencím a způsobům komunikace.<sup>3</sup> Jednotlivci se ve virtuálním online světě prezentují různorodými způsoby a ani gender se v této sféře nijak nevytrácí. Naopak se různými způsoby formuje, posiluje představy o maskulinitě a feminitě a vytváří narativy, které herní komunita přijímá za své.

Ztvárňování feminity a maskulinity ve hrách může utvářet nové společenské normy nebo udržovat genderové stereotypy převzaté ze skutečného světa. Tyto obrazy v rámci počítačových her mohou mít dopad na hráče a utvářet tak postoje a očekávání související s genderem jak v rámci her, tak i mimo ně. Zároveň se ale mohou objevovat takové herní tituly, které poskytují rozmanité genderové možnosti a mohou stereotypy zpochybnit inkluzivnější nabízenou perspektivou. Důležité je podotknout, že stanovování norem ohledně genderu ve virtuálním online světě není v první řadě záležitostí samotné herní komunity v podobě hráčů, ale závisí to primárně na herních vývojářích, kteří do hry vkládají možnosti a stanovují limity. Zkrátka jsou to na prvním místě tvůrci, kteří určitým způsobem s genderem pracují a svým hráčům stanovují hranice. I přes to, že je pro některé multiplayerové hry typické, že si svého avatara může hráč sám vytvořit, stále jsou zde určitá omezení a není zde přítomna značná volnost.

---

<sup>1</sup> Na rozdíl od her pro jednoho hráče, které se hrají samostatně, online hry pro více hráčů umožňují hráčům spojit se ve sdíleném virtuálním prostředí s tisíci nebo dokonce miliony dalších hráčů z celého světa.

<sup>2</sup> ARMITAGE, Grenville; BRANCH, Philip; CLAYPOOL, Mark. *Networking and Online Games: Understanding and Engineering Multiplayer Internet Games*. London: John Wiley & Sons Ltd, 2006, s. 12.

<sup>3</sup> BAINBRIDGE, S. William. *Online Multiplayer Games*. San Rafael: Morgan & Claypool Publishers, 2010, s. 15.

Hráč si kromě vytvoření vlastní postavy může vybrat ze škály možností předem vytvořených postav a rozhodnout se, za koho chce hrát. Co se vytváření postavy týče, většinou je běžné, že si hráč může vybrat pohlaví své postavy, upravovat vzhled (vlasy, barvu pleti, ...) nebo oblečení. Tvorba avatara může poskytovat hráči možnost sebevyjádření a experimentovat s různými genderovými prezentacemi do takové míry, do jaké mu to konkrétní titul umožní. Naopak u jiných her si hráč může vybírat pouze z předem vytvořených postav, což je například typické pro takzvané MOBA hry<sup>4</sup>, které obvykle zahrnují dva týmy hráčů, kteří proti sobě bojují na bitevním poli. Je zde tedy hráčovi odebrána možnost vytvoření si postavy podle vlastních preferencí a absence rozmanitosti genderových rolí může omezovat hráčovu identifikaci. Maskulinita a feminista je daná a hráč svou postavu nemůže nijak formovat, pouze si jí vybrat a následně za ní hrát. To, jestli hra nabízí širokou škálu genderových aspektů či jestli pracuje se stereotypy, je záležitostí herního systému a lidí, kteří hru vytvářejí. Sociální dynamika v rámci multiplayerových titulů může hráčům poskytnout prostor ke zpochybnění nebo posílení těchto stereotypů v závislosti na tom, s jakými narativy pracuje a jaké genderové reprezentace předává dále svým hráčům.

Na hry podle Sorayi Murray nelze pohlížet pouze jako na izolované entity odtržené od kultury a dominantních ideologií, které utvářejí společnost. Ve své práci *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*<sup>5</sup> odkazuje S. Murray také na přednášku M. Heira, který prohlásil, že způsob, jakým jsou postavy ve hrách zobrazovány, má význam i mimo herní svět, což má dalekosáhlé dopady na to, jak se lidé v reálném životě vzájemně ovlivňují.<sup>6</sup> Je tedy zřejmé, že hry mají moc utvářet naše chápání genderových norem, rolí a reprezentací a konstruují narativy, ať už prostřednictvím vizuálních snímků či například prostřednictvím herních mechanik. Pokud hry zobrazují ženské postavy přehnaně sexualizovaně nebo udržují genderovou mocenskou dynamiku, která upřednostňuje mužské protagonisty, přispívají k normalizaci takových reprezentací. Často můžeme ve hrách vidět ženské postavy, které jsou oděny do odhalujících a nepraktických obleků, které upřednostňují sexuální atraktivitu před funkčním designem. Zároveň mohou vykazovat přehnané fyzické proporce nebo hypersexualizované pózy, které slouží k objektivizaci. Takové reprezentace posilují myšlenku, že ženy slouží především jako objekty touhy pro mužské hráče a udržují sexualizaci žen jak

---

<sup>4</sup> Zkratka pro Multiplayer Online Battle Arena, jednou z nejpoblárnějších her tohoto žánru je hra *League of legends*.

<sup>5</sup> MURRAY, Soraya. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London and New York: I.B. Tauris, 2018.

<sup>6</sup> Tamtéž, s. 39.

v herním kontextu, tak mimo něj. Přítomnost genderové mocenské dynamiky často vyobrazuje „ženy v nesnázích“ a jsou líčeny jako bezmocné, pasivní a potřebující mužské spasitele a naznačuje, že jejich primárním účelem je být zachráněna nebo sloužit jako motivátor pro mužské postavy.

## 2. Hry jako médium ovlivňující osobní preference, názory a představy o tělesnosti

Počítačové hry jsou nejen dynamickým prostorem, ale především médiem, které určitým způsobem vykresluje muže a ženy a s tím spojené genderové stereotypy a představy o maskulinitě a feminitě. Zčásti se vzpírají typické charakterizaci produktů kulturního průmyslu jako pasivních forem zábavy a namísto toho vyžadují aktivní účast hráčů, protože bez jejich zapojení se nemůžou hry nijak dál pokročit.<sup>7</sup> Jelikož hry jsou pro vývojáře produktem, který se snaží prodat, a hráči jsou jejich konzumenti, snaží se hry přizpůsobovat především potřebám herní komunity. Veřejnosti a potenciálním kupujícím je předkládáno to, co vyžadují. V odborném jazyce se tomuto populárnímu názoru říká hypotéza zrcadlení, se kterou pracuje ve své knize Claire M. Renzetti a Daniela J. Curran.<sup>8</sup> Tato hypotéza ve zkratce tvrdí, že veškerý obsah médií je pouhým zrcadlením všech hodnot, vztahů a norem, které ve společnosti dominují. Analytici zároveň k této hypotéze přidávají názor, že média nejen kulturu pasivně reflektují, ale zároveň se aktivně podílejí na jejím vytváření a formování. Tento obsah ovlivňuje naše osobní aspirace a názory. Vypodobnění genderu bývá zpravidla sexistické a negativní, zkresluje realitu a veřejnost vše vnímá jako pravdivé.<sup>9</sup> Konkrétním příkladem jsou právě počítačové hry, které ve většině případech prezentují feminitu jako něžnou, krásnou, křehkou, nevinou a silně sexualizovanou a maskulinitu jako drsnou, svalnatou, ochránářskou a silnou. Na tuto reprezentaci mužů a žen poukazuje také studie s názvem *Gender construction in video games: A Discourse*,<sup>10</sup> která zároveň naznačuje, že síla herního systému může ovlivnit hráčovu preferenci z hlediska fyziologického vzrušení. Videoherní narativy často reprezentují pohlaví v binární struktuře, kdy jsou ženy ve stavu podřízenosti a muži nad nimi mají kontrolu. Ženské postavy jsou vykreslovány jako oběti nebo objekty touhy, zatímco muži jsou fyzicky silní a duševně zdraví. Studie zároveň zdůrazňuje dopad technologií na zastoupení žen a mužů a jejich potenciální posilování genderových stereotypů.<sup>11</sup> S tím jsou spojené i představy o kráse a o tom, jak by žena a muž měli vypadat. Jednoznačná binarita, která je ve hrách přítomna

---

<sup>7</sup> KIRKPATRICK, Graeme. *Computer games and the social imaginary*. Cambridge: Malden, MA: Polity Press, 2013, s. 19.

<sup>8</sup> RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003.

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 182–183

<sup>10</sup> JAGGI, Kher Ruchi. *Gender construction in video games: A Discourse*. Article in *Mass Communicator International Journal of Communication Studies*, March 2014.

<sup>11</sup> Tamtéž.



a která rozděluje muže a ženy do opozice, je hráči předávána jako něco, co je skutečné, reálné a normální.

Počítačové hry mají ve srovnání s jinými mediálními formami jedinečný potenciál vlivu díky své pohlcující a interaktivní povaze. Tato interaktivní stránka hry je kvalitně odlišuje od pasivních mediálních zážitků, jako je například sledování filmů, kde jedinci jednoduše pozorují postavy, ale sami je neovládají.<sup>12</sup> Hry hráčům totiž na rozdíl od jiných médií nabízí aktivní interakci s vlastním avatarem a je zde možnost vstoupit do aktivní role a svou postavu ovládat, běhat s ní, bojovat, oblékat ji apod. Dnešní moderní hry, jak poukazují Christopher P. Barlett a Richard J. Harris,<sup>13</sup> umožňují hráči se do herního světa ještě více ponořit i především díky možnostem vytváření postavy, které nabízí modifikaci do velkých detailů, včetně palety barev pro změnu vlasů a očí nebo možností zvětšovat či zmenšovat výšku či poměr svalů na těle. Prohlubování spojení s hráčem ve virtuálním světě může do větší míry nastat právě ve chvíli, kdy jejich vytvoření avataři se podobají jejich skutečnému nebo vysněnému ideálnímu vzhledu.<sup>14</sup> Některé hry tuto možnost ale nenabízejí a hráči si tak musí vybrat ze škály nabízených a předem vytvořených postav, které mnohdy mívají i svůj vlastní příběh, který slouží jako pozadí pro hlubší pochopení smyslu herního světa a jeho narativu. Barlett a Harris provedli studie, jejichž cílem bylo zjistit, zda zobrazované mužské a ženské tělo v počítačových hrách zvýšilo negativní podvědomí o svém vlastním těle u mužů a u žen. Jejich výzkum z roku 2008<sup>15</sup> předpokládal, že se muži a ženy po hraní těchto her budou cítit ve svém těle hůře kvůli přílišnému zobrazování svalnatých mužských postav a velice štíhlých ženských postav. Výsledkem výzkumu bylo zjištění, že masmédia negativně ovlivňují divákovu sebeúctu a spokojenost s vlastním tělem, přičemž tělesná spokojenost výrazně koreluje s lidským sebevědomím. Podle dalších výsledků tohoto výzkumu vyšlo najevo, že zatímco muži mohou zažívat větší tlak na to, aby se přizpůsobili svalnatým ideálům, ženy jsou pod tlakem přizpůsobení se štíhlým tělesným ideálům. Tento tlak může vést k nespokojenosti ohledně vlastních tělesných proporcí, ale dokonce i, jak naznačují Barlett a Harris, k poruchám příjmu potravy nebo k přílišné a nezdravé fyzické aktivitě.<sup>16</sup>

---

<sup>12</sup> MILLER, K. Monica; SUMMERS, Alicia. *Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines*. Article in *Sex Roles*, October 2007, s. 735.

<sup>13</sup> BARLETT, Christopher; HARRIS, J. Richard. *The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women*. Article in *Sex Roles*, October 2008.

<sup>14</sup> Tamtéž, s. 586–587.

<sup>15</sup> Tamtéž.

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 587

Nejenže hry ale působí na vnímání sebe samotného, ovlivňují naše názory v tom, co nám připadá i u ostatních jako atraktivní a přitažlivé. Hráč se ocitá ve světě, ve kterém jsou femininní atributy jako štíhlost, úzký pas a velké poprsí naprosto běžné a samozřejmé jeho vnímání tělesnosti tak může být tímto pravidelným střetáváním s fiktivním světem (ve kterém je hypermaskulinní vykreslování a vysoce sexualizované vyobrazení žen) degenerováno. Mnohdy jsou všechny femininní a maskulinní postavy reprezentovány podobně, přičemž variabilita tělesných proporcí se nám tak zcela vytrácí. Pokud hráč tráví většinu svého volného času v prostředí, kde feminita a maskulinita má jasné, jednoznačné a neměnné znaky, jak se tato skutečnost odráží posléze na jeho osobních preferencích a jak vnímá muže a ženy, kteří tento herní ideál krásy (převzatý se Západního ideálu krásy) nesplňují a jsou mu vzdáleni? Jeden z dalších výzkumů z roku 2007 opravdu ukázal, že muži vystaveni ideálním obrazům krásy v mediálním prostředí mají tendenci považovat „skutečné a průměrně vypadající ženy“ za méně atraktivní.<sup>17</sup>

To, jakým způsobem jsou postavy v počítačových hrách vyobrazovány, má značný význam i pro děti, neboť podle Monicy K. Miller je vnímají jako své vzory. Ty často aspirují na vlastnosti podobné těm, které představují jejich oblíbené herní postavy. S takovými postavami a jejich znaky se mohou porovnávat, pokud jde o atributy jako je třeba síla, výška nebo schopnosti, kterými postavy disponují. Pokud děti začnou vnímat, že jim tyto vyobrazované atributy chybí, může se u nich rozvinout pocit méněcennosti, což může značně poškodit jejich sebevědomí.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> DILL-SHACKLEFORD, E. Karen. Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. Article in *Sex Roles*, December 2007, s. 852.

<sup>18</sup> MILLER, K. Monica; SUMMERS, Alicia. *Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines*. Article in *Sex Roles*, October 2007, s. 735-736.

### 3. Muži, ženy a herní svět

Dlouho se o počítačových hrách mluvilo jako o mužské záležitosti. Tuto skutečnost může mít na svědomí fakt, že již od útlého věku selektujeme například hračky zvlášť pro dívky a zvlášť pro chlapce. Zatímco hračky pro dívky představovaly ve výzkumu z roku 1986<sup>19</sup> věci, které byly příznačné pro mateřství a domácnost, chlapecké hračky vybízely k akci a dobrodružství. I v devadesátých letech zůstala tato skutečnost neměnná. Podle výzkumů také vyplývá, že si děti vybírají genderově stereotypní hračky samy od sebe.<sup>20</sup> Hračky, které byly stereotypně spojovány s dívkami nebo chlapci, rozvíjely u obou pohlaví odlišné vlastnosti. Chlapecké hračky podporovaly zvědavost a učily je konstrukčním a manipulačním dovednostem. Zároveň také podporovaly soutěživost a agresivitu. Hračky pro dívky sice vyznačovaly důraz na manipulativní dovednosti, ale na rozdíl od chlapeckých hraček podporovaly pečovatelský přístup, atraktivitu a tvořivost. Dívčí a chlapecké hračky tak napomáhaly k vytvoření sociálních dovedností a kognitivních schopností, které měly na obě pohlaví odlišný vliv.<sup>21</sup> Právě konstrukční a manipulační dovednosti spojené s agresivitou a soutěživostí, podporované akcí a dobrodružstvím, mohou být spojovány s počítačovými hrami, ve kterých je většinou nutné splnit nějaké úkoly, prozkoumávat mapu, vydávat se na cesty, bojovat s nepřáteli, bránit pevnost apod. Každopádně tu existuje žánr, který je nazýván jako „dívčí hry“ nebo „hry pro dívky“, který směřuje převážně na dívčí publikum. Veškeré tyto tituly v sobě obsahují výše zmiňované a pro dívky příznačné atributy, které podporují pečovatelské dovednosti, estetiku a smysl pro tvořivost. Tyto hry nevyžadují žádné stereotypně chlapecké dovednosti, většinou zde nedochází ani k plnění úkolů či bojovým interakcím. Jsou to například tzv. „oblékač hry“ (dress-up games), které zpravidla umožňují pouhou interakci v rámci upravování oblečení na avatarovi (např. hra Barbie Fashionistas: Style Your Crew), hry o vaření (cooking games), které zahrnují přípravu a podávání virtuálních jídel (např. hra Cooking Mama: Cookstar), hry, ve kterých se hráč stará o virtuální domácí mazlíčky (pet games, např. hra My Virtual Pet Shop - Cute Animal Care Game) nebo simulační hry (simulation games), které hráčům umožňují simulovat různé scénáře z reálného života (např. hra The Sims). Podle Justine Cassell a Henryho Jenkinse byly ze začátku nejprodávanější hry, které představovaly akci, řízení nebo létání, dobrodružství, souboje, sporty a simulace.<sup>22</sup> Zde mohlo vzniknout primárně ono mužské

---

<sup>19</sup> BRODY, H. Gene; MACKINNON, E. Carol; STONEMAN, Zolinda. *Same-sex and cross-sex siblings: Activity choices, roles, behavior, and gender stereotypes*. Article in Sex Roles, November 1986.

<sup>20</sup> K takovým preferencím samozřejmě mohou přispět rodiče svou výchovou dítěte v útlém věku.

<sup>21</sup> RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003, s. 114–116.

<sup>22</sup> CASSELL, Justine; JENKINS, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. The MIT Press, 1998, s. 7.

publikum, které mělo za následek to, že počítačové hry byly ještě donedávna brány jako ryze maskulinní záležitost, neboť byly svými vlastnostmi pro chlapce a muže atraktivnější.

Podle Gabriely T. Richard a jejího výzkumu z roku 2013<sup>23</sup> vyplývá, že ženy čelí dvojí nespravedlnosti; jsou sexualizované a odrazované od používání technologií. Navrhování „her pro dívky“ či pro ženské publikum obecně může být podle výzkumu problematické, protože je založeno na myšlence genderu jako pevného či statického konstruktu. Hry podle všeho svým kontextem a obsahem nevytvářejí genderově neutrální prostor. I přes to, že videohry byly považovány za chlapecké, jejich genderová zkušenost nebyla explicitně prozkoumána. Digitální hry z 80. a počátků 90. let byly pojeté dobrodružně a ovlivněné chlapeckými kulturními artefakty, jako jsou komiksy a kreslené filmy. Ve fantasy světech počítačových her mohou vytvářet ideální verze sebe sama a kopírovat tzv. „chlapecký kód“, podle kterého by neměli dávat najevo slabost nebo zranitelnost. Počítačové hry podle výzkumu napomáhají udržovat normy kolem mužnosti, ale také se výrazněji zabývají myšlenkou technologie a videoher jako prostorů, kde musí být maskulinita vykonávána prostřednictvím násilí a soutěživosti.<sup>24</sup>

Nejprodávanější hra v devadesátých letech, *Mortal Kombat*, nenabízela možnost vybrat si za válečníka ženu, a tudíž se tak mohla stát pro dívčí publikum nezajímavá.<sup>25</sup> Celkově dříve dominovaly tituly, které byly násilné, neměly pozitivní zastoupení žen a potvrzovaly (či obnovovaly) dominantní patriarchální pojetí společenských genderových rolí. Někteří rodiče začínali již tehdy naznačovat, že pokud jsou videohry primárním prostředkem socializace pro dospívající chlapce, je třeba se zajímat o jejich obsah. Někteří na tom naopak neviděli nic špatného. Dívky podle nich zkrátka neměly rády počítačové hry, a tak to bylo správné. Rozdílné chlapecké a dívčí vnímání v tom, co je pro ně přitažlivé, pramenilo ale ze skutečnosti, že se nejedná o kulturní rozdělení, nýbrž mocenské. Justine Cassell a Henry Jenkins dodávají, že nešlo pouze o to, že dívky mají počítačové hry méně rády než chlapci, ale že tyto rozdílné preference úzce souvisí například s přístupem k technologickým oborům obecně.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> RICHARD, T. Gabriela. *Gender and Game Play: Research and Future Directions*. In B. Bigl & S. Stoppe (Eds.) *Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies*. Frankfurt: Peter Lang Academic, 2013.

<sup>24</sup> Tamtéž, s. 271.

<sup>25</sup> V tomto případě mám na mysli první hru *Mortal Kombat* vydanou v roce 1992. Následující hry pod touto sérií později hratelné ženské postavy již obsahovaly; například *Mortal Kombat II* vydané v následujícím roce. Prvotní ženské postavy se jmenovaly Kitana a Mileena, další ženské postavy byly představeny v pozdějších dílech.

<sup>26</sup> CASSELL, Justine; JENKINS, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. The MIT Press, 1998, s. 8–11.

Byť na pracovištích po celém světě bylo podle statistik v roce 2021 víceméně skoro poloviční zastoupení žen a poloviční zastoupení mužů, v IT prostředí a v technických oborech se ženské zastoupení pohybovalo kolem 20 %.<sup>27</sup> Herní vývojářství nepochybně souvisí především s technickými a počítačovými znalostmi, které se stále zdají být přisuzované primárně mužům. Co se týče poměru žen podle vzorku sesbíraného přímo z herní distribuce, herních vývojářek bylo v roce 2021 pouhých 30 %. Vývojářů mužů oproti tomu bylo 61 % a zbylých 8 procent byli lidé, kteří se prezentovali například jako nebinární nebo transgender.<sup>28</sup> Nedostatek různorodosti uvnitř pracovní síly herního průmyslu je akademiky a kritiky v odborných i populárních mediálních kruzích často spojováno i se závěrečným nedostatečným zastoupením marginalizovaných skupin ve videohrách. Převaha homogenity v rámci herního průmyslu je často uváděna jako primární příklad ilustrující, proč určité hry bývají ovládnuty specifickými perspektivami a narativy při opomíjení rozmanitých reprezentací.<sup>29</sup>

Postoje, které muži vůči ženám zastupují a které budou podrobněji charakterizovány v dalších kapitolách, se přenášejí na pracoviště herních vývojářů, kde je práce žen často zavrhována. Herní průmysl podle Jennifer Dewinter a Carly A. Kocurek odrazuje ženy od vstupu do herního vývoje, což je patrné na výrazných rozdílech v odměňování žen a mužů ve všech oblastech herního zaměstnávání, s výjimkou programování a inženýrství. Když ženy do průmyslu vstoupí, jsou často v menšinovém zastoupení, což může vést k pocitům izolace. Ženy bývají touto izolací emocionálně vyčerpány, a to má za následek odchod z technických oborů. Herní komplex jako celek institucionalizuje sexismus, a to nejen ve firmě, ale v celém odvětví. J. Dewinter a C. A. Kocurek také tvrdí, že mít omezený počet žen v pracovní síle je stejně na škodu jako nemít na pracovišti zastoupené žádné ženy. Problém nespočívá v tom, že ženy nejsou ve své práci dobré, ale v tom, že jejich přítomnost je vnímána jako anomálie, která vede k izolaci nebo se na přítomnost žen v tomto odvětví pohlíží jako na invazi, vyžadující důraznou obranu.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> SAVA, Alexandra Justina. Statista | *Female representation in technology organizations in 2021, by selected countries*. Online. 14. 9. 2022. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1256204/representation-of-gender-tech-by-country/> [citováno 2023-02-19].

<sup>28</sup> CLEMENT, J. Statista | *Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender*. Online. 2. 9. 2022. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/> [citováno 2023-02-19].

<sup>29</sup> SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014, s. 21.

<sup>30</sup> MALAKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, M. Treaandrea. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press, 2017, s. 64–67.

To, že hry jsou čistě mužskou záležitostí, se zdá být v dnešní době již vyvráceno. Ve Spojených státech Amerických dosahuje procentuální zastoupení žen hráček pro rok 2022 až 48 %, což je necelá polovina sesbíraného vzorku. V roce 2006 bylo toto zastoupení mnohem menší a žen hráček bylo pouze 38 %.<sup>31</sup> Každým rokem se toto číslo zvyšovalo a můžeme tak mluvit o velkém pokroku, neboť zastoupení obou pohlaví se zdá být již v posledních letech vyrovnané. Nezapomínejme ale na výše uvedená čísla, která nám ukazují, že byť počítačové hry nemusí a již nejsou ryze maskulinní záležitostí, stále jsou převážně vytvářeny muži. Má tato skutečnost na herní průmysl a jejich produkty, které posléze prezentují herní komunitě, nějaký vliv? Pokud jsou hry stále dominantně tvořeny mužským publikem, neodráží se tento fakt na jejich finální podobě a nezrcadí muži ve svých postavách představy, které o feminitě mají a nemodifikují na základě těchto představ možnosti pro jejich vytváření?

V předchozí kapitole jsme zjistili, že muži mají tendenci vidět „normální“ ženy, které neodpovídají stereotypnímu a smyšlenému ideálu krásy nekorrespondující s realitou, jako méně atraktivní. Je tedy možné, že ženské herní postavy jsou vysoce sexualizovány především proto, že jsou dominantně vytvořeny muži? Je nutno také zmínit, že například zaměstnanci společnosti *Activision Blizzard* podle článku z října roku 2022 již více než rok protestují proti špatnému zacházení společnosti s neustávajícími obviněními ze sexuálního obtěžování na pracovišti. Stále narůstá podávání žalob ze strany zaměstnankyň kvůli sexuálnímu obtěžování, diskriminaci na základě pohlaví a sexuálnímu ublížení na zdraví. Sexuálního obtěžování se nejčastěji dopouštějí vedoucí pracovníci a incidentů bylo nahlášeno již kolem 700.<sup>32</sup> Pokud jsou ženy diskriminovány a sexualizovány na samotném hegemonickém pracovišti, ve kterém tituly vznikají, nezdá se být tolik překvapující, že i ženské postavy ve hrách jsou vyobrazovány jako ty slabší, něžnější a především krásné, neboť jsou objektivovány již v samotném základu a tento problém má, zdá se, hlubší kontext než v pouhém finálním produktu. Nejsou to ale pouze samotní zaměstnanci, kteří se vůči tomuto problému vymezují. Stížnosti přicházejí i ze samotné herní komunity, a to jak od mužů, tak od žen. Po vývojářích se požaduje, aby se zbavili heteronormativity a do příběhů postav zakomponovali marginalizované skupiny jako například homosexuály. Herní komunita se také často ozývá v případech, pokud není ve hrách dostatečně rozmanité zastoupení etnických skupin a ras. Velkým tématem je v tomto prostředí také

---

<sup>31</sup> CLEMENT, J. Statista | *Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender*. Online. 20. 10. 2022. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/> [citováno 2023-02-23].

<sup>32</sup> SILBERLING, Amanda. TC, Join TechCrunch+ | *Activision Blizzard is once again being sued for sexual harassment*. Online. 13. 10. 2022. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2022/10/13/activision-blizzard-is-once-again-being-sued-for-sexual-harassment/> [citováno 2023-02-25].

feminismus; požaduje se, aby byly vytvářeny silné ženské postavy, které budou adekvátně oblečené, a především zastoupené v úměrném počtu k mužským postavám. Podle článku z roku 2014, *Why Are Game Developers Obsessed With 'Average' Heroes*,<sup>33</sup> byl nedostatek etnické a genderové rozmanitosti mezi hlavními postavami v počítačových hrách v posledních několika letech velice diskutován. Hlavním znakovým modelem se stal převážně bílý, hnědovlasý muž, jehož povahové rysy byly ve většině případech stejné nebo alespoň velice podobné. Převážně pociťoval zlost (která se vážala především k vraždě/únosu jeho ženy/přítelkyně) a chuť po pomstě. Justine Cassell dodává, že zatímco ženy mají větší tendenci zajímat se ve hrách obecně o emoce a sociální interakce založené na realitě, muži ve hrách hledají spíše akci a jejich pozornost přitahuje samotný hardware.<sup>34</sup> Toto sdělení potvrzují i další, nezávislé průzkumy. Například Nick Yee ve své práci<sup>35</sup> uvedl, že hráči muži jsou motivováni především faktory jako jsou úspěch a manipulace, zatímco ženy hráčky jsou motivovány faktorem vztahů.<sup>36</sup>

### 3.1 Trolling a Gendertrolling

Jelikož se budu v dalších kapitolách věnovat analýze herního fóra a streamovací platformy, shledávám důležité zmínit pojem trolling a gendertrolling, neboť se jedná o skutečnosti, které je třeba při takové analýze v rámci herních komunit zohlednit. Dříve než začnu pracovat s pojmem „gendertrolling“, který používá ve své knize *Gendertrolling: how misogyny went viral*<sup>37</sup> Karla Mantilla, chtěla bych více dovysvětlit a přiblížit definici samotného trollingu jako takového.

Studie Usenet group rec.equestrian ligvistky Claire Hardaker definuje trolla jako „osobu, jejímž skutečným záměrem je způsobit rozvrat nebo vyvolat konflikt pro vlastní pobavení.“<sup>38</sup> Whitney Phillips vysvětluje, že někteří internetoví trollové mohou být neškodní, zatímco jiní mohou být svým chováním až za hranicí obtěžování. Jednotliví trollové se také mohou lišit ve svém chování, přičemž někteří jsou velmi agresivní a jiní mají naopak etické hranice, které nepřekročí. Zároveň také poznamenává, že zatímco s některými trolly je obtížné se vypořádávat, jiní mohou být překvapivě citliví nebo inteligentní. V subkultuře trollingu

---

<sup>33</sup> Game Rant | Gaming News | *Why Are Game Developers Obsessed With 'Average' Heroes?* Online. 4. 6. 2014. Dostupné z: <https://gamerant.com/average-video-game-heroes/> [citováno 2023-03-05].

<sup>34</sup> Spectrum | *Girl Games*. Online. Copyright © 2023 MIT | Privacy Statement | Accessibility. Dostupné z: <https://spectrum.mit.edu/fall-1999/girl-games/#comment> [citováno 2023-03-05].

<sup>35</sup> YEE, Nick. *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*. Department of Communication Stanford University, June 2006.

<sup>36</sup> Tamtéž, s. 309.

<sup>37</sup> MANTILLA, Karla. *Gendertrolling: How Misogyny Went Viral*. Santa Barbara: Praeger, 2015.

<sup>38</sup> PHILLIPS, Whitney. *This Is Why We Can't Have Nice Things: Mapping the Relationship between Online Trolling and Mainstream Culture*. London: The MIT Press, 2016, s. 16–17.

podle všeho existují různé skupiny a typy trollů, ale jsou přítomny i určité behaviorální markery, které jsou pro ně příznačné.<sup>39</sup>

Trolling nemusí vyloženě odrážet osobní preference a životní filozofii osoby, která výrok pronesla, ale může se jednat o pouhou provokaci. Podle Massima Leonea si trollové kladou za cíl vyvolat emocionální reakce bez ohledu na kognitivní či racionální rámec argumentace a snaží se vyprovokovat urážky ze strany jejich oběti.<sup>40</sup> Nemusí zůstat pouze u psané formy v rámci pobuřujících či hanlivých komentářů v chatu, naopak může mít několik podob. Pokud zůstaneme v rámci tématu této práce u počítačových her, trolling se může také vyznačovat úmyslným prohráváním her, sabotáží a používáním cheatů<sup>41</sup>. Jelikož toto chování vytváří negativní prostředí, herní vývojáři se mu snaží ve většině případech zabránit.

Takováto forma komunikace se ale zároveň podle M. Leonea liší od pouhého vtipkování nebo škádlení. Zatímco humor a ironie jsou v lidské komunikaci důležité, trolling není jen o tom dělat si z někoho legraci. Oběť trollingu se v rukou trollů redukuje na pouhou loutku a jeho cílem není otestovat hranice vztahu, ale potvrdit odesílatelovu narcistickou iluzi moci. Anonymita a sborový charakter trollingu jsou důležitými aspekty této praxe. Zatímco anonymita umožňuje trollům schovávat se za svou online identitu a nepřebírat zodpovědnost za své činy, sborový charakter trollingu zahrnuje komunitu trollů, kteří sdílejí společný cíl dělat si z někoho legraci. Na sociálních sítích (ale právě například i ve hrách a herních fórech) se trollové cítí jako neviditelní nejen protože jednají v anonymitě, ale také proto, že se cítí být součástí skupiny. Podle M. Leonea by sborový aspekt trollingu neměl být opomíjen, neboť nejde pouze o interakci mezi trollem a jeho „obětí“, týká se totiž i třetí strany; anonymního publika. Trolling dokonce přirovnává i k mučení, které zahrnuje anonymního provokujícího mučitele a anonymní digitální dav podobný těm, který se v minulosti účastnil veřejných poprav.<sup>42</sup> Hráč se s trollingem může setkat prakticky kdekoliv, a to v různých podobách.

---

<sup>39</sup> PHILLIPS, Whitney. *This Is Why We Can't Have Nice Things: Mapping the Relationship between Online Trolling and Mainstream Culture*. London: The MIT Press, 2016, s. 20-26.

<sup>40</sup> MASSIMO, Leone. *The Art of Trolling: Semiotic Ingredients, Sociocultural Causes, and Pragmatic Effects*. University of Turin, 2018, s. 3–4.

<sup>41</sup> Používání cheatů je určitý způsob sabotáže, který může mít několik podob. Hráč si může nainstalovat či sám vytvořit programy, které nejsou samotným titulem podporovány a za pomoci těchto programů či kódů posléze ubírá na konkurenční povaze hry. Hráči, kteří používají cheaty, jsou přezdívaní jako cheateri a mohou používat například tzv. aimbot, který slouží k přesnosti při střelení u střílečkových her nebo tzv. wallhacky, kdy hráč může vidět protihráče přes zdi. Je to forma podvádění, která se nekompromisně trestá ze strany vývojářů a ostatním hráčům kazí užitek z hraní, neboť takový cheater ve většině případech nedokáže být díky těmto výhodám poražen. Většinou tak kazí zážitek ze hry ostatním hráčům a sám se baví, neboť vyhrává, což jsou typické rysy pro někoho, kdo trollí.

<sup>42</sup> MASSIMO, Leone. *The Art of Trolling: Semiotic Ingredients, Sociocultural Causes, and Pragmatic Effects*. University of Turin, 2018, s. 4–8.



Ať už v chatu ve hře nebo na streamovacích platformách či herních fórech, tak formou sabotáží při samotném hraní.

Gender trolling se oproti klasickému trollingu podle Claire Hardaker odlišuje několika způsoby. Vyznačuje se především krutějšími a agresivnějšími útoky se sexualizovaným a genderově založeným podtextem za cílem ponížit a urážet ženy. Jedním z klíčových rozdílů je pak právě motivace trollů. Často je motivuje především snaha umlčet ženy, které prosazují své názory na internetu. Ženy jsou ve většině případech sexuálně objektivizovány a uráženy za to, že to jsou ženy. Odlišnost také spočívá v samotném rozsahu a trvání, přičemž gender trolling se rozvětňuje do více platforem. Nejvíce znepokojující charakteristikou těchto bezprecedentních trollingů je pak používání explicitních výhrůžek znásilnění a smrti.<sup>43</sup> Jelikož je normální trolling naprosto běžnou součástí herní komunity, gender trolling není výjimkou. Claire Hardaker v knize popisuje nemálo svědectví o tom, jak se několik žen stalo v rámci herního prostředí oběťmi tohoto typu trollingu.

Hráčka vystupující anonymně pod jménem Georgia dostávala urážlivé komentáře o tom, že je neatraktivní a má nadváhu. Vysvětlovala, že videohry měla ráda už od mládí, ale v patnácti letech začala dostávat výhrůžky o znásilnění. Obdržovala narážky na její vzhled i přes to, že se s útočníky stýkala pouze prostřednictvím her, kde nebyli schopni vidět, jak ve skutečnosti vypadá: „*Je to smutný svět, ve kterém žijeme, kde se patnáctiletá dívka musí naučit zvládat nápor výhrůžek ohledně znásilnění, jen aby mohla hrát online hry.*“<sup>44</sup> Kde je ale v takovém trollingu nastavená hranice? A je tato forma trollingu něco, co bychom měli respektovat a brát jako něco, co není myšleno vážně, neboť si hráči dělají jenom legraci? Pokud se žena objeví na voice chatu a ostatní hráči jí pošlou „zpět do kuchyně“ nebo prohlásí běžné slovní spojení „shut up woman“ (volný překlad: zavři hubu, ženo), je to něco, co se dá obhájit trollingem? I přes to, že daný výrok opravdu může být brát s vtipem a s vlastním přesvědčením osoby, která výrok pronesla, to nemá nic společného, stále to podporuje patriarchální dominanci a má formu virtuálního násilí, které se snaží ženy umlčet. Tímto šířením onen pohled na ženy nevymizí, ba naopak budou stále spojovány s vlastnostmi, které jim byly dříve přiděleny.

V souvislosti s touto prací bylo klíčové dovysvětlit koncepty trollingu a gender trollingu, aby bylo možné komplexně pochopit dynamiku v rámci herní komunity. Ponořováním se do těchto pojmů mohou i čtenáři, kteří nejsou obeznámeni s hraním a herní komunitou, získat

---

<sup>43</sup> MANTILLA, Karla. Gender trolling: How Misogyny Went Viral. Santa Barbara: Praeger, 2015, s. 17–18.

<sup>44</sup> Tamtéž, s. 44.

vhled do spletitosti a výzev, kterým hráči čelí. Trolling je všudypřítomný fenomén napříč různými online platformami, včetně herních fór a streamovacích platform a je důležité brát ho v potaz v momentě, kdy se snažíme tato fóra a platformy analyzovat. Zdůrazněním existence trollingu v herních prostorách se ukazuje, že příspěvky a komentáře v rámci těchto platform mohou být záměrně vytvářeny tak, aby podkopávaly nebo zesměšňovaly diskutovaná témata či konkrétní situace. Rozeznat „skutečné“ příspěvky od trollingu může být náročné, zejména pro jedince, kteří nejsou hluboce ponořeni do herní komunity. I přes to, že je to velice běžné a časté jednání, neznamená to, že všechny výpovědi hráčů jsou nutně myšleny z legrace a nelze jim přisuzovat žádný význam. Seznámení s těmito pojmy bylo důležité především pro uvědomění, že se tu v rámci herní komunity takové behaviorální znaky objevují a jsme si jich vědomi.

### 3.2 Gender swapping

Za zmínění určitě stojí ještě další pojem, a to Gender swapping, neboli v překladu doslovná výměna genderu, což je akt, kdy se hráč rozhodně hrát za postavu jiného pohlaví, než je jeho vlastní. Pokud se například tedy muž hráč rozhodne vytvořit a ovládat ve hře ženskou postavu, jedná se o gender swapping (obdobně platí, pokud si žena vybere hrát za muže). Důvody této genderové výměny se samozřejmě mohou lišit. Někteří hráči se rozhodnou pro gender swapping v zájmu osobního průzkumu a experimentování, jiní to mohou dělat pro potěšení z hraní určitých rolí a ponoření se do příběhu. Některým hráčům to navíc může připadat vizuálně přitažlivé nebo jednoduše mohou preferovat estetiku postav opačného pohlaví.

Cílem studie *Gender swapping and socialising in cyberspace: An exploratory study*<sup>45</sup> z roku 2008 bylo prozkoumat příčiny gender swappingu v počítačových hrách a její možný dopad na stimulaci her. Z jejich zjištění vyplynulo, že 57 % účastníků vzorku vyzkoušelo gender swapping, přičemž procentuálně se jednalo o více žen než mužů. Tyto respondentky uvedly různé důvody pro své jednání. Jedna z nich například chtěla zabránit nežádoucí pozornosti ze strany mužských hráčů. Naopak další respondentka se rozhodla pro gender swapping ze zvědavosti a povšimla si rozdílů v tom, jak se k ní mužští hráči chovají. Jeden z hráčů naopak uvedl, že když hrál za ženskou postavu, dostalo se mu lepšího zacházení ze

---

<sup>45</sup> GRIFFITHS, D. Mark; HUSSAIN, Zaheer. *Gender swapping and socialising in cyberspace: An exploratory study*. Article in *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, January 2008.

strany mužů. Tato zjištění naznačují, že výměna genderu může potenciálně ovlivnit styl hry a interakce s ostatními hráči.<sup>46</sup>

### 3.3 Preference hráčů a hráček ve výběru avatara v herním světě

Hráči proplouvají složitými a v některých případech i obrovsky rozmanitými virtuálními světy, kde je jejich interakce s prostředím a s ostatními hráči (v případě multiplayerových titulů) zprostředkována ztělesněním vybrané postavy. V herním světě hráči interagují pomocí postavy (avatara), kterou si sami na základě možností daného titulu vytvořili, nebo kterou si vybrali již z předem vytvořené selekce postav. Samotný akt vybrání si postavy či její samotný výtvar má hluboký význam a toto téma bude v této práci více diskutováno v následujících kapitolách. S takovou postavou pak hráči mohou manipulovat, libovolně ji ovládat, běhat s ní, bojovat a v některých případech s ní i komunikovat.<sup>47</sup> Jednotlivci se v počítačově zprostředkovaném prostředí spoléhají na digitální reprezentaci, která symbolizuje je samotné v interakci. Volba jejich avatara může být charakterizována několika faktory, včetně hráčových preferencí nebo společenských norem, ale samozřejmě také tím, co hra nabízí za technologické možnosti.<sup>48</sup> Omezenost systému redukuje hráčovu kreativitu a představivost, neboť stanovuje hranice a ukazuje možnosti, se kterými je možno zacházet. V online multiplayerových hrách je typické, že hráč si buď svou postavu vytvoří nebo vybere ze škály možností. Pokud se jedná o předem vytvořené postavy, stává se, že reprezentují různorodý druh gameplaye než ostatní volitelné postavy, takže hráčovo rozhodování může záviset i na tom, jakou roli chce v herním světě pomocí svého avatara zaujímat.<sup>49</sup> Některým hráčům také může záležet na estetice a vzhledu jeho postavy nebo dokonce na pohlaví. Faktorů, ze kterých hráč může vybírat a podle kterých volit, je několik.

---

<sup>46</sup> GRIFFITHS, D. Mark; HUSSAIN, Zaheer. *Gender swapping and socialising in cyberspace: An exploratory study*. Article in *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, January 2008, s. 52.

<sup>47</sup> V tomto případě nemám na mysli jako prostředek komunikace okénko pro chat (konverzaci), do kterého hráč může (především v online multiplayerových hrách) psát, ale hrou předem vytvořené fráze, mezi kterými může hráč během interakcí s NPC vybírat, a které mnohdy v závěru ovlivňují jeho další počínání ve hře. Například hra *Beyond Two Souls* (2013), byť nemá možnost zvolit si jinou herní postavu než tu, která je předem stanovena tak, aby seděla do celkového příběhu, má předem vytvořené fráze a rozhodnutí, mezi kterými hráč během gameplaye vybírá, a které ovlivňují celý průběh děje. Podle toho, jak se hráč během hraní rozhodoval a jakým způsobem komunikoval s NPC se odvíjí celý příběh, a i možnosti konce příběhu, kterých je v tomto případě více než dvacet. Dalšími tituly jsou například *Life is Strange* (2015) nebo nově vyšlý únorový titul *Hogwarts Legacy* (2023).

<sup>48</sup> FOX, Jesse; NOWAK, L. Kristine. *Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations*. University of Connecticut, January 2018, s. 32.

<sup>49</sup> V herním světě mohou být přítomny postavy, které jsou spíše defenzivní a obranářské, agresivní a aktivní nebo podpurné a pasivní.

Nick Yee se podělil ve svém článku z roku 2021<sup>50</sup> o výsledky při zkoumání preferencí mužských hráčů při výběru postav odlišného pohlaví a do analýzy zařadil i nebinární genderové varianty. Jeho zjištění odhalují, že jen velmi málo žen chce hrát za mužské avatary. Z 230 hráček preferovalo hraní za ženskou postavu 175 z nich. Naopak 21 žen dalo přednost mužským postavám a zbývajících 25 hráček neměly žádné preference. Navzdory skutečnosti, že hráčky soustavně zažívají v multiplayerových hrách obtěžování ze strany mužských hráčů a volba mužského avatara by pro ně tak byla snadným způsobem, jak „zůstat v utajení“, většina z nich stále dává přednost ženskému avatarovi.<sup>51</sup>

Jak jsou na tom ale muži a jejich genderové preference při výběru postavy podle těchto dat? Přibližně jeden ze tří mužských hráčů (29 %) ve skutečnosti preferuje hraní ženských postav. Procentuálně pak 48 % dotázaných mužů preferuje hraní za mužskou postavu a 29 % volí ženskou postavu. U respondentek se v tomto výzkumu ukázalo, že 76 % dává přednost postavě stejného pohlaví a pouhých 9 % volí mužskou postavu. Zajímavým zjištěním bylo také to, že se do těchto výsledků promítal i věk dotazovaných. Čím starší byli respondenti mužského pohlaví, tím spíše preferovali hraní za ženské postavy.<sup>52</sup> Výzkumníci to vysvětlují tím, že mužům přijdou ženské postavy ve srovnání s mužskými postavami přitažlivější. Další teorií bylo to, že hraní umožňuje jednotlivcům, identifikujícím se jako muži, relativně bezpečný prostor pro zkoumání jejich genderu (alespoň v porovnání se zkoumáním tohoto jevu v reálném životě). Jednotlivci identifikující se jako nebinární by podle výzkumu dávali přednost nebinárním avatarům, ale kvůli nedostatečnému zastoupení této identifikace volí převážně spíše ženské postavy.<sup>53</sup>

### **3.4 Analýza diskuzí na herních fórech v rámci hráčské komunity**

Ať už se jedná o osobní preference či samotné téma výše zmíněného gender swappingu, nejcennějším zdrojem informací budou vždy samotní hráči. Mým primárním zájmem není pouze samotný systém vytváření herní postavy jako takový, ale samozřejmě i hráči, kteří tento systém využívají. Na následujících stranách se podíváme na témata, která zazněla v rámci hráčské komunity hry World of Warcraft v diskuzích, které byly založeny samotnými hráči

---

<sup>50</sup> YEE, Nick. Quantic Foundry | *About one out of three men prefer playing female characters. Rethinking the importance of female protagonists in video games.* Online. 5. 8. 2021. Dostupné z: <https://quanticfoundry.com/2021/08/05/character-gender/> [citováno 2023-03-20].

<sup>51</sup> Tamtéž.

<sup>52</sup> Tamtéž.

<sup>53</sup> BEVAN, Rhiannon. TheGamer | *One In Three Men Prefer Playing As Female Characters In Games.* Online. 7. 8. 2021. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/one-in-three-men-play-as-female-characters-video-games/> [citováno 2023-03-20].

tohoto titulu, a které nám napomohou k celkovému pochopení smýšlení této komunity. Důležité pro nás budou jejich názory a preference a to, co podle jejich vlastních slov ovlivňuje volbu postavy, za kterou hrají. Tyto autentické výpovědi nám po shromáždění a analýze pomohou k bližšímu spojení se s touto subkulturou, která se skládá z jedinců, kteří mají různorodé pohledy na témata spojená s feminitou, maskulinitou a genderem, ale také estetikou a identifikací v herním světě. Pro analýzu jsem vybrala pouze takové diskuze, které svým tématem úzce souvisí s předmětem této práce.

### ***Budete hrát za muže nebo za ženu?***

Tak zněla otázka jednoho z hráčů na oficiálním fóru hry World of Warcraft. Diskuze byla otevřena v roce 2019<sup>54</sup> a čítá 44 odpovědí. Komentáře byly psané v angličtině, tudíž o pohlaví respondentů můžeme jenom spekulovat, neboť se zde nerozlišuje mužský a ženský rod. Přezdívky na těchto fórech bývají převážně androgynní, a tak se na ně rovněž nemůžeme spoléhat. Každopádně v některých případech hráči své pohlaví u vlastních odpovědí zmínili sami od sebe.

Odpovědi v sobě obsahovaly různorodé důvody. Jeden z hráčů prohlásil, že jeho postava černokněžníka a lovce jsou muži, za kněze hraje naopak jako za ženu. Záleží podle něj na rase, třídě a na tom, jak chce svého avatara pojmenovat. Na rase a třídě záleželo i hráčům v dalších výpovědích. Jiný hráč prohlásil, že volil ženu, protože „se mu nelíbí mužské animace při kouzlení.“<sup>55</sup> Tento faktor byl také zmiňován vícekrát. Ženy a muži mají ve hrách při boji u tohoto konkrétního titulu odlišné animace, které nejsou nijak genderově selektivní, ale jedná se pouze o estetickou záležitost. I tento faktor může být primárním důvodem, proč se hráči muži rozhodují vytvářet svého avatara jako ženu. Jeden z hráčů doslova prohlásil, že nemůže vystát mužské avatary. Sám je sice muž, ale vždycky hrál za ženu, neboť podle něj „*lépe vypadají, mají lepší animaci, zkrátka jsou lepší.*“<sup>56</sup> V jedné odpovědi se objevoval názor, že muži působí „ohydně a deformovaně“, a proto bude raději hrát za ženu.<sup>57</sup> Někteří hráči svou odpověď rozvinuly do širších detailů:

---

<sup>54</sup> Blizzard | Forums | *Will You Be Playing a Male or Female Character?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 8. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/will-you-be-playing-a-male-or-female-character/257902> [citováno 2023-03-22].

<sup>55</sup> Tamtéž.

<sup>56</sup> Tamtéž.

<sup>57</sup> Tamtéž.

*„Záleží na třídě. Žena noční elf druid, protože muži vypadají naprosto hrozně když běhají, chodí, kouzlí, předvádějí emoce... Gnome žena válečnick, protože vypadají naprosto úžasně v brnění. Trpaslík muž kněz, paladin.“<sup>58</sup>*

- nickname hráče: Turbocharged

Jeden z hráčů odpověděl, že hraje raději za muže, protože se mu nelíbí ženské „bikini brnění“. Pouze jeden z respondentů odpověděl, že bude hrát za muže zkrátka z toho důvodu, že je muž i v reálném životě. Hráčky, které ve svých odpovědích uvedly že jsou ženy, braly tento faktor jako jeden z primárních důvodů:

*„Jsem žena ve skutečném světě, takže je pro mě příjemnější hrát za ženské postavy.“<sup>59</sup>*

- nickname hráče: Furleaf

*„Budu hrát za ženskou postavu, protože jsem drobná žena i v reálném světě a připadá mi trochu směšné hrát za velkého svalnatého orka ve WoWku. Ale dovedu si představit, že by bylo k popukání, když bych se poprvé objevila na voice chatu...“<sup>60</sup>*

- nickname hráče: Flowermilk

*„V reálném světě jsem žena a obecně hraju ráda za ženské postavy v RPG hrách. Byl to důvod, proč jsem v 90. letech opravdu milovala Tomb Raider. Spousta videoher totiž tehdy neměla možnost výběru ženské postavy. Občas chci hrát za muže, protože vypadají cool nebo zapadají více do mých představ o postavě. Každopádně nevolím mužské postavy ve WoWku, protože se mi žádný mužský model nelíbí. (Vývojáři) zajistili, aby bylo těžké vytvořit mužskou postavu, která by vypadala dobře. Nikdy jsem neměla problém s muži, kteří hrají za ženské postavy a nerozumím tomu, že s tím někdo problém má. Ženské modely vypadají zkrátka lépe. Tečka.“*

---

<sup>58</sup> Blizzard | Forums | *Will You Be Playing a Male or Female Character?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 8. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/will-you-be-playing-a-male-or-female-character/257902> [citováno 2023-03-22].

<sup>59</sup> Tamtéž.

<sup>60</sup> Voice chat neboli hlasový chat, slouží ke komunikaci mezi hráči v online hrách. Hráči si mezi sebou mohou povídat v reálném čase a slyšet tak navzájem svůj hlas. Hráčka v tomto případě naráží na to, že kdyby hrála za mužskou postavu, ostatní hráči by byli asi překvapeni ve chvíli, kdyby na nějakém serveru uslyšeli poprvé její hlas a zjistili, že je po celou dobu žena. Tamtéž.

*Dává mi naprostý smysl, proč si muži i ženy ve WoWku vybírají ženské postavy. Vypadají skvěle.* <sup>61</sup>

- nickname hráče: Meriweather

Na poznatek, že je těžké vytvořit „dobře vypadající mužskou postavu“ volně navazuje odpověď jednoho z dalších respondentů:

*„Možná to má něco společného s tím, že jsou to muži, kdo navrhují modely. Kolik si myslíte, že strávili času při vytváření mužských modelů a kolik u ženských? Samozřejmě, že ženské modely jsou upřednostňovány.* <sup>62</sup>

- nickname hráče: Chete

Zdá se, že i samotná komunita vnímá fakt, že hry jsou vytvářeny primárně muži, a tudíž je možné, že se více zaměřují na to, aby ženské postavy vypadaly dobře a splňovaly již zmiňovaný stereotypní ideál krásy. Mužské modely se zdají být podle některých z výpovědí odbyté a nehezské a ženské modely oproti nim vypadají ve hře mnohem lépe, tudíž jsou pro hráče atraktivnější volbou. Zatímco vypadá, že si vývojáři dávali více záležet s animací u ženských postav, ty mužské zůstaly upozaděny. Ovšem nejedná se pouze o animace, na kterých ostatním záleží. Některé z odpovědí celkově vybočovaly a byly velice specifické. Například jedna odpověď zněla takto:

*„Za muže. Když pak na sobě mám brnění, tak už na tom nezáleží, protože nemohu vidět ten pěkný zadek tak dobře.* <sup>63</sup>

- nickname hráče: Heralf

Sexuální narážka, která zde zaznívá, poukazuje na to, že je zbytečné hrát za ženskou postavu, protože v závěru neuvidí na její pozadí přes veškeré brnění, které bude mít na sobě. Jako by hraní za ženskou postavu ztrácelo smysl ve chvíli, kdy nebude moct být už sexualizována, neboť k ničemu jinému vlastně ženská postava není a krom tohoto aspektu nepřináší pro hráče žádné jiné výhody. V jedné z dalších odpovědí zazněl výrok, že daný hráč

---

<sup>61</sup> Blizzard | Forums | *Will You Be Playing a Male or Female Character?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 8. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/will-you-be-playing-a-male-or-female-character/257902> [citováno 2023-03-22].

<sup>62</sup> Tamtéž.

<sup>63</sup> Tamtéž.

hraje pouze za ženské postavy a sám neví proč, ale možná to bude z toho důvodu, že „na hrách strávil příliš mnoho času a potřebuje se mít na co koukat.“<sup>64</sup> Žena se tak opět v rámci této odpovědi stává sexuálním objektem, která s sebou nenesé žádné jiné přednosti, zkrátka a dobře je na ni jenom lepší pohled a hráč potřebuje po čas hraní nějaké rozptýlení. Na druhou stránku se objevovaly odpovědi, jako tyto:

„Vždy hraju za muže. Dny, kdy někomu záleželo na digitálních ženských avaterech jsou dávno pryč.“<sup>65</sup>

- nickname hráče: Trollreview

„Někdy si říkám, zda se někdy v budoucnosti ocitneme v bodě, kdy bude lidem jedno, jaký gender jejich herní postava zastává.“<sup>66</sup>

- nickname hráče: Randolthor

Na jednu stránku zde někteří hráči tvrdí, že o ženské postavy se už nikdo nezajímá a doufají, že se gender v budoucnosti nebude v herním světě vůbec řešit, ale na druhou stránku se i na tomto fóru stále objevují názory, že za ženy je dobré hrát proto, protože je na ně dobrý pohled a v moment, kdy už se na ně nedá dobře dívat, jsou pro ně zbytečné. Žádná z hráček neodpověděla, že hraje za muže, aby se jí na něj při hraní dobře dívalo, nebo že by snad hraní za mužskou postavu ztrácelo smysl ve chvíli, kdy by jí nemohla sexualizovat.

Někteří hráči své postavy dokonce vnímají jako „jedinečné jedince“:

„Směš obojího. Hodně záleží na tom, jak „vidím“ postavu se vyvíjet, jaké jméno a rasu jsem pro ni vybral/a. Nevidím avatary jako ztvárnění mě samotné/ho, ale jako jedinečné jedince.“<sup>67</sup>

- nickname hráče: Lunabrow

Hráč se v tomto případě pravděpodobně snaží naznačit, že se jeho reálná individualita nijak neodráží ve vytvořeném avatarovi, neboť herní postavy nevytváří na základě toho, jak doopravdy vypadá, jak se chová, nebo jaké má pohlaví, ale každá postava je pro něj novou

---

<sup>64</sup> Blizzard | Forums | *Will You Be Playing a Male or Female Character?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 8. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/will-you-be-playing-a-male-or-female-character/257902> [citováno 2023-03-22].

<sup>65</sup> Tamtéž.

<sup>66</sup> Tamtéž.

<sup>67</sup> Tamtéž.



jedinečnou virtuální entitou, s vlastním jménem, rasou a pohlavím, které jsou nezávislé na genderových aspektech samotného hráče, který postavu vytvořil. Zatímco ostatní odpovědi dávaly najevo, že ve svém avatarovi promítají vlastní preference nebo reálné pohlaví, v tomto případě tomu tak není. I takovým způsobem hráči mohou pohlížet na svého vytvořeného avatara. Jeden z dalších hráčů dokonce na tuto odpověď reagoval tím, že se s tímto ztotožňuje a sám se o své postavě zmiňuje ve třetí osobě.<sup>68</sup>

### ***Za jakou rasu a gender budete hrát a proč?***

V další otevřené diskuzi z roku 2019<sup>69</sup> se objevila mnohem více specifičtější otázka s celkem 81 odpověďmi. Hráč, který toto téma otevřel, se nezeptal pouze na to, jaké pohlaví ostatní budou volit, ale dokonce ho zajímalo, jakou rasu a jaký gender budou ostatní hráči při svém výběru zastupovat. Byť se odpovědi skládají převážně ze stručných sdělení jako například: *muž, člověk, paladin*, objevují se zde i detailnější a zajímavější odpovědi, které nám mohou napomoci k pochopení hráčské identifikace v herním světě.

Ve valné většině odpovědí se opět navracíme k hráčské prioritě číslo jedna: celkový vzhled postavy a animace. Opět se zde hráči ve svých odpovědích neopírají o svou vlastní identifikaci, ale o estetické preference, které se jim v některých případech zdají u jednoho pohlaví či rasy vzhledově mnohem lepší než u ostatních.

*„Všechny mé postavy jsou ženy, neboť vypadají lépe v šatech/oblečení.“<sup>70</sup>*

- nickname hráče: Scrawny

Jedna z odpovědí, stejně tak jako u předešlé diskuze, sexualizovala ženské postavy:

*„Pravděpodobně za ženu člověka. Pokud budu mít ten zadek přímo před sebou po celou dobu hraní, je to něco, na co mi nevadí se koukat.“<sup>71</sup>*

- nickname hráče: Goblock

---

<sup>68</sup> Blizzard | Forums | Will You Be Playing a Male or Female Character? WoW Classic General Discussion. Online. 19. 8. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/will-you-be-playing-a-male-or-female-character/257902> [citováno 2023-03-22].

<sup>69</sup> Blizzard | Forums | What race + gender will you be playing as and why? WoW Classic General Discussion. Online. 19. 4. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/what-race-gender-will-you-be-playing-as-and-why/143412> [citováno 2023-03-22].

<sup>70</sup> Tamtéž.

<sup>71</sup> Tamtéž.

Je nezbytné, abych upozornila na to, že pro hráčskou komunitu je symbolické množství trollingu<sup>72</sup> a vtípalů, kteří mnohá témata (převážně ta sociální) zesměšňují a zlehčují. Gender se pro ně stává stejně „hanlivým“ slovem jako feminismus a v mnoha případech se stává, že si hráči z tohoto tématu dělají legraci. V této práci bude detailněji dovysvětlena podkategorie trollingu, a to takzvaný gender trolling. Některé odpovědi tak nelze brát seriózně, neboť v nich je cítit ironie se záměrem provokace a cílem daný námět diskuze znevážit:

*„Budu hrát za nočního elfa, který se narodil jako muž. Budu se identifikovat jako útočná helikoptéra Apačů.“<sup>73</sup>*

- nickname hráče: Twiinkedd

Identifikace jako tzv. „útočné helikoptéry“ se objevuje na internetu velice často. V této diskusi se dokonce objevilo dvakrát. Tato odpověď má naznačit, že se člověk v dnešní moderní době může identifikovat vlastně „jakkoliv“, a nejen jako muž nebo žena. Odpověď v sobě má posměšný tón, který opovrhne nad nově vznikajícími genderovými identitami a sebeidentifikacemi. Vyjádření sexuality a genderové identity se ve dnešní době i po lingvistické stránce stále prohlubuje, a tak se můžeme setkat s lidmi, kteří jsou například nebinární pansexuálové. Zda takový jedinec nachází ve společnosti v reálném světě pochopení, je diskutabilní, každopádně, jak si můžeme díky odpovědím na fóru povšimnout, i v hráčské komunitě je tento jev terčem posměchu a nenachází se pro něj v některých případech porozumění. Zatímco herní komunita zahrnuje různorodou škálu jedinců s různými postoji a přesvědčeními, fenomén trollingu a zesměšňování vznikajících genderových identit není bohužel ničím neobvyklým. Toto chování je odrazem rozsáhlejších společenských debat a bojů kolem genderové a sexuální identity, stejně jako odporu či nedostatku porozumění vůči těmto identitám. To poukazuje na přetrvávající výzvy, kterým čelí marginalizované skupiny jak ve hrách, tak ve společnosti jako celku.

---

<sup>72</sup> Trolling se na webových stránkách muni.cz vysvětluje jako určitý způsob chování, jehož účelem je provokativní jednání, které má záměrně vyvolat hněvivé reakce u ostatních účastníků debaty. FOJTŮ, Martina. Zprávy z Muni | *Trolling jako nový fenomén? Dělal to už Sokrates*. Online 15. 5. 2018. Dostupné z: <https://www.em.muni.cz/tema/10556-novy-fenomen-trollil-uz-sokrates> [citováno 2023-03-22].

<sup>73</sup> Blizzard | Forums | *What race + gender will you be playing as and why?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 4. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/what-race-gender-will-you-be-playing-as-and-why/143412> [citováno 2023-03-22].

### ***Proč muži hrají za ženské postavy?***

Zatímco předešlé diskuze byly mířené na všechny hráče, v této se položená otázka více konkretizuje a dotazující se snaží zjistit, proč vlastně muži hrají ve hře World of Warcraft za ženské postavy? Jedná se o rozsáhlou diskusi, opět založenou v roce 2019 a celkem čítá necelých 400 odpovědí.<sup>74</sup> Ve valné většině odpovědí se hráči opět shodli na tom, že ženské postavy vypadají zkrátka lépe než ty mužské. Ať už se jedná o animace kouzel, o to, jak vypadá jejich brnění na ženské postavě nebo zkrátka o celkový vnější vzhled ženských postav; jsou pro hráčské oko přitažlivější. Zda je tento fakt dán tím, že si vývojáři dali celkově více záležet na ženských postavách a věnovali jejich vytváření více času, pravděpodobně nezjistíme. V diskusi docházelo ke střetu názorů, k sexualizaci a k trollingu. Zdá se, že se jedná o kontroverzní otázku, která ve hráčích vzbuzuje různorodé reakce a postavení.

*„Typicky, pokud budu delší dobu zírat na zadní stranu postavy, mohl bych mít pěkný výhled. Je taky docela zábavné přijít do voice chatu s mým super hlubokým hlasem a překvapit každého, kdo vzal pohlaví mé postavy příliš doslovně. Taky může záležet na estetice šatníku dané postavy, ale u WoWka tolik ne. Designy mužských postav u některých MMO jsou zkrátka odpad.“<sup>75</sup>*

- nickname hráče: Drunkpunk

Prohlášení, které hráč poskytl, odráží několik aspektů chování hráčů v kontextu her. Za prvé, hráčova zmínka o tom, že si užívá „hezkého výhledu“ při pohledu na zadní stranu své ženské postavy, naznačuje sexualizaci ženských postav v rámci hraní. Vyvolává otázky ohledně objektivizace a ztvárnění žen v počítačových hrách, kde jsou jejich fyzické atributy zdůrazňovány pro potěšení nebo vizuální uspokojení hráče. Dále hráčovo potěšení z překvapování ostatních hráčů svým „super hlubokým hlasem“ při používání hlasového chatu upozorňuje na předpoklady založené na charakterovém pohlaví, které mohou zachovávat genderové stereotypy a mylné představy. Hráč také vnímá nedostatek estetické přitažlivosti nebo pozornosti k detailům v designu mužských postav ve srovnání s jejich ženskými protějšky. Toto pozorování se shoduje s diskuzemi kolem přehnaného důrazu na hypersexualizované a přehnané návrhy ženských postav v mnoha hrách, zatímco mužským postavám se může dostat méně pozornosti z hlediska vizuální přitažlivosti či pestrosti.

---

<sup>74</sup> Blizzard | Forums | *Why do males play female characters?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 11. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-do-males-play-female-characters/370195> [citováno 2023-03-22].

<sup>75</sup> Tamtéž.

*„Když jsi muž, proč bys chtěl zírat celou dobu na mužský zadek? Pokud se vám to teda nelíbí, což je stoprocentně v pořádku, nic proti tomu nemám. Seinfeldovy vtipy stranou. Raději bych celý den zíral na ženský zadek. Plus jsem sexy kostra uvnitř a tohle mi dovoluje jí být i ve videohře.“<sup>76</sup>*

- nickname hráče: Imonalott

Hráč začíná otázkou, proč by se chtěl muž ve hře dívat na mužské pozadí, z čehož plyne, že předpokládá, že většina hráčů je heterosexuálních a dává přednost prohlížení si ženských těl. Tato perspektiva se shoduje se společenskými normami a heteronormativními předpoklady, kdy je heterosexuální přitažlivost k opačnému pohlaví považována za výchozí nebo očekávanou orientaci. Naráží na to, že za mužské postavy by mohl hrát snad jenom takový muž, kterému se líbí se po celou dobu dívat na mužské hýždě, tedy pouze homosexuálové. Navíc hráčova poznámka o tom, že postava ženy je atraktivnější a raději zírá na její pozadí naznačuje opět sexualizaci a objektivizaci ženských postav. Zachovává představu, že primární hodnota ženské postavy spočívá v jejím fyzickém vzhledu, konkrétně ze sexuálního hlediska. Výpověď působí dojmem, že díky tomu, že vidíte vlastní postavu po dobu gameplaye převážně zezadu, je nejdůležitější to, aby na ni právě z tohoto úhlu byl nejpřívětivější pohled a volba ženské postavy toto zajišťuje. Tento důvod byl v diskuzi uveden ještě několikrát.

*„Nedívejte se zezadu na mužské postavy příliš dlouho, můžete být gay.“<sup>77</sup>*

- nickname hráče: Tentonbeef

Příklad jedné z dalších odpovědí, která (možná) ospravedlňuje výběr ženské postavy tím, že přeci sám hráč není homosexuál, aby hrál za mužskou postavu. V těchto a podobných odpovědích můžeme vyzorovat přítomnost toxické maskulinity, která má tendenci sama sebe obhajovat a připomenout, že se takovýto muž hráč raději bude dívat na ženské hýždě, protože ty mužské se mu vzhledem k jeho přesvědčené heterosexuality rozhodně nelíbí. Na takové odpovědi se v rámci diskuze strhla vlna kritiky a otázek:

---

<sup>76</sup> Blizzard | Forums | *Why do males play female characters?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 11. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-do-males-play-female-characters/370195> [citováno 2023-03-22].

<sup>77</sup> Tamtéž.

*„Myslím si, že používají „zíráni na zadek“ jako výmluvu, protože jsou homofobní a mají obavy z toho, co si ostatní myslí.“<sup>78</sup>*

- nickname hráče: Herbicide

*„Co děláte ve hře, která vyžaduje tak málo pozornosti, že zíráte na zadek celé hodiny? Nebo je to jen výmluva, abyste si mohli zahrát za ženskou postavu, kterou můžete svléknout očima?“<sup>79</sup>*

- nickname hráče: Bignfat

Příklady dalších přítomných výpovědí, které sexualizují ženské postavy:

*„Všechno ženské postavy a já jsem muž. Raději se budu dívat na ženské křivky než na ty mužské.“<sup>80</sup>*

- nickname hráče: Ermine

*„Protože jestli mám strávit stovky hodin tím, že se budu někomu dívat na záda, chci, aby ten výhled byl příjemný.“<sup>81</sup>*

- nickname hráče: Melaneth

*„Jestli mám nosit šaty, chci do nich mít i křivky.“<sup>82</sup>*

- nickname hráče: Boondock

Vybrané odpovědi jsou pouhým nástinem veškerých výpovědí, které se v této diskusi objevovaly. V některých případech hráči dokonce zmiňovali, že rádi předstírají, že jsou ženy, aby od hráčů získali pozornost. Do diskuze se zapojily i některé ženy, které naopak potvrdily, že raději hrají za muže. Nemálo odpovědí také zahrnovalo názor, že řešit, kdo za koho hraje je od věci, neboť toto téma bylo řešeno již několikrát a ve hře nezáleží, jestli hrajete za ženu nebo za muže, neboť tento výběr nemá žádný vliv na samotný gameplay. I přes to, že se tam tyto názory ohledně nedůležitosti této otázky objevovaly, stále zde byly přítomny odpovědi, které

---

<sup>78</sup> Blizzard | Forums | *Why do males play female characters?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 11. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-do-males-play-female-characters/370195> [citováno 2023-03-22].

<sup>79</sup> Tamtéž.

<sup>80</sup> Tamtéž.

<sup>81</sup> Tamtéž.

<sup>82</sup> Tamtéž.

potvrdily, že hráči své ženské herní postavy silně objektivizují a důvod jejich výběru je zřejmý; *chtějí se mít na co koukat.*

*„Mám několik žen nočních elfů a jsem muž. Vypadají lépe v brnění a zkrátka jednoduše mám rád jejich animace. Měl bych být naštvaný, že v Tomb Raideru hraju za holku a napsat dopis vývojáři, abych mohl hrát za mužskou hlavní postavu?“<sup>83</sup>*

- nickname hráče: Communism

Na závěr jedna z ofenzivnějších odpovědí, která poukazuje na to, že ve hře Tomb Raider se dá hrát pouze za ženu a on jako muž by podle všeho měl chtít vyžadovat i přítomnost mužské postavy. Postava Lary Croft se ve hře Tomb Raider <sup>84</sup> stala předmětem genderových analýz již nespočetněkrát a je to jedna z nejnámějších herních postav, která je sice ve videohře přítomna bez mužského protějšku, zato je velice sexualizována a objektivizována (přes nepraktické, odhalující oblečení po idealizované tělesné proporce). Hlavní herní postavy byly od samotných počátků vývoje počítačových her převážně bílí heterosexuální muži a Tomb Raider byl jednou z mála výjimek.

Množství ofenzivních odpovědí poukazuje na to, že toto téma stále ještě není uzavřené a je v něm stále možno spatřovat fakt, že byť se herní vývojáři snaží o genderovou vyváženost, herní komunita se v některých případech stále projevuje toxicky, ženské postavy sexualizuje a nechybí any prvky homofobie.

---

<sup>83</sup> Blizzard | Forums | *Why do males play female characters?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 11. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-do-males-play-female-characters/370195> [citováno 2023-03-22].

<sup>84</sup> Série počítačových her, která byla poprvé uvedena v roce 1996 v popředí s hlavní postavou Larou Croft.

### 3.5 Hry a ženy z pohledu Twitch komunity

Platforma Twitch je jednou z neznámějších streamovacích domén u nás i ve světě. Primárně byla využívána především pro vysílání her, dnes je jednou z nejpobulárnějších kategorií Prostě pokec, kdy si streamer (ten, kdo vysílá živě pro ostatní) s diváky zkrátka jenom povídá, reaguje na různá videa nebo diskutuje o různých tématech. I přes to, že je tato kategorie velice populární, hraní her z této platformy ani zdaleka nevymizelo, a proto je nahlédnutí do této komunity velice důležitou součástí této práce.





Každý streamer si buduje svou vlastní komunitu diváků, kterou zajímá jeho obsah. Jedni z nejsledovanějších streamerů jsou u nás na české a slovenské scéně podle webové stránky Twitch Tracker streameréři jako Agraelus s průměrným počtem diváků na streamu 3 692, restpowered (1 847), FattyPillow (1 468), Xnapycz (1 435), Herdyn (1 114) nebo CzechCloud (1 098),<sup>85</sup> kteří vysílají v rámci různých kategorií. Zpravidla se ale jedná o zrovna populární a nově vyšlé herní tituly, které svým divákům představují, hrají je a vytvářejí si na ně názor, který předávají dál. Probíhá zde přímá komunikace v reálném čase mezi streamerem a divákem, která má, stejně tak jako například chat v počítačových hrách, svá pravidla. Jakékoliv formy chování proti zásadám komunity jsou trestány. Může se jednat například o používání nevhodných slov nebo jiných nenávistných projevů. Platforma poskytuje divákům prostor k navázání kontaktu jak mezi sebou, tak se samotným streamerem. Zároveň mohou vyjadřovat své názory v rámci různých témat, která jsou zrovna živě probírána. Nahlédnutí do této komunity, která se zpravidla skládá z hráčů samotných, je cenným zdrojem pro vytvoření si určitého obrazu o tom, jak se staví k určitým tématům a jak se prezentují.

Na kanálu českého streamera Petra Žaluda vystupujícího na Twitchi pod přezdívkou CzechCloud, který vysílá zpravidla každý den, dělá reakce na různá videa a hraje hry, se vedla diskuze ohledně žen a gamingu. Stream proběhl 28. března 2023<sup>86</sup> a společně se svými diváky živě reagoval na českého YouTubera Vidraila, který 26. 3. 2023 nahrál video s názvem

---

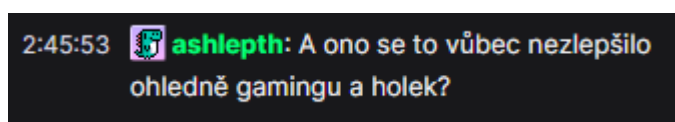
<sup>85</sup> Jedná se o čísla, která ukazují průměrný počet diváků na živém vysílání za posledních 30 dní, v tomto případě za březen 2023.

TwitchTracker | TWITCH TOP STREAMERS. Online. Copyright © 2022 TwitchTracker. Dostupné z: <https://twitchtracker.com/channels/ranking> [citováno 2023-03-28].

<sup>86</sup> Analýza tohoto streamu s názvem byla provedena následující den. Musím upozornit na důležitou skutečnost, a tou je ta, že videa jsou po nějakou dobu na profilu streamera archivována, nejdéle však 60 dní. Někteří streameréři dokonce ani nemusí ponechávat záznamy ze svých streamů veřejné (jsou zpřístupněny jen pro předplatitele) nebo je neukládá vůbec, tudíž jsou nedohledatelná. Nedohledatelná jsou i ve chvíli, kdy je streamer zabanován a jeho účet prakticky na platformě neexistuje. CzechCloud | Twitch |  NO VOLNO  NÁVRAT K DUAL PC  RESIDENT EVIL 4 REMAKE NA ULTRA S RTX  !youtube. Online. 28. 3. 2023. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/videos/1777167440> [citováno 2023-03-29].

ŽENY | OVERTHINK<sup>87</sup>. Vidrail ve videu mluví o ženách v rámci různých odvětvích, o jejich postavení ve společnosti, o omezených právech, která v určitých zemích mají, ale taky i o ženách a gamingu. O tomto tématu začal ve videu mluvit ve spojitosti s tím, jak jsou ženy ponižovány v případech, kdy projevují zájem o klíčící aktivity. Vidrail ve svém videu prohlásil následující: „*Pokud ženy projevují zájem o klíčící aktivity, tak jsou taky jako extrémně šíleně ponižovány. Anebo, co osobně mi přijde nejhorší, protože mám osobně k tomu nejbliž: gaming. Ženy a gaming to je reálně kapitola sama o sobě.*“<sup>88</sup> CzechCloud v tento moment Vidrailovo video zastavil a sám reagoval slovy: „*Tam je to úplně nejhorší bych řekl. Jako naprosto seriózně, v gamingu je to podle mě s ženskejma úplně nejhorší.*“<sup>89</sup> Tím navazoval na Vidrailova slova, že ženy jsou v tomto odvětví extrémně ponižovány.

V chatu se začínaly posléze objevovat různorodé komentáře od samotných diváků, kteří Vidrailovo video společně s CzechCloudem sledovali a začali sami na toto téma reagovat:



Obrázek 1: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák ashlepth (zdroj: vlastní zpracování)

Na tuto otázku odpověděl CzechCloud následovně:

„*Ono se to zlepšilo v tom, že třeba už ty firmy proti tomu začaly konečně bojovat. Ale realita je taková, že když se podíváš na normálního casual hráče chlapa, tak je to prostě pořád stejný. Zvlášť když se bavíme o multiplayerových hrách. Potom se divíš, že naprostá většina holek, který hrajou hry, tak hrajou singleplayer, protože tam máš klid a pohodu.*“<sup>90</sup>

Zde probíhá ona zmíněná přímá komunikace mezi divákem a streamerem. Streamer předkládá svoje názory, na které diváci v chatu reagují a na které zase zpětně může streamer odpovídat. Je to konverzace mezi vícero lidmi s tím rozdílem, že jeden mluví a je vidět na kameře, zatímco ostatní píšou do chatu a jsou do určité míry v anonymitě. Zprávy jsou samotným streamerem také filtrovány, neboť on sám si může vybrat, jaké zprávy nahlas přečte

---

<sup>87</sup> Vidrail | YouTube | ŽENY | OVERTHINK. Online. 26. 3. 2023. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9L0fD-SmXuI&t=1081s> [citováno 2023-03-29].

<sup>88</sup> Video: ŽENY | OVERTHINK, čas: 17:10 - 17:23.

<sup>89</sup> Stream: ✓NO VOLNO ✓NÁVRAT K DUAL PC ✓RESIDENT EVIL 4 REMAKE NA ULTRA S RTX ✓  
!youtube, čas: 2:45:35 – 2:45:42.

<sup>90</sup> Tamtéž, čas: 2:46:19 – 2:46:45.



a jaké naopak bude ignorovat. CzechCloud v rámci zmínky o „normálním chlapeckém hráči“ mohl mít na mysli hráče muže, který ženy hráčky sexualizuje a objektivizuje. Zda tímto výrokem myslel něco jiného, ale dále nezjišťujeme, neboť tuto myšlenku více nerozvádí. Také prohlásil, že ženy spíše hrají singleplayerové hry, tedy hry, ve kterých není možnost interakce s ostatními hráči, neboť se doslova podle názvu jedná o tituly, ve kterých hráč hraje sám a přebírá roli protagonisty. V takovém herním světě nedochází k žádnému kontaktu a ženy si je podle CzechClouda vybírají právě z toho důvodu, že je tam nikdo nemůže nijak obtěžovat. Podle statistiky z roku 2021 na stránkách statista.com si opravdu ženy oproti mužům vybírají spíše singleplayerové hry, a raději tedy hrají sami jenom proti počítači a vytvořeným nepřátelům než proti nebo s ostatními hráči. Jednalo se až o 71 % žen. Procento mužů, kteří preferují singleplayerové hry před multiplayerovými bylo oproti ženám podle této statistiky 48 %.<sup>91</sup>

CzechCloud poté opět nechá puštěné video, ve kterém Vidrail prohlásí:

*„Voice chaty ve hrách jsou overall toxic jak svině. Ovšem když jste holka ve voice chatu, třeba v Call of Duty, tak se ta toxicita ještě ztrojnásobuje.“*<sup>92</sup>

Na toto reaguje CzechCloud pouze kýváním hlavy na znamení souhlasu. Jmenovaná toxicita je často v rámci herní komunity zmiňována. Podle článku z roku 2021 je toxický hráč někdo, kdo neustále vykazuje nepřátelské chování vůči ostatním hráčům, ustavičně si stěžuje, nadává a je hrubý. Obvykle se chovají ke svým spoluhráčům verbálně agresivně a znevažují členy svého i například nepřátelského týmu.<sup>93</sup> Mnoho multiplayerových her se s touto formou toxicity potýká a stejně tak jako trolling, je i toxicita něčím, co je s herním prostředím často spojováno. Hráči svým negativním chováním vytváří negativní prostředí; toxické. Taková toxicita<sup>94</sup> se podle Vidraila ztrojnásobuje ve chvíli, když jste žena. Může se jednat o jakousi snahu o vymezení si mužského prostředí, gendertrolling nebo zkrátka o celkovou diskriminaci.

---

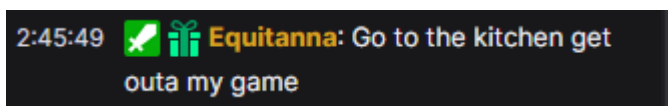
<sup>91</sup> CLEMENT, J. Statista | *Share of gamers in the United States who prefer single player or multiplayer video games as of October 2021, by gender*. Online. 17. 11. 2021. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1276139/single-player-vs-multiplayer-video-gaming-preference-usa-by-gender/> [citováno 2023-03-29].

<sup>92</sup> Video: ŽENY | *OVERTHINK*, čas: 17:24 – 17:33.

<sup>93</sup> Kidas | *What is a Toxic Gamer?* Online. 21. 5. 2021. Dostupné z: <https://getkidas.com/what-is-a-toxic-gamer/> [citováno 2023-03-29].

<sup>94</sup> Genderově toxické prostředí je konceptuální pojem, který lze chápat jako vyobrazování diskriminačních postojů zaměřených na jednotlivce na základě jejich genderu. Může zahrnovat sexismus, misogynii nebo obtěžování. Mezi faktory přispívající k této toxicitě patří například stereotypy a předsudky.

Ve videu následně Vidrail přiložil klipy z her, ve kterých lze slyšet komunikace mezi anglicky mluvícími hráči na voice chatu. Muži na těchto záznamech oslovují ženu jako *bitch* (děvko) nebo jako *baby* (zlato, kotě): *Stop sounding so sexy baby*<sup>95</sup> (volný překlad: Přestaň mluvit tak sexy, kotě) či *queen* (královno). Nechybí ani již zmíněná a stále v herním prostředí opakovaná fráze *Go back to the fucking kitchen* (volný překlad: Vrať se do posrané kuchyně), která se objevila také v chatu bezprostředně po otevření tématu ženy a gaming:

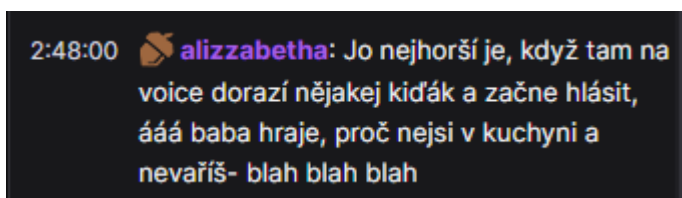


Obrázek 2: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák Equitanna (zdroj: vlastní zpracování)

Volný překlad: Vrať se do kuchyně, vypadni z mé hry.

CzechCloud se po této větě ohledně kuchyně začal automaticky smát a s ním společně několik lidí v chatu prostřednictvím smajlíků. Poté prohlásil: „Zrovna třeba tohleto bylo vtipný jo, ale všechno ostatní jsou sračky.“<sup>96</sup> Zdá se tedy, že herní komunita včetně samotného streamera bere tuto větu humorně či posměšně. Stále se jedná o něco, co je doprovázeno humorem a nevnímá se to jako něco špatného. Streamer sám o sobě má na své diváky velký vliv a to, že se začal smát, vyvolalo v chatu stejné reakce. Pokud by se proti tomuto výroku ohradil, je možné, že by svým divákům předal názor o tom, že takové chování je nesprávné a s největší pravděpodobností by se nad tím samotní lidé v chatu zamysleli. Kvůli tomu, že se začal smát, se prezentoval jako někdo, komu stále toto ponižování a stereotypizování žen přijde vtipné a předal to dále svým divákům.

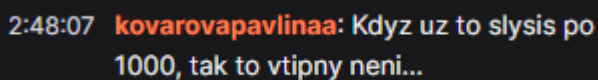
Mezi smějícími smajlíky se v chatu objevují ale dvě zprávy od (soudě podle jejich přezdívek) žen:



Obrázek 3: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák alizzabetha (zdroj: vlastní zpracování)

<sup>95</sup> Video: ŽENY | OVERTHINK, čas: 17:41 – 17:43.

<sup>96</sup> Stream: NO VOLNO NÁVRAT K DUAL PC RESIDENT EVIL 4 REMAKE NA ULTRA S RTX !youtube, čas: 2:47:38 – 2:47:41.

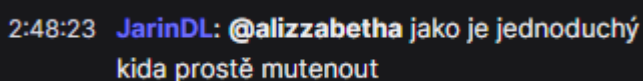


2:48:07 **kovarovapavlinaa**: Kdyz uz to slysis po 1000, tak to vtipny neni...

Obrázek 4: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák kovarovapavlinaa (zdroj: vlastní zpracování)

Zatímco ostatní se této frázi smějí, ženám hráčkám je takové jednání nepříjemné. Jedna z nich zmiňuje, že jí to vtipné nepřijde, protože to slýchává pořád. Jedná se tedy o velice frekventovanou a rozšířenou frázi, která ženy ponižuje a je s nimi automaticky spojována.

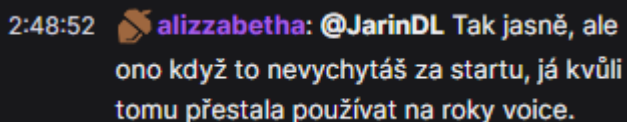
Na první zprávu reaguje jeden z diváků v chatu:



2:48:23 **JarinDL**: @alizabetha jako je jednoduchý kida prostě mutenout

Obrázek 5: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák JarinDL (zdroj: vlastní zpracování)

Jeho rada je taková, že je potřeba tyto lidi (v tomto případě kida, v překladu dítě) ignorovat a „mutnout“ z anglického mute: ztlumit. Hráč má opravdu možnost si ve hře jiného hráče ztišit a již od něj nedostávat žádné zprávy. Na tuto radu v chatu alizabetha později reaguje:



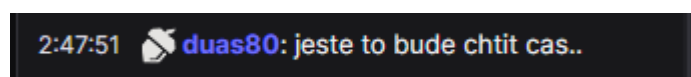
2:48:52 **alizabetha**: @JarinDL Tak jasně, ale ono když to nevyčytáš za startu, já kvůli tomu přestala používat na roky voice.

Obrázek 6: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák alizabetha (2) (zdroj: vlastní zpracování)

Hráčka v této zprávě přiznává, že kvůli takovým poznámkám a narážkám byla nucena nechodit na voice chat úplně. Ostatním se tak podařilo ženu ze svého prostředí zcela vymanit a donutit jí se přizpůsobit. Jelikož se necítila komfortně, bylo pro ni lepší se těmito situacím vyhýbat tím, že se do voice chatu už nepřipojí. Takováto situace dokáže být v samotném hraní velice omezující, neboť si spoluhráči mezi sebou na voice chatu radí a komunikují a hráč po dobu nepřítomnosti ztrácí pojem o tom, co jeho spoluhráči dělají nebo co říkají, přičemž komunikace je ve všech multiplayerových hrách základem. Nejenže muži tedy ženu ze svého prostředí vyprostili, zároveň jí tím ale znemožnili komunikovat a užít si jí v rámci týmové hry. Kvůli tomu, že byla nucena odejít, se jí vytratila možnost komunikovat či vůbec poslouchat to, co ostatní hráči říkají, a tedy mohla ztratit významný pojem o hře.

CzechCloud následně pokračuje ve sledování videa, ve kterém Vidrail říká: „A pokud na vás vyloženě spoluhráči nejsou toxičtí, tak vás z velké části nějakým způsobem sexualizují. Přičemž víte, proč kluci jsou ti, kteří si jako by zabrali gaming, proč se gaming vnímá jako záležitost kluků?“<sup>97</sup>

CzechCloud video zastavuje a odpovídá na položenou otázku: „No, protože realita je taková, že když gaming začínal, tak fakt ženský nehrály hry. To je realita. Já bych tomu dal takovejch ještě třeba osm let, než se to jako nějak srovná úplně, protože teďkon začíná se stávat to, že už začínají existovat pomalu multiplayerové hry, které začínají víc hrát ženský než chlapi. Je to zajímavý to vidět, a uvidíme kam tohle dojde do budoucna.“<sup>98</sup> My podle statistik v teoretické části víme, že ženy pomalu muže ve hraní her dohánějí a procentuálně se blíží již k polovině. Každým rokem přibývá žen hráček a číslo se zvyšuje. To, že hráči jsou převážně muži, už nějakou dobu neplatí a poměr mužů a žen hráčů se začíná vyrovnávat. CzechCloud říká, že k úplnému srovnání by mohlo dojít až za osm let. V chatu reagoval jeden ze sledujících:

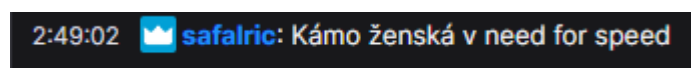


Obrázek 7: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák duas80 (zdroj: vlastní zpracování)

Ve videu Vidrail dále mluvil o videoherní produkci a o tom, že herní vývojáři a marketingový pracovníci byli dříve primárně muži. I dnes v tomto odvětví muži nad ženami stále svým zastoupením převažují. CzechCloud reagoval na marketing ve hrách takto:

„Kámo, ty sexistický reklamy na hry v devadestátkách byly úplně nejlepší prostě. Jako by nejlepší cesta, jak ty vole prodat nějakou hru, tak bylo obalit ji nějakou pořádnou ženou prostě a byl klid. A to bylo celý. To se dělo pořád. To bylo Diablo, Wowko, Need for Speed, Flat Outy, [...]“<sup>99</sup>

Lidé v chatu k tomu přidali své komentáře:



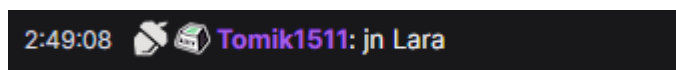
Obrázek 8: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák safalric (zdroj: vlastní zpracování)

<sup>97</sup> Video: ŽENY | OVERTHINK, čas: 17:49 – 18:00.

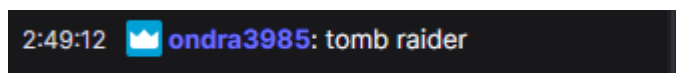
<sup>98</sup> Stream: NO VOLNO NÁVRAT K DUAL PC RESIDENT EVIL 4 REMAKE NA ULTRA S RTX   
!youtube, čas: 2:47:51 – 2:48:17.

<sup>99</sup> Tamtéž, čas: 2:48:47 – 2:49:04.

Need for Speed je série závodních videoher, ve kterých se hráči ujímají role pouličního závodníka. Není jisté, jakou ze sérií měl divák na mysli, každopádně pokud se podíváme na obrázky, pod kterými je tato hra celkově prezentována, objevují se na nich odhalené ženy s krátkými topy či sukněmi a s hlubokými výstřihy.

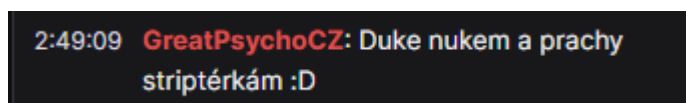


Obrázek 9: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák Tomik1511 (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 10: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák ondra3985 (zdroj: vlastní zpracování)

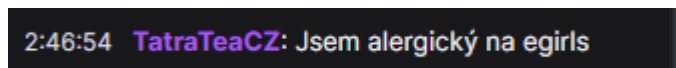
Další dva diváci nezávisle na sobě zmínili hru Tomb Raider s hlavní hrdinkou Larou Croft. Ta byla z genderového hlediska analyzována již nespočetněkrát a je předmětem zájmu různých studií.<sup>100</sup> Její postava je vyobrazovaná jako štíhlá, s úzkým pasem a velkými ňadry. Tyhle vnady zvyrazňuje i její úplně oblečení; těsné tílko a velice krátké šortky. Což je oblečení z reálného hlediska zcela nepraktické vzhledem k tomu, že za její postavu skáčete přes různé překážky a po nerovném terénu.



Obrázek 11: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák GreatPsychoCZ (zdroj: vlastní zpracování)

Kontroverzní postava Duka Nukema je známá především svým používáním sexistického jazyka vůči ženám, které ve hře zachraňuje. Často ve hrách pronáší misogynní komentáře a objektivizuje ženy, které jsou vykreslovány jako sexuální objekty a jsou často ztvárněné v odhalujícím oblečení.

Dále byly na streamu vyjádřeny antipatie vůči tzv. e-girls ze strany CzechClouda i ze strany samotných diváků (z toho v jednom případě se jednalo i o ženu):



Obrázek 12: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák TatraTeaCZ (zdroj: vlastní zpracování)

---

<sup>100</sup> Například Mgr. Tereza Fousek Krobová, Ph.D. analyzovala její postavu ve článku z roku 2014 pro odborný časopis Media res. Článek nese název *Párkrát jsem si s Larou skočil: o obrazu ženských hrdinek v počítačových hrách a genderovanosti jejich hraní*.

Obrázek 13: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák Lazkaaa (zdroj: vlastní zpracování)

E-girls jsou dnes již nedílnou součástí herní komunity se kterými jsou spojeny i některé negativní stereotypy, zejména pokud jde o jejich vzhled nebo chování. V hráčské komunitě jsou často spojovány s hraním videoher a streamováním na platformách jako Twitch nebo YouTube. Často jsou stereotypně vnímány jako osoby, které využívají svůj vzhled a půvab v herní komunitě, která je tradičně více zaměřená na mužské publikum. Tyto ženy mohou používat výrazné oblečení a líčení, aby upoutaly pozornost a získaly co nejvíce sledujících. Někteří lidé mohou považovat jejich chování za motivované ziskem, protože mohou mít přístup k sponzorům a jiným příležitostem v rámci herní komunity (například sledující si může kanál předplatit, posílat peněžní dary apod.). Tyto stereotypy jsou bezesporu škodlivé a neodrážejí různorodost žen, které se samy mohou považovat za e-girl, tedy pouze za hráčku her. Pokud se teda na streamu mluvilo o ženách a hrách, sledující si pravděpodobně představili tuto stereotypní charakteristiku. Zajímavé je, že se vůči e-girls vyhranila i samotná žena hráčka, které může vadit, jak se některé ženy hráčky na Twitchi reprezentují a tím nastavují obraz všem ženám a jsou kvůli nim celkově vnímány negativně.

CzechCloudův názor na hráčky a e-girls: „Průměrná ženská je holka, která si prostě ty vole sedne k televizi, pustí si nějaký seriál, hodí si přes sebe deku, udělá si kakao vole a vezme si do ruky switch. To je průměrná ženská hráčka prostě. Ne ty e-girls. To je úplnej extrém obv.“

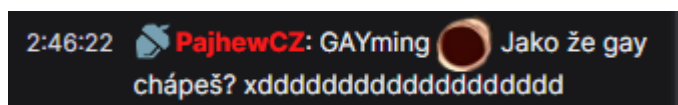
101

Switch je v tomto případě myšlena herní konzole Nintendo Switch a zkratka obv na konci je z anglického obviously; samozřejmě, očividně. CzechCloud tady používá termín „průměrná ženská hráčka“ a dává jí ve svém názoru jasné atributy, pod kterými si takovou ženu představuje. Je zajímavé, že průměrná žena hráčka není z jeho pohledu například někdo, kdo hraje střílečky nebo vede skupinu svého týmu, ale někdo, kdo je pod dekou, pije kakao a hraje na malé konzoli.

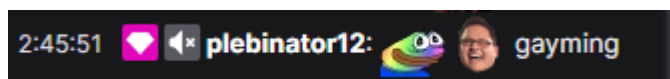
Vidrail ve videu následně zmiňuje už pouze kauzy ohledně Blizzardu, tedy vývojáře například titulu World of Warcraft či Overwatche 2, kteří sexuálně obtěžují ženy na svých pracovištích.

<sup>101</sup> Stream: NO VOLNO NÁVRAT K DUAL PC RESIDENT EVIL 4 REMAKE NA ULTRA S RTX /youtube, čas: 2:50:06 – 2:50:22.

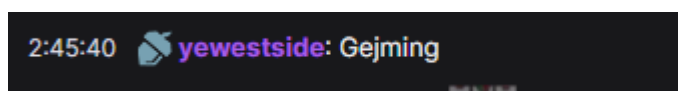
Během tohoto tématu se v chatu objevovalo ještě několik komentářů od diváků, které upozorňovaly na určitá témata. Například slovo gaming nazývali jako „GAYMING“:



Obrázek 14: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák PajhewCZ (zdroj: vlastní zpracování)



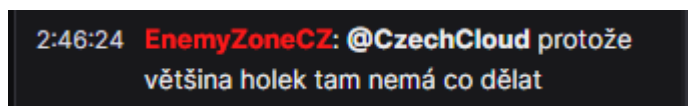
Obrázek 15: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák plebinator12 (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 16: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák yewestside (zdroj: vlastní zpracování)

První komentář je doprovázen smějícími se smajlíky a působí dojmem, že být homosexuál je něco, co je k smíchu. Vzhledem ale k nadměrnému použití písmena „d“ se dá také mluvit o trollingu, neboť trollové většinou své výroky nějakým způsobem zveličují a naschvál nadsazují. Každopádně ani jiná marginalizovaná skupina neušla v tomto případě pozornosti. Pojem gayming nebo gaymer je často využíván i v rámci různých studií, například v publikaci *Queer Game Studies*<sup>102</sup> od Bonnie Ruberg a Adrienne Shaw.

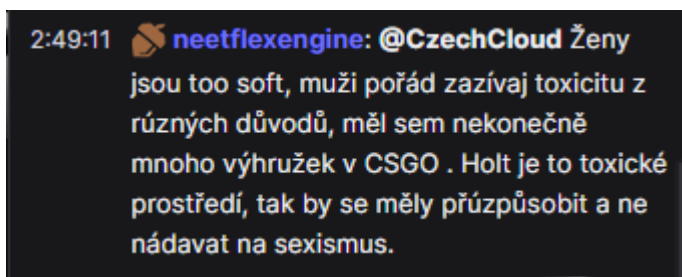
Dále byla v chatu přítomna během sledování videa stereotypní narážka, názor, že ženy do gamingu nepatří:



Obrázek 17: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák EnemyZoneCZ (zdroj: vlastní zpracování)

Nebo také že ženy jsou příliš „soft“, tedy v překladu „měkké“ a měly by se umět nadávkám přizpůsobit, ne si na ně stěžovat:

<sup>102</sup> SHAW, Adrienne; RUBERG, Bonnie. *Queer Game Studies*. London: University of Minnesota Press Minneapolis, 2017. ISBN: 978-1-5179-0037-3.



Obrázek 18: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák neetflexengine (zdroj: vlastní zpracování)

Jedná se o velice radikální názor, který zpochybňuje ty hráčky, které se cítí nekomfortně v případech, kdy se jim začne nadávat nebo kdy jsou oběťmi sexismu a objektivizace. Podle tohoto komentáře jsou příliš měkké či slabé pro toto prostředí a místo toho, aby se tento problém řešil, si na něj mají zvyknout a přizpůsobit se mu. Ženy by se tedy podle tohoto názoru měly přesunout do podřadné a druhořadé role, ve které mají poslušně poslouchat a nechat si líbit vše, co se jim řekne. Komentář zcela zlehčuje problém ohledně žen a sexismu, kterému musí v rámci hráčské komunity čelit.

Po dobu sledování videa během živého přenosu zaznělo několik názorů, jak ze strany CzechClouda tak i také samozřejmě ze strany sledujících. . Byť CzechCloud souhlasil skoro se vším, co ve videu od Vidraila bylo řečeno a uznal, že ženy to mají v herní komunitě těžké, soucitu se jim jinak v chatu od sledujících nedostalo. Dvě ženy v chatu prohlásily, že upozorňování na to, že jsou ženy, jim je nepříjemné. Hráčky jsou vnímány negativně kvůli stereotypnímu vyobrazování e-girls, které je nepříjemné i samotným ženám. I přes to, že si toho je herní komunita pravděpodobně vědoma (i díky výrokům samotného streamera, kterého sledují), místo toho, aby se snažila o nějakou změnu, stále se drží určitých předsudků a stereotypů, které se se ženami pojí. Twitch chat v některých případech znevažoval důležitá témata, o kterých se ve videu pojednávalo a samotný streamer dokonce jednal s humorem na to, když se ženy posílaly do kuchyně, čímž posílil v rámci své komunity utváření jistého narativu o ženách hráčkách, které nemají očividně podle názorů v herním prostředí co pohledávat.

Herní komunita funguje podobně jako jakákoliv jiná subkultura; má svá nepsaná pravidla a vytváří si standartní sociální kruhy s vlastními dispozitivami. Na rozdíl od jiných komunit je ta herní umocněna navíc ještě jedním důležitým faktorem, a to anonymitou, která podle Daniela J. Solova umožňuje lidem vymanit se ze zodpovědnosti za svá slova.<sup>103</sup>

<sup>103</sup> SOLOVE, J. Daniel. *The Future of Reputation: Gossip, Rumor, and Privacy on the Internet*. New Haven and London: Yale University Press, 2007, s. 148.



Anonymita jedince chrání a do jisté míry ho může povzbuzovat i k činům, které by jinak při osobních interakcích v reálném světě považoval za nepřijatelné. V reálném světě jsou lidé limitováni určitými zásadami, kdežto v tom virtuálním online světě je komunikace zdivočelá a přesahuje meze, které jsou jinak v našem reálném světě tabu (aneb za klávesnicemi jsme všichni hrdinové). Většinu z těch věcí, které sledující v rámci streamu napsali, by s největší pravděpodobností vůbec mimo internet nevyslovili. Herní komunita se pohybuje do jisté míry i v něčem, co bylo vytvořeno v předchozích dekadách, například v domněnce, že hry jsou mužskou záležitostí.

Zdá se, že herní komunita je odolná vůči změnám a lpí na zastaralých stereotypech a vylučovacích praktikách. Jedná se o vytvořený narativ, který se předává z jedné hráčské generace na další a vytváří tak mentální strukturu hráčů. Je to něco, co je stále opakováno natolik, že jednotlivci o tom sám nemusí být přesvědčeni, ale jelikož se pohybuje v rámci nějaké kultury, přijímá její znaky za své. Tento jev je obzvláště znepokojivý, vezmeme-li v úvahu významný vliv a dosah herního průmyslu, který má moc utvářet kulturní normy a postoje. Herní komunita se prezentuje jako společenství, které vystavuje ženy implicitnímu verbálnímu násilí a schovává se jak za anonymitu, tak za humor. Byť se vývojáři snaží co nejvíce zamezit tomuto druhu chování, hráči jsou schopni tato pravidla obcházet. Na větě „*Vrať se zpět do kuchyně*“ není v základu nic špatného, stejně tak jako není nic špatného na tom, když někoho oslovíte *zlato* nebo *kotě*. Jedná se o velice těžce napadnutelnou věc a hráči jsou si toho vědomi. Kde je ale ta hranice toho, kdy se jedná pouze o vtip a kdy už o digitální násilí na ženách?

Ženy jsou v herním prostředí vystaveny bezprostřední kritice, a to i ve chvíli, kdy se o nich pouze pojednává. V přímém kontaktu jsou často uráženy a napadány, a i přes to se herní komunita nesnaží nijak této skutečnosti zamezit, ba naopak ji silně zesměšňuje. Ženám se radí si na tuto skutečnost zvyknout nebo ji ignorovat. Namísto aktivního řešení problému převládá postoj obviňování oběti a očekávání, že by ženy měly špatné zacházení jednoduše tolerovat. Tento přístup udržuje toxický cyklus, ale také vysílá signál, že herní komunita není ochotna konfrontovat své hluboce zakořeněné předsudky. Tato komunita udělala kvůli svému způsobu vyjadřování z diskriminace a urážek svou neoddělitelnou součástí, proti které nefungují ani restrikce ze strany samotných herních titulů.

Byť se náš reálný svět posouvá dále například prostřednictvím prosazování kvót či rozšiřováním genderových studií, herní komunita jako by s tímto reálným světem vůbec nespolečovala a nijak se s ním neztotožňovala. Navíc se snaží nastavená pravidla, která

usilují o pořádek a příjemné prostředí, různými způsoby obcházet. Zdá se, že zaostává a často neuznává ani nezpochybňuje diskriminační chování, které v jejích řadách panuje. Naopak stále vytváří patriarchální prostředí, ve kterém je jasně vymezeno to, že ženy do něj nepatří a pokud se do něj náhodou dostanou, jsou vystaveny kritice a stavěny *pod* muže. Normalizace verbálního násilí na ženách a dalších marginalizovaných skupinách v rámci herní komunity je odrazem širšího společenského problému. Odhaluje hluboko zakořeněnou misogynii, která nejenže přetrvává, ale daří se jí i v online herním prostoru. Hráči si v rámci komunity jak při hraní, tak i na streamovací platformě vytvářejí vlastní společenské hodnoty a normy, které ženy či jiné marginalizované skupiny (v tomto případě homosexuály) podrobují výsměchu a vytvářejí tak prostředí, ve kterém se nemohou cítit komfortně. Je klíčové zpochybnit fundamentální narativy, které přispívají k marginalizaci žen a dalších skupin v rámci herní komunity.

## **4. Problematika v herním světě ve vztahu k pohlaví, rase, genderu a sexuální orientaci**

Herní svět slouží jako místo pro zábavu, sociální interakci a sebevyjádření a přitahuje miliony hráčů z rozličných prostředí. Herní průmysl není vyňat ze sociálních otázek, které prostupují naší širší společností. Otázky související s pohlavím, rasou, genderem a sexuální orientací se stávají stále častěji ústředními body diskuze uvnitř herní komunity i mimo ni. Tyto otázky jsou vzájemně propojené a ovlivňované širšími společenskými strukturami, mocenskou dynamikou a kulturními vlivy. Soraya Murray tvrdí, že reprezentace, se kterými se setkáváme v hratelých formách, mají značný význam i především proto, že se jedná o přesvědčivé příběhy, které podněcují naši představivost a umožňují nám si představit potenciální geopolitické eventuality.<sup>104</sup>

Hráči podle Megan Condis zkoumají hry napříč všemi platformami, včetně těch, které zahrnují pohlaví a sexualitu, ale také mocenskou dynamiku, která v nich existuje. V důsledku toho se genderové, sexuální, rasové a etnické identity stávají jen jednou z mnoha herních oblastí, ve kterých se hráči pohybují a strategicky obývají prostor. Tento způsob uvažování o identitě prostupuje do mainstreamové kultury a politiky, neboť hraní her se stále více začleňuje do našeho každodenního života.<sup>105</sup>

V následujících podkapitolách bych ráda nastínila témata, která se k hernímu průmyslu vážou už od samotných počátků a postupně přešla k současnosti a k tomu, jak se vývojáři prostřednictvím svých her staví k otázkám genderu, pohlaví, rasy a sexuální orientace.

### **4.1 Bílý heterosexuální muž jako normativ v devadesátých letech**

Autor sci-fi příběhů. John Scalzi, přirovnal reálný život ke „hře na role“, přičemž nejnižší obtížností je podle něj bílý heterosexuální muž. Na tuto teorii odkazuje Anastasia Salter a Bridget Blodgett ve své knize<sup>106</sup> a konstatuje, že ačkoliv Scalziho metafora vyvolala v herní komunitě rozruch, nevedla nutně ke zvýšené sebereflexi ohledně privilegií. Otázka privilegií se

---

<sup>104</sup> MURRAY, Soraya. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London and New York: I.B. Tauris, 2018, s. 228.

<sup>105</sup> CONDIS, Megan. *Gaming masculinity: trolls, fake geeks & the gendered battle for online culture*. Iowa City: University of Iowa Press, 2018, s. 5.

<sup>106</sup> BLODGETT, Bridget; SALTER, Anastasia. *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Springer International Publishing AG, 2017.

v oblasti her v posledních letech zviditelnila, nedostatek rozmanitosti ve hrách však ztěžuje řešení této otázky. Bílý heterosexuální muž je často výchozím avatarem.<sup>107</sup>

Jedni z nejkoničtějších mužských postav z počátků devadesátých let jsou například Duke Nukem ze stejnojmenného titulu poprvé vydaného v roce 1991, který ztvárňuje svalnatého, bílého, heterosexuálního muže, který bojuje s mimozemšťany a dalšími nepřáteli, William "B.J." Blazkowicz ze hry Wolfenstein 3D vydané v roce 1992 nebo například „Doomguy“ ze hry Doom z roku 1993, jehož vzhled nebyl ve hře explicitně uveden, ale je často zobrazován jako bílý heterosexuální muž ve fanouškovském umění (fanart) a v dalších médiích. Je důležité upozornit na to, že postavy mohou mít více interpretací a je v konečném důsledku na jednotlivých hráčích, jak si sexualitu a identitu postavy vyloží na základě předložených charakteristik ve hře. Zatímco totiž u Duka Nukema je přítomen binární sexismus, u Williama Blazkowicze a Doomguye se mohou naskytnout spekulace. V původní hře z roku 1992 nejsou sexuální preference W. Blackowitze explicitně ztvárněny, hra se primárně zaměřuje na jeho mise. Jeho romantické zájmy jsou prozkoumávány až v pozdějších hrách této série, ve kterých vychází najevo jeho heterosexuality (např. vztah s Anyou Olivou ve hře Wolfenstein: The New Order z roku 2014). Protagonista série Doom nebyl líčen v romantickém ani sexuálním vztahu s žádnou postavou, každopádně je herní komunitou často vykreslován jako bílý heterosexuál. Tyto fanouškovské adaptace ovšem neodrážejí pravou identitu postavy v oficiálních hrách, proto lze říct, že jeho sexualita nebyla oficiálně potvrzena, ale je herní komunitou spíše stereotypizována. Nesmíme zapomínat, že se bavíme o postavách z devadesátých let, a tudíž se jedná o velice rozdílnou éru videoher. Explicitní portréty vztahů a sexuality nebyly tak běžné ve srovnání s dnešními počítačovými hrami. Důvodem mohla být kombinace technických omezení nebo i kulturních postojů a absence zobrazení sexuality mohla být odrazem konvencí. Bez přímých zdrojů od herních vývojářů z tohoto období můžeme ale pouze o pravém důvodu spekulovat.

Pokud bychom pokračovali v analýze dál a vzali za příklad hry vydané již koncem devadesátých let, nacházeli bychom postavy, které splňují herní normativ bílého heterosexuálního muže.<sup>108</sup> Tyto známé herní postavy často sdílejí podobné rysy a mají podobné příběhy, které jsou většinou založené na klasickém vyprávění o záchraně světa či záchraně bezbranné dívky. Hra Diablo poprvé vydaná v roce 1996 ztvárnila několik hratelných postav,

---

<sup>107</sup> BLODGETT, Bridget; SALTER, Anastasia. *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Springer International Publishing AG, 2017, s. 73–76.

<sup>108</sup> Například postava Gordona Freemana ze hry Half-Life (1998).

ovšem i když hra nabízela hráčům vybrat si postavu, všechny tyto dostupné postavy byly bílé a jednalo se pouze o muže. Výběr jiné rasy či pohlaví nebyl přítomen. Hra představila ženské postavy až u *Diabla II* v roce 2000. Opět odkáží na Anastasii Salter a Bridget Blodgett, které tvrdí, že dominance mužských bílých avatarů neumožňuje různorodost vyjadřování, kterému se v případě menšinových a marginalizovaných postav v rámci herních narativů dostává jen zřídka. Bílému muži je dopřáno zosobnění, kdežto ostatní postavy jsou často odsunuty do role padoucha a nepřítele.<sup>109</sup>

Je ale důležité poznamenat, že zatímco ve výše uvedených případech se opravdu objevovaly jen silné, mužské, bílé a heterosexuální postavy, existovaly i výjimky. Například dobrodružná hra *Maniac Mansion* (1987) umožňovala výběr mezi vícero postavami, včetně ženské postavy a jiné rasy a ve hře *King's Quest VII: The Princeless Bride* (1994) byla přítomna ženská protagonistka Rosella. Každopádně podle článku z roku 2014<sup>110</sup> populární počítačové hry stále postrádají různorodost ve svých postavách. Například ve hře *Call of Duty: Ghosts* (2013) jsou pouze tři postavy, které nejsou běloši a všichni jsou ihned na začátku hry zabiti. V akční dobrodružné hře *Remember Me*, vydané začátkem roku 2013 se objevuje ženská protagonistka smíšené rasy, jejíž příběh je poměrně nejasný. Její jméno svědčí o indickém původu což je něco, co je podle článku v počítačových hrách stále ještě vzácné.

Vzhledem k tomu, jak jsou dnešní hry již běžným produktem na trhu a každým rokem jich vychází tolik, že i vášnivý hráč se v takovém počtu musí ztrácet, nedokážu v této práci (i vzhledem k jejímu tématu, od kterého bych se touto analýzou odchýlila) pojmout větší vzorek hlavních herních postav z novodobých žánrů a porovnat je se staršími tituly z devadesátých let. Herní průmysl se od této doby posunul rapidním tempem dopředu a na základě mých vlastních zkušeností vím, že i různorodost hlavních postav se částečně proměnila. Postava bílého heterosexuálního muže však ani zdaleka v současnosti nevytizela a je stále v herních titulech přítomna, byť nedokážu přesně říct, zda zastoupení takovéto postavy výrazně převažuje a stále spíše dominuje. Například v postapokalyptické hře *The Last of Us* (2013) hrajete za protagonistu Joela Millera, bílého heterosexuálního muže ve středním věku, který přišel o všechno a zpočátku má za úkol dopravit do bezpečí mladou dívku jménem Ellie, která se zdá být klíčem k vyřešení problému. Vztah těchto dvou postav může působit na bázi silného muže ochránáře a bezmocné zranitelné dívky, která potřebuje pomoci. Každopádně ve hře máme také

---

<sup>109</sup> BLODGETT, Bridget; SALTER, Anastasia. *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Springer International Publishing AG, 2017, s. 76–79.

<sup>110</sup> Brian S | GameSkinny | *The Straight White Guy Industry*. Online. 9. 12. 2013. Dostupné z: <https://www.gameskinny.com/culture/the-straight-white-guy-industry/> [citováno 2023-04-06].

možnost si na chvíli za Ellie zahrát a být je Joel bílý heterosexuál, postava Ellie je lesbická, což je něco, co se v devadesátých letech u populárních her nevyskytovalo. Zároveň je to ke konci příběhu právě její postava, která se naopak o postavu Joela musí postarat a přejímá tak ochránářskou roli, neboť nejenže o něj pečuje, ale bojuje s nepřáteli. Dalšími postavami, které stále tento normativ splňují, jsou například Geralt z Rivie ze hry *The Witcher* (2007) nebo Arthur Morgan ze hry *Red Dead Redemption 2* (2018).

## **4.2 Herní komunita a toxická maskulinita jako její neoddělitelná součást**

Byť je online svět počítačových her místem, který může mít s reálným světem jen pramálo společného, stále se jedná o místo, které v sobě má zakořeněná nepsaná pravidla a zásady, které mohou vést k „vyloučení ze skupiny“, pokud se podle nich jednatel neřídí. V této podkapitole nás bude zajímat toxická maskulinita, která, zdá se, k herní komunitě neodmyslitelně patří. Tento termín je používán ve smyslu popisu různých postojů a způsobů chování, které jsou spojeny s tradičními společenskými přesvědčeními o tom, co to znamená být „mužný“. Toxická maskulinita většinou podporuje vlastnosti jako agresivitu, nadvládu a potlačování emocí (často na úkor emoční otevřenosti a empatie). Může se projevovat několika různými způsoby, včetně sexuálního obtěžování, fyzického násilí, citového zneužívání a v podobě předsudků vůči netradičním genderovým rolím a identitám. Může také přispět k netradičním otázkám, jako jsou nerovnost pohlaví a negativní postoje k duševnímu zdraví. Je důležité si uvědomit, že termín toxická maskulinita nezahrnuje pouze snahu napadnout muže nebo charakteristiku mužství samotného, ale vypovídá o genderových očekáváních a nárocích, které jsou kladeny na marginalizované skupiny lidí. Toxická maskulinita nám může svým popisem připomínat termín hegemonická maskulinita, která se také vztahuje k mocenským strukturám. Tento přístup posiluje zastaralé stereotypy o dominanci mužů nad ženami, ale je dnes spíše považován za kategorii maskulinního projevu než za standard se zaměřením na dominující mocenské struktury v rámci diskurzu. Adrianna L. Chandler pracuje ještě s termínem komplicitní maskulinita, která označuje všeobecnou podřízenost vůči ženám a do této kategorie spadají muži, kteří se aktivně nesnaží udržet svoji dominantní moc a neprosazují svou vlastní mocenskou strukturu.<sup>111</sup>

---

<sup>111</sup> CHANDLER, L. Adrianna. *Gamer Speak: Analyzing Masculine Speech in Gaming Culture*. *CLA Journal* 7, 2019. DOI: <https://uca.edu/cahss/files/2020/07/Chandler-CLA-2019.pdf>, s. 13–15.

Podle Megan Condis se online prostory vyznačující subkulturními normami, které regulují vyjádření mužnosti. Hráči pozorují své vlastní chování stejně tak, jako chování svých spoluhráčů a podle všeho pohrdají vším, co by mohlo být vnímáno jako ženské nebo homosexuální. Toxická maskulinita se v prostředí počítačových her projevuje především prostřednictvím užívání homofobního jazyka, neboť někteří hráči si tímto způsobem mohou nárokovat mužskou identitu a prosazovat svoji dominanci. Tyto interakce jsou také podle M. Condis patrné pro každého, kdo strávil nějaký čas v herních komunitách a slyšel zmiňovanou hanlivou formu jazyka při hraní her. Hráči předvádějí „mužné chování“, které demonstruje dominanci a kontrolu, a tím navádějí ostatní hráče k projevu slabosti. Díky tomu vzniká unikátní soubor genderových kódů, které jsou specifické pro herní subkulturu.<sup>112</sup> Toxická maskulinita může převládat právě kvůli celkové historii videoherního průmyslu, kdy hry postrádaly patriční zastoupení a ženy byly pouze objektivizovány. Tato reprezentace mohla potenciálně ovlivnit vnímání hráčů a posilovat toxickou maskulinitu od samotných začátků.

Ženy jsou podle J. Dewinter a C. A. Kocurek ve hrách a herním průmyslu často vystaveny výhrůzkám a sexuálnímu obtěžování ze strany mužů. Jsou viděny jako někdo, kdo „znečišťuje“ mužský herní prostor a patří do jiných oblastí. Někteří hráči muži považují virtuální herní svět za ryze mužský a bojují o jeho ochranu před pohlavní integrací. Upřímná kritika sexismu a misogynie ve hrách často vyvolává pobouření ve dvou podobách: útoky na danou osobu, která vznesla kritiku (zejména je-li tou osobou žena) a upozornila na problém, nebo se misogynie či obtěžování začne obhajovat jako něco, co je klíčovou součástí herní kultury.<sup>113</sup> Pokud samotná herní komunita považuje toxickou maskulinitu jako něco, co tu bylo, je a bude, dá se předpokládat, že ženy se v takovém prostředí nemohou nikdy cítit stoprocentně komfortně. Přestože téměř polovinu hráčů počítačových her tvoří ženy, většina z nich se podle Andrewa Fishmana v online prostředí necítí bezpečně. V jeho průzkumu z roku 2018<sup>114</sup> se jedna hráčka přiznala, že své pohlaví téměř posledních deset let skrývala, aby si hraní her užila bez obav z obtěžování. Mnoho žen hráček cítí potřebu skrýt svou identitu pomocí mužsky znějících uživatelských jmen (nicknames) nebo dokonce za pomoci používání zařízení pro změnu hlasu (voice changer), neboť ty, které odhalí své pohlaví, jsou vystaveny toxické

---

<sup>112</sup> CONDIS, Megan. *Gaming masculinity: trolls, fake geeks & the gendered battle for online culture*. Iowa City: University of Iowa Press, 2018, s. 15.

<sup>113</sup> MALAKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, M. Treandrea. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press, 2017, s. 61–64.

<sup>114</sup> FISHMAN, Andrew. Psychology Today | *Women in Gaming: A Difficult Intersection*. Online. 8. 1. 2022. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/za/blog/video-game-health/202201/women-in-gaming-difficult-intersection> [citováno 2023-04-08].

maskulinitě v podobě rizika sexuálního a verbálního obtěžování ze strany hráčů mužů. Hráčky, které se rozhodly promluvit na voice chatu, byly podle studie vystaveny třikrát více negativním a hanlivým komentářům než jejich mužské protějšky. 77 % žen uvedlo, že během hraní se jim dostalo nechtěné negativní pozornosti. Nesouhlasné odezvy na toto chování jsou často záměrně vytlačovány, což vede k polarizované komunitě, která toleruje či dokonce podněcuje misogynii. A. Fishman ale také dodává, že ne všechny herní prostory jsou však takové. Poměr mužských a ženských hráčů se mezi různými žánry značně liší a například střílečky hrají převážně muži, a takový žánr může ženy ve svém prostředí akceptovat méně.<sup>115</sup>

Marginalizace se netýká ale pouze žen, jedná se o záležitost dotýkající se například i homosexuálů. Strach ze ztráty mužnosti a tlak na prokázání heterosexuální identity jako nedílné součásti toho, aby byli muži vnímáni jako autenticky mužští, jim podle Gabriely T. Richard brání zkoumat jejich sexuální touhy, osvojovat si nekonvenční genderové projevy a otevřeně vyjadřovat hluboké emoce a pocity. To vytváří nejen výzvy při přijímání homosexuality, ale také problémy při přijímání identit a sexualit, které se vzpírají nebo zpochybňují tradiční pojetí genderu.<sup>116</sup> Podle článku s rozhovory z roku 2018<sup>117</sup> vyplývá, že toxicita není typická jen pro samotné videohry, ale je spíše odrazem širších společenských otázek, které je třeba řešit. V boji proti toxicitě by podle odpovědí mohla pomoci podpora rozmanitosti a empatie, která by vedla k vytvoření bezpečnějšího a přívětivějšího prostředí pro všechny.<sup>118</sup> Na snahu o redukci toxického chování ze strany herních vývojářů se zaměřím podrobněji v následující podkapitole.

### **4.3 Nahlašovací systém a restrikce a snaha o redukci toxicity, rasismu a sexismu ze strany vývojářů**

Stejně jako v reálném světě společnost funguje na základě dodržování nějakých pravidel, v novodobém online světě se udržuje „pořádek“ podobným způsobem. Uvnitř tohoto digitálního prostředí se objevily otázky toxicity, rasismu a sexismu, které odrážejí temnější aspekty lidského chování, jež prostupují i virtuálním světem. Zatímco někteří mohou namítat, že virtuální povaha her ji osvobozuje od nutnosti řešit tyto sociální problémy, herní vývojáři si

---

<sup>115</sup> FISHMAN, Andrew. Psychology Today | *Women in Gaming: A Difficult Intersection*. Online. 8. 1. 2022. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/za/blog/video-game-health/202201/women-in-gaming-difficult-intersection> [citováno 2023-04-08].

<sup>116</sup> SHAW, Adrienne; RUBERG, Bonnie. *Queer Game Studies*. London: University of Minnesota Press Minneapolis, 2017, s. 168.

<sup>117</sup> CAMPBELL, Colin. Polygon | *Gaming's toxic men, explained*. Online 25. 7. 2018. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2018/7/25/17593516/video-game-culture-toxic-men-explained> [citováno 2023-04-08].

<sup>118</sup> Tamtéž.



uvědomují důležitost vytváření inkluzivních a uctivých prostředí v rámci svých virtuálních sfér. V mnoha ohledech online herní svět zrcadlí strukturu a dynamiku reálných společností. Stejně jako společnosti vytvářejí pravidla a normy pro udržování pořádku a podporu etického chování, i herní vývojáři uznali potřebu zabývat se toxickými postoji a diskriminačním chováním ve svých virtuálních komunitách. Virtuální sféra sice nemusí kopírovat každý aspekt etického chování v reálném životě, ale vývojáři podnikli kroky ke zmírnění šíření verbálních útoků založených na rasismu, sexismu a nenávisti mezi hráči.

Pro boj s toxicitou a podporu inkluzivnějšího herního prostředí vývojáři implementovali filtry obsahu a moderační systémy. Tyto technologické nástroje jsou navrženy tak, aby rozpoznávaly a označovaly hanlivá slova, fráze nebo výrazy, které porušují principy herní komunity. Jedním z dobře známých příkladů je automatická identifikace a penalizace hanlivé rasové nadávky, běžně označované jako N-word (v překladu N-slovo, slovo začínající na N), což je zkratka pro rasovou nadávku *negr*, která je považována za vysoce urážlivou a hanlivou vůči lidem černošské komunity. Mezi další urážlivé výrazy, za které je většinou hráč okamžitě zabanován, jsou výrazy zaměřené na jednotlivce na základě jejich sexuální orientace; *faggot* (buzerant), termíny a fráze, které ponižují nebo objektivizují ženy; *bitch* (děvka), slovo *retard/retarded* (retardovaný), termín používaný k urážce někoho s mentálním nebo tělesným postižením nebo zkratka *kys*, která v celém znění zní *kill yourself* (zabij se). Snahy o snížení toxicity, rasismu a sexismu v herní komunitě jsou sice chvályhodné, ale přetrvávají výzvy a spory. Stanovení hranic přijatelného projevu a vyvážení potřeby svobodného vyjadřování s potřebou zachovat bezpečné a inkluzivní prostředí může být choulostivým úkolem. Někteří hráči mohou namítat, že tato opatření porušují svobodu slova hráčů, zatímco jiní kritizují účinnost automatizovaných systémů při přesném odhalování a penalizaci urážlivého chování.

V některých případech systém ale nedokáže rozpoznat, že se jedná o slovní napadnutí a hráč se může bránit sám prostřednictvím několika způsobů. Daného hráče si může za použití příkazu *mute* ztlumit a již od něj žádné zprávy nedostávat, což vede jen k částečnému řešení problému. Hráč může také někoho za nevhodné chování nahlásit a hra pak vyhodnotí, zda toto nahlášení bylo oprávněné a zda opravdu jedinec porušil její zásady do takové míry, že by měl být nějakým způsobem potrestán. Hráči tak mohou být suspendováni například zákazem (banem) na chat nebo zablokováním přístupu do celé hry. Taková restrikce může trvat na určitou dobu nebo může být permanentní. Hra *World of Warcraft* nabízí předem vytvořenou škálu možností, ve které jsou obsaženy skutečnosti, díky kterým můžete někoho nahlásit. Objevuje se zde například možnost někoho nahlásit za nevhodně zvolenou přezdívku,

používání cheatů<sup>119</sup>, herní sabotáž, a především za nevhodnou komunikaci, kam spadá slovní napadání, ale také spam nebo propagace nějaké reklamy. Do těchto „reportů“ (z anglického report: nahlásit) se může hráč detailněji rozepsat do volně přiloženého prázdného políčka a popsat tak více dopodrobna problém, který nastal. Online hra League of Legends od společnosti Riot Games je ve svých reportech konkrétnější a pod nabízenými kategoriemi je výčet věcí, které do nich spadají.

První kategorie negative attitude znamená v překladu „negativní postoj“, pod kterou spadá griefing a giving up. Griefingem se rozumí zapojení se do úmyslných akcí, které narušují nebo maří hratelnost celého týmu. Mezi takového chování může patřit úmyslné umírání, bránění spoluhráčům v pohybu, zabíjení spoluhráčů apod. Hráč také může svého spoluhráče či protihráče nahlásit za to, že hru doslova vzdal; giving up. To znamená, že hráč například opouští nebo zanedbává svou roli ve hře kvůli domnělému nedostatku úspěchu či frustrace. Může se to projevovat například záměrnou neúčastí v týmových soubojích (teamfight) nebo celkovým odmítáním spolupráce se spoluhráči. Tímto jednáním zbylé hráče znevýhodňuje a snižuje jejich šance na výhru.



Obrázek 19: Nahlašovací systém ve hře League of Legends (zdroj: vlastní zpracování)

Verbal abuse neboli „slovní napadání“ zahrnuje jakoukoliv formu škodlivého nebo urážlivého jazyka namířeného proti ostatním aktérům. Pod tuto kategorii spadají termíny jako harassment (obtěžování) a offensive language (urážky). Do těchto kategorií mohou spadat osobní útoky, urážky, výhrůžky, hanlivé komentáře či vulgarismy. V nahlašovacím systému se objevuje také kategorie hate speech (nenávistné projevy), kam se řadí již onen nastíněný rasismus, sexismus, homofobie a další. Primárním rozdílem mezi těmito dvěma kategoriemi je to, že zatímco verbální napadání zahrnuje urážlivé výrazy, nenávistné projevy se specificky zaměřují na marginalizované skupiny a prosazují diskriminační postoje. Projevy nenávisti

<sup>119</sup> Z anglického cheat – podvádět, podvod. Jedná se o specifické kódy a příkazy, které nejsou oficiálně schváleny herními vývojáři a umožňují hráčům získat výhodu nebo měnit různými způsoby hratelnost.

mohou být považovány za závažnější vzhledem ke svému potenciálu zachovávat diskriminaci a poškozovat cílové komunity.

Hráč může po takovémto nahlášení dostat po nějaké době zpětnou vazbu s oznámením, že jeho report byl zpracován a byla provedena opatření, která tomuto chování zamezí. Titul v zásadě děkuje hráči za to, že problém nahlásil a že jim pomáhá z jejich hry dělat lepší místo pro ostatní. Nahlášený účet může zpočátku dostat pouhé upozornění za své nevhodné chování nebo má omezené možnosti pro psaní v chatu. Pokud je hráč opakovaně reportován ostatními, může jeho účet dostat permanentní ban.

Co se sexismu týče, jedna z nejtypičtějších sexistických urážek je v herním světě věta „Go back to the kitchen“ (volný překlad: „Vrať se do kuchyně“), která znevažuje schopnosti žen hráček a ze které vyplývá, že ženské místo je v kuchyni a že by se žena neměla zapojovat do aktivit, které jsou tradičně vyhrazeny mužům. Tím, že se ženě řekne, aby se „vrátila do kuchyně“, podporují stereotyp, že místo ženy je omezeno na domácí role a že by se neměla účastnit aktivit tradičně spojených s muži (jako je právě i hraní her). Tyto sexistické urážky nejen podkopávají zkušenosti a schopnosti hráček, ale také přispívají k celkové vylučovací atmosféře v herních komunitách. Je často používána hráči muži v případech, kdy se jim žena hráčka například snaží s něčím poradit, ale někdy pouze stačí promluvit ve voice chatu. Podle Meliny Nguyen tato urážlivá fráze v herní komunitě navzdory pokroku v herním průmyslu stále přetrvává a obtěžování a diskriminace, s nimiž se hráčky potýkají, mohou mít významný dopad na jejich duševní zdraví a pohodu. Upozorňuje také na přetrvávající problém sexismu a obtěžování za účelem vyloučení žen z herního prostředí.<sup>120</sup>

Již jsem nastínila, že ženy hráčky zažívají soustavné obtěžování ze strany mužů hráčů. Zpráva společnosti Reach3 Insights, která se zabývá výzkumem trhu, zjistila, že 77 % žen, které hrají počítačové hry, zažívá při hraní genderovou diskriminaci, jsou terčem nadávek a nevhodných sexuálních narážek. Alison Harvey, odborná asistentka komunikace na Glendon College, tvrdí, že videoherní produkce a její historie přispívá k obtěžování, kterému ženy musí dodnes čelit. Firmy si podle ní začaly uvědomovat až později, že kromě stereotypního hráče, tedy muže teenagera, existuje i několik dalších typů hráčů. Přesto v sobě starší videohry obsahovaly nadměrně sexualizované ženské postavy, které vytvořily „bezpečný prostor“ pro mužskou toxicitu. Výsledkem dnes je, že ženy hráčky se v herním prostředí musí umět obrnit,

---

<sup>120</sup> NGUYEN, Melina. The Daily Free Press | *Being told as a 'girl gamer' to go back to the kitchen in 2022*. Online. 31. 1. 2022. Dostupné z: <https://dailyfreepress.com/2022/01/31/being-told-as-a-girl-gamer-to-go-back-to-the-kitchen-in-2022/> [citováno 2023-04-12].

neboť obtěžování, kterého se jim dostává, je neoddelitelnou součástí herní kultury. Harvey také dodává: „*Mužům je to prostě jedno. Nevnímají ženy jako lidskou bytost.*“<sup>121</sup>

Otázka restrikcí se netýká ale pouze herních titulů jako takových, ale také streamovacích platform, kde jiní hráči vysílají hraní hry pro ostatní v reálném čase. Nejznámější a stále nejoblíbenější platformou zůstává již několik let platforma Twitch, která byla poprvé spuštěna v roce 2011 a byla primárně zaměřená na herní obsah. Twitch umožňuje uživatelům streamovat (vysílat) živý videoobsah a diváci mohou v reálném čase se „streamerem“ (někým, kdo vysílá) komunikovat prostřednictvím chatu. Twitch má přísná pravidla, která musí dodržovat samotný tvůrce i jeho diváci. Tato platforma netoleruje jakoukoli formu obtěžování či nenávistných projevů (spadá sem například diskriminační chování etnického a rasové původu, chování, které znevažuje pohlaví či sexuální orientaci nebo náboženské vyznání). Zároveň na své platformě neumožňuje vysílat žádný sexuálně explicitní obsah. Uživatel, který tyto zásady poruší, může dostat ban na několik dní nebo být vyloučen z této komunity navždy prostřednictvím permabanu (permanentního zabanování).

Podle Megan Condis někteří hráči v rámci kontroverzního konfliktu<sup>122</sup> kolem videohry *Star Wars: The Old Republic* (2011) tvrdili, že virtuální světy by měly být odděleny od reálného světa, bez politického jazyka a bez sexuální identity. Autor však tvrdí, že skutečný a virtuální svět je neoddelitelný a že hráči téměř vždy vnesou do hry své skutečné já.<sup>123</sup> I přes veškeré snahy vyřešit problémy ohledně rasismu, sexismu a diskriminace, ať už v podobě automatického zabanování hráče v chatu v případě zjištění hanlivých slov nebo nahlášení ze strany napadnutého hráče, herní prostředí stále působí dojmem, že je zpravidla toxické. Hráči do virtuálního světa přenášejí své osobní a kontroverzní názory, byť se jedná o svět, který se nesnaží doslovně kopírovat svět skutečný. Ve virtuálním světě se řeší stejné otázky a hráči se potýkají se stejnou marginalizací, kterou se vývojáři snaží vyřešit.

---

<sup>121</sup> The Eyeopener | *Unfair game: Women say harassment is common when gaming online*. Online. 25. 3. 2022. Dostupné z: <https://theeyeopener.com/2022/03/unfair-game-women-say-harassment-is-common-when-gaming-online/> [citováno 2023-04-12].

<sup>122</sup> Herní vývojář BioWare cenzuroval termíny „gay“ a „lesba“ z herních fór a někteří hráči toto rozhodnutí obhajovali.

<sup>123</sup> CONDIS, Megan. *Gaming masculinity: trolls, fake geeks & the gendered battle for online culture*. Iowa City: University of Iowa Press, 2018, s. 76–78.

## **5. Výběr a vytváření herní postavy v multiplayerových hrách v rámci procesu identifikace**

Avataři jakožto digitální reprezentace jednotlivců slouží jako převládající prostředek vyjádření identity ve virtuálních světech. Vizuelní atributy avatara, včetně jeho vzhledu a jména, spolu se schopnostmi a charakteristikami nabízejí hráčům prostředek k vyjádření jejich identity a zapojení se do širšího procesu jejího formování.<sup>124</sup> Proces vytváření a výběr herní postavy v multiplayerových hrách je zásadním prvkem, protože slouží jako hráčův vstup do virtuálního světa. Prostřednictvím avatara mohou hráči ztělesňovat digitální personu a výběr jejich postavy může ovlivňovat nejen jejich herní mechaniku, ale také jejich schopnost vyjádřit svou identitu a navázat spojení s herním světem.

Před tím, než začneme hovořit zvlášť o výběru herní postavy a zvlášť o jejím vytváření, je nutné poznamenat, že postavy nepředstavují pouze vizuelní stránku, která slouží hráčům k identifikaci a prezentaci, ale podle Jamese P. Gee virtuální postavy disponují virtuálními mozky a těly, které účinně slouží jako hráčova náhradní mysl a tělo a mají mnohem hlubší význam. Hráč totiž podle této teorie přisuzuje určité mentální stavy (přesvědčení, hodnoty, cíle apod.) své virtuální postavě a tyto mentální stavy jsou chápány tak, že k postavě patří a poskytují základ pro vysvětlení působení postavy v rámci herního světa. Hráči tak svým postavám vytvářejí určité cíle a jednají tak, jako kdyby cíle jejich virtuální postavy byly jejich vlastní. Virtuální postava je v takovém případě jakýmsi náhradníkem, kterého mohou ovládat. S těmito cíli jsou spojeny rysy virtuálního světa, které jsou konstruovány tak, aby bylo snazší těchto cílů dosáhnout. V podstatě jsou hry strukturovány tak, aby usnadňovaly progresy a úspěchy postavy tím, že poskytují vhodné prostředí, které zvyšuje hráčovu schopnost plnit své cíle.<sup>125</sup>

### **5.1 Výběr herní postavy**

Ve hrách pro více hráčů se objevují dva primární přístupy k reprezentaci postav: přednastavený výběr a systém pro jejich vlastní vytváření. Postavy, ze kterých si hráč vybírá, mají často předdefinované narativy a samozřejmě také vizuelní stránku, se kterou hráč nemůže nijak

---

<sup>124</sup> TURKAY, Selen. The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification. Article in International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, July 2016, s. 2.

<sup>125</sup> GEE, Paul James. Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy. New York: Peter Lang Publishing, 2013, s. 38.



Obrázek 20: Výběr postavy ve hře Overwatch 2 (zdroj: vlastní zpracování)

manipulovat. Příkladem tohoto přístupu mohou být hry jako League of Legends (2009), Dota 2 (2013) nebo Overwatch 2 (2022, prvotní verze Overwatch vznikla v roce 2016).

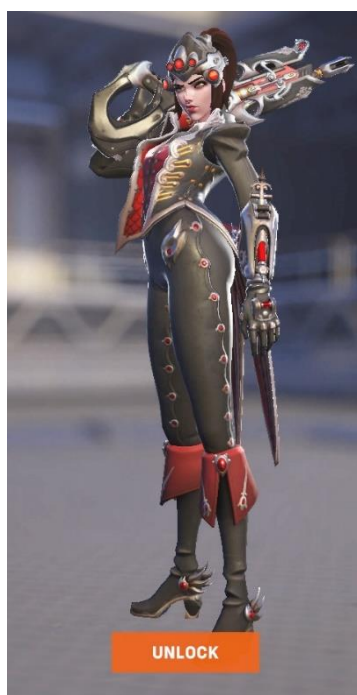
Hráči u takových titulů nemají kontrolu nad vizuálním vzhledem své postavy a vybírají pouze ze škály možností, které jim hra nabízí. Veškeré prvky, jako je četnost mužských a ženských postav, ztvárnění femininity a maskulinity, zastoupení etnicit a jiných marginalizovaných skupin je čistě v rukou vývojářů, kteří svůj produkt a své představy předávají svým finálním spotřebitelům; hráčům. V posledních letech si vývojáři více uvědomují význam rozmanitosti a zahrnují faktory jako rasu, etnickou příslušnost, pohlaví a sexualitu.<sup>126</sup> V Overwatchi 2 je například četnost mužských a ženských postav vyvážená. Objevují se zde také postavy, které nejsou na první pohled ani muži, ani ženy a zevnějškem se podobají zvířatům, nadpřirozeným bytostem nebo robotům. Hráč si může vybrat svou postavu na základě několika faktorů; podle vzhledu, podle role, kterou chce hrát nebo podle mechanik, které postava ovládá. Hráči se mohou ztotožňovat například se samotným vzhledem postavy, ale také s osobnostními rysy, které tyto postavy mají v rámci herního příběhu. Nedostatečná reprezentace může naopak hráče vést k pocitu vyloučení či odcizení a ztvárněné postavy mohou v některých případech posilovat stereotypy či také nereálné ideály krásy. Mnohem rozmanitější možnosti nabízí systém vytváření postav.

<sup>126</sup> WEBB, Jack. Evening Standard | *Diversity in video games: the best (and worst) examples of representation*. Online. 11. 10. 2022. Dostupné z: <https://www.standard.co.uk/tech/gaming/video-game-diversity-representation-a4461266.html> [citováno 2023-04-19].

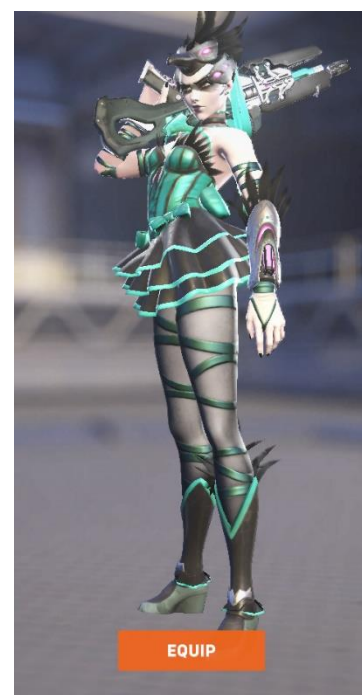
I přes to, že si hráč vybírá postavu, která je graficky již v tomto případě přednastavená, většinou má na výběr u každé z postav z různých skinů (z anglického skin: kůže). Takzvaným skinem se rozumí úprava vzhledu, která mění celkový vizuál postavy, zbraně nebo i jiného herního objektu. Jedná se pouze o vizuální změny, které nijak neovlivňují herní mechaniku či schopnosti dané postavy. Skiny se navíc často získávají nebo odemykají různými prostředky v rámci hry, jako je získávání nových úrovní, dokončování výzev nebo jejich nákup v herním obchodě za použití virtuální měny nebo skutečných peněz. Jedná se o estetické úpravy, které mohou začínat u jednoduchého měnění barvy brnění, až po nové účesy nebo nové oblečení, které kompletně mění vizuál zvoleného charakteru.



Obrázek 23: Postava Widow ze hry Overwatch 2, bez skinu (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 21: Postava Widow ze hry Overwatch 2, skin Huntress (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 22: Postava Widow ze hry Overwatch 2, skin Odile (zdroj: vlastní zpracování)

Na horních obrázcích si můžeme všimnout herní postavy Widow ze hry Overwatch 2, která má, stejně jako všechny ostatní postavy přístupné v tomto titulu, několik skinů, za kterých hráč může hrát v případě, že je získá. Na prvním obrázku je tato postava zobrazena ve své klasické podobě, a naopak na vedlejších dvou obrázcích jsou přístupné skiny, které kompletně změnil vizuál této postavy, ale zachovaly určitý styl a charakterové rysy. Figura a tělesné proporce zůstaly stejné, změnila se ale například barva kůže, účes, vzhled zbraně (byť stále zůstal stejný typ) a především se změnilo oblečení. Jelikož se v tomto případě jedná o takzvanou FPS hru<sup>127</sup>, hráč svou postavu během hraní nevidí celou. Co je pro něj viditelné je pouze zbraň

<sup>127</sup> Z anglické zkratky first-person shooter, v překladu: střílečka z pohledu první osoby.

jeho postavy, popřípadě dlaně. Celou svou postavu může vidět například jenom při použití emotů<sup>128</sup> nebo ze záznamu, pokud si odehranou hru rozhodne pustit zpětně, přičemž kamera může být nastavitelná různorodě. I když hráči svou postavu nemusí vidět přímo, může mu do jisté míry zajišťovat určitou prestiž v daném titulu, neboť skiny jsou způsobem, jak nejen zobrazit své osobní preference v rámci estetiky, ale jak ukázat své úspěchy nebo investované prostředky do daného titulu ostatním hráčům. Snaha o uznání je složitě spjata s konkrétní společenskou rolí v rámci poměrně pevné sociální struktury, které hry vytvářejí.<sup>129</sup> Stejně tak, jako v reálném světě usilujeme o obdiv a respekt, ve světě počítačových her tomu není jinak. Zatímco ale nevirtuální společnost nabízí lidem jen málo reálných příležitostí k tomu, aby získali uznání od ostatních, multiplayerový herní prostor nabízí alespoň iluzi srovnatelného uznání představující pocit validace a úspěchu, a to je třeba považovat za jeden z primárních přínosů pro hráče.<sup>130</sup> Využití skinů v rámci her přispívá k této snaze o uznání tím, že nabízí vizuální ztvárnění postavení hráče, jeho úspěchů či osobních investic. Tato vizuální ukázka prestiže prostřednictvím skinů se do jisté míry stává formou společenské měny v rámci herní komunity, kdy ostatní hráči mohou vnímat a uznávat postavení hráče na základě jeho kolekce skinů. Zároveň ale tato komodifikace skinů zavádí prvky konzumu a nerovnosti především v případech, kdy se skiny dají pořizovat pouze za opravdové peníze a sociální status společně s finančními prostředky v reálném světě se viditelně odrážejí ve světě virtuálním.

Ve hře League of Legends (2009) jsou skiny dokonce rozdělené do určitých kategorií a nabízí širokou škálu možností v různých cenových relacích, přičemž cena skinu většinou odpovídá jeho vzácnosti. U starších skinů se jedná převážně o pouhé „přebarvení“ původní podoby postavy, kdežto u těch nejnovějších skinů se mění i animace kouzel a postavy jsou kompletně předělané. Oproti Overwatchi 2 může hráč ve hře League of Legends svou postavu po celou dobu vidět z druhé osoby.

Přes to, že si tedy hráč vybírá postavu z již předem přednastaveného a dostupného seznamu, může do jisté míry jejich vizuál vybírat právě prostřednictvím těchto skinů, které často vycházejí v rámci nových aktualizací. Mnohem komplexnější je to u her, ve kterých si je hráč schopen vytvořit svou postavu zcela podle svého uvážení.

---

<sup>128</sup> Z anglického emote, v překladu: emoce.

<sup>129</sup> KIRKPATRICK, Graeme. *Computer games and the social imaginary*. Cambridge: Malden, MA: Polity Press, 2013, s. 151.

<sup>130</sup> Tamtéž, s. 149.



## 5.2 Vytváření herní postavy a její prezentace ve virtuálním světě

Před samotným vstupem do herního světa si hráč musí vytvořit postavu, se kterou bude disponovat a pod kterou se bude prezentovat. Takového avatara také musí pojmenovat a vytvořit si svou herní přezdívku (nickname). Herní přezdívky slouží k identifikaci jednotlivých hráčů a k jejich vzájemnému rozpoznávání. Přezdívka je viditelná jak pro samotného hráče, tak i pro spoluhráče a protihráče. Svět spoludotvářejí vývojáři přidané nehratelné postavy ovládané umělou inteligencí (NPC), které s hráčem do jisté míry interagují.

Při vytváření svého avatara hráči vyjadřují svá očekávání ohledně toho, jak bude jejich postava ztělesňovat jejich identitu. Virtuální světy se tak stávají prostředím pro stavbu identity, se kterou mohou hráči experimentovat prostřednictvím interakce s herní postavou.<sup>131</sup> Podle studie z roku 2022<sup>132</sup> je rostoucí zájem o zkoumání toho, jak se jednotlivci společensky chovají v těchto virtuálních prostředích, ve kterých mají možnost převzít novou identitu prostřednictvím postav, které si sami vytvořili.<sup>133</sup> Modifikace postavy má ale samozřejmě také svá omezení a její možnosti nejsou nekonečné. Multiplayerové hry, které nabízejí hráči vytvořit si vlastního avatara jsou například *Final Fantasy XIV* (2014) nebo *World of Warcraft*. Hráči mohou přizpůsobit svého avatara vlastním estetickým preferencím a pokud to konkrétní titul dovoluje, mohou si i vytvořit takovou postavu, která rezonuje s jejich osobním vzhledem, rasou a pohlavím. Avatar se stává rozšířením hráčova sebevyjádření, slouží jako prostředek pro osobní vyprávění příběhů a budování identity v rámci herního světa. Dalo by se i říct, že tento systém vytváření postav slouží jako neverbální komunikační prostředek, který zprostředkovává informace o preferencích hráčů. S technologickým pokrokem můžeme očekávat, že se úprava avatara stane ještě důmyslnější, což hráčům umožní personalizovat své avatary stále detailnějšími a nuancovanějšími způsoby. Jako vzhled do zákulisí tohoto systému vytváření postav nám v následující podkapitole poslouží analýza již zmiňovaného a mezi hráči velice oblíbeného titulu *World of Warcraft*. Česká a slovenská komunita tohoto titulu bude později v této práci jedním ze stěžejních zdrojů informací, a proto je analýza tohoto titulu velice důležitá.

---

<sup>131</sup> TURKAY, Selen. *The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification*. Article in *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, July 2016, s. 2–3.

<sup>132</sup> FEIXAS, Guillem; GABARNET, Adrià; MONTESANO, Adrian. *Virtual-self Identity Construal in Online Video Games: A Repertory Grid Study Protocol*. Article, May 2022. DOI: 10.51698/aloma.2022.40.1.9-21.

<sup>133</sup> Tamtéž, s. 10.

## 5.2.1 World of Warcraft Classic

Hra byla původně vydána v roce 2004 a od té doby prošla četnými proměnami, které měly významný dopad na nástroje pro tvorbu postav. Ve World of Warcraft Classic byly možnosti pro přizpůsobení vlastního avatara dosti omezené. S vydáním nejnovějšího datadisku, World of Warcraft Dragonflight, mají nyní hráči přístup k pokročilejším modifikacím, které umožňují mnohem detailnější přizpůsobení jejich postav. Classic verzi a datadisk Dragonflight si mezi sebou porovnáme, abychom si mohli povšimnout nejen rapidního pokroku dosažených v nástrojích pro tvorbu postav, ale i konkrétních nuancí z hlediska přizpůsobení vlastního charakteru. Rozdíly v nástrojích pro tvorbu postav mezi WoW Classic a WoW Dragonflight mohou navíc osvětlit proměnlivou dynamiku a dokázat, že vývojáři si uvědomují důležitost hráčských tužeb po sebevyjádření v co nejširším spektru v rámci herní komunity. Každopádně ani vytvoření vlastní postavy nemá pro hráče žádný vliv na hratelnost a jedná se pouze o estetické úpravy, které neposkytují žádné výhody.



Obrázek 24: World of Warcraft Classic, vytváření postavy (zdroj: vlastní zpracování)

Na obrázku můžeme vidět, jaké možnosti utváření postavy nabízela prvotní verze. Po levé straně je situovaný sloupeček, ve kterém si hráč vybírá, zda bude hrát za Alianci

s možností výběru rasy člověka (human), trpaslíka (dwarf), nočního elfa (night elf) a gnoma (gnome), nebo za Hordu s možností výběru rasy orka (orc), nemrtvého (undead), taurena (tauren) a trolla (troll).<sup>134</sup> Hráč si dále vybírá pohlaví (žena nebo muž) a třídy, jejichž výběr je omezený na základě toho, jakou rasu si hráč vybral.<sup>135</sup> Výběr pohlaví neomezuje volbu rasy nebo třídy. Veškeré možnosti jsou pro obě pohlaví stejná a nijak se od sebe neliší.



Obrázek 25: Žena člověk, válečník (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 26: Muž člověk, válečník (zdroj: vlastní zpracování)

Zjevná odlišnost u muže člověka a ženy člověka je ve ztvárněných tělesných proporcích, přičemž mužské tělo je vyobrazené jako silné, vysoké a svalnaté, kdežto naopak ženské tělo je značně drobnější a vzrůstově menší (obrázky č. 25 a 26). Nechybí ani útlý pas a viditelná ňadra. Tyto atributy do jisté míry přebírají západní model krásy a podle Naomi Wolf je „krása“ jeden z nejlepších ideologických systémů, díky kterému si společnost zajišťuje nedotknutelnost mužské dominance vůči ženám a představuje mýtus, který nemá žádné legitimní odůvodnění.<sup>136</sup> Zběžný pohled na vzory postav stačí k tomu, aby si člověk všiml, že ženská postava se ve srovnání s mužským protějškem jeví slabší, submisivnější a zranitelnější. Kontrastní proporce zvýrazňují u mužských postav pocit ochrany a fyzickou zdatnost, přičemž jejich výrazné svaly a vyšší postava zdánlivě zdůrazňují hierarchický vztah mezi pohlavími. Tato vizuální zobrazení naznačují, že muži stojí o něco výše nebo mají nad ženami navrch. Zobrazení fyzických vlastností ve hře v zastoupení mužů a žen, zejména v rámci lidské rasy, odráží mocenskou

<sup>134</sup> Jedna z prvotních segregací je výběr klanu, za který chce hráč hrát, přičemž v každé jsou na výběr různorodé rasy. Tato selekce má v závěru nejdůležitější dopad na hratelnost, neboť na této opozici „nepřátelských klanů“; Alliance a Hordy, je založen celkový příběh hry. Malé nastínění příběhu pro začínající hráče nabízí několikařádkový popis při vytváření postavy u obou frakcí v pravém sloupci.

<sup>135</sup> Například člověk může být paladin, ale už nemůže být šaman. Šamani mohou být například orkové, kteří ale naopak nemohou být paladiny.

<sup>136</sup> WOLF, Naomi. *The Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women*. HarperCollins Publishers, 2002, s. 13.

dynamiku hluboce zakořeněnou v západní patriarchální společnosti, zrcadlící známou dynamiku pozorovanou v reálném životě. S archetypy „muž ochránce“ a „žena v nesnázích“ pracují ve své práci<sup>137</sup> i Alayna Cole a Dakoda Barker, kteří dodávají, že tato identifikace vyzdvihuje společenské utlačování žen, neboť umisťují ženu výhradně jako sexuální objekt, pečovatelku nebo bezmocnou bytost, která potřebuje záchranu od svého mužského, fyzicky zdatnějšího protějšku.<sup>138</sup>

Na rozdíl od některých jiných her (jako je například hra *The Sims 4*) *World of Warcraft Classic* neposkytuje možnosti pro další přizpůsobení proporcí těla, výšky, váhy nebo jednotlivých částí těla. Hráči musí pracovat v rámci omezení předem vytvořených tělesných struktur stanovených hrou. Pracuje s již předem vytvořenou tělesnou konstrukcí, která je hrou vytvořená a která hráči podsouvá znatelné rozdíly mezi tím, jak vnímat maskulinitu a feminitu.

I přes to, že žena podle obrázku nedisponuje stejnou fyzickou silou jako její mužský protějšek, jsou oba jako válečníci (warrior) vybaveni stejnými zbraněmi. Při bližším pozorování si můžeme povšimnout, že ženská postava drží meč a štít, které jsou velikostně o něco málo menší než ty, které drží mužská postava. Otázkou je, zda byla brána v potaz její vyobrazovaná menší fyzická síla a tedy logičnost, že by těžší zbraň v reálném životě neuzvedla, natož aby s ní dlouhodobě bojovala, nebo zda vývojářský tým vyobrazil tyto zbraně k jejím tělesným proporcím čistě z estetického důvodu, tedy aby větší zbraň v jejích rukou nepůsobila příliš neúměrně a nereálně (obrázky č. 27 a 28).



Obrázek 27: Žena člověk, válečník, z profilu (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 28: Muž člověk, válečník, z profilu (zdroj: vlastní zpracování)

<sup>137</sup> BARKER, Dakoda; COLE, Alayna. *Games as Texts: A Practical Application of Textual Analysis to Games*. CRC Press, 2020. ISBN: 9780367354282.

<sup>138</sup> Tamtéž, s. 41–42.

Oděvy mají obě pohlaví stejné, byť by se našly menší rozdíly v detailech. Největší rozdíl můžeme spatřit v případě vybraní třídy paladina, kde mužská postava má horní část těla zakrytou, zatímco v případě postavy ženské jí její svršek odhaluje část břicha a působí neprakticky (obrázky č. 6 a 7).



Obrázek 29: Žena člověk, paladin (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 30: Muž člověk, paladin (zdroj: vlastní zpracování)

Obě pohlaví mají na sobě róbu v případě třídy kněze (priest), kouzelníka (mage) a černokněžníka (warlock), které jsou vyobrazené pouze s nepatrnými rozdíly. Zdá se, že co se týče oblečení, hra v tomto případě nepoukazuje na přílišné rozdíly, nijak ženy nesexualizuje a nevyobrazuje je jako polonahé objekty, v (pro boj) nevhodném oblečení. Ve srovnání s mužskými postavami nejsou ani zbaveny těžkých zbraní a štítů. Je překvapivé, že v jednom výzkumu provedeném dva roky před samotným vydáním hry, tedy ve výzkumu z roku 2002, přišli autoři na značně odlišné výsledky při analýze celkově sedmačtyřiceti her. Bylo totiž zjištěno, že ženské postavy jsou oproti těm mužským viděny ve hrách spíše v krátce střižených šatech s holýma rukama a jejich celkové zastoupení v herním světě je dokonce oproti tomu mužskému nedostatečné až diskriminující. Většina ženských postav byla oblečena tak, aby upoutala pozornost na své tělo, zejména na svá nadra.<sup>139</sup> To, že jsou ženské postavy ve hrách značně sexualizovány a objektivizovány, vyobrazovány jako štíhlé a drobné, zatímco

<sup>139</sup> BEASLEY, Berrin; STANDLEY, Collins Tracy. *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*. Article in *Mass Communication and Society*, November 2009, s. 289.

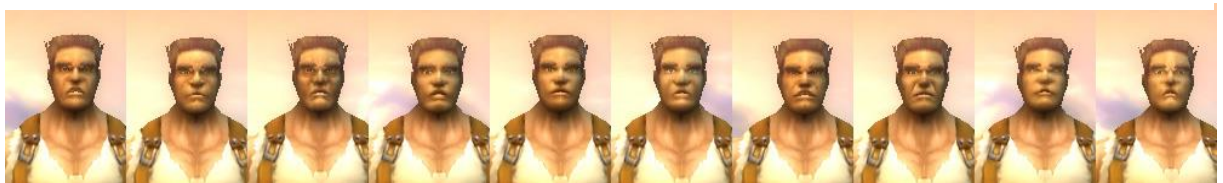
muži jsou hyper-maskulinní a svalnatí, potvrzují i další, na sobě navzájem nezávislé studie, které vyšly o pár let později.<sup>140</sup>

Hráč nemůže oblečení vytvářené postavy nijak měnit. Každý začíná na první úrovni se stejným vybavením a až postupně během hraní získává za úkoly nebo ze zabíjených příšer věci, které může vyměnit za ty základní. To samé platí i u zbraní, které jsou příznačné pro zvolenou třídu. Člověk válečník bojuje s mečem a štítem, kouzelník s dřevěnou holí, paladin s palicí apod. I v tomto případě nemá výběr pohlaví na tuto skutečnost žádný dopad a u obou výběrů zbraň pro zvolenou třídu zůstává stejná. Jak jsem již upozornila výše, zbraň v případě člověka ženy je o něco menší než u muže. To samé platí i u ostatních tříd, například žena člověk paladin drží palici o něco málo menší než muž člověk paladin.

Co se u avatara v této verzi dalo měnit, byla barva pleti, obličejové rysy, účes, barva vlasů a v případě muže také i vousy. Pro ženské postavy byl alternativou k vousům výběr piercingů. Obličejové rysy nabízí škálu možností, ze kterých si hráč může vybrat. Ženy v případě lidské rasy mají rysové rozdíly jen zřídka viditelné. Zpravidla se jedná o velice podobné jemné a křehké rysy s nevinným výrazem, kdežto u mužů jsou tyto reálie ostřejší a tvrdší. Feminita je vyobrazena něžností, maskulinita naopak drsností. Pro ukázkou jsem vybrala u obou pohlaví deset různých variací, které hra nabízela (obrázky č. 31 a 32). Je zřejmé, že toto vyobrazení opět do jisté míry koresponduje se západním ideálem krásy a genderovými stereotypy. Zdá se, že ženské postavy nenosí téměř žádný make-up, což symbolizuje přirozeně krásnou ženu s bezchybnou tváří, zbavenou jakýchkoliv vad, znamének, jizev či disproporcí. Naproti tomu mužské postavy vykazují téměř v každé variantě zamračené výrazy, které promítají pocit drsnosti a zobrazují vrásky. Tato skutečnost sociálního konstruktů vytváří nároky na obě strany; má nároky jak na ženy, tak i na muže.



Obrázek 31: Obličejové rysy, žena člověk (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 32: Obličejové rysy, muž člověk (zdroj: vlastní zpracování)

<sup>140</sup> CRAIG, Leeds Maxine. *The Routledge Companion to Beauty Politics*. London and New York: Routledge, 2021, s. 134.

Oproti tomu výběr barvy pleti je omezen na tělové barvy, od nejsvětější po nejtmaší, a je u obou pohlaví lidské rasy stejný (obrázky č. 33 a 34).



Obrázek 33: Nejsvětější odstín pleti u člověka (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 34: Nejtmaší odstín pleti u člověka (zdroj: vlastní zpracování)

Mohlo by se zdát, že ženy jsou těmito normami mnohem více svázané než muži. Toto hyper-genderování dopadá ale na obě strany, tudíž i na muže. Od mužů se totiž také vyžaduje, aby měli určitou podobu a splňovali představy o maskulinitě. Hra do jisté míry v tomto případě tyto stereotypy kopíruje a hráči neumožňuje, aby si svou ženskou postavu mohl vytvořit s drsnými, tvrdými rysy, stejně tak jako výběr hráči neumožňuje vytvořit mužskou postavu s rysy jemnými a křehkými. Podle Heather Widdows muži stále více podléhají společenským nárokům a stávají se v kontextu krásy čím dál více zranitelnější. Nejenže disciplinární vzhledové normy se pro muže a ženy liší, ale jejich výsledkem je i obsazování jednotlivců do méněcennějších rolí, protože jsou podrobeny diskurzům nerovnocennosti.<sup>141</sup> To, co známe z běžného života a ze sociálních konstruktů, se v tomto případě promítá i ve virtuálním světě i přes to, že se naprogramované hry nemusí držet žádných pravidel a vývojáři své světy vytvářejí s naprostou volností. Byť máme jako lidé ve společnosti možnost volby založené na naší svobodné vůli, online svět nám předkládá předem nastavené parametry, se kterými nemůžeme nijak manipulovat a pozměňovat k obrazu svému. Fakt, že systém vytvoření postavy v tomto případě nenabízí eventualitu vytvořit si ženskou postavu s hrubými rysy, umocňuje princip nedobrovolného přijetí normativů, které mají základy v genderové stereotypizaci a hráči tak nezbyvá nic jiného než se tomuto systému o společenských

---

<sup>141</sup> WIDDOWS, Heather. *Perfect Me: Beauty as an Ethical Ideal*. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2018, s. 249.

představách o reprezentaci feminity a maskulinity podřídít i přes to, že se s těmito názory neztotožňuje.

Mediální reprezentaci popisují teoretici obvykle jako nesporně důležitou a tvrdí, že pozitivní zastoupení může vést k jistým sociálním výhodám. Dotazovaní hráči ve výzkumu Adrienne Shaw demonstrovali, že jejich hráčská identita je proměnlivá a splétá dohromady složité vztahy mezi mediální reprezentací a vlastní identifikací. Jedna z dotazovaných žen prohlásila, že je nešťastná z reprezentace „dokonalých lidí“, protože se s nimi vůbec nedokáže ztotožnit a je frustrovaná tím, že se média snaží vnutit lidem tuto alternativní realitu, která nikdy nebude možná.<sup>142</sup>

Abychom ale nezůstávali jenom u analýzy lidské rasy (která je pro nás sice nejpodstatnější z hlediska srovnávání s fungováním reálného světa a s jeho konstrukty, neboť se svou vizuální stránkou snaží co nejvíce reálný svět napodobit), pojďme se podívat na další rasy, které hra v tehdejší verzi hráči zpřístupňovala.

Ostatní rasy jsou totiž svým zevnějškem velice specifické a fantaskní. Jelikož zde není snaha o vyobrazování idealistické hyperreality, vývojářská fantazie si nemusí klást žádné hranice. I v ostatních případech ale zůstává zřejmá reprezentace feminity a maskulinity. Ženské postavy, stejně tak jako u lidské rasy, jsou zpravidla drobnější, drží menší zbraně, mají poprsí a hluboké výstřihy, a to i v případě taurenů, což jsou býčí tvorové a nemusí striktně dodržovat binární genderové normy. Tento jev je běžný pohlavní dimorfismus, který podle Ryosuke Motaniho odkazuje na rozdíly ve fyzických vlastnostech pohlavně se rozmnožujících organismů; mezi samci a samicemi.<sup>143</sup> Tyto odlišnosti zahrnují širokou škálu vlastností, jako jsou odchylky ve velikosti, tvaru, zbarvení, chování a dalších vlastnostech. Jde o jev nejvíce pozorovaný u různých skupin zvířat, přičemž je přirozené, že takový dimorfismus se může u různých druhů výrazně lišit. U mnoho savců jsou samci obvykle větší a mají větší například kly nebo rohy, je pro ně charakteristické agresivnější chování apod. Některé druhy mohou vykazovat minimální rozdíly, zatímco u ostatních mohou být kontrasty na první pohled poměrně výrazné. World of Warcraft se tohoto pohlavního dimorfismu při vytváření animálních postav drží a zvýrazňuje rozdíly mezi samci a samicemi.

---

<sup>142</sup> SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014, s. 147–155.

<sup>143</sup> MOTANI, Ryosuke. *Sex estimation from morphology in living animals and dinosaurs*. *Zoological Journal of the Linnean Society*, Volume 192, January 2021, s. 1029.



Nejvýraznější rozdíl v tělesnosti u mužů a žen je přítomen u trpaslíků, přičemž mužská postava je zřetelně reprezentována jako někdo, kdo disponuje obrovskou silou a velkými svaly. Oproti tomu ženská postava žádné náznaky svalů nemá (obrázky č. 12 a 13). Zatímco žena člověk do jisté míry reprezentuje stereotypní ideál krásy, je vysoká a štíhlá, trpaslice jsou malé, mají větší ruce a silnější stehna. Typ postavy představující přesýpací hodiny; plná ňadra, štíhlý pas, větší boky.



Obrázek 35: Muž trpaslík, válečník (zdroj: vlastní zpracování)



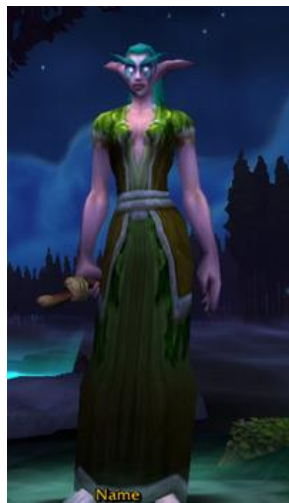
Obrázek 36: Žena trpaslík, válečník (zdroj: vlastní zpracování)

Obličejové rysy u žen trpaslíků, byť se společně se gnomy nejvíce podobají lidské rase (pouze s tím rozdílem, že je rozlišuje jejich ojedinělý a příznačný malý vzrůst), jsou od ženy člověka značně odlišné. Už se nejedná pouze o jemné rysy, které představovala lidská rasa, ale objevuje se zde i typ obličeje, který se mračí, nebo není úplně atraktivní a působí dokonce i do jisté míry staře. Ženy trpaslice mají více zvýrazněné oči a pusy, což by se dalo považovat za make-up, který v případě člověka ženy není viditelný či výrazný. Zatímco žena člověk působí jako reprezentace přirozené krásy a něhy, trpaslice mají rysy zvýrazněné a namalované (obrázek č. 38). Může se jednat o znak toho, že trpaslice jsou přirozeně ošklivé a neatraktivní, tudíž potřebují svou krásu získat prostřednictvím make-upu. Musíme brát v potaz ale i možnost, že to nutně nemusel být úmysl vývojářů, neboť tehdejší grafika nedosahuje takových kvalit, jakých dosahuje dnes, a veškeré stíny, které na obličejích žen trpaslice můžeme vidět, mohly vzniknout v důsledku ne tak vyvinutých technologií a možností. U muže jsou na tom rysy podobně jako u výše analyzovaných mužů člověka; ve většině případech ostré, tvrdé rysy, v některých případech dokonce cenící zuby, které mohou představovat nevraživost, chuť po boji, vztek apod. Takové rysy u žen zatím nenacházíme.

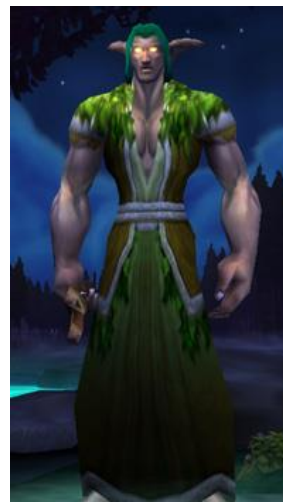


Obrázek 37: Obličejové rysy ženy trpaslika (zdroj: vlastní zpracování)

Noční elfové jsou vyššího vzrůstu a mají dlouhé špičaté uši, typické pro všechny elfy stejně tak jako v jiných hrách a příbězích. Ženy jsou opět, stejně jako v případě ženy člověka, vysoké a štíhlé (obrázek č. 38). Muži jsou o něco větší, než jejich protějšky a mají zvýrazněné svaly, jako by záležitost tělesné síly byla stále jen otázkou maskulinity (obrázek č. 39). Pro ukázkou nočních elfů jsem zcela záměrně vybrala jejich vyobrazení v případě zvolení třídy *druoid*, neboť jejich róba má hluboký výstřih směrem ke spodní polovině těla, a to jak u žen, tak i u mužů. Zatímco v případě muže tato skutečnost umožňuje spatřit vyrýsované svaly, u ženy je částečně odhaleno poprsí. Ženská postava opět žádné výrazné svaly nemá, kdežto mužovo tělo je, zdá se, celé svalnaté.



Obrázek 38: Žena noční elf, druid (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 39: Muž noční elf, druid (zdroj: vlastní zpracování)

Do této chvíle byly středem našeho zájmu rasy, které spadají pod *Alianci*. V opozici je druhá frakce, *Horda*, která si meze ve fantazii nekladla a do které spadají nadpřirozené bytosti, které mají s lidskostí a skutečností jen málo společného. Hra ale i tak ve zbývajících případech pracuje se stereotypním konceptem maskulinity a feminity a ženské postavy mají na sobě viditelné prvky, které naznačují, že představují ženskost. Taureni, ve své podstatě zvířata, mají nejen oblečení, které je částečně zbavuje zdivočilosti a animálnosti, ale žena tauren má dokonce poprsí, které ji jasně odlišuje od svého mužského protějšku (obrázek č. 40 a 41).



Obrázek 40: Žena tauren, šaman (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 41: Žena tauren, šaman, z profilu (zdroj: vlastní zpracování)

Zajímavé je, že veškeré mužské postavy se v této frakci hrbí, tudíž jsou doopravdy ještě větší, než se na první pohled zdají. Oproti tomu ženské postavy stojí zčásti nebo zcela vzpřímeně (obrázky č. 42 a 43).



Obrázek 43: Žena a muž troll, válečník (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 42: Žena a muž ork, válečník (zdroj: vlastní zpracování)

U *nemrtvých* se mění rysy obličeje pouze u žen, u mužů zůstává pokaždé stejné znetvoření úst, jenom přibývají různé další vady. Pokaždé je ale jeho výraz odpudivý, neboť jeho ústa jsou zpola otevřená a rozpadlá. U ženy jsou na výběr některé možnosti, které už tak znetvořeně nevypadají a působí až jemně (obrázky 44 a 45).

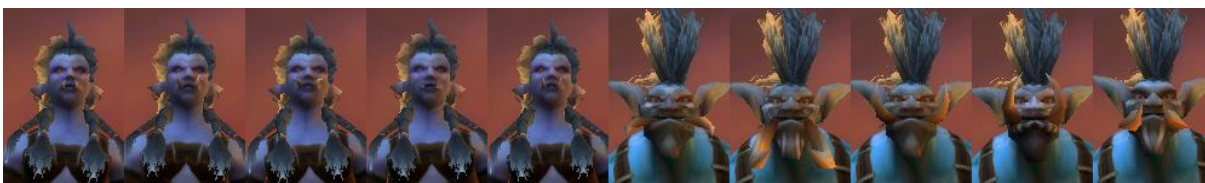


Obrázek 44: Obličejové rysy nemrtvého muže (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 45: Obličejové rysy nemrtvé ženy (zdroj: vlastní zpracování)

Další rys, který reprezentuje feminitu a maskulinitu je například viditelný ve velikosti klů u orků a trollů. Jejich podoba se sice dá volně měnit, jejich velikost však do jisté míry zůstává a platí, že muži mají kly vždy větší než ženy (obrázek č. 46).



Obrázek 46: Kly u trollů žen a mužů (zdroj: vlastní zpracování)

I v případě postav, které jsou v našem „skutečném“ světě mimo ten herní jednoznačně nereálné, a tudíž jen vymyšlené, stále zde vývojáři pracují s mužskou a ženskou diferenciací, díky níž se snaží poukázat na detaily, které od sebe rozlišují mužskost a ženskost. Nejenže se vychází z konstruktů „slabá žena“ a „silný muž“ jako u lidské rasy, ale pracuje se také s reáliemi, které jsou přítomné u jednoho pohlaví a u druhého jsou absenční. Ani u jedné rasy není ženská postava oproti té mužské reprezentována jako ta silnější a děsivější nebo ani například vyšší. V každém případě to jsou muži, kteří mají robustní a svalnatá těla a ženám je oproti nim něco odebráno, zmenšeno nebo zesexualizováno. V některých případech by se dalo spíše mluvit o reprezentaci animálnosti, tedy ne mužů a žen, ale samců a samic, neboť se svou vizuální podobou podobají spíše zvířatům a kopírují pohlavní dimorfismus u zvířat. Ve většině případech platí, že na první pohled rozeznáte u zvířat samce od samičky, zde ve virtuálním světě tomu není jinak. Vývojáři a herní designéři si s myšlenkou, že by mohli vytvořit takovou rasu, která se těmito prototypům vzepře (protože herní svět si meze ve fantazii opravdu neklade), pravděpodobně nezahrávali, byť k tomu určitě měli prostor. Opět se tak vyobrazení feminity a maskulinity odráží od reálného světa a přebírá jeho narativy.

Je ale vůbec možné se s takovými postavami ztotožňovat, když do našeho skutečného světa nepatří, zdaleka se nám nepodobají a jsou přítomné pouze ve fantasy světech? Sice zjišťujeme, že i tyto postavy do jisté míry přebírají stereotypní představy o maskulinitě a feminitě, ale je to opravdu něco, nad čím by se měl hráč pozastavovat v případě, kdy za svého

avatare v herním světě hraje? Lidská rasa, jak už ze samotného názvu vyplývá, se snaží co nejvíce přiblížit realitě (byť spíše na té idealistické rovině), a tudíž je na místě, aby se zde porovnávalo mezi její reprezentací v našem a virtuálním světě. Jak zjišťuje Adrienne Shaw, lidé se mohou těšit z médií, které nezahrnují bytosti, které vypadají přímo „jako oni“. Hráči mohou s hrami komunikovat různými způsoby, které mohou, ale samozřejmě nemusí vyžadovat identifikaci s jejich avatary. Jednotlivci se dokážou identifikovat způsobem, které badatele a samotné marketéry daného titulu jen zřídka napadne. V závěru to byla právě různorodost, nikoliv reprezentace vlastních identifikátorů, kterou dotázaní v jejím výzkumu označili za přívětivou. Naopak ale lidé i často vnímají hry jako relativně triviální, a tedy i herní reprezentaci jako bezvýznamnou. Důležitější se zdá být pro publikum zastoupení například marginalizovaných skupin. Herní průmysl nemůže zkrátka předpokládat že identifikátory jako pohlaví, rasa a sexualita nepředurčují předvolby hry.<sup>144</sup>

Jakmile si hráč svou postavu vytvoří, vybere si rasu, třídu, pohlaví a jméno, vstupuje do herního světa. Každá rasa má svůj vlastní svět a úvodní video, které hráče seznámí s příběhem. Některé rasy mají tento svět společný. Vzhled postavy během samotného gameplaye v mnoha situacích ztrácí také na významu, neboť hráč svého avatare vidí převážně zezadu ve třetí osobě, když se s ní volně pohybuje. S kamerou lze samozřejmě volně manipulovat, otáčet a nasměřovat si ji tak, aby hráč svou vytvořenou postavu mohl vidět i zepředu. Pohyb jde z běhání změnit na lehkou chůzi, jde schovat a vytasit zbraně, a dokonce používat i tzv. emoce (emotes), podle toho, co hráč napíše do chatu. Těch možností je zde několik a hráčův avatar tak může buďto za doprovodu aktivní interakce nebo namodifikovaných hlášek vyobrazit jím zadanou emoci. Z celkové selekce jsem vybrala takové emoce, které by mohly být genderově stereotypizovány a jejich reprezentace by se mohla u mužů a žen lišit. Zohlednila jsem i všechny obsažené rasy ve hře, neboť některé jsou svým vzhledem a příběhem ojedinelí.

Předmětem mého zkoumání byly emoce jako je vztek, naštvanost a hrubost, které byly herní postavou reprezentovány pod zkratkami /anger, /mad, /rude a jejich animace se od sebe nelišila, neboť tato anglická slova představují synonyma pro již zmiňované vyjádření hněvu. Slovíčko rude můžeme přeložit také jako neslušnost. Ženy a muži všech ras se projevovali velice podobným způsobem. Některé rasy vyjadřovali náznak políbení hýždí nebo na tuto oblast poukazovali (např. noční elfové, muž trpaslík; obrázek č. 47), zdvižené paže na znamení výhružky (např. u ženy trpaslice, muže člověka, obrázek č. 49) nebo provokativní vyplazování

---

<sup>144</sup> SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014, s. 211–216.

jazyka (např. žena člověk, obrázek č. 48). Nejvíce v této kategorii vybočoval nemrtvý muž, který se během interakce chytil za vlastní rozkrok (obrázek č. 50). Tato emoce tak působila velice provokativním až sexuálním dojmem na rozdíl od veškerých jiných vyobrazování. Muž a žena člověk měli odlišné provedení, ale například muž člověk se ženou trpasličí sdílel stejnou animaci, tudíž tato emoce nebyla nijak výhradně selektována na základě pohlaví, byť by stereotypně být mohla.



Obrázek 47: Muž trpaslík, emoce (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 49: Žena člověk, emoce (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 48: Muž člověk, emoce (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 50: Nemrtvý muž, emoce (zdroj: vlastní zpracování)

Na hněv se často pohlíží jako na maskulinní atribut a je to vlastnost, která je vnímána jako „mužná“ i v případě, když muž si svou zlost vybijí fyzicky a zapojuje se například do soubojů. Dívky naopak nejsou k tomuto projevu hněvu povzbuzovány. Spíše jsou vyrozuměny o tom, že hněv je nehezký a neženský. Jejich hněv se tak může naopak projevovat v pasivně agresivních manévrech (trucování, pomlavy). Ženy nebývají při vyjadřování svého hněvu tak agresivní jako muži a spíše se snaží o svých emocích více mluvit. I přes to, že se všeobecně nedá vypořádat, zda muži pociťují v průměru více hněvu než ženy, lze vypořádat způsoby, jakým obě pohlaví svůj hněv pociťují. Muži dosahují vyšších výsledků v oblasti fyzické agrese a mají častěji nějaký motiv k pomstě. Ženy na druhou stranu jsou podle výzkumu ve srovnání s muži déle našťvané a mají

menší pravděpodobnost, že svůj hněv vyjádří.<sup>145</sup> V některých případech je u těchto emocí ve hře hněv nahrazen provokací. Tato selekce nemá hlubšího opodstatnění a zdá se spíše tvůrci randomizována. Není tomu tedy tak, že pouze mužské postavy vyobrazují tuto emoci za pomoci zvednuté zatnuté pěsti a ženy jsou tohoto ztvárnění zbaveny. Některá z pohlaví u různých ras se dotýkají svých úst na znamení polibku a následně svých hýždí. Toto ztvárnění by se dalo lehce zesexualizovat, kdyby tímto atributem byly zobrazeny pouze ženské postavy. Nejenže by upozorňovaly na svou tělesnou stránku, zároveň by nebyly vyobrazovány jako ty, které podléhají agresivním emocím a potvrdila by se teorie toho, že hněv je primárně záležitostí maskulinity.

Dále mě zajímal způsob, kterým postavy ve hře flirtují. Tato animace byla vcelku neměnná a u mužů a žen se nelišila. V rámci nonverbální komunikace hráčův avatar spojil ruce za zády, pokrčil nohu a působil nesměle, bez ohledu na to, zda to byl muž či žena, člověk nebo trpaslík. Rozdíl byl ve verbální komunikaci, neboť každá rasa a pohlaví má předem nastavené flirtující fráze, které vysloví ve chvíli, kdy hráč emoci použije. Spousta z těchto hlášek byla odstraněna v pozdějším patchi 9.1.5 s největší pravděpodobností kvůli jejich vysokému a velice jasně viditelnému silnému sexuálnímu podtextu.<sup>146</sup>

Zde přikládám vybrané hlášky, které se ve hře dříve v prvotním datadisku World of Warcraft Classic objevovaly, ale dnes se s nimi již nesetkáme:

#### Žena trpaslík

Originální znění: "*I'll have you know I can flatten steel with my thighs.*"<sup>147</sup>

Volný český překlad: „*Chci, abys věděl, že umím stehny zploštit ocel.*”

#### Muž trpaslík

"*You look pretty, I like your hair, here's a drink... Are you ready now?*"<sup>148</sup>

„*Sluší ti to, líbí se mi tvoje vlasy, tady máš pití ... Už jsi připravená?*”

#### Žena noční elf

"*Sure, I've got exotic piercings.*"<sup>149</sup>

---

<sup>145</sup> DITTMANN, Melissa. American Psychological Association | *Anger across the gender divide: Researchers strive to understand how men and women experience and express anger.* Online. 1. 3. 2003. Dostupné z: <https://www.apa.org/monitor/mar03/angeracross> [citováno 2023-04-25].

<sup>146</sup> Wowpedia | *Flirt.* Online. Dostupné z: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Flirt> [citováno 2023-04-25].

<sup>147</sup> Hláška ze hry World of Warcraft Classic.

<sup>148</sup> Tamtéž.

<sup>149</sup> Tamtéž.

„Jistě, mám exotické piercingy.“

#### Muž noční elf

"I hope you're not afraid of snakes."<sup>150</sup>

„Doufám, že se nebojíš hadů.“

#### Muž ork

"That armor looks good on you. It would look even better on my floor."<sup>151</sup>

„To brnění na tobě vypadá dobře. Na mé podlaze by vypadalo ještě lépe.“

#### Žena tauren

"I've got big, soulful eyes, long eyelashes and a wet tongue. What more could a guy want?"<sup>152</sup>

„Mám velké, oduševnělé oči, dlouhé řasy a mokrý jazyk. Co víc by si chlap mohl přát?“

#### Muž troll

"Want some of my jungle love?"<sup>153</sup>

„Chceš trochu z mé džunglí lásky?“

Většina z výše uvedených flirtujících hlášek poukazuje především na svou tělesnost, upozorňuje protějšek na vnější znaky, které by pro něj mohly být přitažlivé a atraktivní. Žena trpaslík zmiňuje svá silná stehna, žena noční elf upozorňuje na své exotické piercingy, žena tauren dokonce na velké oči, dlouhé řasy a „vlhký jazyk“. Jedná se o viditelné dvojsmysly, které se svůj sexuální podtext nesnaží nijak skrýt. Animálnost taurenů tuto rasu spojuje se zvířaty, ale určité symboly (například fakt, že stojí na zadních nohách, umí mluvit, držet zbraň...) je naopak spojují s lidmi. Zmínka o vlhkém jazyku, je narážka na vlastnost zvířat, ale díky tomu, že tato rasa je „zlidštěná“, nabývá na dvojsmyslu a sexuálním podtextu. Svě prohlášení ukončuje větou: „Co víc by si chlap mohl přát?“<sup>154</sup> čímž je poukázáno na to, že vlastnosti, které tato rasa a pohlaví představuje, jsou pro ně samotné výhodou, neboť tím mohou zaujmout svůj protějšek. Silným dvojsmyslem je také hláška muže nočního elfa, který prohlašuje: „Doufám, že se nebojíš hadů.“<sup>155</sup> Vcelku nevinná hláška v případě, pokud by byla prohlášena v jiném kontextu. Avatar ale tuhle větu prohlašuje v moment, kdy za něj chcete

---

<sup>150</sup> Hláška ze hry World of Warcraft Classic

<sup>151</sup> Tamtéž.

<sup>152</sup> Tamtéž.

<sup>153</sup> Tamtéž.

<sup>154</sup> Tamtéž.

<sup>155</sup> Tamtéž.



flirtovat, a tudíž slovo had v tomto případě představuje mužské přirození. To samé platí i pro hlášku muže trolla. Zmíněná džungle je příznačná pro trollí rasu, neboť může představovat prostředí, ve kterém se nejčastěji nacházejí a je pro ně přirozené, ale v případě, kdy je něco podobného vysloveno se záměrem flirtování, může tímto slovem myslet své pubické ochlupení.

Dvě hlášky, které svým způsobem trochu vybočují jsou hlášky muže trolla a muže orka. Ork se v podstatě snaží svůj protějšek svléci, neboť naznačuje, že jeho/její brnění je sice pěkné, ale vypadalo by lépe na zemi, tudíž by bylo lepší, kdyby ho ze sebe osoba, se kterou flirtuje, svlékla. Nevyzdvihuje žádné své tělesné atributy a neupozorňuje na své dovednosti. Hláška je v první části zaobalena do komplimentu, pak ukazuje sexuální záměr. Stejně tak jako v případě muže trpaslíka. Nejdříve pronese kompliment: „Sluší ti to, líbí se mi tvoje vlasy,“<sup>156</sup> které jsou ale ve verbální komunikaci prohlášeny velice rychle. Působí to dojmem, že se snaží svému protějšku spěšně polichotit, jen aby se neřeklo, a pak přeskočí na tu důležitější část. Zmínka o pití (v tomto případě s největší pravděpodobností alkoholu) v kontextu připravenosti je velice diskutabilní. Nejenže se ujišťuje, že jeho protějšek bude pít, ale také se zeptá, jestli už je teda osoba připravená. Není specifikováno, čeho se ta připravenost týká, ale není tak nepravděpodobné, že avatar naráží na opilost a následující svolnost protějšku. V podstatě se ujišťuje, zda jeho protějšek je dostatečně opilý na to, aby už byl připravený na další interakce, například pohlavní styk.

Ve skutečném světě mnoho lidí věří, že alkohol zvyšuje sexuální vzrušení a výkonnost, proto často záměrně pijí před potenciálními pohlavními styky. Konzumace alkoholu je ale spojena s konsenzuálním i nekonsenzuálním sexem. Několik studií zjistilo, že pachatelé i oběti přiznávají konzumaci alkoholu přibližně u poloviny všech sexuálních útoků. Muži navíc věří, že ženy, které pijí alkohol, jsou pak více sexuálně svolné a tato skutečnost pak vytváří stereotypní představy o ženách, které alkohol konzumují.<sup>157</sup> Není neobvyklé, že se setkáváme s případy, kdy se pachatel snažil svou oběť záměrně opít. Hláška, kterou prohlásí muž trpaslík, doslova tento stereotyp kopíruje. Může být vynaložena tak, že avatar si na základě genderových stereotypů myslí, že čím více bude jeho protějšek opilejší, tím bude svolnější. Nemůžeme vyloučit ale potenciální vztah pachatel-oběť, kdy se avatar mohl ujišťovat, zda jeho protějšek už vypil vše, co mu podsunul se záměrem ho opít a přimět tak ke sexuální svolnosti.

---

<sup>156</sup> Hláška ze hry World of Warcraft Classic

<sup>157</sup> ABBEY, Antonia; BENBOURICHE, Massil; HELMERS, R. Breanne aj. *Men Who Sexually Assault Drinking Women: Similarities and Differences With Men Who Sexually Assault Sober Women and Nonperpetrators*. Author manuscript; available in PMC, 2020. DOI: 10.1177/1077801218787927.

V herním světě se nepohybují jenom dospělý jedinci, hry bývají i záležitostí nespočtu dětí, které svého avatara ovládají a kterým jsou veškeré tyto interakce zpřístupněny. Je otázkou, zda takovéto vyobrazování může mít negativní vliv na vnímání sexuality a genderu, neboť hra v této verzi přednášela své flirtující hlášky jako něco, co je v normě a v pořádku. Vytvoření si mínění, že jedinec bude „připraven“ ve chvíli, kdy vypil dostatek alkoholu může mít negativní vliv v případě, pokud nám přijde takováto situace naprosto normální a přirozená. Jak už jsem ale již zmiňovala výše, jedná se o hlášky, se kterými se v nejnovější verzi již nesetkáme, neboť byly ze hry odstraněny. Pokud máme ale přístup k prvotní verzi, tyto interakce tam stále obsažené jsou. Fakt, že tyto výpovědi avatarů ze hry později zmizely potvrzuje, že byly v rozporu se zásady etiky a podporovaly genderové stereotypy. Vývojáři tak sami museli uznat, že hlášky jsou nevhodné a v některých případech opravdu za hranicí toho, co brát jako vtip a nad čím se naopak pozastavit a říct si, že to není úplně v pořádku. To ovšem stále nemění nic na tom, že ty hlášky někdo musel tehdy sepsat, vytvořit, namluvit a do hry vložit. Vývojáři tohoto titulu se sami několikrát v minulosti dopustili sexuálního obtěžování na vlastním pracovišti, marginalizovali ženy a diskriminovali je. I dnes se objevuje několik hlášení ze stran zaměstnankyň, které si stěžují na to, že se staly obětí sexuálního obtěžování. Pokud takoví lidé mají na starost modifikace a interakce mezi avatary, možná není v závěru tak překvapující, že se ve hře takové hlášky objevily.

Čeho si je také dobré u otázky marginalizace a herního světa povšimnout je to, že ani u jedné rasy hráči nenabízela prvotní úkol, který musí splnit, žena. V každém případě se jednalo o muže. Ženy sice v okolí vyobrazovány byly, ale úvodní úkol ani v jednom případě nezadávaly. Muž je zde opět tedy stavěn do stereotypní vůdcovské pozice někoho, kdo zadává úkoly a pro koho je dotyčný musí splnit. Veškeré úkoly jsou vesměs bojové, takže tento výběr pohlaví může souviset i s tím, že muž je brán jako ten, kdo více rozumí boji a jeho strategii, a tudíž může takové úkoly zadávat, zatímco žena se drží stranou a jsou jí přiřazovány jiné vlastnosti.

Další emoce, u které se mohly objevovat genderové stereotypy a na které jsem se rozhodla zaměřit byly emoce /strong (silný) a /flex (něco jako protáhnout se, procvičit si svaly). Jak ženy i muži po zadání této zkratky bez ohledu na rasu ukazovali své svaly na rukou a „naparovali se“. Žádné rozdíly v tomto případě nebyly zaznamenány a ani nenastal případ, že by žena místo poukazování na svaly ukazovala na jinou část těla nebo předváděla něco jiného. Svaly ukazovaly ženské postavy i přes to, že oproti mužům téměř žádnými nedisponují a jsou znatelně fyzicky slabší než muži.

V poslední řadě se na chvíli ještě zaměřím na již zmiňované oblečení. To si hráč ve hře může libovolně měnit. Nové oblečení získává například za splněné úkoly nebo je může získat ze zabitých nestvůr poté, co jejich těla „obere“. Každá rasa má své osobité oblečení. Může se jednat o těžké brnění nebo látkové róby. Hráč svou postavu může také ale vysvléct to spodního prádla tím, že mu všechny věci ve hře sundá. V takovém případě jsou rozdíly mezi tělesnou maskulinitou a feminitou značně binární. Zatímco mužská těla jsou ve všech případech vyobrazována jako nesmírně silná, i do takové míry, že podoba se skutečnými tělesnými proporcí se začíná vytrácet, neboť je zobrazována hyper-idealisticky, ženské tělo už takovou tělesnou svalovou hmotou nedisponuje. V některých případech, například u ženy orka, má žena svalnaté tělo a je tedy silnější než třeba žena člověk. Každopádně co se roviny ras týče, ani v jednom z případů není žena vyobrazovaná jako fyzicky silnější než muž, jehož rasa je stejná.



Obrázek 51: Žena člověk ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 52: Muž člověk ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 53: Žena ork ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 54: Muž ork ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)

Spodní prádlo u žen obsahuje horní i spodní svršek, a to i v případě taurenů žen, neboť jsou vyobrazovány s poprsím. Co se liší je tvar a provedení tohoto spodního prádla. Jedná se o klasické textilní oděvy nebo v nějakých případech na sobě naskládané listy. Velice často se objevuje tzv. bikiny střih u ženy člověka (obrázek č. 51) nebo například u žen nočních elfů (obrázek č. 56). Jejich tělesné proporce si jsou navzájem velice podobné; vysoké, štíhlé postavy, s minimální nebo žádnou přítomností svalové hmoty. Právě takováto těla jsou odhalena nejvíce, a naopak těla žen, které se nepodobají klasickému západnímu ideálu krásy, jsou více zahalená. Pro srovnání jsem vybrala ženu trpaslíka, která je vzrůstově malá a silnější. Spodní prádlo, které jí bylo vybráno, zahaluje její hýždě do mnohem větší míry než například ženě při výběru rasy nočního elfa. Bikiny střih horního dílu u ženy trpaslíka už také není přítomen (obrázek č. 55).



Obrázek 55: Žena trpaslík ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 56: Žena noční elf ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)

Zatímco žena trpaslík má na sobě vytaháný spodní díl v neutrálních barvách, žena noční elf má bikiny ve výrazné oranžové barvě, které upoutávají pozornost a které odhalují ňadra a hýždě. Působí to dojmem, jako by postava ženy trpaslíka neměla primárně působit přitažlivě, ale spíše nehezky. Takové tělo si pravděpodobně na základě názorů designerů nezaslouží nosit spodní prádlo, které by ji vyobrazovalo atraktivně, neboť její tělo tak působit nemá. Přeci jen se jedná o malou ženu, se silnějšími stehny a nevýraznými ňadry. Oproti tomu žena noční elf si takovou pozornost zaslouží, neboť její tělo je stereotypně krásné a zidealizované, stejně tak jako tělo ženy člověka, a bude se na ní moct lépe dívat, když bude více odhalená.

Je důležité také zmínit, že žádné tělo, ať už ženské nebo mužské, nebylo kromě nemrtvé rasy nijak zohavené nebo zdeformované. Těla nemrtvých ztrácí kousky masa a jsou jim vidět na některých místech kosti. Jedná se o příznačné ztvárnění vzhledem k jejich pojmenování a příběhu, který mají. Každopádně i přes to, že je zde přítomna tato tělesná vada, u ženy

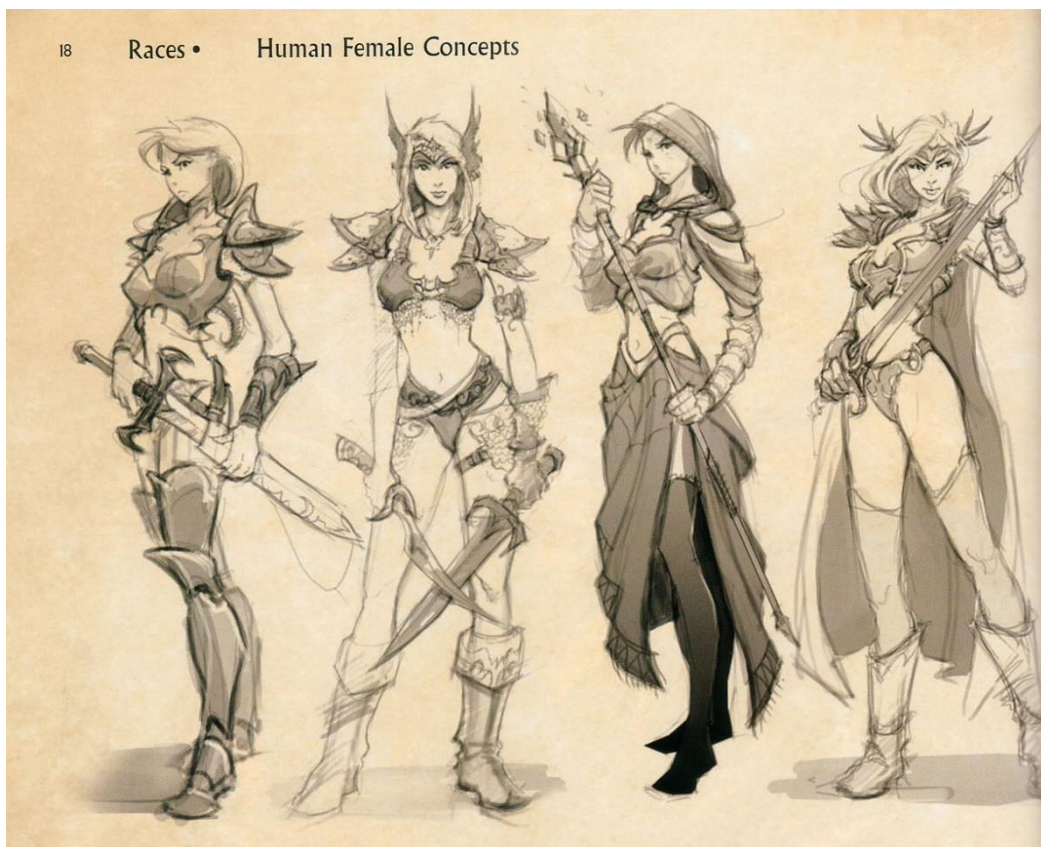
nezasahuje do oblastí ňader ani hýždí. Její tělo sice postrádá části v oblastí loktů, kolen, prstů u nohou zad apod., ale těmto částem se vyhýbá (viz. obrázek 57). Pokud si odmyslíme ostatní části, máme před sebou dokonale idealistické proporce, které navíc přitahují pozornost tím, že výběr spodního prádla je opět odhalující.



*Obrázek 57: Nemrtvá žena ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)*

Jedna věc je samozřejmě to, jak hra vypadá, když ji hráč zapne a vstoupí do herního světa. Vizuál postav a prostředí, herní interakce, vzhled NPC, systém vytvoření postavy; to vše jsou věci, které v té době byly do jisté míry omezené ne ještě tak vyvinutými technologiemi. Dnešní hry vypadají v porovnání s tímto datadiskem úplně jinak a jak sami budeme moct v následující kapitole posoudit, nejnovější verze, World of Warcraft Dragonflight, má, co se vizuálu a provedení týče, od této prvotní verze hodně daleko a rozdíl v grafice je na první pohled značně patrný. Jak ale vypadaly prvotní návrhy postav a ras? Teprve začínající technologie v roce 2004, kdy vyšel první datadisk, mohla sice vývojáře dost omezovat, ale u návrhů měli designeři dostatek prostoru k tomu, aby nechali volný proud své fantazii. Všechno u těchto návrhů začínalo a na jejich základech samotné postavy posléze. Finální verze se pak nakonec těm předešlým nemusely podobat a byly hodně pozměněny, ale náhled na črty, které před samotným vznikem hry vznikaly, je nehlédnutí do fantazie a představ lidí, kteří hru zprostředkovali.

Existuje několik publikací, ve kterých jsou zveřejněné náčrty postav a ras, a které reprezentují maskulinitu a feminitu ve fantasy světě. Kniha The Art of World of Warcraft z roku 2005 v sobě obsahuje skeče a návrhy, na základě kterých vznikaly ženské a mužské postavy v samotném herním světě.



Obrázek 58: Koncepty ženské rasy z knihy *The Art of World of Warcraft*

Na obrázku výše (obrázek č. 58) můžeme vidět prvotní koncepty ženské rasy. Ve všech případech na sobě mají tyto postavy lehké oblečení, které odhaluje jejich části těla a ve třech případech z těchto čtyř na sobě dokonce postava nemá ani kalhoty či jiné zakrytí a její nohy jsou zcela odhalené (pokud nepočítáme dlouhé boty a nadkolenky). Zbroj se tak spíše podobá spodnímu prádlu a představa, že někdo bojuje v podprsence, kozačkách a kalhotkách je nejen velice nepraktická, ale nesmyslná a nereálná. Jediná výzbroj, kterou tyto ženské postavy mají jsou jejich meče a chráněná ramena. Některé z postav mají ještě chráněné předloktí, druhá postava zleva má tímto způsobem ruku chráněnou ale jenom jednu.

Oproti tomu obrázek muže paladina (obrázek č. 59) ho vyobrazuje v plnohodnotné těžké zbroji, přičemž skoro každá část jeho těla je zakrytá. V pravé ruce drží štít o velikosti vlastního těla a v druhé ruce svírá kladivo. V kontrastu s tím, jak byly vyzbrojené ženy se jedná o velký rozdíl. Zatímco muž je z devadesáti procent zahalen do brnění, žena je z devadesáti procent odhalená. Muž má také robustní svalnatou postavu, vousy jako maskulinní znak mužství a drsný výraz. U ženy nevidíme sebemenší náznak toho, že by nějaké svaly měla a rysy v jejím obličejí jsou velice jemné, skoro až nepatrné (malý nos, velké oči, usmívající se rty).



Obrázek 59: Koncept muže paladina z knihy *The Art of World of Warcraft*

Lidská rasa nebyla tou jedinou v návrzích, která jednoznačně poukazovala na něžnou feminitu a drsnou maskulinitu. Rasa nemrtvých vyobrazovala ženu skoro až dokonale i přes to, že se má doslova jednat o bytost, která již není mezi živými. Podle screenshotů že hry jsme mohli vidět, že části jejich těl byly opadané a působili převážně strašidelným dojmem. Nejenže nemrtvá žena na obrázku č. 60 nepůsobí nijak hrůzostrašně, dokonce její rysy působí opět idealistickou krásou s jemnými rysy a bez vad. Ani v tomto případě se neopomnělo na sexistické vyobrazení nader, které přitahují pozornost. Oproti tomu návrhy mužů nemrtvých působí děsivě a zdeformovaně.



Obrázek 60: Koncept rasy nemrtvých z knihy *The Art of World of Warcraft*

I přes pokus ztvárnit trollí ženu jako silnou ženskou bojovnici s velkými kly, drápy a svaly, výzbroj jí opět v tomto případě chybí. Na sobě má jen přehozený kus látky, které ledabyle kryje její hrud', ale odhaluje více než zakrývá. Nechybí ani štíhlý pas a velké viditelné boky (obrázek č. 61).



Obrázek 61: Koncept trollí ženy z knihy *The Art of World of Warcraft*

V kapitole *Monsters* (monstra) jsou obrázky různých zvířat a lidí, kteří by se v herním světě měli objevovat buď jako přátelská nebo nepřátelská NPC. Zatímco maskulinita zde byla vyobrazena jako krvežíznivá, bojechtivá a nehezká, feminita v případě harpyje byla dokonce naopak zase velice sexualizována (obrázky č. 62 a 63).



Obrázek 63: Koncept harpyje z knihy *The Art of WoW*



Obrázek 62: Koncept monster z knih *The Art of WoW*



Některé obrázky jsou ve hře přítomny ale třeba prostřednictvím načítací obrazovky. U verze World of Warcraft Classic jsem vypořizovala obrázky dva (obrázky č. 64 a 65). Zatímco na prvním obrázku jsou přítomni pouze jenom muži, na druhém sice žena už je, ale opět silně sexualizována; v popředí je nejvíce její hluboký výstřih.



Obrázek 64: Načítací obrazovka bez ženy (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 65: Načítací obrazovka se ženou (zdroj: vlastní zpracování)

## Shrnutí

Reprezentativní podoba lidské rasy v této verzi World of Warcraft se snaží kopírovat skutečné vzezření člověka a není zde přítomna žádná rapidní tělesná deformace. Hra zpodobňuje tuto rasu spíše idealizovaně a byť se jedná o fantasy svět, je v tomto směru stále blízka naší realitě a představám o ideálu krásy. Hráč nemá možnost nijak manipulovat s váhou a výškou svého avatara, tudíž mu jsou předloženy předem vytvořené tvary těla, na kterých má možnost omezeně měnit různá spektra. Reprezenční síla je částečně přenechána publiku, ale hráč musí pracovat v rámci předem definovaných norem. Žena člověk se reprezentuje jako vysoká a štíhlá a její obličejové rysy jsou zpravidla jemné, něžné a bez jakékoliv vady, muž dominuje ve své fyzické síle a svými drsnými rysy.

V celkovém porovnání mužských a ženských postav působí v každém případě mužnost dominantně a je vytvořena tak, aby na první pohled bylo vidět, kdo je ze dvojice muž – žena silnější jedinec. Nástroje pro výběr obličejových rysů nabízejí u mužských postav různé variace, především se ale jedná o rysy, které působí drsně a tvrdě, vzbuzují strach a respekt. U žen se sice tato možnost výběru „hrozivého“ obličej objevuje také, ale velice zřídka. Převládají ženské rysy bez vrásek, vad a znetvoření, a to i přes to, že se jedná o rasy, které by všeobecně měly vzbuzovat strach. Například v případě rasy nemrtvých nemá mužská postava žádnou možnost výběru, kde by jeho obličej nebyl znetvořen. Zdá se, že žena nesmí postrádat možnost vypadat hezky a upraveně, u muže jde tento typ krásy stranou, a naopak je důležité, aby byly vidět jeho svaly, síla a mohutnost. Ani u jedné rasy není ženská postava ta, která by byla silnější, mohutnější a svalnatější, pokaždé to jsou mužské postavy. Neplatí to ale pouze v případě tělesnosti, svou dominanci ukazují maskulinní postavy i prostřednictvím toho, že mají například větší kly. Toto provedení může být odvozeno od zvířat a pohlavního dimorfismu, protože je velice běžné, že některé části těla má samec větší než samice a díky tomu jsou od sebe rozpoznatelní. U některých ras je dokonce mužská postava vyobrazena natolik mohutně, že jí to nutí se hrbit, kdežto ženské postavy stojí vzpřímeně s vypnutou hrudí.

Ženské postavy se jeví tedy jako fyzicky slabší, každopádně používají stejné zbraně jako jejich mužské protějšky. Z příložených obrázků víme, že tyto zbraně jsou o něco menší než zbraně mužů. Je možné, že vývojáři nad touto realitou ani tolik nepřemýšleli a zbraň se automaticky při vytváření postavy zmenšila v rámci toho, jak je celkově drobnější celá ženská postava. V některých případech se držení zbraně ženou, která zevnějšku nedisponuje žádnou

fyzickou silou, může zdát nelogické. Žena člověk paladin drží velkou palici, se kterou posléze v herním světě bojuje, ale to, že nemá téměř žádné svaly zůstává stranou.

Také platí, že ženské postavy jsou mnohem více odhalené než ty mužské. Téměř každý úbor u veškerých tříd má na ženském těle hluboký výstřih, který upoutává pozornost. Každopádně se bavíme pouze o základním oblečení, které hráč dostává na první úrovni, a které zanedlouho po splnění několika úkolů ve hře mění za jiné. Genderově neutrální je róba, kterou na sobě mají obě pohlaví v případě zvolených daných tříd. Zpodobnění muže v sukni ale není ojedinělé, protože z historie víme, že rubáš, nebo dokonce plátno v Antice, bylo běžné oblečení a ve hře nepostrádá na logičnosti. Róbu na sobě mají kouzelníci, čarodějové a kněží. Především v posledním případě, spojení róby a kněžích, je běžné i v reálném světě.

Tělesné proporce jdou mezi sebou nejlépe porovnávat ve chvíli, kdy avatara vysvlečete ze všech vrstev do spodního prádla. U žen je nejoblíbenější bikiny stříh v případě, pokud se jedná o rasu, která vyobrazuje feminitu na základě genderových stereotypních představ o ženské kráse. Pokud tělo ženského avatara neodpovídá těmto měřítkům, hra se rozhodla, že není důvod ji nijak zvlášť sexualizovat, neboť nepředstavuje takovou krásu, na kterou by se chtěl někdo rád dívat. Více ji tedy zakrývá a stříh zvoleného prádla není tolik odhalující. Vysvlečení muži a jejich fyzická síla působí mnohem více hyper-idealizovaně, než když jsou v úboru. Vynikají tělesné proporce, které jsou daleko za hranicí skutečnosti a pravděpodobnosti a neoddělitelně k vyobrazování maskulinity v tomto herním světě patří.

I přes to, že svaly jsou vyobrazovány především ve spojitosti s maskulinitou, při zadání emocí, aby avatar nějakým způsobem něco předváděl, chlubí se svými svaly jak mužské, tak ženské postavy stejně. Co se týče neverbální komunikace, nevidíme žádné velké odlišnosti. Flirtují společným způsobem a i vztek, který by se dal brát stereotypně jako vlastnost mužů, projevují podobně. Četné množství frází s přítomností dvojsmyslů ve verbální komunikaci při flirtující interakci bylo později odstraněno, ale v analyzovaném prvotním datadisku jsou stále přítomny. Postavy se snaží svůj protějšek upoutat svou tělesností, přednostmi a dovednostmi. Silný sexuální kontext používali avataři při svých hláškách jak muži a ženy. V jednom z případů u muže trpaslíka se objevilo diskutabilní prohlášení, ze kterého vyplývalo, že chce svůj protějšek opít, aby ho popohnal k sexuální svévůli. Jelikož existuje ve skutečném světě několik případů, kdy pachatelé záměrně opíjeli své oběti, je tato narážka za hranicí přijatelnosti a tyto odstraněné flirtující fráze měly opodstatněný důvod k tomu, aby ze hry později vymizely.

Také jsme zjistili, že prvotní návrhy a črty postav a NPC ještě mnohem více podporovaly genderové stereotypy, ženské postavy byly čistě sexualizovány, a to i v případech, kdy podle příběhu a pozadí své rasy měly spíše představovat opak; prototyp hrůzy a znetvoření, a ne krásy a něžnosti. Výzbroj na sobě neměly na obrázcích téměř žádnou, byly vyobrazovány ve spodním prádle s mečem v ruce. Muži oproti nim byli na obrázcích v plnohodnotné zbroji a odhaleni byli jen z malé části.

I přes to, že World of Warcraft Classic byl ve své době jedním z neznámějších fantastických světů, držel se zpravidla genderových stereotypů při reprezentaci tělesné maskulinity a feminity a akceleroval diferenci do absurdních rozměrů. Naproti tomu ale kromě své tělesnosti a hlášek postavy nevykazují žádné další známky projevu, které by je spojovaly s jejich pohlavím. To, jakým způsobem se postava „chová“ a reprezentuje v online světě, je čistě na samotném hráči, který za ni hraje. Ženská postava může zabíjet stejně silné příšery jako muž, není nijak omezena svým (na první pohled) nepraktickým oblečením a nejsou pro ni nakódované specifické interakce, které by nějak poukazovaly na její tělesnost, výšku nebo slabost. Zda hráč používá flirtující emoce nebo se svou postavou běhá ve spodním prádle je něco, co sice hra nabízí, ale neznamená to, že má být nutně používáno.

## 5.2.2 World of Warcraft Dragonflight

Jak moc a do jaké míry se možnosti vytvoření postavy během let proměnily a jak je dnes v této jedné z nejpobulárnějších online hře reprezentována maskulinita a feminita můžeme zjistit na nejnovějším datadisku, vydaném 28. listopadu roku 2022. Oproti prvotní verzi se zde objevuje mnohem více možností modifikace, detailnějšího propracování a co se nejvíce a nejviditelněji posunulo vpřed, je samotná grafika hry. Analýza tohoto titulu každopádně nebude provedena do takových detailů jako v případě WoW Classic a bude pouze poukazovat na podstatné rozdíly mezi těmito dvěma pomocí komparativní metody.



Obrázek 66: Možnosti utváření postavy u WoW Dragonflight (zdroj: vlastní zpracování)

Na horním obrázku vidíme, jak moc byl tento systém pozměněn. Datadisk Dragonflight je doplněn o nové rasy: draenei (draenei), vlkodlaky (worgen), pandy (pandaren), draky (dracthyr), krvavé elfy (blood elf), gobliny (goblin) a další rasy, které se hráči otevrou po splnění určitých úkolů v samotné hře (tudíž jsou nováčkoví nepřístupné). Prakticky se jedná o ty samé postavy, jen o něco vylepšené a jinak pojmenované. Na obrázku můžete vidět jejich ikonky černobíle, což znamená, že nejsou odemčené. Také přibyly nové třídy, pro které jsou specifické různé oděvy, brnění, zbraně a schopnosti.

Je zde mnohem větší výběr účesů, paleta pro výběr barvy pleti je také rozšířena o spoustu odstínů (u člověka stále platí, že se jedná o plet'ové barvy), vousy jdou u mužů více přizpůsobovat, do jisté míry se dá i manipulovat se samotným obličejem. V některých

případech se dá i změnit tvar obočí (tudíž i samotný výraz v obličejí), barva očí, tetování, tvar uší, doplňky do vlasů, piercingy a další.

Pojďme se nejprve podívat na první pohled jasné změny, dotýkajícího se maskulinity a feminity.



Obrázek 67: Muž člověk, válečník  
(zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 68: Žena člověk, válečník  
(zdroj: vlastní zpracování)

Na obrázku číslo 67 a 68 jsou vyobrazeni muž a žena v lidské rase, třída válečník. Žena se na rozdíl od první verze už nezdá být o tolik vzrůstově menší, naopak to i vypadá, že je v tomto případě vyšší než její mužský protějšek. To je ale dáno tím, že mužské postavy jsou opět vyobrazovány jako hrbící se. Tato skutečnost jde vidět v moment, kdy se hráč na postavu podívá ze strany. Žena má stejnou, plnohodnotnou zbraň jako muž a drží dvě sekery. Vývojáři se rozhodli nedělat změny mezi pohlavími, byť si třeba mohli říct, že ženy nemají tolik fyzické síly, tudíž jim dají sekeru jenom jednu. Žena i muž zaujmají v každé třídě bojovou pozici, která říká, že jsou připraveni na boj.



Obrázek 69: Žena člověk, lovec  
(zdroj: vlastní zpracování)

Rozdíly v oděvech jsou nepatrné, většinou jsou stejné, přizpůsobené na ženský nebo mužský tvar postavy, nebo jsou velice podobné. U třídy kněze je žena člověk více odhalenější, oba jinak ale mají na sobě róbu, stejně tak, jako tomu bylo v první verzi (obrázky č. 70 a 71).



Obrázek 70: Žena člověk, kněz  
(zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 71: Muž člověk, kněz  
(zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 72: Žena člověk, paladin  
(zdroj: vlastní zpracování)

U některých tříd v případě lidské rasy působí zbroj u ženské postavy neslučitelně s její vyobrazovanou fyzickou silou. Ani zde není žena člověk vyobrazena jako silný, svalnatý jedinec, který je schopen na sobě nosit zbroj a manipulovat s těžkými zbraněmi a štíty. Nejvíce pozornosti upoutává třída paladina, kde má na sobě žena (stejně tak jako muž) plnohodnotnou zbroj, doplněnou o kladivo a štít (obrázek č. 72). Stejně tak jako u WoW Classic, i u WoW Dragonflight je od sebe jasně rozeznatelná maskulinita a feminita. Ženské postavy jsou oproti svým mužským protějškům opět ztvárněny křehčeji. Každopádně se v tomto datadisku objevuje nová rasa s názvem Kul Tiran, která vyobrazuje tělesnost proti standartním ideálům krásy. Ženy nejsou stereotypně štíhlé a stejně tak ani muži nejsou v tomto případě nejsvalnatější.



Obrázek 74: Muž Kul Tiran ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 73: Žena Kul Tiran ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)

Mají robustní a pevnou postavu s hmotnějšími svalovými proporcemi. Na rozdíl od jiných ras, nejsou Kul Tiranové zobrazováni jako „vyzáblí“ a nemají štíhlý typ těla. Tímto se odchyľují od tradičního fantasy tropu a místo toho se přiklání k realističtějšímu zobrazení rozmanité škály typů těl. Na tento odklon od typických norem štíhlosti lze pohlížet jako na krok k inkluzi v rámci hry a jako na pokus rozšířit zastoupení tělesné rozmanitosti. U žen a mužů u lidské rasy se ovšem nic nezměnilo. Ženské proporce jsou stále vyobrazovány dokonale a bez vad, muži jsou silní a svalnatí. Nehledě na to, že ženská postava je v případě, pokud je vyobrazována idealizovaně, více vysvlečená, než například žena Kul Tiran, u které jsou její hýždě více zakryté.



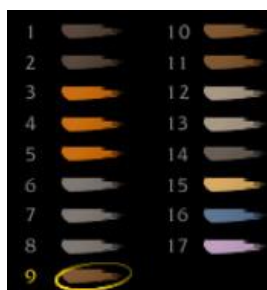
Obrázek 75: Žena člověk ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování)



Celý proces tvorby ve WoW Dragonflight se výrazně liší z hlediska dostupných možností. Hráči je nabízena například širší škála odstínů pleti, což umožňuje větší rasovou reprezentaci a rozmanitost. Jsou zde zahrnuty variace ve světlých, středních a tmavých odstínech a odráží tak různé etnické pozadí.



Obrázek 76: Paleta odstínů pleti, člověk (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 77: Paleta odstínů barev pleti, panda (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 78: Paleta odstínů pleti, troll (zdroj: vlastní zpracování)

Výběr tónů pleti je odlišný pro různé rasy a je ovlivněn herními tradicemi a herním příběhem. V případě lidí se jedná o přirozené a realistické tóny pleti, neboť lidská rasa je založena na lidech z reálného světa. U pand se mění barva srsti a možnosti tónů odpovídají povětšinou realitě, jsou doplněny ovšem o žlutou, modrou a růžovou barvu. Na druhou stranu například trollové jsou fiktivní rasou s vlastními výraznými charakteristikami a odstíny pleti jsou fialové, což je jev, který je důležitou součástí jejich rasové identity. Není to tedy tak, že hra nechce, aby si hráč měl možnost vytvořit trola černocha, ale drží se specifických a příznačných charakteristik, které si pro své rasy v rámci vytvořeného fiktivního světa vytvořila a neodchyluje se od nich. Tento stejný přístup byl aplikován i ve WoW Classic, paleta barev nebyla ovšem tolik pestrá a hráč si vybíral z menšího vzorku možností.

Rozšířeny byly i možnosti výběru účesů, a to jak u mužů, tak u žen. Tento výběr zahrnuje různé textury, délky, styly, včetně například copánků, kudrlinek či dredů a začleňuje zde tak různé kulturní vlivy. Některé rasy mají volby účesů inspirované kulturami reálného světa, které jsou běžně spojovány s konkrétními etnickými skupinami.

Nejvíce rozdílné jsou ale možnosti rysů obličeje, včetně například tvaru očí, nosu, úst a čelisti. Hráči si vybírají z nejrůznějších obličejových struktur a na rozdíl od WoW Classic už nezůstávají pouze u stereotypního vyobrazování. Žena člověk už například může mít na svém obličejí jizvy, působit staře a nehezky (obrázky č. 78 a 79). Muž člověk naopak již není v tomto datadisku odkázán k tomu vypadat drsně a surově, ale hráč u něj může zvolit rysy, které působí jemně a něžně (obrázek č. 80).



Obrázek 79: Muž člověk, jemné rysy (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 81: Žena člověk, nehezký/starý vzhled (zdroj: vlastní zpracování)



Obrázek 80: Žena člověk s jizvou (zdroj: vlastní zpracování)

U některých ras, například u void elfů, zůstává i nadále v tomto datadisku reprezentace feminity a maskulinity stereotypní. Ženám v tomto případě totiž není nabídnuta možnost vybrat si hrubé či drsné rysy a pleť má v každém případě bez jediných známek nedokonalosti. Z tohoto hlediska se ovšem opět jedná o jev, který je nějakým způsobem spojen s příběhem a charakterovými znaky konkrétní rasy.

Projevování emocí, které bylo analyzováno v rámci WoW Classic je v tomto datadisku neměnné. Hra nejvíce pokročila po vizuální a technické stránce, přičemž některé aspekty zůstaly zachovány. I přes to, že nebyla provedena více komplexnější analýza tohoto datadisku (včetně například reklam, propagací, trailerů apod.), jsou zde vidět významné rozdíly a hráčovi je poskytnut větší prostor pro vyjádření své individuality, Pro nás a tuto práci jsou nejdůležitější možnosti při vytváření postavy. Stále jsou sice vidět určité genderové stereotypy, ženské postavy jsou obecně stále vykreslovány jako jemnější a křehčí ve srovnání s jejich mužskými protějšky a jejich těla u lidské rasy, se kterou se hráč může nejvíce ztotožnit, jsou zobrazována jako bezchybná. Každopádně co se týče body image, objevila se zde nová rasa, která podkopává západní ideál krásy a vyjádření takovéto tělesnosti je v nesouladu se společenskými ideály atraktivity. Byly také rozšířeny obličejové struktury a na rozdíl od WoW Classic, který lpěl na stereotypních vyobrazeních, Dragonflight je v tomto ohledu rozmanitější. Ženy mohou mít na obličejích jizvy, letité rysy nebo působit neupraveně a u mužů je možnost vybrání jemnějších až femininních rysů. Pokud je tato možnost omezena, je to především kvůli příběhu a vytvořeným charakteristikám ras v rámci herního světa.

Celkově tento datadisk představuje pokrok ve vizuálních aspektech a představuje rozmanitější zastoupení typů těla, obličejových rysů a dalších estetických jevů.

## 6. Analýza vztahu hráčské komunity k utváření postav a identifikaci

V této části práce jsme již obeznámeni s tím, jak herní komunita funguje, s jakými normativy disponuje, jak se staví k feminitě a maskulinitě, k ženám a k mužům a jak probíhá výběr či vytváření herní postavy na základě veškerých omezení a přednesených diapozitivů konkrétního titulu. Nyní je načase využít tyto poznatky a zjištění k tomu, abychom vstoupili do klíčového centra; do české a slovenské komunity hráčů a k jejich přístupu k výše zmíněným tématům.

Oblast her se stala vlivnou doménou s výrazným dopadem na jednotlivce i komunity po celém světě a zdrojem těch nejcennějších informací při výzkumech spojených s genderem a počítačovými hrami, jsou zajisté hráči samotní. Abych získala vhled do genderových aspektů v herním prostředí, rozhodla jsem se pro dotazníkový průzkum, který mi umožnil shromáždit širokou paletu pohledů a zkušeností, které v závěru poslouží k pochopení složitých vazeb mezi genderem, hraním a utvářením identity.

Cílem tohoto dotazníkového šetření je komplexní analýza mnohotvárných aspektů utváření a přebírání genderových identit v kontextu herních světů v rámci české a slovenské<sup>158</sup> herní komunity. Dotazník, který mi poslouží jako stěžejní složka této práce, byl navržen tak, aby hráčům poskytl prostor pro sdílení jejich pohledů na různé rozměry související s genderem a hraním her. Začleněním konkrétních otázek do dotazníku jsem si dala za cíl prozkoumat způsoby, jakými se hráči v herním světě prezentují a jaké možnosti jsou jim k takovéto identifikaci poskytnuty. Toto šetření nabízí cenné vhledy do otázek genderu a her a poskytuje nuancované chápání výzev a příležitostí, s nimiž se hráči a hráčky setkávají. Zjištění vyplývající z tohoto výzkumného šetření osvětlí, do jaké míry herní prostředí usnadňuje nebo omezuje sebevyjádření a jakým výzvám mohou hráči v souvislosti se svým pohlavím čelit.

Dotazník byl rozeslán mezi vybrané hráče a hráčky na základě mých osobních vazeb a byl nasdílen v uzavřené Facebookové skupině World of Warcraft (Official) - Czech & Slovak Players. Hráči tohoto konkrétního titulu byli pro moji analýzu stěžejním vypovídajícím vzorkem, neboť s tvorbou vlastního avatara mají díky této hře zkušenosti, a tudíž mohou k tomuto tématu přispět nejvíce poznatků. Tuto konkrétní facebookovou skupinu a její

---

<sup>158</sup> Hovořím i o slovenské komunitě z důvodu, že se mezi respondenty objevilo i několik Slováků, jejichž výpovědi byly samozřejmě zohledněny a zaznamenány, a to i přes to, že i v samotném názvu práce stojí, že se bude jednat o českou hráčskou komunitu. Jejich míra ovšem nebyla natolik vysoká. Zároveň cílem práce není zohlednit vliv geografické specifčnosti mezi českou a slovenskou komunitou.

komunitu jsem si vybrala z následujících důvodů; je to jedna z největších československých aktivních skupin hráčů, která čítá 10 602 členů a jedná se o hráče hry World of Warcraft, která byla v předchozích kapitolách široce představena. Hráči v této skupině sdílí své názory, hledají přátele pro společné trávení času ve hře, dělí se o své úspěchy a otevírají témata ohledně novinek pojené se hrou. Dotazník byl dostupný a otevřený veřejnosti od 25. dubna do 29. dubna roku 2023.

Na dotazník, který jsem vytvořila za pomoci internetové stránky survio.com, odpovědělo celkem 372 respondentů, z toho 200 žen 172 mužů. Jednalo se především o heterosexuály (275), ale i bisexuály (57) a homosexuály (17). Touto informací bych chtěla ze začátku upozornit na limity, které se s tímto dotazníkem nesou a které bych chtěla v rámci citlivého tématu dovysvětlit. Respondenti měli v dotazníku možnost si vybrat, zda se jedná o muže či ženu, přičemž bylo uvedeno, že se jedná o biologické pohlaví. Otázka zněla doslovně „*Jsem:*“ a na výběr byly možnosti *žena* nebo *muž*. I když si uvědomuji, že tímto přístupem mohu vylučovat jedince, kteří si procházejí například tranzicí nebo se identifikují mimo tradiční pohlavní systém, jednalo se o dlouho promyšlené rozhodnutí pro zachování integrity a kvality dotazníku. Značná část dotazových je zároveň (záměrně) tvořena hráči jednoho konkrétního titulu, a to hry World of Warcraft, která byla v rámci této práce rovněž analyzována a která slouží jako stěžejní příklad pro možnosti ve vytváření si herních postav v rámci online herního světa. Samotná hra nabízí hráčům binární výběr mezi mužskými a ženskými postavami. To vyvolává otázku, zda sladění možností dotazníku s binárním konceptem pohlaví ve hře mohlo dotazovaným usnadnit identifikaci v herním kontextu. I když by binární možnosti uvedené v dotazníku mohly odpovídat hernímu rámci, je důležité uznat, že tento přístup plně nezachycuje různorodou škálu genderových identit hráčů v herní komunitě.

Zavedení otázky, která by umožňovala sebeidentifikaci nad rámec binarity, by přinesla značná rizika, zejména potenciální trolling ze strany dotazovaných v rámci herní komunity. Toto rozhodnutí bylo učiněno za záměrem minimalizovat možné zlehčování tématu a zachovat tak kvalitu sesbíraných údajů v rámci dotazníku.<sup>159</sup> Otázka nebyla koncipována v rámci identifikace, ale v rámci pohlaví, byť je dotazník zaměřen na genderové identity. Pracuji v této konkrétní otázce s pohlavím jako s pojmem, který představuje podle Claire M. Renzetti

---

<sup>159</sup> Zároveň byl na samotném konci dotazníku vytvořen prostor, ve kterém mohl dotazovaný dovysvětlit některé odpovědi, či přidat alternativní odpověď, pokud mu možnosti výběru nevyhovovaly. Zde se nabízelo dovysvětlení v rámci otázky s pohlavím či identifikací. Žádný z respondentů této možnosti nevyužil a neidentifikoval se jinak než jako žena nebo muž.

a Daniela J. Currana „*biologicky podmíněné tělesné odlišnosti mezi samci a samicemi*“<sup>160</sup> a nikoliv s genderem jako se sociálním konstruktem.

Dalším limitem této analýzy je skutečnost, že nebudou zohledněny nuance jako je například věk nebo vzdělání, které by mohly hrát v rámci sesbíraného vzorku významnou roli. Během analýzy budou mezi sebou detailněji porovnány takové skutečnosti, u kterých se to nabízí v rámci jak logičnosti, tak v rámci odhalení hlubších motivů respondentů. Veškeré položené otázky byly vytvořeny tak, aby každá z nich přinesla cenný poznatek k tématu a aby potvrdily či naopak vyvrátily to, co bylo diskutováno v rámci teorie. V případě otázek, které byly pro tuto práci vytvořeny, se zohlednění věku ani například socio-ekonomického statusu nenabízelo a nijak významně by nepřispěly k pochopení jednání respondentů.

Během utváření závěrů ze sesbíraných dat musí být zohledněno také to, že se jedná o nerovný poměr respondentů a respondentek, přičemž žen odpovědělo na tento dotazník o 28 více. Z kvantitativního pohledu se nejedná o velký nepoměr, při kvalitativním zkoumání je ale důležitý každý jednotlivec. Na tuto skutečnost budu každopádně během své analýzy dále u jednotlivých výsledků poukazovat.

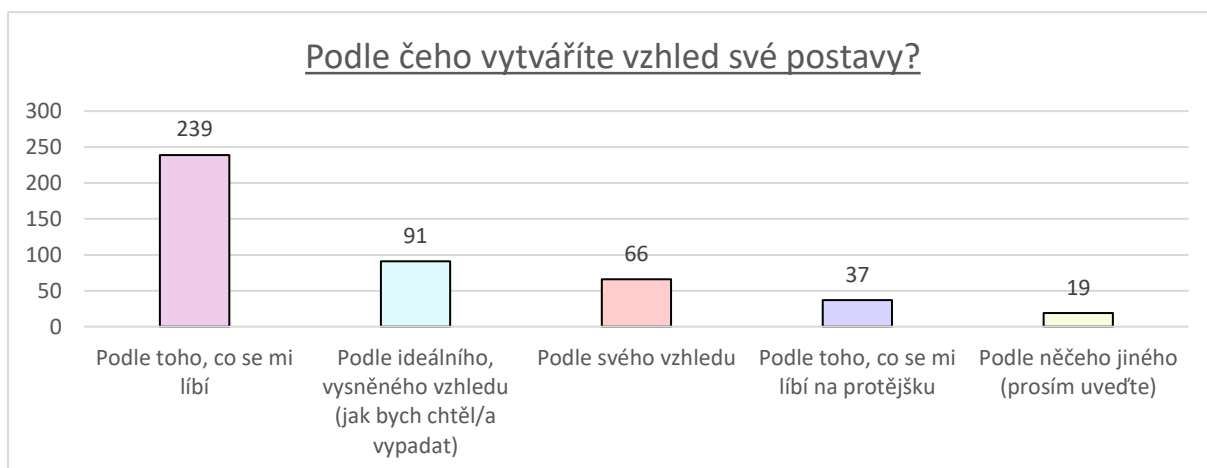
Jednalo se především o hráče hry World of Warcraft, League of Legends nebo Counter-Strike, z čehož vyplývá, že budou respondenti vypovídat především o těchto herních světech a o jejich zkušenostech s konkrétní komunitou, která se ke hře hraje, které pravidelně hrají, váže. Samozřejmě každý herní titul má odlišnou herní komunitu a nelze tak plně generalizovat. Konkrétní tituly nebudou v rámci odpovědí zohledněny, jedná se pouze o orientační informaci pro představu, z jakých herních světů respondenti čerpají své zkušenosti, zážitky a postoje.

Dotazník obsahoval uzavřené otázky, přičemž u některých z nich respondent mohl doplnit vlastními slovy odpověď v případě, že mu možnosti nevyhovovaly.

---

<sup>160</sup> Ženy, muži a společnost, strana 58

## 6.1 Podle čeho vytváříte vzhled své postavy?



Graf 1: Podle čeho vytváříte vzhled své postavy? (zdroj: vlastní zpracování)

Tato otázka nám umožňuje zjistit, jak a podle čeho hráči vyjadřují svou identitu prostřednictvím vizuálního ztvárnění svých postav v herním světě. Poskytuje nám objektiv, jehož prostřednictvím můžeme analyzovat způsoby, jakými hráči při vytváření svých postav zapojují například svou představivost, preference nebo genderové reprezentace. V rámci této otázky jsem zohlednila skutečnost, že si hráč nemusí vybírat vzhled své postavy pouze na základě jednoho atributu, ale může jich zohledňovat vícero najednou. Proto se jednalo o otázku, u které mohli hráči zaškrtnout více než jednu odpověď.

Hráči nejvíce zaškrtovali možnost, že si vzhled své postavy vybírají především na základě toho, co se jim zkrátka líbí. Převážně upřednostňují tvorbu takové postavy, která se shoduje s jejich vlastními estetickými preferencemi a individuálním stylem. Tato možnost byla zaškrtnutá celkem 239krát. Odpověď, která byla jako druhá nejčastější, s celkovým počtem zaškrtnutí 91krát nám ukazuje, že hráči usilují o vytvoření takového avatara, který ztělesňuje jejich ideální, vysněný vzhled. Odráží touhu po vytvoření virtuální reprezentace sebe sama, která představuje jejich požadovanou estetickou či vizuální představu. Uvědomuji si, že tyto dvě možnosti odpovědi si jsou velice v základu podobné, každopádně se strukturálně odlišují. Zatímco první odpověď byla pojata ve všeobecném smyslu, druhá možnost je více zkonkretizována a zaměřuje se pouze na vlastní hráčovu touhu po něčem, co nemá či nevládní. Ve virtuálním světě se tak mohou cítit více komfortně než například ve světě reálném, neboť jim umožňuje si jednoduše vytvořit postavu s takovým vzhledem, po kterém touží.<sup>161</sup> Následně bylo 66krát zaškrtnuto, že si hráči vytvářejí postavu podle vlastního, reálného vzhledu. Nutno

<sup>161</sup> Naše touhy i osobní preference mohou být z velké části ovlivněny dobovými společenskými normativy krásy.

podotknout, že zvolení jedné odpovědi nevyklučuje možnost výběru jiné možnosti. Celkem totiž devatenáct respondentů zaškrtnulo, že si vzhled své postavy vybírají jak podle svého vzhledu, tak i podle vzhledu vysněného.

Hráčů, kteří zaškrtnuli, že si vytvářejí postavu na základě vysněného vzhledu bylo dohromady 91. Jednalo se o 68 žen a 23 mužů. Pokud se ale podíváme, kolik žen a kolik mužů zaškrtnulo tuto možnost jako jedinou ze všech možností, jedná se o 38 žen a 15 mužů, což vzhledem k menšímu nepoměru respondentek a respondentů není tak viditelný rozdíl. V úvodní pasáži výzkumu z roku 2019<sup>162</sup> bylo řečeno, že muži mají ve srovnání se ženami tendenci být spokojenější s vlastním tělem a vnímají sami sebe jako atraktivní.<sup>163</sup> Toto tvrzení by mohlo naznačovat, že ženy jsou se svým vzhledem méně spokojené a touží po ideálním, vysněném vzhledu i ve virtuálním světě více než muži. Každopádně jiné výzkumy<sup>164</sup> toto tvrzení zpochybňují a jejich protichůdná stanoviska tvrdí, že se i muži často ocitají rozpolčení mezi pocitem přílišné hubenosti nebo nadváhy, aby splnili společenský ideál mužské postavy.<sup>165</sup> Navíc se jedná o dnes již celkem zastaralý stereotyp, že ženy o svůj zevnějšek pečují a měly by pečovat více než muži. Jak ženy, tak muži totiž zažívají negativní emoce související s vlastním tělesným obrazem a obě pohlaví sdílejí podobnou míru uvědomění a nejistoty, pokud jde o jejich vzhled.<sup>166</sup> Určité počítačové hry jim umožňují aplikovat vizi o vysněném vzhledu a vytvořit si avatara podle toho, jak by oni sami chtěli vypadat.

Následně bylo 37krát hráči zaškrtnuto, že si vybírají vzhled své postavy podle toho, co se jim líbí na protějšku, což znamená, že takoví hráči čerpají inspiraci při určování vzhledu vlastní postavy z toho, co se jim líbí na ostatních v reálném světě. U této možnosti odpovědi jsem se rozhodla zahrnout při vyhodnocování i nuance, které mi vzhledem k odpovědi přišly důležité, a to je pohlaví hráče, jeho sexualita a zda hraje ve hrách spíše za ženu nebo za muže.

---

<sup>162</sup> HARTMANN, S. Andrea; VOCKS, Silja; WALDORF, Manuel aj. Gender Differences in Body Evaluation: Do Men Show More Self-Serving Double Standards Than Women? Osnabrück: Institute of Psychology, Osnabrück University, 2019. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.00544.

<sup>163</sup> Tamtéž, s. 1.

<sup>164</sup> Například výzkum z roku 2014: Body Size Moderates the Association Between Gay Community Identification and Body Image Disturbance.

<sup>165</sup> DOYLE, Matthwe David; ENGELN, S. Renee. *Body Size Moderates the Association Between Gay Community Identification and Body Image Disturbance*. Article in *Psychology of Sexual Orientation and Gender Diversity*, September, 2014. DOI: 10.1037/sgd0000049, s. 279.

<sup>166</sup> BAIN, L. Jody; BRENNAN, A. Maggie; LALONDE, E. Christopher. *Body Image Perceptions: Do Gender Differences Exist?* Article, January 2010. DOI: 10.24839/1089-4136.JN15.3.130, s. 136.

Sexuální orientace	Muži		Ženy		Celkem
	Muže	Ženu	Muže	Ženu	
Heterosexuální	3	19	3	5	30
Bisexuální	1	1	1	2	5
Homosexuální	x	x	x	1	1
Nechci uvádět	x	1	x	x	1
<b>Celkem</b>	<b>4</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>37</b>

Tabulka 1: Poměr mužů a žen hrajících za mužské a ženské postavy ve vztahu ke své sexualitě (zdroj: vlastní zpracování)

Jednalo se o 25 mužů a 12 žen. Jsou to především heterosexuální muži, kteří hrají za ženy (19 hráčů z 25). Mezi respondenty, kteří vybrali tuto možnost odpovědi se také objevili dva bisexuální muži, přičemž jeden hraje spíše za ženy a druhý za muže a muž, který hraje za ženy a nechce uvádět svou sexuální orientaci. Naproti tomu heterosexuální ženy, které hrají spíše za muže a zvolily, že si postavu vytvářejí na základě toho, co se jim líbí na protějšku (tedy na mužích), jsou jenom tři. Za vysokým počtem heterosexuálních mužů mohou stát genderové dispozitivty, které jsou s herním světem prolnuté a které mají tendenci ženské postavy objektivizovat či sexualizovat. Hra se tak může stát prostorem, ve kterém se dají využít možnosti k tomu, hrát za postavu, která hráče svým pohlavím přitahuje a vytvořit si jí do omezených mír podle toho, co se hráčům na protějšcích líbí. Ženy této skutečnosti ovšem v takové míře oproti mužům nevyužívají. Toto odvětví si více přiblížíme v rámci analýzy samostatné otázky v dotazníku, a to té, za koho celkově spíše muži a ženy ve hrách hrají.

Dále pak 19 respondentů využilo možnosti otevřené otázky. Některé odpovědi byly následující:

*„Spíš tak, aby to zapadalo do příběhu. Třeba typická barva vlasů pro rasu, undead<sup>167</sup> co nejvíc jak mrtvola... Někdy se vyžívám v tom, že jsou šeredný.“<sup>168</sup>*

Respondent zde uvádí, že přemýšlí nad vzhledem své postavy v rámci nějakého příběhu, který se se hrou (nebo s osobním příběhem, který si pro postavu vytváří) pojí. Uvádí, že se naopak vyžívá v tom, že je jeho postava neatraktivní a než aby vytvářel svou postavu podle určitých ideálů krásy nebo podle vlastních vzhledových preferencí, vytváří jí záměrně, jak sám uvádí; šeredně.

Několik dalších respondentů také uvedlo, že vytváření vzhledu jejich postavy je ovlivněno vyprávěním nebo příběhem v rámci hry:

<sup>167</sup> V překladu nemrtvý.

<sup>168</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 21:29



*„Podle toho, co bude sedět příběhu.“<sup>169</sup>*

*„Pokud jsem seznámen s příběhem daného světa, volím vzhled, který nejlépe zapadne, jinak vybírám náhodně.“<sup>170</sup>*

Jedním z důvodů, proč se někteří hráči rozhodnou vytvořit vzhled své postavy na základě herního příběhu, může být posílení jejich pocitu ponoření do herního světa a angažovanosti v něm. Tento přístup jim umožňuje ponořit se do dějové linie hry a hrát svou postavu „smysluplnějším“ způsobem. Umožňuje jim cítit se jako nedílná součást herního světa a přispívá k hlubšímu pocitu propojení do celkového herního zážitku. Navíc vytvoření postavy, která odpovídá hernímu příběhu, může být pro hráče způsob, jakým demonstrovají své pochopení konkrétního vyprávění ve hře. Ukazuje angažovanost na předepsaných narativních a snahu se aktivně začlenit vzhledem své postavy do zavedeného herního světa. Tento způsob, který nezůstává na povrchní rovině, může přispívat k celkovému pocitu soudržnosti s herním světem.

Z kritického pohledu může zároveň tato snaha sladit vzhled své postavy s herním příběhem vyvolat otázky o vlivu narativních struktur a předem předepsaných identit v rámci her. Tato skutečnost může ovlivňovat budování genderových identit v herních komunitách a ovlivňovat tvůrčí rozhodnutí hráčů, kteří mohou být omezeni ve vyjádření osobní identity, pokud upřednostňují soulad s předem určenými narativy. Tím, že hráči při vytváření své postavy zvažují herní příběh, se mohou orientovat ve složité souhře mezi osobním vyjádřením, ponořením se do příběhu a očekáváním nastaveným herním vyprávěním.<sup>171</sup>

Někteří hráči si dokonce sami pro sebe vytvářejí pozadí příběhu své postavy a neomezují se tak pouze na narativy, které jim hra předkládá:

*„Podle vlastní představy o minulosti herní postavy.“<sup>172</sup>*

*„Podľa backstory, ktorý si pre danú postavu vymyslím.“<sup>173</sup>*

Hráči tak přebírají roli při tvorbě jedinečného a personalizovaného vyprávění, které dodává identitě jejich postavy hloubku, která podtrhuje jejich tvůrčí samostatnost

---

<sup>169</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 23:09

<sup>170</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 10:31

<sup>171</sup> Například pokud jsou ženské postavy určité rasy v herním světě reprezentovány jako malé, drobné a slabé, s největší pravděpodobností bude hráč svou ženskou postavu této rasy ztvárnit stejným způsobem, aby zapadala do herního narativu.

<sup>172</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 22:26

<sup>173</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 22:35

a představivost. Tento přístup ke své herní postavě umožňuje hráči personalizaci a kreativitu s hlubším podtextem.

Respondenti dále odpovídali, že svou postavu vytvářejí z recese a pro zábavu (aby vypadala vtipně) nebo podle toho, co se hodí ke zvolené rase, což je něco, co opět souvisí s herním narativem:

*„Podle toho, co se hodí k rase, tauren male, blood elf female...“<sup>174</sup>*

Hráč pojednává ve svém sdělení o rasách ze hry World of Warcraft, které jsme si v rámci této práce představili. Taureni jsou spíše podobní býkům než lidem, jsou vysocí, mohutní a mají srst. V tomto případě by tedy hráč volil muže (male). V případě krvavého elfa (blood elf), kteří jsou vysocí, štíhlí a podobají se lidem, by volil ženu (female). Tuto hráčovu volbu mohou ovlivňovat genderové stereotypy, společenské vnímání atraktivity a síly a stereotypní pojetí feminity a maskulinity. Zobrazení krvavých elfů je spíše ztělesněním fyzických ideálů krásy s důrazem na ženskost a půvab, kdežto Taureni se shodují svým zevnějškem s konvenčními asociacemi mužnosti, síly a fyzické dominance. S těmito stereotypy se může vázat i následující odpověď jednoho z dalších respondentů:

*„Jak kdy, pokud mám náladu hrát nějakého mága, pak nějakého vousatého dědečka, pokud nějakou Rogue, pak vždy nějakou sličnou slečnu s černými vlasy.“<sup>175</sup>*

Zatímco mužům nepřikládá žádné atributy nebo pouze vousy ve spojitosti se stářím postavy, ženská postava je pro něj „sličná“, tedy pohledná, půvabná.

Jeden z respondentů také zmínil pojem „dokonalosti“:

*„Pokud je mužská, tak vysněný vzhled sebe sama. Pokud je ženská, tak podle toho, jak vidím dokonalou ženu.“<sup>176</sup>*

Bohužel ne základě jeho sdělení nejsme schopni zjistit, co je pro něj oním dokonalým vzhledem u žen. Sam sebe, tedy mužskou postavu, vytváří podle vysněného vzhledu.

---

<sup>174</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 10:24

<sup>175</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 02:10

<sup>176</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 07:18

## Shrnutí

Položená otázka, *Podle čeho vytváříte vzhled své postavy?* odhaluje několik klíčových zjištění. Hráči převážně volí vzhled své postavy podle toho, co se jim líbí a reflektují tak své individuální estetické preference a styl v herním virtuálním světě. Svě postavy také konstruují na základě ideálního, vysněného vzhledu a tužeb. Tuto možnost vybralo více žen než mužů. Zatímco ženy ve větší míře vytvářejí své postavy na základě toho, jak by ony samy chtěly vypadat, muži naopak ve větší míře hrají za ženské postavy, které vytvářejí podle toho, co jim přijde na ženách atraktivní. Ženy reflektují své tužby v počítačových hrách na sebe, zatímco muži je reflektují na ženské postavy, které formují. I mezi muži hráči je přítomna touha vytvořit si postavu založenou na jejich vlastním idealizovaném vzhledu, ale oproti ženám se jedná o menší vzorek. Celkově bylo 37krát v rámci této otázky zaškrtnuto, že si hráči vzhled své postavy vytvářejí na základě toho, co považují za přitažlivé na svých protějšcích. Většina z těchto hráčů byli heterosexuální muži, kteří hrají za ženské postavy. Naopak byly přítomny pouze tři heterosexuální ženy, které si tímto způsobem svou postavu vytváří a hrají za muže. To by se dalo přičíst společenskému vnímání atraktivity a tradičním genderovým rolím, kdy jsou určité vlastnosti nebo charakteristiky u žen považovány za žádoucí ze strany mužů. Tato zjištění jsou specifická pro dotazované respondenty a není reprezentativní pro všechny heterosexuální muže hrající za ženy. Nicméně vrhají světlo na motivace a volby podmnžiny hráčů, kteří při navrhování svých postav upřednostňují osobní preference a přitažlivost. Hráči také při vytváření vzhledu své postavy berou v potaz příběh hry a navrhuji svou postavu takovým způsobem, aby odpovídala hernímu narativu. Tento přístup přispívá k hlubšímu propojení s herním světem, zároveň ale tyto předepsané identity mohou ovlivňovat hráčovo smýšlení o genderových identitách. Někteří hráči jdou dokonce nad rámec narativů prezentovaných hrou a vytvářejí si příběh pro svou vlastní postavu na základě vlastních nápadů a fantazie. Utvářením tohoto „zákulisi“ dodávají hráči svému hernímu zážitku hloubku a uplatňují zde tvůrčí samostatnost. Někteří hráči své postavy také ale vytvářejí z recese nebo se snaží svou postavu co nejvíce přiblížit dané rase, za kterou se rozhodnou hrát. Výběr charakterového vzhledu mohou ovlivnit genderové stereotypy, společenské vnímání atraktivity a síly a konvenční představy o ženskosti a mužnosti. Hráči mohou například vybírat mužské postavy pro rasy, které ztělesňují rysy spojené s mužností, mocí a dominancí, a přitom volit ženské postavy pro rasy, které se shodují s ideály krásy, půvabem a ženskostí.

Proces tvorby postav umožňuje hráčům zkoumat různé aspekty sebe sama, vyjádřit své preference a ztělesňovat své vytoužené identity v rámci herního světa. Faktory ovlivňující

tvorbu postav se celkově pohybují od humoru a rasového sladění vzhledu až po genderové stereotypy a osobní ideály atraktivity spojené s tužbami.

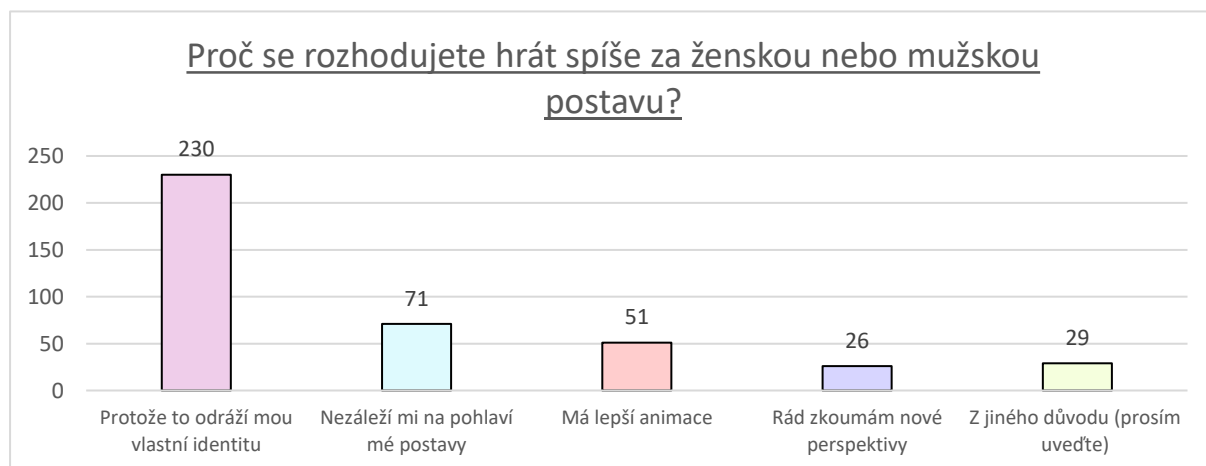
## 6.2 Ve hře hraji spíše za ženu nebo muže?

Jak jsem již naznačila, hry zpravidla dovolují hráči si vybrat při vytváření postavy pouze mezi mužem nebo ženou. Motivace a rozhodnutí pro zvolení pohlaví, které se shoduje s jejich vlastním biologickým pohlavím nebo naopak motivace při výběru opačného pohlaví mohou být různorodá. Výběr pohlaví může odrážet jejich osobní identifikaci nebo zkrátka estetickou preferenci a hráči se mohou díky počítačovým hrám odchylovat od reality či genderových norem. Z celkového počtu 172 mužů hraje za muže 120 z nich a zbylých 52 mužů hraje za ženy. Naopak z 200 žen z nich hraje za mužské postavy pouze 22, zbylých 178 žen hraje za ženské postavy.

	Muži	Ženy	Celkem
Hraje za muže	120	22	142
Hraje za ženu	52	178	230
Celkem	172	200	372

## 6.3 Proč se rozhodujete hrát spíše za ženskou nebo mužskou postavu?

V tomto případě tato otázka navazuje na otázku předchozí a slouží k pochopení motivace hráčů a hráček k tomu, co je vede k vytvoření ženské či mužské postavy.



Graf 2: Proč se rozhodujete hrát spíše za ženskou nebo mužskou postavu? (zdroj: vlastní zpracování)

Hráči u této otázky mohli opět zaškrtnout vícero možností, neboť jsem zohlednila skutečnost, že jejich výběr nemá čistě jeden důvod, ale je ovlivněn více faktory najednou. Na grafu můžeme vidět, že nejvíce se hráči rozhodují hrát za ženskou nebo mužskou postavu

z důvodu, že to odráží jejich vlastní identitu. Tato možnost byla zaškrtnuta celkem 230krát. Jednalo se o 75 mužů a 155 žen. Z tohoto vzorku bylo 72 mužů, kteří preferují hraní za muže, zbývající tři muži hrají za ženské postavy. U žen to jsou dvě hráčky, které hrají za muže a zbylých 153 hráček hraje za ženské postavy. Tento vzorek lidí, kteří se rozhodují hrát za opačné pohlaví z toho důvodu, že to odráží jejich vlastní identitu dokazuje, že hry mohou být místem pro zkoumání genderových rolí a identit, které jim nemusí být příjemné vyjadřovat ve svém každodenním životě. Jejich volba navíc může znamenat pocit sexuální fluidity<sup>177</sup> nebo nebinární identity<sup>178</sup>. Podle Judith Butler a její knihy *Gender Trouble* je reinterpretace vnitřních psychologických procesů ve vztahu k vnější politice těla odpovídající reinterpretaci genderu jako výsledku disciplinární praxe. Tato konstrukce koherence zakrývá inherentní nesrovnalosti genderu, kde se pohlaví nemusí nutně shodovat s genderem.<sup>179</sup> Hry mohou poskytovat prostor ke sebezkoumání, přičemž rozhodnutí hráčů ztělesňovat svou identitu v herním světě v podobě odlišného pohlaví dokazuje, že hry v tomto směru nemají žádná pravidla či hranice. V souvislosti s tímto tématem mohu již zmínit, že 26krát byla podle grafu zaškrtnuta možnost, že hráč rád zkoumá nové perspektivy.

Hráčům ale také na pohlaví své postavy nezáleží. Jedná se o druhou nejčastější odpověď, která byla vybrána celkem 71krát. Takovým jedincům může jít zkrátka jen o samotný prožitek z hraní či se primárně zajímají o jiné možnosti, které jim hra nabízí, jako je například zábava či technická a grafická stránka, čímž bych chtěla navázat na další možnost odpovědi.

Některým hráčům záleží na tom, jaké animace jejich postava má a jak v herním světě vypadá. Některé tituly rozlišují animace zvlášť u žen a zvlášť u mužů. Příkladem právě může být titul *World of Warcraft*, který rozlišuje podobu kouzlení, způsob boje nebo například chůzi zvlášť u mužských a zvlášť u ženských postav. Dohromady bylo 51krát hráči zaškrtnuto, že jim při výběru pohlaví záleží na animaci, přičemž dvacet respondentů z tohoto vzorku hraje za mužské postavy a zbylých jednatřicet za postavy ženské. Nejedná se o velký nepoměr, když vezmeme v potaz, že v tomto dotazníku hraje celkově více hráčů za ženy. Může to také naznačovat to, že herní tituly dnes již nedělají značné rozdíly a dávají si záležet jak na vzezření

---

<sup>177</sup> Sexuální/genderová fluidita uznává, že sexuální orientace nemusí být nutně pevná nebo omezená na jedinou sexuální kategorii (například výhradně heterosexuální nebo výhradně homosexuální). Zároveň připouští, že jedinci mohou zažívat odchylky ve svých preferencích a v tom, co je přitahuje. Sexualita je v tomto případě dynamická, nikoliv přísně definovaná.

<sup>178</sup> Nebinární identitou se rozumí taková genderová identita, která nezapadá do tradičního chápání binárního mužského nebo ženského pohlaví. Nebinární jedinci se mohou identifikovat mimo kategorie mužů a žen, nebo mohou tyto pojmy pohlaví zcela odmítat. Jejich identifikace může být proměnlivá či kombinovaná.

<sup>179</sup> BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York and London: Routledge, 1999, s. 172–173.

mužských, tak ženských postav bez rozdílů, a aniž by například jedno z pohlaví ztvárňovali atraktivněji.

Dalších 29 respondentů se rozhodlo využít volné odpovědi:

*„Som muž...takže postava je mužská.“<sup>180</sup>*

Respondent v tomto případě uvádí jako samozřejmost to, že by jeho herní postava měla být mužského pohlaví, neboť on sám je v reálném životě mužem. Stejně tak se i mezi respondenty objevily dvě ženy hrající za ženy z toho důvodu, že jsou samy ženami.

Mezi respondenty se objevili i tací hráči muži, kteří hrají za ženské postavy z následujících a silně sexualizovaných důvodů:

*„Abych se na ni mohl dívat přeci.“<sup>181</sup>*

*„Částečně kvůli identitě, částečně protože se na ni budu rád koukat při hraní.“<sup>182</sup>*

*„Radši se při hře dívám na ženu než muže.“<sup>183</sup>*

*„Radši se budu dívat na pěknou prdelku než svalnatá ramena...“<sup>184</sup>*

*„Když už mám za tu postavu hrát plno hodin, raději koukám na ženy.“<sup>185</sup>*

*„Vypadá líp než chlap a líbí se mi představa křehké štihlé dívky bojující s obouručním mečem nebo se sekyrou.“<sup>186</sup>*

Tyto odpovědi od mužských hráčů mohou být chápány jako odraz objektivizace a zaměření se na fyzický vzhled ženských postav, přičemž ženské postavy, které vytvářejí, jsou ze strany těchto hráčů chápány jako objekty touhy a sexualizace. Jedná se o výpovědi, které potvrzují a potenciálně přispívají ke kultuře sexismu v rámci herní komunity. Byť tyto konkrétní reakce a důvody nerepresentují názory všech mužských hráčů, musím zdůraznit, že žádná z respondentek hráček se nezmínila o hraní mužských postav za účelem objektivizace nebo potěšení z vizuálního vzhledu mužských postav. Nejenže je zde přítomen viditelný rozdíl mezi muži a ženami, ale lze celkově sexualizované důvody ze strany mužů chápat jako odraz

---

<sup>180</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 20:45.

<sup>181</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 23:56.

<sup>182</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 07:18.

<sup>183</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 09:31.

<sup>184</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 10:24.

<sup>185</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 12:18.

<sup>186</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 18:00.

prvků toxické maskulinity, která zachovává a posiluje genderové stereotypy v rámci herní komunity. Mezi respondenty byla přítomna jedna žena, která sice vyzdvihla vzhled ženských postav, ale nijak ji v dané zprávě nesexualizovala:

*„Na pohlaví mi nezáleží, ale spíše volím ženy, protože se mi ve hře více líbí.“<sup>187</sup>*

Jeden z respondentů zmínil, že hraje za ženské postavy, a to z toho důvodu, že jich ve hrách shledává málo a jejich přítomnost přináší dynamiku:

*„Většinou má hra méně ženských postav a dělá to zajímavější dynamiku.“<sup>188</sup>*

Také se mezi respondenty objevil genderově fluidní muž, který preferuje hraní za ženy:

*„Jen tak to střídám, protože jsem genderfluid a celkem dost roleplayuju a tohle mi tak nějak sedí.“<sup>189</sup>*

Zároveň byl mezi respondenty i homosexuální muž hrající za ženy z toho důvodu, že mu hra většinou nenabízí romantickou interakci s mužem v případě, že hraje za mužskou postavu, a tudíž musí hrát za postavu ženskou:

*„Pokud hra nabízí romantickou linku s mužem, tak většinou lze hrát jen za ženskou postavu, protože často nenabízí gay páry.“<sup>190</sup>*

Byť jsem výše zmiňovala způsoby, jakými hra umožňuje hráči volnost a sebeprezentaci nad rámec například sociálních zábran, které v reálném životě může pociťovat, v tomto případě se jedná o situaci, kde hry naopak sebeprezentaci v plné míře neumožňují a dotyčný je nucen zvolit pohlaví, se kterým se jinak neidentifikuje z toho důvodu, aby mohl mít možnost prožít ve hře romantickou linku s mužem, tedy s pohlavím, které ho vzhledem k jeho sexuální orientaci přitahuje.

Mezi odpověďmi se dále několikrát objevovalo, že záleží na příběhu hry, což je totožné s první položenou otázkou; *Podle čeho vytváříte vzhled své postavy?*

---

<sup>187</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 02:39.

<sup>188</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 23:09.

<sup>189</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 07:11.

<sup>190</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 09:21.

## Shrnutí

Analýza odpovědí u této konkrétní otázky týkající se volby hraní za ženskou nebo mužskou postavu odhaluje různé perspektivy a motivace. Převládající výběr ukazuje, že si hráči volí pohlaví postavy na základě vlastní identity. Mezi dotazovanými se objevili i tací jedinci, kteří tuto svou identitu ztvárňují prostřednictvím výběru opačného pohlaví, což může vypovídat o možnostech objevování genderových rolí shodujících se s představou her jako prostorem pro sebezkoumání. Zároveň toto tvrzení bylo v jednom případě zpochybněno homosexuálním mužem, který je naopak nucen hrát za ženské postavy, jelikož ty mužské mu nenabízejí romantické interakce s mužskými postavami. V tomto směru mohou naopak hry nastavovat hranice co se například sexuálních orientací týče.

Někteří mužští hráči vyjadřovali silně sexualizované důvody pro hraní za ženské postavy a jejich objektivizace žen odrážely zakořeněné genderové stereotypy, které přispívají ke kultuře sexismu v herní komunitě. V kontrastu k těmto odpovědím je skutečnost, že žádná z hráček žen se nezmínila o hraní za mužské postavy ze sexualizovaných důvodů a jejich odpovědi nebyly nijak redukovány na objekty touhy. Při širším pohledu ukazuje analýza odpovědí souhru mezi identitou, sexualizací, tužbou a příběhem samotné hry.

## 6.4 Jak se v herním světě prezentujete?

Sebereprezentace a identifikace může být pro hráče v herním světě důležitá. Již jsem v této práci zmínila výhody (a nevýhody) anonymity a velkou škálu možností, které herní světy nabízejí. To, že hráči mají nějakou roli v reálném životě neznamená, že ji musí zpodobňovat i ve světě virtuálním. Naopak ale mohou experimentovat. Zajímavé jsou v rámci tohoto tématu úvahy Ervinga Goffmana, který ve své knize *Všichni hrajeme jen divadlo* (1999) tvrdí, že jednotlivec zaujímá ve svém životě určitou roli, která se váže s přirozenou potřebou k tomu, aby jeho pozorovatelé brali vážně dojem, který vytváří. Jinak řečeno chce, aby byli všichni ostatní přesvědčeni, že postava, kterou předvádí nebo za kterou se vydává, skutečně odpovídá charakteristickým vlastnostem, které zdánlivě má. Goffman navrhuje, aby se jednotlivci zapojovali do společenských interakcí tím, že si osvojují různé role a prezentují se podobně jako herci na jevišti.<sup>191</sup> V herním světě to funguje velice podobně. Hráči mají možnost si utvářet svou virtuální osobnost a komunikovat s ostatními prostřednictvím zvolené role.

---

<sup>191</sup> GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebereprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999, s. 25.



Identifikace v herním světě	Muži		Ženy		Celkem
	Muže	Ženu	Muže	Ženu	
Prezentuje se stejně jako v reálném světě	63	33	7	100	203
Mění svou prezentaci v závislosti na situaci nebo komunitě	40	10	10	48	108
Využívá anonymity a vytváří si novou identitu	13	8	5	25	51
Jiné	4	1	x	5	10
<b>Celkem</b>	<b>120</b>	<b>52</b>	<b>22</b>	<b>178</b>	<b>372</b>

Tabulka 2: Poměr mužů a žen v rámci procesu identifikace v závislosti na pohlaví (zdroj: vlastní zpracování)

Podle výsledků se hráči nejvíce ve virtuálním světě prezentují stejně, jako v reálném životě. Jedná se celkem o 203 respondentů, konkrétněji pak 96 mužů a 107 žen. Z těchto 96 mužů hraje za mužské postavy 63 z nich, zbylých 33 hraje za postavy ženské. Naopak z těchto 107 žen hraje za mužské postavy pouze 7 z nich. Hráči se mohou prezentovat ve virtuálním světě stejně, jako v tom reálném i přes to, že pohlaví jejich postavy nekorresponduje s jejich vlastním. Jedná se pouze o vizuální stránku a muži v případě, že hrají za ženské postavy, nemusí nutně předstírat, že jsou ženami. Mohou mít například i přes femininní postavu mužské jméno a ostatním hráčům se ve hře představovat podle svého „skutečného já“.

Respondentů, kteří prohlásili, že mění svou prezentaci v závislosti na situaci nebo komunitě, bylo celkem 108, přičemž se jednalo o 50 mužů a 58 žen. Motivace tohoto rozhodnutí může být osvětlena právě E. Goffmanem, neboť ti, kteří přizpůsobují svou roli v závislosti na situaci nebo komunitě, mohou být ovlivněni touhou zapadnout, získat přijetí nebo dodržovat normy a očekávání konkrétních herních prostředí. Toto chování se shoduje s Goffmanovou představou, že jedinci strategicky spravují své chování tak, aby dokázali formovat to, jak je vnímají ostatní. Naproti tomu hráči, kteří se prezentují stejně jako v reálném životě, upřednostňují autenticitu a udržování konzistentní identity napříč různými společenskými kontexty.

Pozoruhodné je pak zjištění, že 51 hráčů využívá anonymity a vytváří si před ostatními novou identitu. Jedná se o 21 mužů a 30 žen. Vzhledem k toxickému prostředí, které ve většině případech online světy vytvářejí, by se dalo předpokládat, že počet žen v tomto případě bude i vyšší, ovšem nejedná se o velký nepoměr ve srovnání s muži. Ti muži, kteří využívají anonymity a vytvářejí si novou identitu, hrají ve 13 případech za mužské postavy a ve zbylých 8 případech za ženské postavy. U žen je to pak 5 z nich, které hrají za mužské postavy a 25, které hrají za postavy ženské. Tato nová identita může být hráči tvořena v nezávislosti na pohlaví, ale například na touze, jak by chtěli vypadat nebo jak zkrátka chtějí být v herním světě viděni. Hra se v tomto případě stává prostředkem k vytvoření nových identit před ostatními a opět se může jednat o strategii podobné Goffmanovu pojetí hraní rolí a divadla.

Zbýlých 10 respondentů, 5 žen a 5 mužů, zvolilo možnost svou odpověď dopsat. Mezi hráči se objevila žena hrající za ženu, která se podle výpovědi chová ve virtuálním světě tak, jak by se chtěla chovat v reálném životě, ale bojí se. Jiná žena hrající za ženské postavy uvedla, že si vytváří alterego, které odráží některé její vlastnosti, ale zčásti jsou pro ni hry prostorem k vyzkoušení identity nové. Ostatní hráči zmiňovali, že záleží na dané komunitě v dané hře a někteří naopak, že si zkrátka jenom užívají hru a nad těmito otázkami nepřemýšlí.

Herní světy jsou každopádně prostorem, ve kterém dochází k vytváření nových identit, altereg a k experimentování. Jelikož je to anonymní prostor, hráči si mohou v nezávislosti na svém skutečném já vytvářet nové postavy a prožívat nové zkušenosti. I přes to, že všichni v reálném světě podle Goffmana „hrajeme divadlo“, herní svět je umocněn ještě tím, že hráč může být kompletně někým jiným i po vizuální stránce a zastávat roli, která je jinak neztotožnitelná s vlastní personou.

## **6.5 Máte pocit, že vám hra díky svému systému umožňuje si vlastní postavu vytvořit přesně tak, jak chcete, aby vypadala?**

Pokud se o herním světě bavíme jako o prostředí zdánlivě nekonečných možností, ve kterém se hráč může stát kompletně někým jiným a převzít novou roli, zajímá nás, jak hráči vnímají systém možností pro vytváření takové postavy. Jsou herní tituly pro hráče dnes již natolik propracované, že hráč nenachází žádná omezení v případě vlastní identifikace, nebo naopak jsou podle hráčů hry prostředím, které naopak jejich experimentování omezuje a nenabízí takové možnosti, které by oni chtěli?

Většina hráčů se shodla, že záleží na daném titulu, celkem se jednalo o 214 respondentů, 95 mužů a 119 žen. Z toho tedy vyplývá, že některé hry jsou v možnostech rozmanitější než jiné. My už víme, že u některých titulů si hráč svou postavu nemůže vytvořit, ale pouze vybrat. V takových případech není moc prostoru pro kreativitu. Hráčů, kteří ale byli stoprocentně spokojeni s možnostmi, bylo dohromady 132 a jednalo se o 63 mužů a 69 žen. Na rozdíl od předchozí odpovědi se nejedná o neutrální názor, ale plné přesvědčení. Dokonce i poměr mužů a žen je velice podobný. To může vypovídat o stejných možnostech vytváření ženských a mužských postav a o tom, že ani jedno z pohlaví není ve hrách například upřednostňováno v tom, že by mělo oproti tomu druhému více možností. Jak poměr mužů, tak poměr žen je se systémem čistě spokojen. Není zde přítomen významný rozdíl, pokud jde o jejich spokojenost, což naznačuje, že obě pohlaví nacházejí rovné příležitosti.

Nespokojenost vyjádřilo 20 hráčů, 11 mužů a 9 žen. K této odpovědi se také přidalo několik respondentů, kteří svůj názor do dotazníku dopsali. Jeden z mužů napsal, že by chtělo více druhů možností, jak postavu upravit. Mezi odpověďmi také zaznělo, že ve většině her jsou použity prvky „ideální“ postavy, anebo že chybí více možností pro výběr tělesné váhy. V obou případech se jednalo o odpovědi žen. Ty by podle všeho chtěly větší rozmanitost v tělesném vyobrazování a nejenom shledávat společenské ideály. Svědčí to o touze po větší inkluzi a reprezentaci z hlediska tělesného obrazu, než aby byly nuceny přizpůsobovat se společenským ideálům.

I přes to, že většina hráčů je spíše spokojena, nespokojenost vyjádřena menším vzorkem respondentů by však neměla být zcela zavrhována. Stále to zdůrazňuje skutečnost, že někteří hráči touží po více možnostech a ani dnes, v moderní době, ve které herní vývojáři zohledňují nejrůznější aspekty, není jejich systém pro některé hráče uspokojující.

## **6.6 Čelili jste někdy při hraní problémům či diskriminacím souvisejícím s vaším pohlavím?**

Tuto otázku jsem svým respondentům položila z důvodu, že z předchozích kapitol víme, jaké herní prostředí dokáže být a do jaké míry dokáže diskriminovat například ženy. Vysoký vzorek respondentů odpověděl, že se s problémy či diskriminací souvisejícím s jeho pohlavím nesešel. Jednalo se celkem o 320 respondentů, z toho 166 mužů a 154 žen. Pokud respondent zaškrtnul, že se s těmito problémy setkal, chtěla jsem, aby uvedl konkrétní příklad. Pouze 6 mužů zvolilo tuto možnost. Oproti tomu 46 žen uvedlo, že se s diskriminací na základě pohlaví setkalo a svůj problém v mnoha případech detailně popsalo.

*„Áno, akonáhle muži v hre zistia, že ste žena, nadávajú vám že ste neschopná, že je jasné prečo prehráme, že sa máme vrátiť do kuchyne.“*

Hráčka v tomto případě uvedla, že je jako žena spojována s důvodem prohry a neschopností a opět nechybí mezi hráči stále opakující se kontroverzní věta s vrácením se zpět do kuchyně. Tato věta byla v rámci této odpovědi zmíněna od žen ještě celkem 9krát. Výpovědi žen byly vesměs velice podobné a rozhodla jsem je pro větší přehled zobecnit a zakomponovat do tabulky.<sup>192</sup>

---

<sup>192</sup> Upozorňuji, že čísla neodpovídají celkovému vzorku. Pokud žena ve své výpovědi zmínila sexualizaci i neschopnost, do tabulky jsem to zakomponovala jako dva vzorky. Jde pouze o počet, kolikrát byl daný důvod zmíněn. Zároveň zde nejsou zahrnuty veškeré důvody, ale pouze ty, které se opakovaly nebo které šly zevšeobecnit.

Důvod diskriminace	
Ženská neschopnost ve hrách	17
Názor, že ženy patří do kuchyně	10
Všeobecné předsudky a sexualizace	12
Snaha o marginalizaci	3
Ženy umí hrát jen podpůrné role	2

Tabulka 3: Opakující se důvody ve výpovědích žen hráček (zdroj: vlastní zpracování)

Ženy nejvíce ve svých výpovědích uváděly, že se s diskriminací setkávají především zkrátka pro to, že jsou v očích mužské hráčské komunity ty neschopné, které neumí hrát. Tyto předsudky jsou zakořeněné již na samotných začátcích herního průmyslu, kdy se ke hrám přistupovalo jako k mužské záležitosti. Zde uvádím několik příkladů:

*„Ano, protože jsem žena, tak mě muži vnímají jako špatného hráče. Jsem terčem posměchu.“*

*„Jako žena jsem považována za slabou hráčku, která neví, co dělá a zasahuje mermomocí do chlapského světa.“<sup>193</sup>*

*„Posměšky, hloupé kecy typu, že nemůžu být dost dobrá, když jsem holka...“<sup>194</sup>*

*„Tak asi jako každá holka – že střilečka není pro mě a že jsem slabý členek týmu.“*

Tyto ženy jsou muži vnímány jako špatné hráčky jenom proto, že jsou to ženy. Neschopnost je přisuzována jejich pohlaví, ne jejím dovednostem. Hráčky také uvádějí, že se s tímto typem diskriminace vážou i nepříjemné posměšky a narážky.

O větě „Vrať se zpět do kuchyně“ jsme již hovořili, ale pojdme si i přes to ukázat několik doslovných výpovědí ze strany hráček:

*„Klasické kecy typu ať (jako žena) raději odtáhnu do kuchyně.“<sup>195</sup>*

*„Nadávky typu: Žena nesmí hrát, ta patří do kuchyně za sporák.“<sup>196</sup>*

Ve výpovědích se také objevovaly všeobecné předsudky vůči ženám, často podníčené sexualizací:

<sup>193</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 15:20.

<sup>194</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 10:02.

<sup>195</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 21:12.

<sup>196</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 23:51.

*„Jakmile se ostatní hráči dozvědí, že jsem žena, tak semnou nechtějí hrát, nebo mě začnou urážet, sexualizovat, zvat na rande, vyhrožovat násilím.“<sup>197</sup>*

*„Nabízení partnerského vztahu a sexuální narážky.“<sup>198</sup>*

*„Sexistické narážky od mužských protějšků, když zjistili (nebo se jen domnívali), že jsem žena.“*

199

Ženy kromě výše zmíněných případů uváděly, že s nimi například ostatní hráči odmítali hrát nebo je vyhodili z týmu, protože to byly ženy. Také se zde mezi výpověďmi objevilo, že ženy umí hrát jenom podpůrné role, což jsou role, které ve většině případech nevyžadují složitější mechaniku a mají se pouze starat o zbytek týmu.

Před tím, než si tyto odpovědi shrneme a podíváme se na ně z kritické perspektivy, podíváme se ještě na oněch 6 mužů, kteří uvedli, že se s diskriminací na základě pohlaví také setkali.

*„Já osobně ne, myslím ale, že si muži občas (rozhodně ne většina) dělají z žen srandu, potažmo je uráží.“<sup>200</sup>*

V tomto případě hráč nehovoří o sobě jako o oběti diskriminace, ale o ženách. I jako muž si této skutečnosti všímá a je si jí vědom.

*„Když hraju za ženský postavy, tak je mi nepříjemný, když si s někým píšu. Komunikace vypadá jinak. Vím i o ženě, co kvůli tomu hraje za muže.“<sup>201</sup>*

Hráč přiznává, že v moment, kdy hraje za ženské postavy, je mu komunikace s ostatními hráči nepříjemná. Pravděpodobně se setkává s výše zmíněnými skutečnostmi, které ženy hráčky uvedly (sexualizace, marginalizace atd.). Nakonec dodává, že ví o případě, kdy je žena kvůli tomu nucena hrát za mužskou postavu a přejít tak do anonymity.

---

<sup>197</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 20:12.

<sup>198</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 17:02.

<sup>199</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 01:15.

<sup>200</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 10:55.

<sup>201</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 19:47.

Jeden z mužů uvedl následující:

*„Žádal jsem o pár goldů<sup>202</sup> na mounta<sup>203</sup>, bohužel jsem byl vždy odmítnut s hláškou, že nejsem žena.“<sup>204</sup>*

Uvádí, že ostatní hráče žádal o pomoc, ale ta mu nebyla poskytnuta, protože je muž. S ženami se podle této výpovědi pravděpodobně jedná jako se slabším (nebo jak by řekla Simone de Beauvoir; s druhým<sup>205</sup>) pohlavím, o které je nutno se postarat, neboť to samy nedokážou. Kdyby byl dotyčný ženou, podle jeho domněnky by se mu pomoci dostalo. S touto výpovědí by se dala porovnat jedna z výpovědí žen hráček, která zněla následovně:

*„Ne diskriminaci/problémům, spíše naopak – hráče mužského pohlaví přítomnost ženy může motivovat k lepšímu jednání.“<sup>206</sup>*

„Lepším jednáním“ může být myšleno právě ona poskytnutá finanční výpomoc, ale také například partnerské nabídky, které ostatní ženy uváděly jako nepříjemné. Některým ženám taková pozornost může naopak lichotit a vidět ji pozitivně.

## **Shrnutí**

Značný počet žen v herní komunitě zažívá diskriminaci a marginalizaci na základě svého pohlaví. Výpovědi hráček zdůrazňují několik společných aspektů, a to takových, že ženy jsou často všeobecně vnímány ze strany mužů jako špatné hráčky jen kvůli tomu, že jsou ženy. Jejich schopnosti jsou v herní komunitě zpochybňovány bez jakéhokoliv jiného důvodu a zároveň jsou kvůli svému pohlaví terčem posměšků a sexistických narážek. Bývají nabádány ke vztahům, ale také jim je i vyhrožováno násilím. Z herního prostředí jsou vyloučeny, neboť bývají muži v týmu odmítnuty nebo jim jsou stereotypně přiřazovány podpůrné role, které nevyžadují složitou mechaniku, což posiluje představu, že jsou v herním světě méněcenné.

Tyto skutečnosti mají bezesporu kořeny v historickém vnímání her jako převážně mužské domény. Dopad této diskriminace může přesahovat herní prostředí, neboť ovlivňuje sebevědomí žen, motivaci a celkový herní zážitek.

---

<sup>202</sup> Z anglického gold, v překladu: zlato. Jedná se o měnu ve většině počítačových hrách.

<sup>203</sup> Z anglického mount, v překladu: osazení. Jedná se o typ dopravního prostředku ve hrách, většinou o zvířata a nadpřirozené bytosti.

<sup>204</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 22:36.

<sup>205</sup> Druhé pohlaví (1966) je název publikace od francouzské spisovatelky a feministky Simone de Beauvoir, ve které o ženách hovoří jako o marginalizované skupině, které jsou definovány především ve vztahu k mužům, a ve které zkoumá různé aspekty života žen, včetně jejich role v rodině, jejich ztvárnění v médiích apod.

<sup>206</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 08:45.

## 6.7 Feminita a maskulinita je podle vás ve hře zobrazována spíše:

Jelikož víme, že hry mají tendence feminitu a maskulinitu ztvárňovat různými případy, rozhodla jsem se respondentům položit otázku, jak jsou tyto genderové aspekty v počítačových hrách podle nich vývojáři ztvárňovány.

Maskulinita a feminita je zobrazována			Celkem
	Muži	Ženy	
Komplexně s různými prvky stereotypu i ideálu	49	56	105
Proměnlivě v závislosti na kultuře a době	47	50	97
Stereotypně	39	51	90
Idealizovaně	37	43	80
<b>Celkem</b>	<b>172</b>	<b>200</b>	<b>372</b>

Tabulka 4: Jak je podle hráčů zobrazována feminita a maskulinita v počítačových hrách (zdroj: vlastní zpracování)

Celkem 105 hráčů, 49 mužů a 56 žen, má za to, že feminita a maskulinita je ve hrách zobrazována komplexně s různými prvky stereotypu i ideálu. Dalších 97 hráčů, 47 mužů a 50 žen má za to, že feminita a maskulinita je zobrazována proměnlivě v závislosti na kultuře a době. Což může souviset se snahou vývojářů uvádět ve svých titulech různorodé aspekty a tělesné vyobrazování v posledních letech. Naopak 90 respondentů, z toho 39 mužů a 51 žen, si myslí, že je feminita a maskulinita zobrazována stereotypně, tedy například tak, že ženy a muži jsou ztvárněny v takových genderových rolích, které jsou pro ně stereotypní (například muž ochránář a žena pečovatelka). Nakonec 80 respondentů, 37 mužů a 43 žen, vnímá feminitu a maskulinitu ve hrách jako idealizovanou, tedy například podle západních ideálů krásy.

Výsledky u odpovědí jsou si dosti podobné a lze vidět, že každý vnímá feminitu a maskulinitu ve hrách různým způsobem, přičemž nepřevažuje v herní komunitě jeden pohled na situaci.

## 6.8 Zaškrtněte pole v případě, pokud jste se v herní komunitě už někdy osobně setkali s následujícími nenávistnými projevy:

V této otázce se vracíme k problému toxického prostředí, které herní prostředí dokáže vytvářet a proti kterému se snaží herní vývojáři vymezit například v podobě restrikcí. I přes to, že se hry snaží zamezit nenávistným projevům, zajímalo mě, do jaké míry se s nimi již osobně hráči a hráčky setkali.

Nenávistné projevy	Počet zaškrtnutí		Celkem
	Muži	Ženy	
Sexismus	104	115	219
Rasismus	104	65	169
Homofobie	89	62	151

Tabulka 5: Osobní setkání s nenávistnými projevy (zdroj: vlastní zpracování)

V tomto případě mohli hráči volit jednu a více variant (proto součet hodnot celkem neodpovídá počtu respondentů). Jak ženy, tak muži mohli být v případě nenávistných projevů pouhými svědky, samotnými aktéry nebo oběťmi. Důležité pro nás je, že se s tímto typem chování v herní komunitě setkali. Nejvíce se hráči setkávají se sexismem, a to ve stejné míře jak muži, tak ženy, poté s rasismem, kde mají oproti ženám větší zkušenost s tímto projevem muži, a nakonec s homofobii. S výše zmíněnými projevy se nikdy nesetkalo celkem 124 hráčů (48 mužů a 76 žen). Oproti hodnotám v tabulce se ale jedná o velký nepoměr a lze vidět, že v herním prostředí nejsou nenávistné projevy nic neobvyklého a hráči se s nimi setkávají v různých podobách.

## 6.9 Herní komunita je pro vás obecně spíše:

V následující otázce jsem si kladla za cíl zjistit, jak hráči samotní vnímají herní prostředí. Víme už, jak je vnímána feminita a maskulinita, a že se hráči ve velké míře setkávají s nenávistnými projevy. Důležité tak je, jestli takovéto prostředí vnímají spíše přátelsky či nepřátelsky.

Nejvíce hráčů považuje herní prostředí za proměnlivé, jak přátelské, tak i někdy nepřátelské. Zvolilo tak 222 respondentů, z toho 108 mužů a 114 žen. Herní komunita je tedy z jejich hlediska proměnlivá a záleží na dalších reáliích, které toto proměnlivé prostředí ovlivňují. Prostředí dle nich dokáže být jak příjemným přátelským prostředím, tak i nekomfortním nepřátelským. Hráčů, kteří si myslí, že herní prostředí je čistě přátelské, bylo dohromady 67, 35 mužů a 32 žen. Herní prostředí jako neutrální pak vnímá 60 hráčů, 18 mužů a 48 žen. Komunitu tedy nepovažují ani za přátelské, ani nepřátelské. Pouze 9 respondentů, 3 muži a 6 žen, odpovědělo, že toto prostředí vnímají jako čistě nepřátelské. Pravděpodobně i přes veškeré skutečnosti, které se s herním světem pojí, hráči nepovažují herní komunitu primárně za nepřátelskou, byť se zde někteří jednotlivci najdou. V poměru s počtem respondentů se jedná o velice malý vzorek.

Hráči také mohli vyjádřit v rámci této otázky svůj názor. Ve většině odpovědích zaznělo, že záleží na hře, protože každá má tu herní komunitou jinou.



*„Prostředí umí být velmi toxické, ale taky velmi přátelské, nejde to napříč tituly generalizovat, jelikož každý má jiný komunity a hraje je jiná sorta.“<sup>207</sup>*

*„Každá herní komunita je jiná (lolková<sup>208</sup> je velmi nepřátelská, Dragon Age má poměrně přátelskou komunitu.“<sup>209</sup>*

*„Tady opravdu záleží na hře. Přijde mi, že hry, ve kterých je více ženských hráčů, jsou mnohem milejší a méně toxické než chlapské hry jako třeba cod.“<sup>210</sup>*

U poslední výpovědi si můžeme povšimnout, že respondent zmínil, že pokud se jedná o ženské prostředí, je zpravidla více příjemné. Za touto odpovědí stojí žena, což může vypovídat o tom, že ženy by se všeobecně cítily lépe v čistě ženském herním kolektivu. Zároveň ale zaznívá pojem „chlapská hra“ v souvislosti s titulem Call of Duty, což je střílečkový titul. Jedná se o jeden ze stereotypů, který je s hrami spjat a který byl v rámci této práce již probrán.

## **6.10 Myslíte si, že hra má moc utvářet nebo ovlivňovat vnímání ohledně genderu a pohlaví?**

Počítačové hry mají jedinečný potenciál utvářet a ovlivňovat hráčovo vnímání, postoje a přesvědčení o různých aspektech života, včetně například genderu. Obsah hry, jeho narativ a vyobrazování herních postav určitým způsobem mohou posilovat i stereotypy. Zajímalo mě, jak se k této skutečnosti staví samotní hráči a jestli mají pocit, že hry opravdu mohou ovlivňovat toto vnímání.

Nejvíce respondentů, a to 136 (51 mužů a 85 žen) zvolilo, že hry mohou toto vnímání částečně ovlivňovat. Nezavrhli tedy tento potenciální vliv her, ale zároveň o této skutečnosti nejsou plně přesvědčeni. Hráčů, kteří si myslí, že hry vnímání ovlivňují, bylo celkem 104 (40 mužů a 64 žen). Pokud spojíme respondenty, kteří si myslí, že hry ovlivňují naše vnímání společně s hráči, kteří si myslí, že hry toto vnímání ovlivňují částečně (ale stále ovlivňují), dostaneme se na číslo 240, což je z celkového vzorku 372 více než polovina. Procentuálně se jedná o 64,52 %. Naproti tomu se mezi respondenty objevili hráči, kteří si myslí, že hry na toto vnímání nemají významný vliv. Jednalo se o 132 hráčů, z toho 81 mužů a 51 žen.

---

<sup>207</sup> Dotazník, vyplněno duben 26, 2023, 23:02.

<sup>208</sup> Hra League of Legends.

<sup>209</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 01:42.

<sup>210</sup> Dotazník, vyplněno duben 27, 2023, 15:09.

## **6.11 Jak vnímáte v poslední době rozšířenější reprezentování menšin, různých etnicit, sexualit a genderových identit v herním světě?**

Herní vývojáři se snaží do svých titulů v posledních letech zakomponovat menšiny, etnicity nebo například nové genderové identity. Může to mít několik důvodů. Vývoj her je mnohotvárným a vyvíjejícím se odvětvím a různí vývojáři mohou mít různorodou motivaci k tomu, aby ve svých hrách přijali rozmanitost a inkluzivitu. Taková rozhodnutí mohou provádět na základě poptávky ze strany menšin, které chtějí mít své zastoupení v herním světě, ale může se jednat například o otázku společenské odpovědnosti za reflexi a řešení sociálních otázek v rámci her.

I přes to, že by různorodé zastoupení ve hrách mělo být spíše vnímáno jako pozitivní krok směrem k inkluzi, nepochybně se najdou hráči, kteří tato rozhodnutí vnímají jako pouhý tokenismus či pokus o korekci.

V rámci této otázky odpovědělo nejvíce respondentů, a to celkem 180 (77 mužů a 103 žen), že vnímají rozšířenější reprezentaci neutrálně. Může se jednat o takové hráče, které zajímá pouze hratelnost nebo grafika a takové otázky jsou jim lhostejné. Jsou to například hráči, kterým nevádí výběr pouze jedné postavy nebo jedné rasy, neboť to nijak neovlivňuje jejich prožitek z hraní.

Tuto skutečnost vidí čistě pozitivně 100 respondentů. Jedná se o 29 mužů a 71 žen. Dříve, než se dostanu k tomu, o jak velký nepoměr se jedná, zmíním, že naopak čistě negativně tyto kroky vnímá 92 respondentů, z toho 66 mužů a 26 žen. Je zajímavé, že jsou to primárně ženy, které vidí tyto nové identity a inkluzivity pozitivně, zatímco jsou to spíše muži, kteří to naopak vnímají negativně.

Je možné, že ženy tuto reprezentaci vidí pozitivně z hlediska osobní identifikace, neboť ženským postavám obecně nebyl v minulosti dáván velký prostor, a když už ano, byly to takové postavy, které byly silně sexualizované a objektivizované. Muži, kteří vnímají tuto různorodou reprezentaci negativně, mohou tento krok vnímat jako odklon od zavedených norem, na které byli naopak zvyklí.

## 6.12 Diskuze výsledků

Výsledky této analýzy dokazují, že jsou v rámci herního světa vytvořeny určité typologie, které jsou s herní komunitou dlouhodobě spjaté a neměnné, ale zároveň také to, že na hráčův herní požitek musí být nahlíženo jako na individuální empirie, neboť se jedná o natolik různorodé zkušenosti, že je nelze čistě strukturálně generalizovat. Cílem bylo především získat představu o tom, jakým způsobem a na základě jakých aspektů se hráči a hráčky ve virtuálním herním prostředí prezentují a jak a čím je ovlivněná jejich identifikace.

Hráči své postavy vytvářejí především na základě estetických preferencí, a to jak všeobecných, tak i takových, které jim přijdou atraktivní na svém protějšku. Postavy jsou ale také hráči vytvářeny podle toho, jak oni sami vypadají, anebo zkrátka na základě jejich tužeb, jak by chtěli vypadat. Selen Turkay nazývá tento proces ve své studii jako hypotézu zrcadlení, která odkazuje na teorii, že jedinci si obecně vytvářejí kladné spojení se svými herními postavami, pokud se jim podobají (nastavují zrcadlo), nebo ztělesňují rysy a vlastnosti, které touží vlastnit (magické zrcadlo). Koncept magického zrcadla je spojen se zvláštní formou identifikace, přezdívanou jako „zbožnou“, která nastává ve chvíli, kdy hráč aspiruje k napodobení postavy, a to buď jako širší vzor pro osobní růst a rozvoj identity, nebo napodobováním konkrétního chování, které jde nad rámec bezprostředního prožitku.<sup>211</sup>

Ve výsledku to jsou ve větší míře ženy, které svou postavu vytvářejí především na základě toho, jak by ony samy chtěly vypadat, zatímco muži (kteří i ve větší míře hrají za opačné pohlaví více než ženy), vytvářejí své postavy podle toho, co se jim líbí na protějšku. Naomi Wolf ve své knize *The Beauty Myth* hovoří o takzvaném mýtu krásy, což je soubor nedosažitelných standardů krásy a ideálů, které ženám vnucují různé společenské síly, jako jsou média, reklamy a kosmetický průmysl. Podle ní se jedná o moderní projev dlouholetého společenského fenoménu, který je přítomný už od průmyslové revoluce. Ve chvíli, kdy se ženy začaly osvobozovat od tradičních očekávání domácích rolí a identit, objevil se mýtus o kráse, který zaplnil prázdnotu a rozšířil svůj vliv na udržení společenské kontroly.<sup>212</sup> Normativní kód ženské tělesnosti a krásy se zdá být více imperativní. Ženy chtějí nějak vypadat, protože jim to určuje společnost. Tyto společenské nároky mohou být tak hráčkami převáděny do herního prostředí, které jim umožňuje tyto nároky snadněji realizovat. Zároveň je ideál krásy u žen

---

<sup>211</sup> TURKAY, Selen. *The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification*. Article in *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, July 2016. s. 3

<sup>212</sup> WOLF, Naomi. *The Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women*. HarperCollins Publishers, 2002, s. 10.

stereotypně vnímán jako celkově atraktivnější, což může stát i za tím, proč se muži rozhodují hrát za ženské postavy.

Byť je výběr ženských postav často odůvodňován tím, že mají lepší animace a obecně vypadají lépe než postavy mužské, jsou tyto postavy ze strany mužských hráčů silně sexualizovány. Podle Esther MacCallum-Stewart má hraní za odlišné pohlaví silný sexuální aspekt. Muži z jejího vybraného vzorku nečinili tuto volbu proto, že by se ztotožňovali s ženským pohlavím, ale spíše z důvodu sexuální přitažlivosti k nim<sup>213</sup>, což potvrzuje v mnoha případech i naše analýza, kde se hráči muži k této skutečnosti sami prostřednictvím otevřených otázek přiznali. Samozřejmě lze na tuto skutečnost pohlížet i z vícero úhlů pohledu. Například v disertační práci Mgr. Terezy Fousek Krobové, Ph.D. s názvem *Genderové aspekty hraní počítačových her* je diskutováno v rámci případové studie pět základních důvodů pro volbu ženské postavy ze strany mužů. Sexistický přístup je zde také přítomen, každopádně je zároveň zmíněno, že si hráči zvolili ženskou postavu i jako například kompenzační strategii s cílem vyhnout se hraní příliš maskulinních postav a nepodílet se tak na reartikulaci herního prostředí a narativu.<sup>214</sup>

Sexualizace ovšem nezůstává pouze u ženských herních postav, ale zasahuje i k samotným hráčkám. Spousta žen se v rámci dotazníku zmínila o tom, že se potýká v rámci herní komunity se sexismem, kdy jim jsou nabízeny nechtěné návrhy a partnerské vztahy. Zároveň to není ale jediná diskriminace, se kterou se ženy potýkají. Často jsou terčem posměšku a jejich pohlaví je spojováno s neschopností hrát. Tato skutečnost vede až k samotné marginalizaci žen z tohoto prostředí, neboť s nimi hráči muži například odmítají být v týmu nebo jim přiřazují podřadnější podpůrné role. Tímto se opět dostáváme k myšlence chápání herního prostředí a odvětví jako mužské záležitosti a navazujeme na myšlenku M. Condis, která vnímá herní komunitu jako prostor pro předvádění „mužného chování“, které se snaží demonstrovat kontrolu a dominanci.<sup>215</sup> Zároveň jsou tímto způsobem chování podporovány genderové stereotypy, které mají tendenci rozlišovat realie na mužské a ženské, přičemž ženy jsou primárně spojovány s například domácími pracemi, ke kterým je hráči i sami posílají prostřednictvím věty „Vrať se do kuchyně.“

---

<sup>213</sup> STEWART-MACCALLUM, Esther. Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2008. DOI: <https://doi.org/10.7557/23.5970>, s. 35.

<sup>214</sup> FOUSEK KROBOVÁ, Tereza. *Genderové aspekty hraní počítačových her*. 160 s. Disertační práce (Ph.D.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Školitelka: PhDr. Irena Reifová, Ph.D., s. 126.

<sup>215</sup> CONDIS, Megan. *Gaming masculinity: trolls, fake geeks & the gendered battle for online culture*. Iowa City: University of Iowa Press, 2018, s. 5.

Jedná se o kontroverzní prohlášení, které je bez hlubšího významu řečeno ženám zkrátka jenom proto, že se jedná o ženy. Nejedná se o novodobý fenomén, naopak je to věta, která je v herní komunitě opakována již léta a nijak z tohoto prostředí nevymizela. Byť se může jednat o formu gendertrollingu, který se podle Claire Hardaker vyznačuje především krutými útoky se sexualizovaným a genderově založeným podtextem<sup>216</sup>, nemění to nic na skutečnosti, že je tím vytvářeno toxické prostředí s neschopností přijímat nové změny a zanechat za sebou zakořeněné stereotypy, které sahají až k samotným počátkům vývoje her, kdy hry byly považovány za maskulinní záležitost. Ženy hráčky tomuto chování denně vystavovány bez možnosti se proti nijak bránit, neboť se jedná o něco, co je od herní komunity (zdá se) už neoddělitelné. Mohli bychom hovořit o symbolickém násilí, které vysvětluje Pierre Bourdieu ve své knize *Nadvláda mužů* jako projev, při kterém ovládaná osoba nemá žádnou jinou možnost než uznávat vládnoucí osobu (a tedy i nadvládu), protože má k dispozici pouze poznávací nástroje, které s ní sdílí a které jsou pouze osvojenou formou vztahu nadvlády.<sup>217</sup>

Tato neschopnost přijímat nové aspekty se v rámci dotazníku prokázala i v rámci vnímání rozšířenějšího reprezentování menšin, etnicit, sexualit a genderových identit. Zatímco ženy byly ty, které tuto skutečnost vnímaly zpravidla pozitivně (neboť by rády uvítaly například rozmanitější zastoupení ženských hratelných postav), byli to ve větší míře muži, kteří tyto změny v herním světě vnímali čistě negativně.

Problém tedy nebude nutně u herních vývojářů a her samotných (neboť hráči jsou vesměs s možnostmi systému pro vytvoření vlastní identity spokojeni), ale bude důsledkem behaviorálního jednání ze strany samotných hráčů, kteří zpravidla vytváří toxické prostředí se snahou o zachování zastaralých stereotypů a pokusů o marginalizaci žen. Výsledky tohoto dotazníku lze tedy chápat jako příspěvek k debatě o tom, zda jsou hranice k prostoru sebeidentifikace ohraničeny již v samotném jádru herní produkce, nebo v neschopnosti hráčské komunity přijímat nové skutečnosti a dávat prostor inkluzi, která s dnešní moderní pokrokovou dobou úzce souvisí. Zdá se totiž, že i přes snahu herních titulů začlenit do her co největší spektrum možností je herní prostředí místem, které do plné míry neumožňuje prostor pro vyjadřování vlastní identity, byť se můžeme domnívat, že se jedná o svět nekonečných možností.

---

<sup>216</sup> MANTILLA, Karla. *Gendertrolling: How Misogyny Went Viral*. Santa Barbara: Praeger, 2015, s. 17.

<sup>217</sup> BOURDIEU, Pierre. *Nadvláda mužů*. Praha: Karolinum, 2000, s. 34–35.

## ZÁVĚR

Tato diplomová práce ukázala, že multiplayerové herní světy nenabízí tak široký prostor možností pro identifikaci, jak se může na první pohled zdát. I přes to, že se o počítačových hrách mluví jako o médiu, díky kterému jednotlivec může dát prostor své kreativitě a stát se prakticky čímkoliv, shledáváme zde určitá omezení, a to jak ze strany herních vývojářů, tak ze strany samotných hráčů.

Jedním z problémů je určitě omezená volnost při vytváření nebo výběru herní postavy. Logicky vzato, počítačové hry nedokážou poskytnout nekonečné množství možností a variant, se kterými by mohli hráči volně pracovat. Stále se jedná o systém stanovující určité hranice, které jsou herními tvůrci definovány prostřednictvím způsobu zpracování. Tento systém stanovuje omezení ve vytváření herních postav a má schopnost ovlivňovat představy hráčů o maskulinitě a feminitě. Virtuální prostor se tak stává aktivním faktorem v konstrukci genderových rolí, které jsou hráčům prezentovány.

V zásadě byla ve hrách představena stereotypní pojetí ženství spojené s atributy jako je krása, štíhlost a křehkost a stereotypní pojetí mužství spojené se silou, dominancí a krutostí. U starších titulů bylo běžné vyobrazování hypermaskulinity a sexualizace žen. Pomocí komparativní metody, ve které byla srovnána nejstarší verze s nejnovějším datadiskem titulu World of Warcraft bylo dokázáno, že si hra prošla určitým vývojem nejen po grafické stránce, ale zároveň v samotném systému vytváření herní postavy, neboť nabízí znatelně více možností. V mnoha ohledech byly tyto změny inovativní. Ženské postavy nejsou již odkázány k pouze jemným liniím a mužské postavy mohli mít i femininní rysy. Dokonce byla představena nová rasa, která nekopírovala západní ideál krásy v rámci tělesnosti, ale přinášela plnoštíhlé vyobrazení svých postav, což je vlastnost, která je starším titulům neznámá.

I přes to, že jsou hry stále spíše vytvářeny v rámci heteronormativního prostředí, ve kterém je přítomna nadvláda mužů, lze vidět jakousi snahu o inkluzi různorodých genderových identit, o nabourání stereotypů a o restrikci nenávistných projevů prostřednictvím restrikcí a banů. Zároveň bylo zjištěno, že problémem nejsou nutně herní vývojáři, neboť většina hráčů je spokojena s možnostmi, které systém pro vytvoření vlastní identity nabízí. Největší problém nastává ve chvíli, kdy se začneme bavit o herní komunitě a jejích hráčích samotných.

Pokud se bavíme o online herním světě jako o dynamickém prostoru, ve kterém dochází ke komunikaci a identifikaci v rámci určitých společenství, pak je důležité si uvědomit, že tyto

interakce a identifikace mají pro hráče významný dopad na jejich celkový zážitek a způsob, jakým se v dané herní komunitě angažují. V rámci práce bylo zjištěno, že online herní svět může být velmi nepříznivým prostředím zejména pro ženy, pokud jde o interakci v herních komunitách. Zjištění v rámci dotazníkového šetření naznačují, že jsou konstantně vytvářeny negativní vzorce chování a stereotypy, které marginalizují a ponižují hráčky, což významně ovlivňuje jejich zážitek. Ženám se tak v některých případech vytrácí možnost plnohodnotné sebe prezentace, neboť jsou tímto způsobem chování ze strany mužů nuceny hrát například za mužské postavy, zůstat v anonymitě a vyhýbat se týmovým strategiím. Zároveň i přes to, že ženské postavy nejsou v novějších titulech již tolik sexualizované jako na začátcích, hráči muži mají tendence hrát za ženské postavy právě z důvodu, aby je mohli objektivizovat. Tato tendence objektivizovat ženské postavy je škodlivým jevem, který přispívá k vytváření toxického prostředí a k redukci žen na sexuální objekty. Může to být spojeno s dřívějšími herními narativy, které často zobrazovali muže jako hrdiny a ženy jako pasivní oběti, které čekají na záchranu.

V rámci práce jsme také vyzorovali, že nelze reálný svět od toho virtuálního striktně oddělit, neboť se vzájemně prolínají a ovlivňují. Společenské nároky a standarty spojené s ideálem krásy, se často přenášejí do designu ženských postav, ale také do způsobu, jakými ženy vytváří své postavy. Zatímco muži si ve větší míře vytváří ženské postavy za záměrem sexualizace, ženy na svých postavách odráží své tužby ohledně ideálního, vysněného vzhledu. Tato situace může být důsledkem sociálního tlaku, který ženám klade vyšší nároky a očekávání týkající se jejich fyzického vzhledu ve srovnání s muži a nepochybně se také podílí na utváření představ o ideální podobě vlastní reálné tělesnosti. Počítačové hry jsou tedy jedním z médií, které přispívají k upevňování normativů krásy, jež jsou dosažitelné již jen za využití například metod plastické chirurgie, umělých implantátů a modifikace přirozené tělesnosti.

Většina žen vnímá snahy o vyšší zastoupení marginalizovaných skupin a různorodých genderových identit v online herním světě pozitivně, zatímco muži se na tyto změny dívají negativně. Ženy, které se v online herním světě angažují, mohou být muži vnímány jako vetřelci pronikající do prostředí, které je „tradičně“ považováno za mužské. Tím, že odmítají tyto změny, mohou usilovat o udržení své dominance a statusu quo.

Ačkoliv je počet ženských hráček v počítačových hrách podobný počtu mužských hráčů (a tudíž tu zájem ze strany žen o počítačové hry je), v rámci diskurzivní roviny můžeme hraní

počítačových her kvůli vymezování dominance a stavění žen do podřadných a nedůležitých rolí stále vnímat jako mužskou záležitost.

Ovšem nelze hráče a jejich pohledy a názory plnohodnotně generalizovat. Pro tuto práci byl nejdůležitější vhled a nastínění chápání herní komunity, přičemž bylo důležité zohlednit co největší množství aspektů, které s tématem souvisí. Zároveň nebylo pointou stavět muže do čistě špatné pozice v binární opozici k ženám. Závěry jsou předkládány na základě názorů většiny, ale najdou se i takové ženy, které se sexismem během hraní nesetkaly, stejně tak jako se najdou muži, kteří vítají změny v rámci zastoupení marginalizovaných skupin pozitivně.

Tato práce má potenciál posloužit jako základ pro srovnání behaviorálních charakteristik s jinými hráčskými komunitami, včetně zahraničních hráčů, kde je větší rozšíření například tzv. cancel culture. Zatímco tato práce se zaměřuje na konkrétní herní komunitu, výsledky a poznatky mohou být porovnány s jinými komunitami, což by umožnilo získat širší perspektivu a lépe porozumět odlišným vnímáním a chování hráčů. Dále by tato práce mohla být inspirací pro další výzkum a studie, které se budou zabývat sledováním a hodnocením proměn názorů a vnímání hráčů v budoucnu. Dynamika online herních prostředí je neustále v pohybu a je důležité sledovat, jak se postupem času mění postoje hráčů a jaký vliv mají na tyto proměny faktory jako kultura, společenské trendy nebo technologický pokrok.



## **SUMMARY**

This thesis showed that multiplayer game worlds do not offer as wide a scope for identification as it may seem at first glance. Computer games, while considered a medium that allows an individual to express their creativity and become almost anything, still have some limitations on the part of both game developers and the players themselves.

One of the main problems is the limited freedom to create or select a game character. Computer games cannot provide an infinite number of options and variants for players to work with freely. There is still a system that determines certain boundaries and limitations in the creation of game characters, through game design. This system influences players' ideas of masculinity and femininity, making virtual space an active factor in the construction of the gender roles presented to players.

Older games often depicted hypermasculine men and sexualized female characters. However, by comparing the oldest version and the latest World of Warcraft datadisk, it turns out that the game has evolved both in graphic terms and in the way players create their characters. Newer titles offer players more options and innovative changes. Female characters are no longer confined to fine features, and male characters can also have feminine elements.

Even though games are still created within a heteronormative environment where male dominance prevails, there is an effort to inclusify diverse gender identities. In some games, players are allowed choices regarding their character's gender identity, allowing players to express their true identity. However, there is often a backlash from male players who prefer traditional gender roles and refuse to accept change.

For women who play computer games, the gaming community can be upsetting. They are subjected to various forms of sexism, harassment or even threats. They also face social pressure regarding the appearance of their game characters. The standards of beauty that are perceived in society are also reflected in the game design. Women are often subjected to unrealistic expectations about their appearance, both in the real world and in the gaming space. They may feel the need to conform to a certain ideal of beauty, and this can have a negative impact on their self-esteem.

It is also important to recognize that despite the multitude of positive changes, the perception of computer games as predominantly male affairs still persists.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## Knižní zdroje

ARMITAGE, Grenville; BRANCH, Philip; CLAYPOOL, Mark. *Networking and Online Games: Understanding and Engineering Multiplayer Internet Games*. London: John Wiley & Sons Ltd, 2006. ISBN-13: 978-0-470-01857-6.

BAINBRIDGE, S. William. *Online Multiplayer Games*. San Rafael: Morgan & Claypool Publishers, 2010. ISBN: 9781608451432.

BARKER, Dakota; COLE, Alayna. *Games as Texts: A Practical Application of Textual Analysis to Games*. CRC Press, 2020. ISBN: 9780367354282.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *The Art of World of Warcraft*. Insight Editions: 2015. ISBN: 1608874494.

BLODGETT, Bridget; SALTER, Anastasia. *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Springer International Publishing AG, 2017. ISBN: 978-3-319-66076-9.

BOURDIEU, Pierre. *Nadvláda mužů*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-7184-775-5.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York and London: Routledge, 1999. ISBN: 0-415-92499-5.

CASSEL, Justine; JENKINS, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. The MIT Press, 1998. ISBN: 9780262270045.

CONDIS, Megan. *Gaming masculinity: trolls, fake geeks & the gendered battle for online culture*. Iowa City: University of Iowa Press, 2018. ISBN: 9781609385651.

CRAIG, Leeds Maxine. *The Routledge Companion to Beauty Politics*. London and New York: Routledge, 2021. ISBN: 978-1-032-04331-9.

FOUSEK KROBOVÁ, Tereza. *Genderové aspekty hraní počítačových her*. 160 s. Disertační práce (Ph.D.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Školitelka: PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

GEE, Paul James. *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. New York: Peter Lang Publishing, 2013. ISBN: 978-1-4331-2393-1.

GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebe prezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN: 80-902482-4-1.

KIRKPATRICK, Graeme. *Computer games and the social imaginary*. Cambridge: Malden, MA: Polity Press, 2013. ISBN: 9780745641119.

MALAKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, M. Treaandrea. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press, 2017. ISBN: 978-0-253-02647-7

MANTILLA, Karla. *Gender trolling: How Misogyny Went Viral*. Santa Barbara: Praeger, 2015. ISBN: 978-1-4408-3317-5.

MURRAY, Soraya. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London and New York: I.B. Tauris, 2018. ISBN: 978 1 78453 741 8.

PHILLIPS, Whitney. *This Is Why We Can't Have Nice Things: Mapping the Relationship between Online Trolling and Mainstream Culture*. London: The MIT Press, 2016. ISBN: 978-0-262-02894-3.

RENZETTI, M. Claire; CURRAN, J. Daniel. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN: 80-246-0525-2.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. ISBN: 978-0-8166-9316-0.

SHAW, Adrienne; RUBERG, Bonnie. *Queer Game Studies*. London: University of Minnesota Press Minneapolis, 2017. ISBN: 978-1-5179-0037-3.

SOLOVE, J. Daniel. *The Future of Reputation: Gossip, Rumor, and Privacy on the Internet*. New Haven and London: Yale University Press, 2007. ISBN: 978-0-300-12498-9.

WIDDOWS, Heather. *Perfect Me: Beauty as an Ethical Ideal*. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2018. ISBN: 9780691160078.

WOLF, Naomi. *The Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women*. HarperCollins Publishers, 2002. ISBN: 0060512180.

### **Odborné články a studie**

ABBEY, Antonia; BENBOURICHE, Massil; HELMERS, R. Breanne aj. *Men Who Sexually Assault Drinking Women: Similarities and Differences With Men Who Sexually Assault Sober Women and Nonperpetrators*. Author manuscript; available in PMC, 2020. DOI: 10.1177/1077801218787927.

BAIN, L. Jody; BRENNAN, A. Maggie; LALONDE, E. Christopher. *Body Image Perceptions: Do Gender Differences Exist?* Article, January 2010. DOI: 10.24839/1089-4136.JN15.3.130.

BARLETT, Christopher; HARRIS, J. Richard. *The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women*. Article in Sex Roles, October 2008. DOI: 10.1007/s11199-008-9457-8.

BEASLEY, Berrin; STANDLEY, Collins Tracy. *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*. Article in Mass Communication and Society, November 2009. DOI: 10.1207/S15327825MCS0503\_3.

BRODY, H. Gene; MACKINNON, E. Carol; STONEMAN, Zolinda. *Same-sex and cross-sex siblings: Activity choices, roles, behavior, and gender stereotypes*. Article in Sex Roles, November 1986. DOI: <https://doi.org/10.1007/BF00288227>.

- DILL-SHACKLEFORD, E. Karen. Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. Article in *Sex Roles*, December 2007. DOI: 10.1007/s11199-007-9278-1.
- DOYLE, Matthwe David; ENGELN, S. Renee. *Body Size Moderates the Association Between Gay Community Identification and Body Image Disturbance*. Article in *Psychology of Sexual Orientation and Gender Diversity*, September, 2014. DOI: 10.1037/sgd0000049.
- FEIXAS, Guillem; GABARNET, Adrià; MONTESANO, Adrian. *Virtual-self Identity Construal in Online Video Games: A Repertory Grid Study Protocol*. Article, May 2022. DOI: 10.51698/aloma.2022.40.1.9-21.
- FOX, Jesse; NOWAK, L. Kristine. *Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations*. University of Connecticut, January 2018. DOI:10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.015.
- GRIFFITHS, D. Mark; HUSSAIN, Zaheer. *Gender swapping and socialising in cyberspace: An exploratory study*. Article in *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, January 2008. DOI: 10.1089/cpb.2007.0020.
- HARTMANN, S. Andrea; VOCKS, Silja; WALDORF, Manuel aj. *Gender Differences in Body Evaluation: Do Men Show More Self-Serving Double Standards Than Women?* Osnabrück: Institute of Psychology, Osnabrück University, 2019. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.00544.
- CHANDLER, L. Adrianna. *Gamer Speak: Analyzing Masculine Speech in Gaming Culture*. CLA Journal 7, 2019. DOI: <https://uca.edu/cahss/files/2020/07/Chandler-CLA-2019.pdf>.
- JAGGI, Kher Ruchi. Gender construction in video games: A Discourse. Article in *Mass Communicator International Journal of Communication Studies*, March 2014. DOI:10.5958/j.0973-967X.8.1.002.
- MASSIMO, Leone. *The Art of Trolling: Semiotic Ingredients, Sociocultural Causes, and Pragmatic Effects*. University of Turin, 2018. DOI: <https://dx.doi.org/10.3726/b14896>.
- MILLER, K. Monica; SUMMERS, Alicia. *Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines*. Article in *Sex Roles*, October 2007. DOI: 10.1007/s11199-007-9307-0.
- MOTANI, Ryosuke. *Sex estimation from morphology in living animals and dinosaurs*. *Zoological Journal of the Linnean Society*, Volume 192, January 2021. DOI: <https://doi.org/10.1093/zoolinnean/zlaa181>.
- RICHARD, T. Gabriela. *Gender and Game Play: Research and Future Directions*. In B. Bigl & S. Stoppe (Eds.) *Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies*. Frankfurt: Peter Lang Academic, 2013. ISBN: 9783631640609.
- STEWART-MACCALLUM, Esther. *Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games*. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2008. DOI: <https://doi.org/10.7557/23.5970>.

TURKAY, Selen. *The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification*. Article in International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, July 2016. DOI: 10.4018/ijgcms.2014010101.

YEE, Nick. *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*. Department of Communication Stanford University, June 2006. DOI:10.1162/pres.15.3.309.

### Internetové zdroje

BEVAN, Rhiannon. TheGamer | *One In Three Men Prefer Playing As Female Characters In Games*. Online. 7. 8. 2021. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/one-in-three-men-play-as-female-characters-video-games/> [citováno 2023-03-20].

Brian S | GameSkinny | *The Straight White Guy Industry*. Online. 9. 12. 2013. Dostupné z: <https://www.gameskinny.com/culture/the-straight-white-guy-industry/> [citováno 2023-04-06].

Blizzard | Forums | *What race + gender will you be playing as and why?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 4. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/what-race-gender-will-you-be-playing-as-and-why/143412> [citováno 2023-03-22].

Blizzard | Forums | *Why do males play female characters?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 11. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-do-males-play-female-characters/370195> [citováno 2023-03-22].

Blizzard | Forums | *Will You Be Playing a Male or Female Character?* WoW Classic General Discussion. Online. 19. 8. 2019. Dostupné z: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/will-you-be-playing-a-male-or-female-character/257902> [citováno 2023-03-22].

CAMPBELL, Colin. Polygon | *Gaming's toxic men, explained*. Online 25. 7. 2018. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2018/7/25/17593516/video-game-culture-toxic-men-explained> [citováno 2023-04-08].

CLEMENT, J. Statista | *Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender*. Online. 2. 9. 2022. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/> [citováno 2023-02-19].

CLEMENT, J. Statista | *Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender*. Online. 20. 10. 2022. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/> [citováno 2023-02-23].

CLEMENT, J. Statista | *Share of gamers in the United States who prefer single player or multiplayer video games as of October 2021, by gender*. Online. 17. 11. 2021. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1276139/single-player-vs-multiplayer-video-gaming-preference-usa-by-gender/> [citováno 2023-03-29].

CzechCloud | Twitch | ✓NO VOLNO ✓NÁVRAT K DUAL PC ✓RESIDENT EVIL 4 REMAKE NA ULTRA S RTX ✓!youtube. Online. 28. 3. 2023. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/videos/1777167440> [citováno 2023-03-29].

DITTMANN, Melissa. American Psychological Association | *Anger across the gender divide: Researchers strive to understand how men and women experience and express anger*. Online. 1. 3. 2003. Dostupné z: <https://www.apa.org/monitor/mar03/angeracross> [citováno 2023-04-25].

FISHMAN, Andrew. Psychology Today | *Women in Gaming: A Difficult Intersection*. Online. 8. 1. 2022. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/za/blog/video-game-health/202201/women-in-gaming-difficult-intersection> [citováno 2023-04-08].

FOJTŮ, Martina. Zprávy z Muni | *Trolling jako nový fenomén? Dělal to už Sokrates*. Online. 15. 5. 2018. Dostupné z: <https://www.em.muni.cz/tema/10556-novy-fenomen-trollil-uz-sokrates> [citováno 2023-03-22].

Game Rant | Gaming News | *Why Are Game Developers Obsessed With 'Average' Heroes?* Online. 4. 6. 2014. Dostupné z: <https://gamerant.com/average-video-game-heroes/> [citováno 2023-03-05].

Kidas | *What is a Toxic Gamer?* Online. 21. 5. 2021. Dostupné z: <https://getkidas.com/what-is-a-toxic-gamer/> [citováno 2023-03-29].

NGUYEN, Melina. The Daily Free Press | *Being told as a 'girl gamer' to go back to the kitchen in 2022*. Online. 31. 1. 2022. Dostupné z: <https://dailyfreepress.com/2022/01/31/being-told-as-a-girl-gamer-to-go-back-to-the-kitchen-in-2022/> [citováno 2023-04-12].

SAVA, Alexandra Justina. Statista | *Female representation in technology organizations in 2021, by selected countries*. Online. 14. 9. 2022. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1256204/representation-of-gender-tech-by-country/> [citováno 2023-02-19].

SILBERLING, Amanda. TC, Join TechCrunch+ | *Activision Blizzard is once again being sued for sexual harassment*. Online. 13. 10. 2022. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2022/10/13/activision-blizzard-is-once-again-being-sued-for-sexual-harassment/> [citováno 2023-02-25].

Spectrum | *Girl Games*. Online. Copyright © 2023 MIT | Privacy Statement | Accessibility. Dostupné z: <https://spectrum.mit.edu/fall-1999/girl-games/#comment> [citováno 2023-03-05].

The Eyeopener | *Unfair game: Women say harassment is common when gaming online*. Online. 25. 3. 2022. Dostupné z: <https://theeyeopener.com/2022/03/unfair-game-women-say-harassment-is-common-when-gaming-online/> [citováno 2023-04-12].

TwitchTracker | *TWITCH TOP STREAMERS*. Online. Copyright © 2022 TwitchTracker. Dostupné z: <https://twitchtracker.com/channels/ranking> [citováno 2023-03-29].

Vidrail | YouTube | *ŽENY | OVERTHINK*. Online. 26. 3. 2023. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9LOfD-SmXuI&t=1081s> [citováno 2023-03-29].

WEBB, Jack. Evening Standard | *Diversity in video games: the best (and worst) examples of representation*. Online. 11. 10. 2022. Dostupné z: <https://www.standard.co.uk/tech/gaming/video-game-diversity-representation-a4461266.html> [citováno 2023-04-19].

Wowpedia | *Flirt*. Online. Dostupné z: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Flirt> [citováno 2023-04-25].

YEE, Nick. Quantic Foundry | *About one out of three men prefer playing female characters. Rethinking the importance of female protagonists in video games*. Online. 5. 8. 2021. Dostupné z: <https://quanticfoundry.com/2021/08/05/character-gender/> [citováno 2023-03-20].

### **Citované hry**

Blizzard Entertainment. (2022). *Overwatch 2* [MAC OS X, Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. USA: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft* [MAC OS X, Windows]. USA: Blizzard Entertainment

Riot Games. (2009). *League of Legends* [Windows, MAC OS (including M1)]. USA: Riot Games.

## SEZNAM ILUSTRACÍ

Obrázek 1: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák ashlepth .....	40
Obrázek 2: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák Equitanna.....	42
Obrázek 3: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák alizzabetha.....	42
Obrázek 4: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák kovarovapavlinaa .....	43
Obrázek 5: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák JarinDL.....	43
Obrázek 6: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák alizzabetha (2) .....	43
Obrázek 7: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák duas80 .....	44
Obrázek 8: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák safalric .....	44
Obrázek 9: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák Tomik1511 .....	45
Obrázek 10: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák ondra3985.....	45
Obrázek 11: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák GreatPsychoCZ .....	45
Obrázek 12: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák TatraTeaCZ .....	45
Obrázek 13: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák Lazkaaa .....	46
Obrázek 14: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák PajhewCZ.....	47
Obrázek 15: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák plebinator12.....	47
Obrázek 16: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák yewestside .....	47
Obrázek 17: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák EnemyZoneCZ .....	47
Obrázek 18: Screenshot chatu během CzechCloudova streamu, divák neetflexengine .....	48
Obrázek 19: Nahlašovací systém ve hře League of Legends .....	58
Obrázek 20: Výběr postavy ve hře Overwatch 2 .....	62
Obrázek 21: Postava Widow ze hry Overwatch 2, skin Huntress .....	63
Obrázek 22: Postava Widow ze hry Overwatch 2, skin Odile.....	63
Obrázek 23: Postava Widow ze hry Overwatch 2, bez skinu .....	63
Obrázek 24: World of Warcraft Classic, vytváření postavy .....	66
Obrázek 25: Žena člověk, válečník.....	67
Obrázek 26: Muž člověk, válečník .....	67
Obrázek 27: Žena člověk, válečník, z profilu .....	68
Obrázek 28: Muž člověk, válečník, z profilu.....	68
Obrázek 29: Žena člověk, paladin .....	69
Obrázek 30: Muž člověk, paladin .....	69
Obrázek 31: Obličejové rysy, žena člověk .....	70
Obrázek 32: Obličejové rysy, muž člověk.....	70
Obrázek 33: Nejsvětější odstín pleti u člověka.....	71
Obrázek 34: Nejtmavší odstín pleti u člověka .....	71
Obrázek 35: Muž trpaslík, válečník .....	73
Obrázek 36: Žena trpaslík, válečník .....	73
Obrázek 37: Obličejové rysy ženy trpaslíka .....	74
Obrázek 38: Žena noční elf, druid .....	74
Obrázek 39: Muž noční elf, druid .....	74
Obrázek 40: Žena tauren, šaman.....	75
Obrázek 41: Žena tauren, šaman, z profilu .....	75
Obrázek 43: Žena a muž ork, válečník .....	75
Obrázek 42: Žena a muž troll, válečník.....	75
Obrázek 44: Obličejové rysy nemrtvého muže.....	76



Obrázek 45: Obličejové rysy nemrtvé ženy.....	76
Obrázek 46: Kly u trollů žen a mužů.....	76
Obrázek 47: Muž trpaslík, emoce.....	78
Obrázek 49: Muž člověk, emoce.....	78
Obrázek 48: Žena člověk, emoce.....	78
Obrázek 50: Nemrtvý muž, emoce.....	78
Obrázek 51: Žena člověk ve spodním prádle.....	83
Obrázek 52: Muž člověk ve spodním prádle.....	83
Obrázek 53: Žena ork ve spodním prádle.....	83
Obrázek 54: Muž ork ve spodním prádle (zdroj: vlastní zpracování).....	83
Obrázek 55: Žena trpaslík ve spodním prádle.....	84
Obrázek 56: Žena noční elf ve spodním prádle.....	84
Obrázek 57: Nemrtvá žena ve spodním prádle.....	85
Obrázek 58: Koncepty ženské rasy z knihy The Art of World of Warcraft.....	86
Obrázek 59: Koncept muže paladína z knihy The Art of World of Warcraft.....	87
Obrázek 60: Koncept rasy nemrtvých z knihy The Art of World of Warcraft.....	87
Obrázek 61: Koncept trollí ženy z knihy The Art of World of Warcraft.....	88
Obrázek 63: Koncept monster z knih The Art of WoW.....	88
Obrázek 62: Koncept harpyje z knihy The Art of WoW.....	88
Obrázek 64: Načítací obrazovka bez ženy.....	89
Obrázek 65: Načítací obrazovka se ženou.....	89
Obrázek 66: Možnosti utváření postavy u WoW Dragonflight.....	93
Obrázek 67: Muž člověk, válečník.....	94
Obrázek 68: Žena člověk, válečník.....	94
Obrázek 69: Žena člověk, lovec.....	94
Obrázek 70: Žena člověk, kněz.....	95
Obrázek 71: Muž člověk, kněz.....	95
Obrázek 72: Žena člověk, paladín.....	95
Obrázek 74: Žena Kul Tiran ve spodním prádle.....	96
Obrázek 73: Muž Kul Tiran ve spodním prádle.....	96
Obrázek 75: Žena člověk ve spodním prádle.....	96
Obrázek 76: Paleta odstínů pleti, člověk.....	97
Obrázek 77: Paleta odstínů barev pleti, panda.....	97
Obrázek 78: Paleta odstínů pleti, troll.....	97
Obrázek 79: Muž člověk, jemné rysy.....	98
Obrázek 81: Žena člověk s jizvou.....	98
Obrázek 80: Žena člověk, nehezký/starý vzhled.....	98

## SEZNAM TABULEK

Tabulka 1: Poměr mužů a žen hrajících za mužské a ženské postavy ve vztahu ke své sexualitě .....	104
Tabulka 2: Poměr mužů a žen v rámci procesu identifikace v závislosti na pohlaví .....	113
Tabulka 3: Opakující se důvody ve výpovědích žen hráček .....	116
Tabulka 4: Jak je podle hráčů zobrazována feminita a maskulinita v počítačových hrách ....	119
Tabulka 5: Osobní setkání s nenávisnými projevy .....	120

## SEZNAM GRAFŮ

Graf 1: Podle čeho utváříte vzhled své postavy? .....	102
Graf 2: Proč se rozhodujete hrát spíše za ženskou nebo mužskou postavu? .....	108

# REJSTŘÍK ZÁKLADNÍCH POUŽÍVANÝCH TERMÍNŮ

**Avatar** – interaktivní postava, kterou hráč ve hře ovládá

**Ban** – neboli v překladu zákaz, který omezuje nebo pozastavuje hráčův přístup ke hře za porušení pravidel nebo za účast na chování proti zásadám komunity.

**Gameplay** – neboli také „hratelnost“, odkazuje na interaktivní aspekty hraní a zahrnuje všechny činnosti, mechaniku a interakce, ke kterým ve hře dochází. Pojem gameplay se zaměřuje spíše na samotný proces hraní hry, než na jiné aspekty jako je grafika nebo zvuk.

**Gender swapping** – akt záměny genderu postavy hráče v rámci hry.

**Chat** – označuje funkci, která umožňuje hráčům komunikovat mezi sebou pomocí textových zpráv v rámci herního prostředí.

**Multiplayer** – hra pro více hráčů. Umožňuje více hráčům sociální interakci v reálném čase, a to buď na kooperativní nebo konkurenční rovině.

**Nickname** – přezdívka, kterou hráč používá k reprezentaci v herním světě.

**NPC** – neboli „nehráčský charakter“. Jedná se o postavy, které jsou ovládány samotnou hrou a nikoliv hráči. Plní různé role, jako je poskytování úkolů, informací nebo prodej zboží.

**Skin** – kosmetická položka nebo možnost přizpůsobení, která mění vzhled postavy, zbraně nebo objektu ve hře. Jedná se o čistě estetickou záležitost a nemá vliv na herní mechaniku.

**Stream** – označuje živé vysílání, především tedy počítačových her na streamovacích platformách. Streamer je pak osoba, která se této činnosti věnuje, sdílí s diváky veškeré interakci a komunikuje s nimi v reálném čase.

**Trolling** – úmyslné provokování nebo narušování zábavy ostatním hráčům za účelem vytvoření negativního prostředí

**Twitch** – jedna z nejpoblárnějších streamovacích platforem.

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha A: Dotazníkové šetření: vytváření herní identity

## **PŘÍLOHA A: Dotazníkové šetření: vytváření herní identity**

Dobrý den,

jmenuji se Lucie Pfeiferová a jsem studentkou na Filozofické fakultě Univerzity Pardubice. V mé diplomové práci se zabývám tématem ohledně utváření a reflexe genderových identit v herních světech a tento dotazník mi poslouží jako cenný zdroj informací pro mou analýzu v rámci české a slovenské hráčské komunity (předmětem mého zájmu je především hra World of Warcraft).

Budu moc ráda, když věnujete následujících několik minut svého volného času tomuto dotazníku, který je zcela anonymní.

### **1. Podle čeho vytváříte vzhled své postavy?\***

(Vyberte jednu nebo více odpovědí)

- Podle svého vzhledu
- Podle ideálního, vysněného vzhledu (jak bych chtěl/a vypadat)
- Podle toho, co se mi líbí
- Podle toho, co se mi líbí na protějšku
- Podle něčeho jiného (prosím uveďte)

### **2. Ve hře hraji spíše za ženu nebo muže?\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Ženu
- Muže

### **3. Proč se rozhodujete hrát spíše za ženskou nebo mužskou postavu?\***

(Vyberte jednu nebo více odpovědí)

- Protože to odráží mou vlastní identitu
- Rád zkoumám nové perspektivy
- Nezáleží mi na pohlaví mé postavy
- Má lepší animace
- Z jiného důvodu (prosím uveďte)

### **4. Jak se v herním světě prezentujete?\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Prezentuji se stejně jako v reálném životě
- Využívám anonymity a vytvářím si před ostatními novou identitu
- Měním svou prezentaci v závislosti na situaci nebo komunitě
- Jinak (prosím uveďte)

### **5. Máte pocit, že vám hra díky svému systému umožňuje si vlastní postavu vytvořit přesně tak, jak chcete, aby vypadala?\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Ano, jsem spokojen/á s možnostmi
- Ne, nejsem spokojen/á s možnostmi
- Záleží na daném titulu
- Shledávám zde určitá omezení (prosím uveďte jaká)

### **6. Čelili jste někdy při hraní problémům či diskriminacím souvisejícím s vaším pohlavím?\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Ano (uveďte konkrétní příklad)
- Ne

## **7. Feminita a maskulinita je podle vás ve hře zobrazována spíše:\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Stereotypně
- Idealizovaně
- Proměnlivě v závislosti na kultuře a době
- Komplexně s různými prvky stereotypu i ideálu

## **8. Zaškrtněte pole v případě, pokud jste se v herní komunitě už někdy osobně setkali s následujícími nenávistnými projevy:\***

- Homofobie
- Rasismus
- Sexismus
- S ničím výše uvedeným jsem se nesetkal/a

## **9. Herní komunita je pro vás obecně spíše:\***

(Za přátelské prostředí můžeme považovat místo, ve kterém se cítíme příjemně, bezpečně a komfortně. Hráči jsou na sebe převážně příjemní a pomáhají si. Naopak v nepřátelském prostředí převládají například nadávky, diskriminace a sabotáže.)

- Přátelským prostředím
- Nepřátelským prostředím
- Neutrálním prostředím, které nepovažuji ani za přátelské, ani nepřátelské
- Proměnlivým prostředím, jak přátelským, tak i někdy nepřátelským
- Jiným prostředím (prosím uveďte)

**10. Myslíte si, že hra má moc utvářet nebo ovlivňovat vnímání ohledně genderu a pohlaví?\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Ano, myslím si, že hra může vnímání ovlivňovat.
- Ne, nemyslím si, že hra má významný vliv
- Částečně může ovlivňovat.

**11. Jak vnímáte v poslední době rozšířenější reprezentování menšin, různých etnicit, sexualit a genderových identit v herním světě?\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Pozitivně
- Negativně
- Neutrálně

**12. Jsem:\***

(V tomto případě je myšleno Vaše biologické pohlaví.)

- Žena
- Muž

**13. Moje sexualita je:\***

(Vyberte jednu odpověď)

- Heterosexuální
- Homosexuální
- Bisexuální
- Nechci uvádět
- Jiná (prosím uveďte)



**14. Jaké počítačové hry hrajete pravidelně?\***

(Napište jedno nebo více slov....)

**15. Zde se můžete v případě zájmu podělit o Vaše osobní zkušenosti či názory, které souvisí s tématem tohoto dotazníku.**

- Popřípadě se můžete i rozepsat k výše uvedeným otázkám v případě, že vám možnosti odpovědi nevyhovovaly nebo chcete ještě něco dodat.

(Napište jedno nebo více slov....)