

Univerzita Pardubice

Filozofická fakulta

Virtuální realita jako legitimní alternativní realita a její projevy v lokálním prostředí.

Robin Langer

Bakalářská práce

2013

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Robin Langer**
Osobní číslo: **H10269**
Studijní program: **B6107 Humanitní studia**
Studijní obor: **Humanitní studia**
Název tématu: **Virtuální realita jako legitimní alternativní realita. Její projevy v lokálním prostředí**
Zadávající katedra: **Katedra věd o výchově**

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

Bakalářská práce se zaměří na téma Virtuální realita jako legitimní alternativní realita a její projevy v lokálním prostředí. Práce bude vycházet ze současných odborných poznatků v daném tématickém okruhu se zřetelem na popis jednotlivých termínů a definic. Tato teoretická část poslouží jako pevný základ pro následující praktickou část, ve které proběhne samostatný výzkum v terénu. Získaná data budou interpretována v praktické části práce. Cílem této bakalářské práce je pokusit se vymezit současný trend zaměňování reality za alternující virtuální realitu v lokálním společenském prostředí.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

LÉVY, Piere. Kyberkultura. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0109-5.

ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha:

TRITON, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

JIRÁSEK, Ivo. Prožitek a možné světy. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001.

ISBN 80-244-0256-4.

PILISUK, Mark a Susan PARKS. The healing web: Social networks and Human survival. Hanover: UPNE, 1986. ISBN 9780874513608. .

ČÁMEK, Jakub. Fenomén Facebook. Kladno: BigOak, 2010. ISBN

978-80-904764-0-0

Vedoucí bakalářské práce:

doc. PhDr. Zdeněk Uherek, CSc.

Katedra sociálních věd

Datum zadání bakalářské práce: 28. března 2012

Termín odevzdání bakalářské práce: 31. března 2013

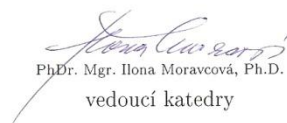


prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.

děkan



L.S.



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

V Pardubicích dne 30. října 2012

Prohlašuji:

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

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 25. 6. 2013

Robin Langer

Poděkování:

Rád bych zde poděkoval vedoucímu bakalářské práce doc. PhDr. Zdeňku Uherkovi, CSc. za jeho rady a čas, který mi věnoval při řešení dané problematiky. V neposlední řadě také děkuji všem respondentům, kteří mi poskytli potřebné informace.

Anotace

Virtuální realita v současnosti představuje nezanedbatelný zdroj informací a také prostředek, určený jako komunikační kanál s vysokou využitelností. Jako taková se stává nedílnou součástí lidského života. Bakalářská práce pohlíží na virtuální realitu jako na možnou alternativu k realitě běžného života. Teoretická část práce vymezuje základní pojmy (realita každodenního života, virtuální realita, kyberprostor, anonymita), které umožňují orientaci v dané problematice. Dále teoretická část charakterizuje herní svět jako specifické prostředí virtuální reality a stručně popisuje vybrané herní žánry. Empirická část vychází z kvalitativního výzkumu, který byl proveden mezi hráči počítačových her prostřednictvím zúčastněného pozorování a Interview. Získaná data jsou zpracována metodou zakotvené teorie.

Klíčová slova

Virtuální realita, realita každodenního života, kyberprostor, anonymita, počítačové hry, herní interakce, alternativní realita

Annotation

Virtual reality is currently a significant source of information and also means intended as a communication channel with high usability. As such, it becomes an integral part of human life. Bachelor thesis looks at virtual reality as a possible alternative to the reality of everyday life. The theoretical part defines basic terms (the reality of everyday life, virtual reality, cyberspace, anonymity), which allows to focus on this issue. Furthermore the theoretical part describes the game world as a specific virtual reality environment, and briefly describes the selected game genres. The empirical part is based on qualitative research, which was carried out between players of computer games through participant observation and Interview. The data are processed by grounded theory.

Key Words

Virtual reality, the reality of everyday life, cyberspace, anonymity, computer games, video game interaction, alternative reality

Obsah

Úvod	8
1. Teoretická část	10
1.1. Základní pojmy a definice	10
1.1.1. Realita každodenního života	10
1.1.2. Virtuální realita	12
1.1.3. Kyberprostor	14
1.2. Mýty a reálie virtuální reality	15
1.2.1. Kybernalita	15
1.2.2. Kybersex	17
1.2.3. Netholismus a netománie	18
1.2.4. Anonymita	19
1.2.5. Virtuální identita	20
1.3. Herní svět jako segment virtuální reality	23
1.3.1. Specifika RPG žánru	25
1.3.2. Specifika sportovních her	27
1.3.3. Specifika Sandbox her	29
1.4. Metoda výzkumu	31
2. Praktická část	35
2.1. Cíl práce	35
2.2. Momentální situace herního světa	36
2.3. Interakce hráčů v prostředí virtuální reality	39
2.3.1. Vztahy mezi hráči	41
2.3.2. Rozměňňování fyzických hranic	43
2.4. Virtuální realita perspektivou hráčů	45
2.4.1. Vnímání virtuální reality z pohledu hráče WoW	46
2.4.2. Vnímání virtuální reality z pohledu hráče NHL 13	48
2.4.3. Vnímání virtuální reality z pohledu hráče Minecraft	49
2.5. Virtuální realita a její projevy v lokálním prostředí	51
3. Závěr	54
4. Seznam použité literatury	56

Úvod

Zvyšující se rytmus života jednadvacátého století klade ve všech směrech intenzivní důraz na nejvyšší efektivitu v co možná nejkratším čase. Je tedy třeba, aby svět pracoval s takovými nástroji, které mu umožní rychle a hlavně levně zacházet s masivním množstvím generovaných informací. Eskalující tenze momentálního životního stylu je výtečným podhoubím pro uplatnění a rozšíření virtuální reality. Internet, který je její hlavní představitel, reprezentuje dokonalý nástroj splňující náročné požadavky současné společnosti. Pracuje rychle, efektivně, levně a je snadno dostupný širokým masám. Život spjatý s jeho využíváním se stal rutinou a čas v něm strávený je označován jako součást denního harmonogramu.

Možnosti současné virtuální reality jsou opravdu obšírné. Sociální sítě, seznamovací portály, virtuální burzy, elektronické bankovníctví, informace o činnosti státních orgánů a mnoho dalšího je v současnosti k nalezení ve virtuální realitě. Bakalářská práce tyto jednotlivé segmenty považuje za specifická jednotlivá prostředí virtuálního prostoru. Prostoru, který je stále moc čerstvý a mladý natolik, aby byl zcela prozkoumán a aby v lidech a široké veřejnosti, stále nevyvolával patřičné otázky. Pozornost této práce je zaměřena na pouhou výseč virtuální reality, respektive na jedno specifické prostředí. Tímto prostředím je herní svět, který tato práce považuje za vizuálně a technicky nejbližší k pojmovému vymezení virtuální reality.

Práce je strukturována do dvou částí. První z nich je teoretická část, kde je stručné vymezení základních pojmů a konceptů od různých autorů zabývajících se problematikou virtuální reality. Zároveň se dotkne i tematiky reality běžného života, se kterou práce pracuje jako s pojmem nadřazené reality, respektive té „opravdové“ reality. Dále tato část nastiňuje a rozebírá nejběžnější mýty a skutečnosti o virtuální realitě. Pozornost taktéž věnuje specifikaci herního světa s charakteristikami vybraných herních žánrů. Teoretickou část uzavírá kapitola o použité metodě sběru dat s popisem postupu práce, terénu a následného třídění natěžených dat.

Druhou částí bakalářské práce je empirická část, kde jsou terénní data získaná kvalitativním šetřením kategorizována, pomocí otevřeného kódování do několika kategorií. Charakteristiky těchto kategorií představují jednotlivé nadpisy v této části

bakalářské práce. Práce se zaměřuje na výzkum herního prostředí a tedy jako respondenti zde figurují hráči počítačových her. Teorie vznesené v empirické části jsou podloženy výpověďmi od samotných respondentů a snaží se objasnit, jakým způsobem hráči počítačových her vnímají projevy virtuální reality v jejím lokálním prostředí, tedy herním světě. Empirická část nabízí vhled do pozitivních a negativních stránek pohybu v herním prostředí.

Napříč celým mým vlastním výzkumem jsem se snažil pracovat se svojí základní výzkumnou otázkou: **Jak se projevuje virtuální realita a její existence u hráčů počítačových her a jak ji tyto hráči vnímají?** Z této hlavní výzkumné otázky jsem odvodil tři dílčí výzkumné otázky a tedy: Jaký je dopad virtuální reality na hráče počítačových her? Kde se objevuje motivace hráčů ke vstupu do virtuální reality? Jaký mají hráči vztah k virtuálnímu prostředí?

1. Teoretická část

1.1. Základní pojmy a definice

Za nejdůležitější považuji uvést možná vymezení reality jako takové, tedy reality každodenního života. Následuje představení virtuální reality jako osobité alternativní reality respektive jako jedné z mnoha možných alternativních realit (Berger, Luckmann, 1999).

V poslední části této kapitoly se seznámíme s pojmem kyberprostor ve vztahu společnosti a informační technologie jako stále rostoucím prostředím s novými pravidly a zákony a z nich vyplývající komplikace z porušování těchto zákonů (Jirovský, 2007).

1.1.1. Realita každodenního života

V názvu této práce je řečeno cosi o virtuální realitě v pozici legitimní alternativní reality. Ale vůči čemu je vymezena tato alternativa? Je možné v současnosti vůbec postřehnout realitu jako takovou a pokud bychom ji postřehli je možné ji nějakým způsobem klasifikovat? Umožnila by nám tato klasifikace plné pochopení podstaty reality jako takové, nebo bychom se nacházeli stále a jenom kdesi v oné slavné Platónově jeskyni? Hledání odpovědí na tyto otázky, které provází lidskou inteligenci po celý čas, si netroufám podstupovat a raději tento úkon přenechám kolegům z filozofických disciplín.

Existují teorie o výskytu bezpočtu možných realit. Některé jsou větší, jiné zase krátkodobé, ale nehledě na jejich charakteru je patrné, že takové reality existují. Pro ilustraci si můžeme představit chvíli, kdy pokojně ležíme v posteli a nerušeně sníme. My sami si uvědomujeme přítomnost v jakési jiné oblasti reality, která je tvořena abstrakcemi. Jakmile se posuneme z této reality do jiné, pocítujeme tento posun jako druh otřesu vnímání a pozornosti, jež je typická vlastnost pro takový druh pohybu.

Typickým příkladem takového otřesu je posun do probuzení ze „snové“ reality. Dle Bergera a Luckmanna existuje teoretický jev se schopností zmírnění otřesu při posunu z jedné reality do druhé, který nazývají symbolický systém¹, nebo také symbolický svět (Berger, Luckmann, 1999).

Pokud se svět skládá z neomezeného počtu realit, tak nastává zákonitě otázka, zda existuje sjednocující prvek všech těchto realit, jakési pojítka, jenž vnáší do takového neuspořádaného chaosu formální řád. „*V tomto množství realit je jedna, která se jeví jako realita par excellence. Je to právě realita každodenního života. Její výsadní postavení ji opravňuje k určování nadřazené reality*“ (Berger, Luckmann, 1999, s. 26).

Z výše uvedené citace vyplývá, že ačkoli existuje bezpočet realit, tak vztahy mezi nimi jsou různé. Jednotlivé reality si nejsou podobny a zároveň si nejsou ani rovny. Velice zajímavý je fakt, nebo respektive možnost cestování mezi těmito realitami nehledě na četnost nebo počet „přestupů“. Oním cestováním mají autoři na mysli jakékoliv odpoutání, byť jen krátkodobé od nadřazené reality. Může se například jednat o realitu snů, či o realitu teoretického myšlení. Po takovém vycestování následně nastává návrat do nadřazené reality každodenního života. Všechny ostatní reality jsou pouze ostrůvky v nadřazené realitě. Realita každodenního života v tomto případě vystupuje jako jakési pomyslné nádraží, kde se protkávají veškeré linky jednotlivých realit a kde se také konají veškeré přesuny mezi nimi. Je to především díky její základní struktuře charakterizované pomocí souřadnic na jedné straně určitého místa a na druhé straně konkrétního času.

Nejlepší a nejsrozumitelnější vysvětlení tohoto paradigmatu vyslovují autoři, kdy „*realita každodenního života je jako realita brána zcela samozřejmě. Je prostě tady. Já vím, že tato skutečnost je reálná*“ (Berger, Luckmann, 1999, s. 29).

¹ Geertz jako nejvýznamnější třídu symbolických systémů vnímá slova „*kteřá příslušníkům rodu Homo umožňují třídit a klasifikovat svět. Symbolické systémy tak určují naše pojetí světa a umožňují nám orientaci v přírodní a sociokulturní realitě*“ (Soukup, 2000, s. 181).

1.1.2. Virtuální realita

Lidská existence a s ní spjatá lidská činnost generuje neuvěřitelné množství informací. Růst objemu informací je pak zákonitě přímo úměrný růstu lidské populace. Zpracování takového objemu dat vyžaduje použít vždy ty nejlepší technologické možnosti lidstva. S nástupem světové globalizace, zvyšování počtu produkováných informací a lidské populace a taktéž zdokonalování výpočetní techniky určené k zpracování informací, došlo ke sklonku milénia k výbuchu tzv. informační bomby. Virilio považuje výbuch informační bomby za srovnatelný s výbuchem atomové bomby. Na rozdíl od výbuchu atomové bomby došlo k opačnému efektu tedy ne k destrukci, ale ke konstrukci nové informační sítě, neboť při informační explozi byly rozptýleny informace prostřednictvím „tlakové vlny“ internetu do celého světa. (Virilio, 2005).

Tyto informace jsou soustřeďovány do jednoho prostoru a tím je virtuální realita. Lévy se domnívá, že tato společnost je postavená hlavně na prosté existenci této virtuální reality, skrze niž má volnou cestu k jakýmkoliv informacím kdekoliv a kdykoliv. Takto fungující společnost nazývá společností kolektivní inteligence a s jejími hlavními charakteristikami jako jsou *„ohodnocení, optimální využití a harmonizace kompetencí, představ a intelektuálních energií různé kvality a původu“* (Lévy, 2000, s. 150).

Považuji za zcela obligatorní zmínit v kapitole o virtuální realitě pravděpodobně nejcitovanějšího autora v mediálních studiích a to Marshalla McLuhana. Nepoužiji zde však jeho nejslavnější výrok, nýbrž se uchýlím k jeho myšlence o médiích jako extenzi člověka. Ať je McLuhan sebevíc kontroverzní, musí se mu nechat, že předpověděl vývoj médií dost věrohodně. Již v roce 1964 tvrdil, že elektronická média povedou k širším možnostem člověka a nazýval toto extenzí neboli rozšířením člověka (McLuhan, 2011).

Virtuální realita tuto extenzi člověka bezpochyby splňuje. Zároveň splňuje i vizi kolektivní inteligence. Stala se součástí každodenního života. Stále více lidí tráví více času sledováním zpráv, posíláním e-mailů, hraním počítačových a konzolových her

popřípadě sledováním pornografie či pácháním trestné činnosti na internetu. Více o trestné činnosti na internetu v kapitole 1.2.1. Kybernalita.

Virtuální realitu tedy můžeme chápat, jak uvádí Jaron Lanier² jako „*počítačem vytvořené interaktivní trojrozměrné prostředí, do něhož se člověk totálně ponoří*“ (Aukstakalnis, Blatner, 1994, s. 11).

Mnohdy je však virtuální realita definována jako umělá realita v počítačovém prostředí, se kterou je možno dle uvážení manipulovat. Pojem umělá realita zavedl Myron Kreuger ve své knize *Artificial reality*, která vyšla v sedmdesátých letech minulého století a „*původně označoval všechny aspekty dvojrozměrné a třírozměrné zobrazovací techniky*“ (Aukstakalnis, Blatner, 1994, s. 11).

Internet a virtuální realita, kterou k nám promlouvá, se nepatrně ale nicméně účinně sloučil do reality každodenního života a přeci přes tuto kohezi se jedná o dvě odlišné reality existující, jak se zdá v určité symbióze. Existenci virtuální reality bychom neměli brát na lehkou váhu a její další vývoj podrobit podrobnějšímu výzkumu. Šmahel konstatuje, že „*internet je komplexním odrazem společnosti a člověka, a to v dobrém i zlém, je pouhým odrazem nás samých a jeho obsah vypovídá nejvíce o tom, jací jsme my sami*“ (Šmahel, 2003, s. 9).

Šmahelovo zajímavé podání virtuality je čistě personální a částečně s ním i souhlasím. Na druhou stranu si Šmahel neuvědomuje hlavní podstatu tohoto zrcadlení a to odlesku samotné reality jako takové. Virtuální realita je sama odleskem reality každodenního života. Můžeme to chápat i opačně. Žižek poznamenává, že virtuální realita nám ukazuje vizualizaci pravé reality „*skrze fatu morganu virtuální reality se pravá realita jeví jako zdání sebe sama, jako čistě symbolická konstrukce*“ (Horrocks, 2002, s. 46).

Pravda by mohla ležet někde mezi zrcadlením a fatu morganou. Je otázkou zda se po takovém preludu dá realita každodenního života brát stále vážně? Odpověď je samozřejmě stále ano. Jak bylo popsáno výše, postavení reality každodenního života, je neotřesitelné. Virtuální realita však nenabízí obsazení pozice nadřazené reality, nýbrž

² Jaron Lanier je zakladatel firmy VPL Research, která se zabývá vývojem digitálních helem a stereoskopických brýlí pro simulaci virtuální reality. Společně s Ivanem Sutherlandem je považován za otce virtuální reality.

jako legitimní alternativy k realitě každodenního života díky svým přednostem a absencí fyzických hranic. Na závěr této kapitoly bych chtěl uvést citaci, která upozorňuje na rostoucí vliv virtuální reality na kulturu a společnost. „Vzhledem k tomu, že je virtuální realita důležitou součástí budoucnosti, musíme si uvědomit nejen její podprahové ovlivňování kulturního vývoje, ale také její výkonnou technologii ve své vlastní podstatě“ (Heim, 1998, s. 4, “vlastní překlad“).

1.1.3. Kyberprostor

Slovo kyberprostor vymyslel v roce 1984 William Gibson ve svém sci-fi románu *Neuromancer*. Měl tím na mysli jakýsi virtuální prostor bez fyzického umístění, do kterého se hrdinové románu mohli připojovat a zase odpojovat. V našem případě si můžeme představit kyberprostor jako místo, kde probíhá spojení všech telefonátů, nebo také místo kde se pohybují naše našetřené peníze. Kyberprostor je vlastně svým způsobem prostředím virtuální reality. Nejčastěji se s ním setkáváme při brouzdání internetem. Všude kam na internetu „vkročíme“ je kyberprostor. Poněkud humorný pohled nabízí Freyermuth, kdy tvrdí, že kyberprostor je „největší fungující anarchií, jaká se kdy na planetě Zemi vyskytla“ (Freyermuth, 1997, s. 34).

Tato odlehčená definice celkem trefně vyjadřuje základní charakteristiku současného kyberprostoru a to především jeho decentralizaci a deteritorializaci. Odborně přesnější definici nám nabízí Lévy „kyberprostor definuji jako komunikační prostor otevřený vzájemným světovým propojením počítačů a počítačových pamětí. Tato definice zahrnuje všechny elektronické komunikační systémy (včetně všech klasických rádiových a telefonních sítí) podle toho, zda přenášejí informace pocházející z digitálních zdrojů nebo jsou určeny k digitalizaci“ (Lévy, 2000, s. 83).

Globální rozšířenost a snadná přístupnost činí z kyberprostoru stále běžnější součást našeho pracovního, sociálního i ekonomického života a je skoro jisté, že naše spolupráce s ním bude mnohem frekventovanější. S těmito všemi možnostmi, však přicházejí také nové hrozby, které se prostřednictvím kyberprostoru vyskytují. K těmto hrozbám a jejich základním znakům se věnuje první část následující kapitoly.

1.2. Mýty a realie virtuální reality

Příchod internetu s nekonečnými možnostmi s sebou zákonitě přinesl i spoustu nových předsudků a mýtů o něm. Tyto mýty jsou však z velké části tvarovány mediálními novináři, jež chtějí senzaci za každou cenu. Domnívám se, že většina odborné tak i širší veřejnosti je již vyvedena z omylu těchto mýtů, přesto pokládám za užitečné se jich alespoň v základním rámci dotknout. Tato kapitola se stručným okem podívá na nejvýraznější mýty a fakta, která visí ve vzduchu o virtuální realitě a zároveň nastíní i její aktuální problémy.

1.2.1. Kybernalita

Tento termín má k mýtu ze všech termínů v této kapitole pravděpodobně nejdále, neboť už od počátku prvních osobních počítačů v polovině osmdesátých let dvacátého století se objevovali geniální mladí delikventi schopni programovat vlastní počítačové soustavy schopné proniknout do komplikovaných počítačových systémů a dělat si v nich co je napadlo. Sami sebe označovali jako Hackeři a v té době to nebyl tak silně pejorativní výraz jako je dnes³.

Pojem kybernalita sám, je zvukný neologismus složený z termínů kybernetika a kriminalita a můžeme si pod ním představit „*veškeré zločinné, neetické, nežádoucí či jinak pro bezpečnost státu a společnosti rizikové jednání, související s fungováním informačních a komunikačních technologií*“ (Jirovský, 2007, s. 270).

Všude, kde se vyskytuje větší počet lidí a tento počet roste, se zcela logicky začne zvětšovat procento výskytu kriminality. Virtuální realita není výjimkou, i když se v jejím prostoru lidé nepotkávají fyzicky, tak stále jsou ve vzájemných vztazích a interakcích mezi sebou. Tyto každodenní mnohočetné interakce tvoří perfektní

³ Za zmínku stojí příběh zřejmě nejznámějšího hackera Kevina Mitnicka, který se jako první pachatel počítačového trestného činu dostal na seznam nejhledanějších zločinců FBI. Viz. MITNICK, Kevin. *Umění klamu*, 2003.

podhoubí pro běžnou i tu netradiční⁴ kybernetickou kriminalitu. Počítačová kriminalita se dá rozdělit na dvě základní kategorie a to kdy je počítač buď nástrojem zločinu, nebo terčem samotným. Matějka uvádí, že je důležité si taky uvědomit rozdělení dle jiného hlediska a to pokud jde o protiprávní jednání tradiční, nebo zcela nové. Tradičním protiprávním jednáním má autor na mysli jednání jako podvody, vydírání, extremismus na internetu, šíření pornografie a další. Mnohem aktuálnější jsou však zcela nová protiprávní jednání a u těch se hodlám na chvíli zdržet (Matějka, 2002).

Matějka do nových protiprávních jednání prostřednictvím počítače, nebo alespoň s jeho využitím řadí:

- *Spamming* – jedná se o zasílání příjemcem nevyžádaných elektronických zpráv. E-mailové adresy jsou získávány speciálními direkt marketingovými firmami, které používají automatické programy na filtrování těchto adres např. z diskusních fór. Spamming je běžnou součástí každodenního života většiny lidí i přes to, že se většinou jedná o trestní čin neoprávněného nakládání s osobními údaji. Proti Spammingu neexistuje účinná obrana.
- *Warez* – je v podstatě moderní počítačové pirátství. Toto pirátství je převážně složené ze skupin, kde probíhá vysoká dělba práce a specializace. Jedni se věnují obcházení ochrany proti kopírování zabudované v programech, jiní se věnují propagaci a tvorbě WWW stránek s upoutávkami na své „produkty“. Warezové skupiny však svoje „produkty“ neprodávají, nýbrž je nabízejí zcela zdarma. Tyto skupiny čerpají finance z podivné symbiózy s pornoprůmyslem, kdy jsou na stránky této skupiny umísťovány reklamní upoutávky na stránky s erotickou tematikou.
- *Phreaking* – tímto termínem se rozumí zneužívání telekomunikačních služeb za pomoci technických znalostí systému. Následkem toho dochází k četným telefonátům zadarmo.
- *Cracking* – činnost spjatá s warezem. Jde především o nelegální rozšiřování kopií určitého softwaru.
- *Sniffing* – je monitorování elektronické komunikace. Slouží především jako cesta k získání přístupových jmen a hesel (Matějka, 2002).

⁴ Za netradiční a moderní kybernetickou kriminalitu považuje Jirovský např. průmyslovou špiónáž, globální odposlouchávání, informační válku, kyberterorismus a další (Jirovský, 2007).

Trestných činností se na internetu odehrává obrovské množství, já jsem vybral pouze ty nejčastěji se vyskytující. Ovšem ještě bych si dovilil upozornit na nejrozšířenější trestní činnost v prostředí internetu a to je porušování autorských práv. Čím dál častější a mohutnější, co do velikosti dat a počtu uživatelů, kteří se ho dopouštějí. Bohužel stále se rozšiřující fenomén, proti kterému se bojuje stejně těžce ve virtuálním prostředí, tak i v prostředí běžném⁵.

1.2.2. Kybersex

Sex je věčné a vděčné téma téměř pro všechny lidi na planetě, ať už v pozici silně tabuizované, nebo naprosto liberální. Je to základní přirozený pud člověka a z toho důvodu jeho atraktivita zdaleka neklesá. Ačkoli za posledních několik málo let došlo k abnormálnímu zahlcení společnosti touto tematikou, ať už prostřednictvím bulvárních plátků, širšího a snadnějšího přístupu k filmům pro dospělé, či existenci samotných „sex-trenérů“, tak sex, a zájem o něj neupadá. Jeho šíření v jakékoliv formě patří k vývoji lidské společnosti a jejích technických vynálezů. Zajímavě tento vývoj popsal Gerard van der Leun „*sex je virus, infikující každou novou technologii*“ (Freyermuth, 1997, s. 100).

Každá nová technologie nesla ve svém stínu tematiku sexu, ať se jednalo o vynález knihtisku, litografie nebo vynález filmové kamery. S příchodem virtuální reality se zcela logicky obchodníci vrhli na do té doby nevídanou možnost šířit pornografii kvantitativně a také kvalitně širokým masám veřejnosti. Postupem času se nabízela otázka, zdali bude možné v takovéto zajímavé alternativní realitě provozovat „plnohodnotný“ sex.

Variabilita a potenciál virtuální reality vyvolávali v představách mnohých lidí fantastickou příležitost zažívat netradiční sex v netradičním prostředí. Začala se rodit představa tzv. teledildoniky, neboli sexu s živým partnerem, nebo počítačovým partnerem v prostředí virtuální reality pomocí digitální helmy vysílající fotorealistické obrazy z virtuální reality a speciálního celotělového obleku se senzory po celém těle a

⁵ O problematice porušování autorských práv v prostředí internetu a právní úpravy viz ČERMÁK, Jiří. *Internet a autorské právo*. 2001.

především na erotogenních zónách a genitáliích. Tato představa je fantastická, ale má spíše blíže k senzaci než ke skutečnosti. Aukstakalnis a Blatner uvádějí, že technologie a vývoj takových obleků a přilb je natolik nákladná, že je pro jednotlivé uživatele takřka nedosažitelná. Navíc zdůrazňují hygienické nedostatky v takovéto technologii, kdy by po každém milostném aktu musela následovat velice pracná a finančně náročná „očista“ obleku (Aukstakalnis, Blatner, 1994).

S tímto argumentem souhlasí i Lévy, který konstatuje *„jde o jakousi vzájemnou dálkovou masturbaci s použitím pomůcek sadomasochistického vzezření. S výjimkou několika ukázek během speciálních technologických veletrhů nebo v rámci instalací některých umělců, které se mimochodem odehrávají vždy na veřejnosti a s pomocí velmi drahého vybavení, kybersex nikdo neprovozuje“* (Lévy, 2000, s. 184).

Tato citace jasně dokládá, že tyto byť fantastické iluze o teledildonice jsou pouze výmyslem senzacechtivých novinářů. Pokrok a vývoj technologie simulovaných světů není tak daleko, aby toto umožnil nehledě na náročnou finanční stránku, která nejspíše eliminuje osobní užívání této technologie v domácnostech i v budoucnosti. Jediný kybersex, který je možno provozovat – a je nutno podotknout, že se provozuje - je kybersex ve formě psaných textů mezi uživateli například v různých internetových seznamovacích diskuzích. Tato specifická forma kybersexu je plně odkázána na fantazii jednotlivých uživatelů. Šmahel tento druh označuje za celkem rozšířený a bezpečný a označuje jeho efektivitu zhruba stejnou, jako při sexu po telefonu (Šmahel, 2003).

1.2.3. Netholismus a netománie

Lékařská věda označuje těmito pojmy závislost na počítačích či internetu, projevující se zanedbáváním pracovních a školních povinností, rodiny, riskováním ztráty kariérních možností, vzdělání či osobních vztahů. Nicméně Nešpor uvádí, že v případě počítačů a internetu se nejedná o závislost jako takovou, neboť závislost je způsobena návykovou látkou a Mezinárodní klasifikace nemocí nepovažuje počítače a internet za návykovou látku. Jejich nadměrné užívání lze klasifikovat jako návykové chování s podobnými prvky závislosti (Nešpor, 2011).

Obecně lze říci, že návykovému chování na počítači a internetu propadají spíše ti jedinci, kteří jsou v běžném životě osamoceni a nespokojeni. Tuto sociální frustraci si vybíjejí ve virtuálním prostředí, kde se jim vztahy zdají být otevřenější a přátelštější. Jedinec se postupně začíná navracet do virtuální reality stále častěji, čímž se paradoxně více odlučuje od běžné reality každodenního života, o kterou postupem času také ztrácí zájem a staví se k ní apaticky. Jedinec se začíná částečně chovat podobně jako závislý člověk na drogách. Nutno konstatovat, že chování podobné závislosti na počítačích, je převážně vždy psychického charakteru doprovázeno nutkavými myšlenkami, úzkostnými stavy a změnou chování jako hlavními indikátory této poruchy.

Je pravděpodobné, že netholismus a netomanie budou stále častějšími poruchami objevujícími se napříč společnostmi. Hlavní důvod je přesouvání ekonomického, kulturního a politického života společnosti do kyberprostoru. *„Přechod do kyberprostoru, na který lidská psychika není zcela připravená, bude doprovázen právě takovými závislostmi“* (Jirovský, 2007, s. 38).

1.2.4. Anonymita

Každý uživatel, který se poprvé přihlásil na internet a okusil tu novou technologii, si velmi rychle uvědomil její významnou vlastnost a tou je anonymita. V prostředí virtuální reality je možné v podstatě dělat cokoli a zároveň užívat komfortu anonymity, což znamená nemožnost sankce. Pochopitelně nemám na mysli trestné činnosti, které byly popsány v kapitole kybernalita, nýbrž takové činnosti, za které bychom byli sankciováni v realitě každodenního života jednotlivci a společností samotnou. Mám na mysli veškeré tabuizované chování či výroky, jež bychom si v běžném životě nedovolili udělat ani vyslovit. *„Lidé si často dovolí ve virtuálním světě mnohem více, než by si kdykoliv dovolili při komunikaci tváří v tvář. Není těžké si představit, že na stejné úrovni verbální komunikace jako na internetu by v komunikaci tváří v tvář již dávno došlo k pěstnímu souboji“* (Šmahel, 2003, s. 80).

Nikdy v historii lidstva nebylo možné tak snadno dosáhnout anonymity při komunikaci mezi lidmi, jako nabízí právě virtuální realita. Velká výhoda takové anonymity je soukromí jdoucí s ní ruku v ruce. Anonymita zvyšuje upřímnost, jelikož

lidé se nebojí odhalení a proto sdělují to, co si doopravdy myslí z čehož pramení další výhoda a tou je objektivita, která není založena na klasických stereotypech jako na pohlaví, věku, majetku, postavení a podobně. Významnou nevýhodou anonymity je její pružnost k manipulování s ní, především k nelegálním a trestným činnostem.

Ve virtuální realitě samozřejmě nemůžeme hovořit o totální a konečné anonymitě. Každý uživatel zanechává svou unikátní adresu síťového protokolu, díky které se dá potencionálně vystopovat jeho aktivita. Naneštěstí takových adres, přenášejících bezpočet informací v podobě dat existují desítky, ne-li stovky milionů a provádět zevrubnou kontrolu každého uživatele zvlášť, není v silách, ani kapacitách kontrolních orgánů ani nikoho jiného na světě. Pavlíček hovoří o výskytu tzv. pseudonymity jako specifickém korpusu anonymity typickém pro virtuální realitu, kdy jsme schopni - oproti anonymitě - přiřadit k jedinému příjemci s konkrétním pseudonymem různé aktivity. Jinými slovy uživatel vystupující pod tímto pseudonymem si u nás buduje reputaci, aniž bychom věděli, o koho doopravdy jde. Opravdovou anonymitou by se rozuměl stav, kdy by o jedné z komunikujících stran nebylo nic známo a jednalo by se tedy o jednostrannou komunikaci (Pavlíček, 2010).

Anonymita na internetu je však zajímavá ještě dalším efektem a tím je podněcování otevřenosti v lidech. Ti mají náhle neuvěřitelnou potřebu otevřít se a tuto potřebu akceptují i u ostatních. Ostych a zábrany padají. Šmahel přirovnává anonymitu na internetu k anonymitě v davu s tím rozdílem, že podle něho je internetová anonymita ještě silnější. Stejně jako v davu se cítí být jedinec náhle odvážný a nedotknutelný, je možné vidět podobné tendence u uživatelů na internetu. Provokace, silná slova, přechytračené argumenty, výhrůžky – to je běžný folklór internetu způsobený primárně anonymitou. „*Míra anonymity, která je ve virtuálním prostředí, nemá paralelu v reálném životě*“ (Šmahel, 2003, s. 85).

1.2.5. Virtuální identita

Ve virtuální realitě vystupuje jedinec zpravidla pod jím zvoleným pseudonymem. Tento pseudonym má nejčastěji podobu přezdívky, neboli ve virtuální hantýrce nick, který si uživatel sám zvolí, respektive vymyslí. Samozřejmě se mohou objevovat i opravdová

jména z reality každodenního života, jako tomu je u specifických sociálních sítí typu Facebook, Twitter a další. Uživatel se nepohybuje pouze na těchto sociálních sítích, ale navštěvuje také různé chatovací místnosti, herní servery či diskuze na dané téma a tady málo kdy vystupuje pod svou identitou z běžného života. V takovýchto případech zpravidla užívá svou virtuální identitu. Přeskakování z jedné identity do druhé si jedinec ani neuvědomuje asi stejným způsobem, jako si bilingvní děti neuvědomují přepínání mezi jazyky. Pochopitelně může docházet u určitých jedinců k záměně důležitosti těchto dvou identit a vlivem toho může docházet k trávení stále více času ve virtuální realitě a zanedbávání svých povinností v běžném životě.

Pavlíček popisuje identitu jako základní stavební jednotku každé sociální interakce, kdy účastníci komunikace jsou zpravidla ti, za které se vydávají. Identita je určena mnoha rysy, díky kterým může být jedinec rozpoznán. Oproti tomu tvrdí, že „*identita je přesný opak anonymity*“ (Pavlíček, 2010, s. 27).

Toto autorovo tvrzení je zcela správné pokud se bavíme o identitě v realitě každodenního života, neboť v realitě virtuální je poněkud složitější a jiná. Jedná se o sociologicky velice zajímavý fakt, kdy uživatel je plně v souladu se svou identitou a zároveň zůstává v prostředí internetu anonymní. Tento vztah je schopen fungovat díky vlastnímu experimentování samotného uživatele. Například člověk se sklony k transsexualitě si netroufá v běžném životě o těchto svých choutkách někomu vyprávět z obavy, jak na něho budou lidé pohlížet. Logicky se připojí na internet a tady si vytvoří identitu a té rovnou přisoudí opačné pohlaví a bude se pravděpodobně bavit s podobnými lidmi s totožnými problémy naprosto otevřeně a beze strachu. Anonymita nevyklučuje identitu na internetu, spíše jí umocňuje a podpírá. „*Virtuální svět, může být ideální příležitostí pro vytvoření nové virtuální identity, ale jestliže lidé spadnou zpět do osvědčených a spolehlivých kategorií starého světa a nepřenesou se přes zábrany svých starých každodenních identit, tak se tento nový svět bude tomu starému velmi rychle podobat*“ (Šmahel, 2003, s. 18).

Ono zmíněné experimentování je docela běžnou skutečností internetového života. V podstatě každý uživatel si takový experiment vyzkoušel. Někdo jednou a někdo víckrát. Pavlíček toto experimentování řadí do čtyř nejčastěji se vyskytovaných druhů chování na internetu:

- *Provokace* – jedná se většinou o člověka, kterého baví vyvolávat hádky, které vyvolává prvoplánovými útoky. Ostatní uživatelé se mu nejdříve snaží domluvit, avšak provokatér stále útočí, až se začne zapojovat do hádky stále více uživatelů. Útočník se baví chaosem, který sám vyprovokoval. V angličtině se toto chování označuje jako trolling a tento výraz se začíná objevovat i v českém jazyce.
- „*Vylepšení*“ *vlastní identity* – uživatel si záměrně přikrášluje svůj vzhled, nebo snižuje svůj věk.
- *Předstírání* – uživatel předstírá, že je někdo jiný. Nejčastěji se předstírá opačné pohlaví, než má uživatel.
- *Krádež identity* – dochází k použití identity reálně existujícího člověka. Toto chování hraničí s trestnou činností (Pavlíček, 2010).

Je důležité si uvědomit, že virtuální identita je v zásadě taková, jakou si ji my uděláme. Veškeré náležitosti, které jí přisoudíme, jsou virtuální komunitou akceptované. Oproti realitě každodenního života, kde je nám identita pevně určena má lidstvo poprvé možnost tvarovat a vymýšlet svou vlastní subjektivní identitu, která bude ostatními lidmi akceptovaná jako objektivní. V tomto bodě vidím ve virtuální realitě silný potenciál jako legitimní alternativní realitě. „*V prostředí internetu se nenachází jedinec jako fyzický subjekt, ale zachází se zde pouze s reprezentacemi sebe sama*“ (Šmahel, 2003, s. 39).

Výše zmíněnou reprezentaci sebe sama Šmahel nazývá virtuální reprezentací. „*Virtuální identita této reprezentace je pak to, jakou identitu této virtuální reprezentaci my sami přisuzujeme*“ (Šmahel, 2001, s. 40-41).

Vlivem rozšířené anonymity na internetu musíme brát virtuální identity, se kterými se potkáme za takové, za jaké se nám prezentují. Přetvářka a lhaní patří v podstatě k virtuální realitě, avšak záleží pouze na nás, jestli nás takové chování a skutečnosti pobuřují či je respektujeme. Ostatně zdali se nám zprotiví virtuální realita, vždy je možnost se pohodlně odpojit. V běžném životě takovou možnost nemáme.

1.3. Herní svět jako segment virtuální reality

Prostorové rozprostření virtuální reality neustále roste a již v současné době dosahuje těžko představitelné šíře. Přitom to bylo téměř nedávno, kdy hrozilo zahlcení internetu z rychlého vyčerpání všech možných tamních adres. V roce 2011 hrozilo úplné přetížení internetu, a proto technici implementovali nový internetový protokol. Pokud dříve internet nabízel něco okolo čtyř a půl miliardy adres, pak aktualizací získali vývojáři něco kolem dvou vigintilionů⁶ unikátních adres, čímž rozšířili virtuální prostor pro užívání na dalších zhruba dvě stě let.

Organická dynamika rozvoje virtuální reality je pro ni samotnou typická, avšak odbornější pohled na ni jako na komplexní entitu se stává stále složitějším a přímo úměrným jejímu vývoji. Logickým důsledkem pak bývá hledat a zkoumat pouze její vyhraněnou část. Celistvý obraz virtuální reality by se potom sestával z jednotlivých střípků, které mají nad sebou zastřešující segmenty. Ostatně celý kyberprostor je segmentován na spoustu malých částí, které jsou specifické a výjimečné sami o sobě. Pro představu si tyto části můžeme představit jako samostatné bytové jednotky ve velkém a vysokém panelovém domě. Většina těchto bytů nemá dveře, a proto se do nich může kdokoli dostat dle libosti a pohybovat se v jejich místnostech. Abychom se dostali do jakéhokoli bytu, musíme projít přes vchodové dveře domu, které v tomto případě demonstrují vstup do virtuální reality. V bytech žijí různí lidé s různými osobními příběhy a odlišnými životními styly. Pokud přijdete do tohoto domu z okolního světa k někomu na návštěvu, může se úplně klidně stát, že se k dotyčnému ani nedostanete, neboť lidé a jejich byty jsou v tomto prostředí otevřené a všichni vybízejí k návštěvě. Do jednoho takového konkrétního segmentu virtuální reality se chci taky vydat a to do herního světa.

Hry jako takové provázejí člověka od nepaměti jeho existence. Přesto není zcela pochopen jejich význam. Mnozí autoři tvrdí, že hrajeme hry, abychom si odpočinuli od běžné reality a v poklidu mohli relaxovat v oné alternující hravé realitě. Huizinga pojednává o hře jako o lidském aspektu projevujícím se nezávisle na kultuře. Sám autor hovoří o člověku jako o *homo ludens*, neboli hrající si člověk a naznačuje možnost

⁶ Pro představu, jeden vigintilion je číslo, které si můžeme představit jako jedničku následovanou sto dvaceti nulami.

výskytu fenoménu hry bez ohledu na výskyt lidské kultury a odkazuje na hraní u zvířat, které si také hrají, aniž by měli vlastní kulturu. Společenský vývoj připisuje neustálému hraní, jako nejplodnějšímu impulzu ve společnosti. *„Kultura ve svých prvotních fázích byla hraná. Nevznikla ze hry, jako se živý plod odděluje od mateřského těla, nýbrž vyvinula se ve hře a jako hra“* (Huizinga, 2000, s. 238).

Každá hra vykazuje sobě vlastní specifčnost, ale to neznamena, že hry nemají nic společného. Naopak každá hra se vyznačuje především vlastnictvím určitých pravidel a zákonitostí. Tyto pravidla dělají z hry tak skvělou záležitost, protože pokud dojde k jejich porušení, hra je neplatná a ztrácí význam. Pravidla udržují hru při životě. Pochopitelně však existují také hry, u kterých bychom pravidla hledali jen stěží jako např. hraní si s vojáčky, hraní si na superhrdiny a podobně. Caillois přisuzuje těmto hrám bez pravidel stejný význam jako hrám s pravidly a to hlavně díky iluzi, která zde funguje místo pravidel a plní v zásadě jejich funkci. Tato iluze je v podstatě stejně imaginární jako pravidla ostatních her a proto má stejnou váhu. Autor lakonicky mluví o této iluzi jako o stavu jen *„jako by“* (Caillois, 1998, s. 30).

Prostřednictvím her nám je umožněno cestovat mezi realitou každodenního života a realitami alternativními a je jedno zda se jedná o hru skákání panáka, házení žabek do vody, nebo naopak o hru na mafiány, či o hru na tvrdo⁷. Hraní her je univerzální součástí lidského života. Nezáleží na kulturním, geografickém původu člověka, ani na jeho věku, protože všichni lidé mají v sobě kus toho hráče *„každý z nás hraje hry, ať už deskové, počítačové nebo politické“* (Dlouhý, Fiala, 2007, s. 7).

Ve virtuální realitě tomu není jinak a o svět her tu není nouze, ba naopak. Herní svět je velice významným segmentem virtuální reality a z toho důvodu jsem se na něho zaměřil ve svém vlastním výzkumu, hlavně díky neuvěřitelně vykresleným světům, které může hráč díky hrám navštívit, ale také hlavně díky stále většímu počtu hodin, které lidé tráví u počítače *„děti i dospělí stráví dnes mnoho hodin týdně tím, že hledí na monitor počítače, ať už na něm vidí počítačovou hru nebo elektronické tabulky“* (Meyrowitz, 2006, s. 258).

Automaticky mi také naskočila otázka, zda pro takového hráče není takovýto alternativní svět legitimní a pokud ano, jak takový svět působí na hráče samotného? Díky hrám je možné se toho hodně dozvědět o samotných hráčích, protože mezi hráči a

⁷ S tímto typem hry se spojuje také termín absolutní prohra, která zprostředkovává zážitek při vstupu do jiné reality, neboť *„ve hře natvrdo totiž oba hráči sázejí své životy“* (Soukup, 2000, s. 183).

hrou je specifický druh vztahu, jelikož „hry odhalují mnohé o těch, kteří je hrají. Jsou jakýmsi rájem. Podobají se Disneylandu nebo nějaké utopistické vizi, s jejíž pomocí interpretujeme a doplňujeme smysl svého každodenního života“ (McLuhan, 2011, s. 250).

Vymezení výzkumu na počítačové či konzolové hry by v takovém případě byl stále strašně moc široký, protože existuje veliké množství žánrů. Z tohoto důvodu jsem vybral z herního světa pouze malou výseč, zaměřující se na hry typu RPG, dále pak sportovní hry a v poslední řadě na hry typu Sandbox. Výše zmíněné žánry jsou záměrně vybrány díky jejich potenciálnímu požadavku na vývoj hráče, respektive vývoji, který musí hráč urazit při jejich hraní. Herním specialitám a specifikám těchto žánrů se budu věnovat v následujících kapitolách.

1.3.1. Specifika RPG žánru

V češtině se můžeme setkat s pojmem hra na hrdiny, což by se dalo považovat za synonymum k původnímu anglickému *role-playing game* (RPG). Toto zavádějící české označení se však moc nepoužívá a v hráčské komunitě se běžně užívá zkratka RPG. Z toho důvodu i já budu v této práci pracovat výhradně se zkratkou RPG. Hry tohoto žánru patří mezi nejstarší herní žánry vůbec a pravděpodobně se vyvinuly – stejně jako hry strategické – z původních deskových či stolních her, z kterých je zřejmě nejvíce slavná hra *Dračí doupě*, kdy hráči pomocí tužky a papíru na základě buď spontánního, nebo promyšleného vyprávění zažívají fiktivní příběh, hlavně díky své představivosti. Vypravěč příběhu byl označován, jako tzv. *Pán jeskyně* a byl to on, kdo rozhodoval o vývoji herního příběhu. Lze říci, že na stejný princip fungují i RPG ve virtuálním prostředí jen s tím rozdílem, že místo Pána jeskyně tu jsou herní vývojáři, kteří převypravují hráčům nějaký příběh, který se zpravidla odehrává ve fantazijním světě.

Stejně jako u původních deskových her byl nejdůležitější příběh a vztah hráče k němu, u virtuálních her hraje taktéž tato rovnice prim. Příběhy RPG her byly už v dalekých začátcích velmi propracované a poutavě propojené sympatickými dialogy s logickou vazbou na děj. Prvotní počítačové RPG hry se odehrávaly z perspektivy první osoby a nazývali se tzv. *dungeons*, které se odehrávaly hlavně v interiéru, kdesi

v hlubokých kobkách. Na přelomu tisíciletí se RPG gamesy⁸ začaly dějově přesouvat do venkovního prostředí a kladl se větší důraz na strukturu a význam dialogů. Vyústěním takovýchto změn vznikla počítačová verze původní deskové hry Dračí doupě. Tím však skončila éra těchto her z pohledu první osoby a nastoupil trend z perspektivy třetí osoby, který se udržel až do současných moderních RPG.

Před rozšířením internetového připojení do takřka každé domácnosti dominoval RPG hráč singleplayer tedy hra jednoho hráče proti postavám ovládaným počítačem. Počítač nevykazoval takovou inteligenci a variabilitu chování jako lidští protihráči. V současnosti se singleplayerové mise hrají u RPG games jen minimálně. Je to způsobeno i charakterem, kterým jsou RPG hry momentálně vyráběny a to primárně jako multiplayerové tzn., že jde o hru více hráčů. Takovým způsobem vznikl i nový subžánr a to MMORPG. Pod touto zkratkou se schovává anglické spojení *massively multiplayer online role-playing games* tedy v češtině znamenající masivní hraní RPG více hráči. Po internetu mohou takto hrát – a skutečně hrají – stovky až tisíce hráčů dohromady.

Aby byl server vůbec schopen udržet takový enormní počet hráčů, je jeho výkon garantován samotnými autory hry, ovšem za malý poplatek. Zpoplatněný server nemá tendenci padat a hráči si tak užívají komfort, který by pravděpodobně nejspíš u bezplatných serverů hledali jen stěží. Serverů nabízejících zpoplatněné užívání je bezpočet ostatně jako je bezpočet současných RPG her. Já se hodlám zaměřit na stále kralující titul a tím je *World of Warcraft*, který si drží hráčskou komunitu okolo počtu deseti milionů aktivních hráčů. Pokud k počtu hráčů přičteme i měsíční poplatky za provozování herních serverů, dostáváme poté slušný profit pro společnost Blizzard, jenž stojí za tímto slavným titulem.

World of Warcraft nabízí neskutečné bitvy a dobrodružství v prostředí neuvěřitelného fantaskního světa se svou zakořeněnou mytologií. Hráč si může vybrat jednu ze dvou nepřátelených stran, kdy mu každá nabídne čtyři rasy. Poté si také zvolí jedno z deseti povolání jako např. válečník, čaroděj, šaman, lovec a další. Každé povolání se od sebe liší výhodami a slabostmi. Hráč si taktéž zvolí profesi, která mu umožní používat a sbírat speciální předměty a z nich posléze vyrábět nové objekty.

⁸ Tento termín je převzat z anglického slova „game“, což znamená hra a je již součástí Českého jazyka a jako takový, ho budu uvádět jako synonymum k počítačové či konzolové hře. Viz. MARTINCOVÁ, Olga a kol. *Nová slova v češtině. Slovník neologismů* 2. 2004.

Může si vybrat mezi bylinkářstvím, kovářstvím, hornictvím, koželužnictvím, vařením, rybařením, alchymií a dalšími. Po vybrání herní postavy následuje hutný příběh v nádherných lokacích se stovkami postav, tisícovkami předmětů za účelem sbírat zkušenosti až na limitní úroveň devadesát. Samozřejmě trvá desítky hodin reálného času, než se na takovou úroveň dostanete. A ani to není konec díky stovkám vedlejších dobrovolných úkolů. „*World of Warcraft je hra s širokou škálou funkcí a úkolů, schopná se zajímavým způsobem přizpůsobovat hráčově perspektivě*“ (Mortensen, 2009, s. 47, “vlastní překlad“).

Všemi svými charakteristikami nabízí tato hra svému ať už současnému, nebo jen potenciálnímu hráči mnoho desítek hodin plné zábavy prostřednictvím pohledné lokace. Na druhou stranu tato atraktivita a neuvěřitelný počet úkolů, které jsou před hráče postaveny, považují za více než pohlcující. Zlepšování postavy hráče je součástí principu hry a proto se může hráč do hry ponořit natolik, že svou herní postavu bude považovat za nejdůležitější ve svém životě. V extrémních případech by mohla být tato virtuální postava a život s ní související vnímána důležitěji, než samotný život hráče.

1.3.2. Specifika sportovních her

Jak sám název napovídá, základním kamenem sportovních her je pochopitelně samotný sport. Hry se sportovní tematikou se ani tak nesnaží simulovat do puntíku reálný sport, spíše mají zaměřeno na jeho virtuální variaci s plným respektováním pravidel a fyzikálních zákonitostí. Jde především o zábavu, ostatně stejně jako tomu je u klasického sportu. Jakýkoli sport si usmyslíme v běžném životě, tak v devíti z deseti případů bude mít svou virtuální obdobu, ať už máme na mysli sporty kontaktní, týmové, vodní nebo atletické. Velké oblibě se ve virtuálním prostředí daří také olympiádě. Sportovní svátek všech nadšenců do sportu vychází jako hra celkem pravidelně, během, nebo nejpozději chvíli po konání olympiády opravdové a nese její příslušný rok. Díky tomuto roku je možné hrát jen ty olympiády, které my sami chceme.

Sportovní počítačové hry se nebrání ani méně konvenčním hrám, jako je například jezdeckví, lukostřelba, vodní polo, kanoistika, moderní pětiboj či rybaření. Výčet zastoupení všech možných sportů a sportovních disciplín v počítačových hrách by byl

vyčerpávající. Přes svoji malou atraktivitu v běžném životě si tyto obskurní sporty najdou své fanoušky ve virtuální realitě tím spíše, protože je k nim snadnější cesta než v realitě každodenního života, kde jsou tyto sporty i relativně dost finančně nákladné na provozování.

Zajímavou paralelu můžeme vidět jak u sportů klasických, tak i u těch virtuálních. Mám na mysli oblíbenost jednotlivých sportů. Pokud připustíme objektivní fakt o preferencích fanoušků u jednotlivých sportů, tak se dopídíme výsledku, kdy na horních příčkách budou jasně dominovat lední hokej, kopaná a pravděpodobně i basketbal. V realitě každodenního života se jim, dle mého názoru, věnuje nejvíce lidí buď aktivně či pasivně.

Preference těchto sportů se přesouvá i do virtuální reality, kde počet titulů s touto tematikou a jejich následná prodejnost rapidně roste. Domnívám se, že pokud už sportovně založení lidé sáhnou po sportovní gamese z jakéhokoliv důvodu, bude to pravděpodobně jedna hra z této „silné“ trojky. Tento předpoklad podporuje i produkce počítačových her americkou firmou EA Sports, která každoročně vypravuje na herní trh tituly těchto tří sportů nepřetržitě už více jak patnáct let. Jedná se především o hry NHL, FIFA a NBA, které nesou název sportovních ligových asociací v běžné realitě. Ke každému novému dílu jen přibude rok následující sezóny a pochopitelně i aktuální sestavy jednotlivých týmů.

Pro svůj vlastní výzkum jsem si vybral sportovní hru NHL 13, což je tedy již loňská hokejová sezóna. Sportovní gamesu s tematikou ledního hokeje jsem si vybral záměrně díky její virtuální komunitě, kdy jednotlivý hráči hrají za své oblíbené týmy a sdružují se do fiktivních hokejových lig a následně hrají i svou vlastní hokejovou sezónu, kde se vedou tabulky výsledků o jednotlivých utkáních. Virtuální turnaje tak žijí vlastním životem nehledě na vývoj hokejové ligy v běžném životě. Dokonce z finálových utkání probíhají živá vysílání přenášena na internetový kanál. Vítězové v jednotlivých kategoriích se pak utkají v jednom velkém superfinále, kde se hraje o hodnotné ceny, nebo sumu peněz. Na rozdíl od jiných herních žánrů se přeci jenom ve sportovních hrách nehraje o tak velké peníze jako například u her strategických či akčních (Christophers, Scholz, 2013).

Virtuální sportovní komunity si žijí svým vlastním sportovním životem. U sportovních her v prostředí virtuální reality vnímám velký význam v možnosti věnovat se sportu i v době indispozice. Pokud např. venku prší, tak je jasné, že si nemůžu jít

zahrát fotbal a tak možnost sáhnout po alternativě je docela příjemná. Špičkový sportovec se tak mohou pro změnu odreagovat, když cestují mezi státy na jednotlivé zápasy a můžou se pobavit nad svou virtuální vizáží. Největší přínos virtuálních sportovních her vidím v jejich spravedlivém přístupu k hráči. Tyto hry nediskriminují na základě fyzických dispozic a tak i člověk, jenž má v běžné realitě silný zdravotní handicap, si může bez jakýchkoli problémů zasportovat, což by se mu obvykle jen těžko podařilo. Počítačové hry tohoto druhu jsou skvělou alternativou ke klasickým sportům, avšak neměli by je vytlačovat v momentech, kdy ztrácejí opodstatnění, jako například během letního slunečního odpoledne.

1.3.3. Specifika Sandbox her

Samotný žánr se v podstatě nevyskytuje jako čistý herní žánr sám o sobě, ale jedná se spíše o směsici mnoha různých herních stylů, které nesou prvky sobě vlastní, přesto se dají označit za *sandbox* hry. Může se zde tedy jednat o hry akční, strategické, RPG, nebo např. sportovní hry. V angličtině znamená sandbox dětské pískoviště a tento smysl můžeme stejným způsobem chápat u definování her typu sandbox. V těchto hrách mají hráči mnohem volnější ruku, než tomu je u čistě vyhraněných herních žánrů, neboť sandbox hry zpravidla postrádají pravidla, která by hráče nějakým způsobem omezovala. Hráč, pokud má zvůli, může v podstatě dělat, co chce. U většiny ostatních žánrů bývá hlavním pohonem dynamiky příběh, který probíhá v lineární podobě, čili hráč splní úkol, nebo misi a okamžitě následuje sled událostí k úkolu, nebo misi nové. Hráč příběhovou posloupnost nemůže nijak ovlivnit, ani do ní zasahovat. Sandbox hry takováto omezení často postrádají.

Sandbox hry jsou také mnohdy označovány anglickým termínem „Open World“ což v překladu znamená otevřený svět a dokonale charakterizuje přední doménu sandbox her. V těchto hrách se také objevuje silný a zpravidla propracovaný příběh, ale neprobíhá lineárně. Příběh je rozdělen na jednotlivé úseky a je pouze na hráči, kdy se rozhodne podstoupit další úkol a tím opět trochu poodkrýt další kus skládky příběhu. V intermezzu dominantního příběhu dostane hráč ke své virtuální seberealizaci buď částečnou, nebo úplnou volnost.

V prvním případě se hráč může pohybovat volně po virtuálním světě, který je, však v určitých ohledech limitován např. geograficky je rozdělen na zóny, které hráč navštívit může či nikoliv. Úplná volnost se odehrává ve světě, kde může hráč dělat, co se mu zachce. Nejsou zde limity, ani zákazy. Aby hráč mohl využívat takovou svobodu, jsou sandbox hry s naprosto otevřeným světem postaveny na vícero principech herní mechaniky. Mitchell se o těchto herních mechanikách domnívá, že umožňují hráči dostatečnou interakci s herním světem, aniž by musel plnit primární úkoly, které pro něho zamýšleli tvůrci hry (Mitchell, 2012).

Obdobně jako u RPG her a sportovních her existuje taktéž nespočet titulů nesoucí označení sandbox. Moderní herní trendy k tomu ostatně vybízejí a tak herní vývojáři kladou důraz nejen na konstrukci hutného příběhu, grafické propracovanosti, ale také hlavně na dostatek svobody pro hráče. To je důvod proč největší herní tituly – většinou z akčních řad – sahají stále častěji po zasazení dějové lokace do prostředí otevřeného virtuálního světa. Na tomto principu je de facto postavená i výše zmíněná hra *World of Warcraft*, kde se hráči pohybují po kolosálně rozlehlém otevřeném světě a získávají předměty a díky nim si vylepšují svou postavu. Tato evoluce jejich postavy však nese tak silné prvky RPG, že sandbox prvek je odsunut na vedlejší kolej.

Podobným způsobem jako u žánru RPG, kdy jsem si pro svůj výzkum vybral přední titul tohoto žánru, tak stejným způsobem jsem přistupoval i k sandbox žánru, kdy jsem se zaměřil na hru *Minecraft*. Tato výjimečná hra má obdobně jako *World of Warcraft* přes deset milionů hráčů a toto číslo neustále roste. Popularitu tato hra získává díky své účelně zastaralé, naivní leč roztomilé grafice. Přesto je *Minecraft* revolučním dílem, neboť nabízí hráči k dispozici takřka nekonečný svět tvořený z bloků. Ty jdou rozbíjet a následně opět stavět, takže hráč má k dispozici možnost postavit vše, co ho jen napadne. Omezení tu klade pouze jeho fantazie a nikoliv hra samotná. Není zde totiž žádný příběh a hráč není nikam tlačěn autory hry (Mitchell, 2012).

Výsadní předností a typickou charakteristikou *Minecraftu* je jeho důraz na herní prostředí, kdy hráč je jeho součástí a přetváří ho dle libosti. Oproti RPG není kladen důraz na vývoj postavy, ale na vývoj prostředí okolo postavy. V rozlehlém světě *Minecraftu* se objevuje několik biomů s proměnlivým počasím, takže v zimním biomu pochopitelně sněží, kdežto v džungli prší a na poušti svítí jenom sluníčko. Sluníčko vlastně svítí ve všech biomech a také postupem času zapadá a střídá ho měsíc. Jakmile

je noc tak se začíná v okolí hráče objevovat nestvůry jako kostlivci, pavouci nebo zombie, které chtějí hráče zabít, ten si musí obstarat suroviny jako železo na zbraň proti stvůrám, nebo uhlí na výrobu pochodní, aby si mohl ve tmě rozsvítit. Za denního světla stvůry shoří a hráč je tak v bezpečí do další noci. Hráč si tedy musí postavit dům s postelí, kde se bude moci vyspat a přečkat tak bezpečně noc. Samotným bezpečným úkrytem to však nekončí, nýbrž naopak. Herní postava začne mít po čase hlad a tak bude hráč nucen vyhledat jídlo, ať už na rostlinné, nebo živočišné bázi. Po zajištění základních životních potřeb začne pátrání po možnostech této gamesy, které může trvat, vzhledem k počtu předmětů a nerostného bohatství tohoto světa, opravdu dlouho.

Technická a s ní související grafická stránka podpořená mnohohvrstevnatým příběhem současných her nabízí svému potenciálnímu hráči stále větší, rozmanitější a atraktivnější virtuální herní prostředí. Ačkoli Minecraft neoplývá grafickou dokonalostí, či jakýmkoli příběhem, dokázal si získat miliony fanoušků především díky svému typickému pohledu na sandbox žánr a hry jako takové. Naivní leč atraktivní prostředí a intuitivní ovládání věcí okolo hráče, činí tento titul velice obsedantním. Na rozdíl od RPG, kdy je hráč hnán touhou po zdokonalování své postavy je hráč v Minecraftu poháněn průzkumem svého virtuálního světa a jeho následného zdokonalování. Toto rozdělení odlišných vývojů ve virtuální realitě samo o sobě dokazuje složité vztahy jejího prostředí a účastníků v něm.

1.4. Metoda výzkumu

Pro svůj vlastní výzkum, o kterém pojednávám v empirické části bakalářské práce, jsem se rozhodl jít směrem kvalitativního šetření, neboť se domnívám, že tento přístup je k mému tématu adekvátnější, především díky získání relevantních dat od malého počtu respondentů. Kvalitativní přístup umožní zkoumat účastníky výzkumu ve svém přirozeném prostředí a během přirozených činností v každodenním životě. Přirozené prostředí účastníka výzkumu zde vystupuje jako výzkumné pole, které nám přináší nové a nové informace v podobě validních dat (Miovský, 2006).

Během přípravy terénu a metodologie jsem dlouhou dobu zvažoval, jaký vyberu design pro svůj výzkum a nakonec jsem sáhl pro *zakotvenou teorii*, která svými přednostmi, myslím, odpovídala výzkumné situaci virtuální reality a pohybu počítačových hráčů v ní. Tento design zahrnuje etapy výzkumného vývoje jako sběr dat k teoretickému nasycení, poté následné kódování materiálu jako základ pro budoucí kategorie a nakonec konstruování teorií jako tvrzení o těchto kategoriích. Sběr dat v zakotvené teorii probíhá jako cestování mezi kódováním a psaním poznámek, kdy je konec tohoto pohybu v momentě „*kdy se data zdají teoreticky nasycena, to znamená, že představují generovat nové informace*“ (Švaříček, a kol, 2007, s. 88).

Výše zmíněné kódování nasbíraného materiálu jsem taktéž použil ve své práci a použil jsem otevřené kódování. Jednotlivé kapitoly empirické části jsou v podstatě tímto kódováním.

Při sbírání a hromadění relevantních dat jsem původně použil metodu nezúčastněného pozorování, kterou jsem začal hned aplikovat v terénu v jedné internetové kavárně v Pardubicích, kam chodí dost hráčů hrát počítačové hry. Po několika dnech se tato metoda ukázala jako nevhodná hlavně kvůli své vlastní profilaci. Hráči na mě pohlíželi jako na podivína a z jejich pohledů bylo jasné, že je jim moje „zírání“ nepříjemné. Ačkoli jsem nezačal úplně nejlépe, dal jsem se do řeči s jedním hráčem, když si šel ven zakouřit. Konverzace byla příjemná a já stejně věděl, že tato metoda je v mém případě nepoužitelná, tak jsem mu prozradil můj výzkumný záměr. Téma se mu docela líbilo a alespoň už pochopil to moje „okukování“. Po několika minutách jsem se rozhodl ho požádat, zdali bychom se nemohli někdy sejít a udělat rozhovor. On souhlasil a dokonce mi sám od sebe nabídl, že to můžeme udělat u něho doma. Za pár dní jsem vyrazil k němu domů s připraveným rozhovorem, který jsem vypracoval dle Hendlova návodu (Hendl, 2012).

Vešel jsem k němu do bytu a on samozřejmě hrál na počítači. Prohodili jsme několik informačních vět a pak jsme udělali asi dvouhodinový rozhovor, který se přetočil od hraní her k vášnivě debatě o krásách Východních Čech. Respondent byl velice příjemný a my si padli docela do oka. Začal jsem ho doma pravidelně navštěvovat jednou za týden a dělal s ním rozhovory. Postupem času jsem zkusil užít metodu zúčastněného pozorování, kdy jsem pozoroval respondenta při hraní a ptal se ho na doplňující komentář ke hře.

Během celého svého výzkumu jsem užíval metodu zúčastněného pozorování a metodu rozhovoru. Pořadí jsem měnil dle momentální situace. Pokud byl respondent unaven, tak jsem upustil od interview a pouze ho pozoroval při hraní a místy se na něco zeptal.

Díky mému prvnímu respondentovi jsem měl možnost seznámit se s jemu podobnými hráči, kteří sice hráli úplně jiné hry, ale byli ze společné sociální skupiny, ze skupiny počítačových hráčů s podobnými socio-demografickými specifiky jako věkem, mužským pohlavím či místem bydliště v Pardubicích. Využil jsem tedy při výběru dalších respondentů metodu tzv. *sněhové koule*, kdy se díky prvnímu respondentovi výzkumník dostane k druhému a pak k třetímu a tak dále. Pochopitelně nebyli všichni hráči, se kterými jsem se seznámil, vhodní k mému výzkumu a tak jsem musel získat další doporučení k jiným hráčům. Postupem času jsem ukotvil počet svých respondentů na čísle tři.

Tito respondenti byli takřka homogenní vzorek s velice podobnými vlastnostmi. Dva z nich už byli zaměstnaní a jeden studoval nástavbu na střední škole. Měli též podobný věk. Mému prvnímu respondentovi, kterého budu nazývat BETA, bylo 25 let. Druhého budu označovat jako PANDA a tomu bylo 27 let a třetí respondent vystupoval, jako MIRO stár 27 let. Z důvodů zachování anonymity respondentů uvádím pouze přezdívkou a i ty jsou změněny, aby nemohlo dojít k identifikování jednotlivých respondentů.

Terén výzkumu představovaly byty a pokoje jednotlivých respondentů. Všichni tři respondenti jsou z Pardubic, takže celý výzkum nepřesáhl hranice tohoto města. Pokoje, ve kterých hrají jednotliví respondenti, se od sebe v zásadě moc neliší. Jediné rozdíly jsou patrné v osobní výzdobě každého pokoje, na tom však neshledávám nic zvláštního. Výzkum začal na podzim minulého roku a skončil zhruba kolem února tohoto roku. Se všemi respondenty jsem se stýkal jednou týdně. Každý týden tedy probíhaly tři schůzky v různé dny. Sbírání dat jako takové probíhalo po dobu pěti měsíců.

Po ukončení výzkumu s respondenty jsem zkusil malý experiment, kdy jsem si jako laik nainstaloval tři zkoumané hry do počítače a během jejich hraní jsem zkoušel sebezpozorování. Bohužel místy jsem se natolik zabral do hry, že jsem na vlastní pozorování dočista zapomněl. Nicméně krátké shrnutí tohoto mého experimentu jsem

umístil do poslední kapitoly empirické části této práce. *„Záměrem výzkumníka provádějícího kvalitativní výzkum je za pomoci celé řady postupů a metod rozkrýt a reprezentovat to, jak lidé chápou, prožívají a vytvářejí sociální realitu“* (Švaříček, a kol, 2007, s. 17).

2. Praktická část

2.1. Cíl práce

Úsilím samotného vlastního výzkumu bylo zjistit, jakým způsobem vystupuje virtuální realita prizmatem hráčů hrajících počítačové hry a jak je tato alternativní realita hráči přijímána. Tento předpoklad zastřešovala hlavní výzkumná otázka, kterou jsem si stanovil. Vědeckým přístupem a metodou sběru dat, jak jsou popisována v poslední kapitole teoretické části, jsem získával relevantní informace od malého vzorku respondentů v jejich přirozeném prostředí. Na základě vytěžených dat od respondentů poté proběhla tvorba teorií, snažících se popsat a v rámci svých možností také objasnit fenomény, vyskytující se ve virtuálním prostředí, se kterými se hráči počítačových her dostávají velice často do kontaktu.

Interpretací teorií, derivovaných ze získaných dat se zabývá celá tato empirická část. Jelikož jsem pracoval s kvalitativním výzkumem a sáhl pro design zakotvené teorie, tak jsou data kódována do jednotlivých kategorií a ty samotné jsem pojal jako teorie výzkumného šetření. V zásadě tedy platí, že každá kapitola této části je jedna informační kategorie, kdy vlastní podstata teorie je vystižena názvem kapitoly.

Cílem práce je tedy nastínit fenomén virtuální reality a jejích projevů v lokálním prostředí a na základě dat doložit její legitimní alternaci k realitě každodenního života počítačového hráče. Taktéž si tato práce dává za cíl odpovědět na zvolenou hlavní výzkumnou otázku a také jednotlivé dílčí výzkumné otázky.

Vzhledem k miniaturnímu počtu respondentů, se kterým jsem ve výzkumu pracoval, si nedovoluji považovat závěry a teorie, ke kterým docházím v této části bakalářské práce za obecně platné pro všechny hráče počítačových her, neboť tyto závěry a teorie dokládají a vysvětlují fenomén projevů virtuální reality pouze a jenom u těchto respondentů. V tomto případě bych o nich uvažoval jako o hypotézách pro případný další vědecký výzkum.

2.2. Momentální situace herního světa

Herní prostředí prochází obdobně jako všechna ostatní prostředí lidské společnosti dravým vývojem s technologickými a v poslední době i ekonomickými aspekty. Rozhodně se toto prostředí nedá považovat za rigidní. Svědčí o tom každoroční produkce herních titulů z líhni vývojových studií, zakládání nových herních studií a zvyšující se počet turnajů s herní tematikou. Ostatně ve zmiňovaných turnajích, účastníci hrají o nemalé peněžité výhry, které se po přepočtu do české měny mohou pohybovat v řádech milionů korun. Pochopitelně tam, kde se pohybuje velké množství finančních prostředků, se i úměrně tomu zvyšuje pozornost obchodníků a soukromých subjektů k takovému prostředí. Na herních turnajích se tak výrazně objevují mohutné reklamní bannery, hráči bývají oblečeni do oděvů s logy sponzora a obchody ať kamenné či ty virtuální prodávající reklamní předměty s herní tematikou jsou samozřejmostí.

Přes rostoucí počet hráčů se profesionálními hráči stane pouze hrstka jedinců, nicméně herní turnaje nabízejí širší palety her a tím tedy i zvyšují kapacitu profesionálních míst. Většina hráčské populace však po hrách sahá primárně kvůli zábavě a rozptýlení. Nároky na profesionální úroveň hraní jsou obdobné jako u sportů v realitě každodenního života, kdy ne každý má na to být profesionálem.

„Tak to víš, že když hraješ každé den, tak se pak zlepšuješ v té hře, že jo, ale taky vidíš, jak to dávají ostatní hráči jo. Mezi kámošema se dá vypracovat po nějakým čase, ale takových lidí je a to chce už potom držet každé den. Dá se říct, že to je podobný tomu sportu, kdy taky musíš držet, aby ses někde dostal. Tady to je úplně to samý. Nevím, prostě po čase mě to přestalo bavit takhle to hrotit a začal jsem pařit jen tak na pohodu. Pro zábavu“ (MIRO).

Celý herní vývoj byl provázen sociálními projevy typickými pro tento druh virtuální reality, kdy u prvních dvou etap byly tyto projevy klasické na úrovni reality každodenního života. První počítačové hry hratelné na osobních domácích počítačích byly založeny na jediném hratelném módu a to singleplayeru tedy hře pro jednoho hráče. Bylo obvyklé, že jeden z kamarádů měl počítač a ostatní ho neměli a tak se u něho scházeli a ve většině případů se koukali, jak tento dotyčný hraje. Nejdůležitější

sociální projev této etapy byl samotný sociální kontakt. Hráči se museli fyzicky sejít u jednoho z nich a herní interakce mezi gamesou a hráči nepřesáhla hranici místnosti. Účastníci tak dokonale participovali na herním dění, aniž by sami nutně hráli.

„To si pamatuju, že jsme tenkrát chodili ke kámošovi, co dostal komp k Vánocům. On tam měl jenom dvě hry snad, ale vím, že my se na ní vyblbli fakt dlouho. Byla to zábava se takhle scházet. Na deštivý dny to bylo super. Víš jak, hrál hlavně ten, co měl komp a občas k tomu někoho pustil, ale i koukání na něj jak hrál, bylo zábavný. Fakt že jo“ (PANDA).

Druhá etapa herního vývoje představovala hraní počítačových her ve specializovaných počítačových hernách. Jednalo se o kluby s několika počítači a LAN⁹ sítí, kde hráči platili za čas strávený na počítači. Zpravidla byly zpoplatněny hodiny. V počítačových hernách se tvořily herní komunity s interakcí mezi hrajícími hráči. Každý hráč hrál na jednom počítači a byl připojen na místní server herny, kam se připojili ostatní hráči a mohli hrát spolu. Hráči se podíleli na běhu hry a samotná interakce mezi nimi opět nepřesáhla zdi místnosti. Probíhala zde také vysoká asociace hráčů díky potkávání se tváří v tvář. Hráči počítačových her tak nebyli sociálně izolovaní, jak by se dalo předpokládat. Atraktivita počítačové herny a sociální soudržnost komunity vedla majitele heren k rozšíření služeb o tzv. noční hraní, kdy hráči mohli hrát celou noc až do dalšího dne. Majitelé jim dokonce v případě potřeby nabízeli k prodeji občerstvení, aby nemuseli odcházet z prostor herny. Ve spojení vedly všechny tyto aspekty paradoxně právě k oné sociální izolaci hráče ke zbytku společnosti vlivem trávení nadměrného počtu hodin v počítačových hernách.

„...no tak jsem tam zkusil zajít a podívat se jak to tam vypadá. Založil jsem si tam účet a strávil tam hned první den několik hodin. Jako ty lidi tam byli super, bezva parta. Byla legrace. Jenom správce tý herny byl blbec, pořád šmelil a natahoval lidi akorát vo prachy. Přesto jsem tam chodil dál a trávil tam víc a víc času. Všechno jsem podřizoval návštěvám herny no...“

Když se zeptám na úplný extrém, tak jakou nejdelší dobu jsi tam strávil v kuse?

⁹ Jedná se o Local Area Network tedy lokální místní síť. Tato síť je specifická malým geografickým prostorem, který pojímá.

No tak to vim, že jsem tam strávil dvě nočky za sebou. Asi nějakých čtyřicet osm hodin plus minus. No úlet prostě... “ (BETA).

Současný stav herního světa, taktéž označován jako třetí evoluční etapa hraní počítačových games je pouze technologickým důsledkem předešlých etap. Masové rozšíření dostupnosti internetového připojení a snižování cen osobních domácích počítačů znamenal konec existence počítačových heren. Každý kdo chtěl, mohl začít hrát v pohodlí domova. Toto platí dodnes. Třetí a současnou herní etapu je možné označit jako online etapu. Oproti předešlým etapám se hráči setkávají pouze ve virtuálním prostředí, kde jsou reprezentovány virtuálními identitami, které si samy vytvoří. Zpravidla se hráči ani nestýkají mezi sebou v běžném životě, ač mají na sebe například telefonní čísla. Ty samy za sebe však působí abstraktně stejně jako virtuální identita, kdy fantazie hráčů přisuzuje různé vlastnosti majitelům těchto neuchopitelných komodit.

Mnohem významnější aspekt současné herní etapy je v jejím socio-ekonomickém charakteru. Hráči hrají nějaký herní titul konkrétního žánru po internetové síti s ostatními hráči z celého světa. Momentální herní soudržnost ve virtuální realitě je tvarována tisíci hráči, kteří mezi sebou interagují a prožívají alternativní dění ve virtuální realitě. Množství hráčů se drží u hraní díky této sociální skutečnosti. Toho si všimly také společnosti vyvíjející herní tituly a vytvořily pro své hráče specializované a zpoplatněné servery určené pouze a jenom pro své hry. Aby si hráč mohl zahrát s ostatními hráči svou oblíbenou hru, tak musí každý měsíc zaplatit poplatek herní společnosti. Ekonomický potenciál této akce zcela logicky mnoho hráčů od hraní her online odradil. Připočteme-li k tomu podobnou aktivitu všech herních studií, tak dochází k masívní finanční expanzi z kapes hráčů. Majoritní část hráčů tento fakt akceptuje a přizpůsobila se mu. Herní prožitky a asociace mezi hráči jsou silné pouto, o které hráči nechtějí přijít.

„...vem si, že Blizzard je v současnosti nejlíp vydávající společnost na světě. Z jejich strany jsou ty poplatky logický, ale pořád to jsou prachy. Nevím no, jako není to zas tolik, abych to nemohl měsíčně dát, víš jak, navíc já prostě bez WoWka nemůžu existovat. Mám taky nějaký povinnosti ke své gildě, kde jsou fakt lidi o pohodě a navíc raidy by mi strašně chyběly. Ty peníze se vždycky nějak najdou“ (BETA).

2.3. Interakce hráčů v prostředí virtuální reality

Realita každodenního života nabízí takřka nekonečnou škálu možností jak se setkávat s ostatními aktéry této reality. Ve virtuální realitě počítačových her je tomu podobně. Jak již bylo řečeno současný herní trend tedy hraní počítačových games online, je v podstatě založený na setkávání hráčů v herním prostředí. Hráči se navzájem ovlivňují už čistou přítomností, kdy hraní samotné dostane jinou rovinu v momentě setkání s jiným neznámým účastníkem hry. Takový akt k hráči promlouvá sounáležitostí a vyvoláním pocitu, že v tomto světě není hráč sám. V zásadě hráč má povědomí o faktu, že ve světě není sám, přesto náhodná setkání s dalšími hráči vyvolávají sociální reakce, jak je známe z běžného života. Hráč může cizince ignorovat, oslovit, pokusit se s ním obchodovat, spřátelit se, bojovat a tak podobně. Ať hráč něco udělá, nebo neudělá, vysílá tím k cizinci signál o postoji k němu.

Jako existuje široké množství různých typů lidské osobnosti, tak tomu je i u virtuálních osobností hráčů. Svou virtuálně herní identitu si mohou přizpůsobovat dle svých představ. Pro představu mladý šlachovitý muž bílé pleti si vytvoří svou virtuální identitu (neboli avatara) vypadající jako urostlejší Afroameričanka. Hráči potkávající takovou postavu pak budou tomuto hráči celkem přirozeně přisuzovat dívčí pohlaví, tloušťku a černou pleť i v realitě každodenního života, respektive budou se domnívat, že takto hráč skutečně vypadá za obrazovkou. V otázce pohlaví a genderu se hráči chovají stereotypně, kdy hráči mužského pohlaví záměrně pomáhají ženským herním postavám ve hře. Darování části svých herních předmětů dívčím postavám, tvářícím se slabě a ublíženě není nic neobvyklého. Hráč tak může ostatní účastníky hry celkem dobře využívat díky mystifikaci svojí herní postavy. Do jaké míry toho skutečně někteří hráči zneužívají, výzkum neukázal.

„Nemyslím si, že by ve hře byly velký rozdíly mezi klukama a holkama. Mně se třeba hraje líp s chlapama, nevím zdaj se mi být takový víc týmový a prostě jako fěr no. Zas ale neznám moc holek co by takhle pařilo.

Máš pocit, že je rozdíl mezi mužskou a ženskou herní postavou?

Jako co se týče herního způsobu, tak rozhodně ne. Ta hra to nerozlišuje. Ženský postavy mají takovou zvláštní auru. Takovou důvěryhodnou. Máš pocit, že jim můžeš věřit. Já osobně i sem tam ženský postavě pomůžu, jen tak víš. Nevím, mám prostě pocit, že potřebuje pomoc a tak jí pomůžu. Zas tak často to ale nedělám“ (MIRO).

Komunikace hráčů navzájem probíhá buď psaným projevem ve formě chatu, nebo pokud se jedná o týmovou hru, kde je zapotřebí rychlé jednání a dorozumění, tak hráči využívají tzv. teamspeak, neboli týmový hovor. Ten probíhá už na daném herním serveru pod zámkem, kdy se do něho nemohou dostat cizí hráči. V tom případě hovoříme o interním teamspeaku. Oproti tomu externí teamspeak probíhá na médiu vně serveru, nejčastěji na Skypu, kde je rovněž zakódován proti nežádoucím vetřelcům. Teamspeak nefunguje jako řízená diskuze a proto rozhovory v něm prováděné, jsou chaotické a nestrukturované. Hráči se i přesto dokážou domluvit na místě a času setkání, rozdělí si bezproblémově úkoly, které je potřeba v ten daný moment splnit, případně sjednat strategii herního postupu s rozdělením jednotlivých úloh. Chroničtější týmové hraní s teamspeakem v hráčích vyvíjí zodpovědnost, komunikativnost a týmového ducha, čili pozitivní vlastnosti každého manažera.

Rozvíjení pozitivních vlastností a jejich aktivní procvičování a zdokonalování ve virtuálním prostředí umožňuje hráčům nabýt schopnosti uplatnitelné i v realitě každodenního života, kde by tyto tréninky díky studu, introverzi nebo časovým mantinelům prováděly jen stěží. Virtuální realita a hry vůbec, tak slouží jako výborný tréninkový prostor pro cvik osobních předpokladů v týmové spolupráci. Tuto zkušenost si mohou hráči přenášet do běžného života.

„...hraní v týmu není jen o tobě. Máš i svoje povinnosti k němu a taky nějakou zodpovědnost. Jasně, že to není práce, kde musíš dělat, co ti šéf řekne. Ale víš jak, ty a tvoji spoluhráči máte nějaký cíl a způsob jakým se k němu dostanete, je jen na vás, takže se musíte prostě nějak domluvit. Ty lidi to hrajou, protože je to baví. Pokud by tam na ně někdo řval a buzeroval je, tak prostě odejdou. S nepříjemným chováním tam nikdo dlouho nepochodí“ (PANDA).

Týmové hraní je v zásadě práce s lidmi a taková práce je vždy těžká, ať už ve virtuální realitě nebo v běžném životě. Záleží vždy na ochotě hráčů domluvit se a podřídit své dočasné osobní zájmy skupině. Pokud hráčům nevyhovuje týmové hraní,

tak mohou kdykoliv odstoupit od skupiny. Horší situace je ve hře World of Warcraft, pokud tým někoho vyhodí za hrubé porušování pravidel a neetické chování, tak se zpravidla toto objeví na hráčském fóru, které navštěvují hráči ostatních týmů. S vyhozeným hráčem se pak nese pošramocená pověst a skutečnost, že ho sotva někdo vezme do týmu. Hráčská komunita bere hraní jako zábavu, ale herní pravidla pro chování ve virtuální společnosti vnímá velice vážně.

„...pokud se chováš jako hovado, tak dostaneš něco jako napomenutí. Když se to opakuje tak přijde několik upozornění, no a potom při dalším problému tě už vyhodí. Je to něco jako v reálu, kdy dostaneš výpověď na hodinu. Kdo ti potom dá práci?“ (BETA).

2.3.1. Vztahy mezi hráči

Hráčská komunita se vyznačuje silnou různorodostí povah jednotlivých hráčů, tak i pevnou soudržností ve vztazích mezi hráči. Herní pravidla a jejich dodržování působí v tomto světě jako pevný étos, od kterého se odvíjí veškerá další komunikace a budování vztahů mezi hráči. Pokud je hráč součástí určitého týmu, tak je nucen působením ze strany vedoucího týmu, vycházet co možná nejlépe s ostatními účastníky týmu. Ze samotné filozofie herních týmů vyplývá, že spojují lidi, kteří mají podobné zájmy a cíle. Tito lidé mají mezi sebou zpravidla pozitivní, nebo neutrální vztah, kdy k sobě chovají jisté přátelské sympatie. O neutrálních vztazích mluvíme, když člen týmu respektuje a uznává členství a existenci jiného hráče, avšak s tímto hráčem udržuje sporadický kontakt pouze na úrovni týmové slušnosti. Podobné chování lze dle mého názoru nalézt u sportovních týmů v běžném životě, kdy členové jsou jeho součástí a vztahy udržují se všemi členy, ale ryzí přátelské poměry udržují pouze s vybranými jedinci.

„V našem současném týmu je šest lidí a všechno to jsou moji kámoši, se kterými se stýkám i v reálu. Jsem za to rád a je to tak lepší. Dřív jsem byl v týmech klidně o dvaceti lidech, se kterými jsem se normálně bavil, ale opravdu jsem si rozuměl ani ne z půlkou. Nebylo to ono, teď mi ty vztahy vyhovují víc...“ (PANDA).

Díky dostupnému připojení k sítím internetu a množství herních serverů a místností v nich dochází k mohutnému střetávání větší koncentrace herních jedinců. Stejným způsobem jako v běžném životě tak i ve virtuálním herním prostředí platí, že pokud se sejde větší počet lidí, vznikají zákonitě větší či menší problémy. Existují hráči, kteří neovládají zrovna mistrným způsobem herní řemeslo a tak se zaměřují na jiný druh osobní zábavy. Tito hráči se baví neustálým a prvoplánovým obtěžováním ostatních hráčů. Mohou jim ničit jejich výtvary, napadat a okrádat je a všelijakými různými způsoby znepříjemňovat jiným hráčům život.

V herní a internetové hantýrce jsou takto se chovající jedinci označováni jako *troll*. Jedinec, který se chová jako troll tak činí především z úmyslu pobavit sebe sama. Na okolní prostředí nebere moc velké ohledy. Jelikož bývají trollové otravní a hlavně ničí požitek z hraní, tak jsou velice rychle vyhozeni z herní místnosti, kam jim může být odepřen další přístup. Stejně jako existují seznamy hráčů porušujících herní pravidla, tak existují i seznamy o těch nejvíce otravných trollech. Troll, který se dostane na takový seznam, má potom zhoršený přístup do velkého počtu místností a může být sociálně vyloučen herní komunitou. Získání ztracené důvěryhodnosti je pak zdoluhavý proces, kdy troll čeká dlouhou dobu na „milost“ správců jednotlivých herních místností. Zpravidla se takoví jedinci po čase uklidní a s obtížným trollováním přestanou. Delší doba odepření přístupu do herní místnosti zde funguje jako preventivní trest za porušování herní etiky.

„...většina hráčů je úplně v pohodě a dá se s nima vycházet naprosto v klidu. Nikdo nechce dělat problémy, protože by se to mohlo taky obrátit proti němu, že jo. Tak samozřejmě jsou tady i trollové a je jich celkem dost, ale většinou se jedná jen o malý trollování, který dělá každé, jakože třeba kámoše párkrát bouchneš, ubereš mu pár hápěček on udělá to samý a pak se tomu zatlemíte. Nejhorší jsou ale trollové, který jenom provokují a pořád tě třeba naschvál zabíjej. Taky na to doplatěj, protože je co nejdřív z toho serveru vykopnou a přístup dostanou třeba až za několik dnů, nebo tejdnu“ (BETA).

Pobyt a pohyb ve virtuálním prostředí herních světů distribuuje počítačovým hráčům cenné sociální interakce s ostatními účastníky herního procesu. Uspokojení ze sociální intervence přináší hráči libé pocity, které jsou srovnatelné s hraním -ať už počítačovým či analogovým- s ostatními lidmi probíhajícími tváří v tvář. V realitě

každodenního života by hráči introvertní povahy jen stěží zažili uvolněnou a zábavnou atmosféru během společenských her. Zábavní prvek a emoční uspokojení sdílený s dalšími hráči vystupuje jako nenahraditelný element, který vhodným způsobem alternuje společenskou zábavu v realitě každodenního života.

„...vlastně já nikdy nebyl moc na sport no, na základce jsem tělocvik moc nemusel a ani potom jsem ho nijak nevyhledával. Já byl spíš vždycky na ty technologie a počítače no. Jak mě nebavil sport, tak o to víc mě bavily různé hry na kompu, kde jsem se po hodinách paření začal seznamovat s lidma, který měli podobný myšlení a názory jako já. No dá se říct, že jsem si to tak trochu vynahrazoval no... “ (MIRO).

2.3.2. Rozměňování fyzických hranic

Herní prostředí je představováno rozměrným, vizuálně dokonalým světem, který svým rozměrem může dalece přesahovat rozměry naší planety Země. V tomto světě se hráči stýkají úmyslně, nebo zcela bezděčně. V případě náhodného setkání se mohou potkat dva lidé žijící na opačných stranách planety a dát se do kontaktu a budování budoucího přátelství, které by v prostředí běžného života pravděpodobně vůbec nevzniklo. Virtuální realita tu tedy funguje jako pomyslný alternativní svět, ve kterém dochází k rozpouštění fyzického určení místa a umožňuje sociální interakce z různých koutů Země. Lidské vztahy a s nimi spojená jednání a patřičné události nejsou a priori pouze doménou reality každodenního života. Virtuální realita nabízí v tomto ohledu legitimní alternaci do jisté míry, protože co se týče například dorozumívání v herním prostředí, tak platí stejná pravidla jako v běžném životě. Lidé s odlišnými jazyky používají k vzájemné komunikaci anglický jazyk.

„Počítačové hry se hrajou všude na světě, takže je úplně normální, že nehraješ jenom s Čechama. Jsou tam lidi z Asie, Jižní Ameriky, Afriky, Austrálie no prostě z celého světa a všichni se spolu dokážou dorozumět anglicky to je jasné. Tvá oblíbená hra a zápal pro ni, ti dokážou vytvořit kamarádství napříč světem, který bys asi normálně nikdy nevytvořil, a to je právě na tom super. Paření s lidma je v současnosti těžce globální záležitostí“ (MIRO).

Častým pohybem v herním prostředí s dalšími účastníky hry si hráči do jisté míry vynahrazují deficit kontaktu z běžného života způsobeného v první řadě nedostatkem času vlivem vytíženosti z pracovního procesu či školními povinnostmi, i když školní hráči hrají zpravidla častěji v delších intervalech než hráči pracující.

„...jsem u toho byl schopnej prosedět celej den. Vždycky jak jsem přišel ze školy, tak jsem hned zapnul kompa a šel okamžitě pařit. Rodiče mě vyháněli, ale já se nedal. Každý den jsem pařil tak minimálně tři až pět hodin. Jo no, na škole to bylo super. Ve všech ohledech. Ted' co už makám je času míň a míň a tak už taky nehraju jako dřív...“
(MIRO).

V běžném životě je udržování vztahů přirozené, avšak časově náročné a komunikace prostřednictvím telefonních technologií je útržkovitá a finančně také nákladná. Z toho důvodu se hráči, kteří jsou kamarádi i mimo počítačovou obrazovku a sdílejí herní vášeň, sdružují v herním světě.

Při hraní si hráči odpočinou a příjemně rozptýlí a zároveň mohou velice kvalitně komunikovat s opravdovým kamarádem z běžného života, který hraje tutéž hru pomocí teamspeaku. Předem domluvené schůzky hráče motivují ke vstupu do herního světa, ačkoli nemusí mít v tu danou chvíli chuť hrát. V tomto bodě hraní vnímají pouze, jako prostředek, během kterého konverzují s přáteli.

Taková forma hry částečně simuluje setkání v realitě běžného života s tím rozdílem, že účastníci nemusí překročit práh vlastního domova. Setkání tohoto druhu však nemůže nahradit skutečné setkání tváří v tvář, ale může figurovat jako vhodná alternace pro sociální život především těm jedincům, kteří jsou handicapovaní a nemohou z fyzických, nebo psychických důvodů opouštět svůj domov jako zdravá většina populace. Handicapovaní lidé tak prostřednictvím herního světa a virtuální reality vůbec, mohou bourat limity, které jim nastavují klasické indispozice reality každodenního života.

„...kolikrát se mi ani hrát nechce, ale jsem třeba domluvenej s kámošem, že se tam sejdem a tak tam jdu. Dáme si pár zápasů a kecáme u toho. Kolikrát se tak zakecáme, že tu hru flákáme, v tu chvíli tam je jen jako kulisa no. Podle mě je to taky hodně ovlivněný tím, že třeba tenhle kámoš se přestěhoval do Hradce, a i když bysme chtěli, tak už se moc nevidáme. Není na to prostě čas no. Takhle to je dobrý, že se sejdem na netu,

zapaříme a pokecáme o tom co je novýho a tak no. Pamatuju se, že jsme nějak byli oba dva na neschopence a každej den jsme se tam scházeli a kecali, což bylo super, protože to byl v podstatě jedinej kontakt, co jsem během tý nemoci měl“ (PANDA).

2.4. Virtuální realita perspektivou hráčů

Lidé hrající počítačové hry vnímají virtuální realitu zprostředkovanou skrze herní prostředí odlišným způsobem, než lidé, kteří kyberprostor taktéž navštěvují, ale počítačové hry nehrají. Virtuální realita ve hrách tak pro ně představuje konkrétní obrazy a tvary. Je to pravděpodobně dáno samotným charakterem herního prostředí, jenž svými vykreslenými konturami v digitální krajině vytváří – díky technickému pokroku – věrnou iluzi jiného světa, ve kterém se hráči mohou realizovat dle svého uvážení. Tato naprogramovaná a vizuálně atraktivní krajina láká hráče na prvoplánové rozptýlení a zapomenutí na starosti z běžného života. Ostatně grafické aspekty počítačových games společně se strhujícím příběhem jsou hlavními lákadly a ingrediencemi, které táhnou hráče stále znova a znova ke hraní.

„Když jsem byl malej, tak existovali takový ty malý kapesní hry, kde jsi chytal míček do koše třeba. Tehdy to byla bomba jako, ale s dnešními hrama se to nedá srovnávat. Vývoj her udělal dost velkej skok a teď co vychází za tituly a ty jejich enginy a grafika no to je prostě nářez. Pomalu budou hry k nerozeznání od reality ty jo“ (MIRO).

Herní studia si jsou vědoma svého vlivu na herní komunitu a tak, aby neztrácela hráče v záplavě herních titulů od konkurenčních studií, strukturují herní příběhy podobným způsobem, jako to například dělají filmové a televizní společnosti u seriálů. Jsou najímáni profesionální scénáristi, kteří vrství příběh jednou dějovou linkou za druhou. V tomto případě je to docela chytrý a úspěšný krok, jelikož hráči je vyprávěn příběh, kterého je on sám součástí a má možnost dokonce pozměnit i dějovou chronologii prostřednictvím situací, kdy je postaven před nutnost volby.

To je jeden z důvodů, proč je v současnosti hraní her masovou záležitostí. Hráč se cítí být součástí příběhu a světa, který na něho reaguje vytvářením dalších událostí. Hráč takové atributy vnímá jako péči o něho a jeho nároky na zábavu a za takové služby

mu nevádí vynaložit finanční prostředky. Být součástí děje a mít možnost ho změnit je dle mého názoru přední vymezení principu počítačových her například oproti filmu a literatuře. Aktivní přístup jasně vymezuje rozdíl mezi počítačovými hrami na jedné straně, filmy a knihami s pasivitou kladenou na svého příjemce na straně druhé.

„Příběhy ve hrách jsou čím dál víc promakanější s velkým počtem zvratů. Taky je píšou najatý profíci, že jo, protože ty společnosti v tom mají velký peníze a chtěj taky něco vydělat. Pokud chtěj, aby jim hráči zaplatili, tak jim musí něco nabídnout za tu cenu. Grafika je samozřejmost a příběh už taky vlastně...ale i přes tu cenu mě to strašně baví. Jako v reálu bys asi nikdy nebyl vesmírný nájemný detektiv, kterej řeší svoji temnou minulost a jde mu po krku půlka galaxie. To je na tom hraní to nejvíc. Ta fantazie a možnost prožít nereálný...“ (MIRO).

Zábava hráčům nabízená, je však vykoupena nutností odkrojit kus ze svého volného času a vložit jej právě do hraní her. Výzkum nicméně poukázal na flexibilitu a dobře zpracovaný time management u počítačových hráčů. Všichni respondenti ve výzkumu uvedli, že nehrají více jak osm hodin týdně. Nehrají tak často z důvodu pracovní vytíženosti, nebo čas věnují jiným aktivitám v běžném životě.

„Co se týče času strávenýho pařením na kompu, tak už to není tak hrozný, jako to bejvalo dřív. Byly doby a nejsou tak daleký, že jsem dokázal u kompu prosedět dny i noci a pořád jenom pařil a pařil jednu hru za druhou. Pak přišlo WoWko a já tomu úplně propad. Nebylo nic výjimečného, že jsem nešel do školy a místo toho jenom hrál. No prostě masakr. Ted' už tolik nehraju. Vymezil jsem si dva dny v týdnu na hraní, kvůli jiným věcem co chci dělat a hlavně se potřebuju začít trochu připravovat na maturitu, víš jak“ (BETA).

2.4.1. Vnímání virtuální reality z pohledu hráče WoW

Jak již bylo řečeno v teoretické části této práce počítačová hra World of Warcraft je hra založená na herním světě, kde probíhá rozsáhlá a frekventovaná interakce mezi hráči. Hru samotnou lze na základě interakcí v ní probíhajících, považovat za nepřetržitý socializační proces. Jedince hrajícího tento titul je možno označit, jako člověka

společenského, neboť primární motivací pro hraní je sociální kontakt s dalšími lidmi. Chronické hraní v tomto případě v hráči pěstuje sociální dovednosti jako například odpovědnost, solidaritu či ohleduplnost. Hráč tak vstupuje do virtuální reality především za účelem kontaktu s lidmi, se kterými postupem času narůstají osobní vztahová pouta, ačkoliv se tito lidé nikdy nesetkali v běžném životě. Přátelství získané takovýmto způsobem jsou pro hráče obdobně cenná, jako přátelské vztahy v realitě každodenního života. Do jisté míry jsou v podstatě vztahy virtuální a ty z běžného života sobě navzájem rovné.

„...kolikrát se tam s kámošem jen tak plavíme a děláme blbosti. Někoho potrollíme a takový věci. Ne vždycky to musíš brát vážně.

Tyhle věci tam teda děláš s kámošema, se kterými chodíš normálně ven?

Ne, já s těma lidma nechodím ven. Já je vlastně nikdy v životě v reálu neviděl. Ale prostě vidáme se už hodně dlouho a prostě se už tak nějak známe no. Jsou to něco jako moji virtuální kamarádi, se kterýma chodím hrát“ (BETA).

Hráči hrající World of Warcraft tak vnímají virtuální realitu, ve které mohou hrát svoji oblíbenou hru jako prostředí s mnoha významnými atributy. Prim hraje zábava, jež je tomto případě kolektivní záležitostí. Z toho taktéž vyplývá udržování sociálního života hráče, aniž by fyzicky překročil hranice svého domova. Dále díky principu kolektivní spolupráce si hráč zušlechťuje sociální dovednosti vhodné k uplatnění v realitě každodenního života. Na hráčích je rovněž viditelná jakási deformace z dlouhodobého hraní, kdy v běžné mluvě používají anglikanismy, se kterými se frekventovaně konfrontují v této hře, která je z technických důvodů pouze v angličtině. Všechny zmíněné atributy virtuální reality byly ze strany hráče vnímány jako pozitivní a stěžejní pro motivaci ke hraní.

Oproti tomu hráči považují za nepříznivé atributy především finanční náročnost hraní. Hráči musí zaplatit za samotnou hru a poté platit paušální poplatky, aby mohli vůbec hrát na serveru. Jelikož hra nelze hrát bez ostatních uživatelů, působí tak na hráče psychologický tlak a musí zaplatit. Dalším silným negativem je časová náročnost při vytváření své herní postavy. Tento proces může trvat i měsíce, což je opět finančně nákladné a vytváří tak uzavření tzv. začarovaného kruhu.

„WoWko není o hraní si sám pro sebe. Je to sociální záležitost. A to je na celým tom hraní to nejlepší právě. Paříš, farmíš, jedeš raidy a přitom všem kooperuješ s ostatními lidma a kecáš s nima a tak. Já na WoWko prostě nedám dopustit, je to moje láska. Škoda jenom, že to hrozně žere čas a prachy. Ale všude je něco víc jak“ (BETA).

2.4.2. Vnímání virtuální reality z pohledu hráče NHL 13

Počítačová sportovní hra NHL 13 simulující lední hokej je velmi oblíbená hra. Nabízí sportovní odreagování především těm hráčům, kteří více či méně inklinují k tomuto sportu v běžném životě. Virtuální realita v tomto případě zprostředkovává věrnou kopii zimního stadionu. Toto virtuální kluziště je pak vyhledáváno sportovně založenými hráči. Oproti skutečnému zimnímu kluzišti v běžném životě, nabízí jeho virtuální obdoba možnost, zahrát si lední hokej, aniž by si musel hráč nazout lední brusle, či opustit práh svého domu. Neopominutelnou předností je tedy možnost hráče věnovat se lednímu hokeji i v tom ročním období, v jakém by se v realitě každodenního života věnovat nemohl, jelikož hokejová sezóna může být již dávno ukončená.

Pokud hráč sáhne po tomto virtuálním sportovním titulu a hraje ho sám, pak to bude převážně za hledáním rozptýlení a odreagování. Zmiňované motivační aspekty se rozšíří i o sociální kontakt ve virtuálním prostředí, hraje-li s dalšími lidmi hru on-line. Tito lidé se mohou znát jenom v rámci virtuálního styku v prostředí hry, nebo, což je mnohem častější fenomén, se již znají z běžného života. Hráči bývají kamarádi stýkající se i mimo obrazovku počítače. Mezi hráči panuje smysl pro bratrství a čistou hru, ačkoliv mezi sebou hrají zápasy o postupy ve virtuální hokejové lize. Emoční vypětí při hraní zápasu je však pochopitelnou součástí hraní sportovní hry. Ostatně nejinak je tomu i u klasických sportů v běžném životě.

„Hraju buď sám, nebo s kámošema, se kterejma hraju teda mnohem radši. Občas se stane, že nikdo zrovna nemůže a nechci hrát sám, tak si zahraju s nákejma cizejma lidma. Tohle se stává hlavně v létě, kdy jsou všichni odjetý a není tu nikdo, s kým bych mohl hrát. S kámošema to je ale nejlepší, protože u toho paření kecáme a prostě se bavíme“ (PANDA).

Obdoba ledního hokeje ve virtuálním prostředí nabízí hráči další opodstatněnou výhodu oproti svému klasickému původci a tím je nenáročná finanční stránka. Po pravdě řečeno lední hokej je poměrně drahou záležitostí a jeho provozování není pro každého. O fyzické náročnosti sportu ani nemluvě. Počítačová hra NHL 13 a všechny její podobné mutace nabízejí tak vhodnou alternativu především těm lidem, kterým je v běžném životě možnost hraní ledního hokeje jakkoli odepřena. Tato alternativa je díky svým specifikům, dle mého názoru, vhodná i pro lidi se zdravotním handicapem. Samozřejmě existuje tzv. *Sledge hokej*, ale i ten, stejně jako lední hokej, není pro každého. Virtuální realita tak vyplňuje především sociální prostor v místech, kde má realita každodenního života větší či menší rezervy.

„...vždycky jsem ho chtěl hrát, ale bohužel rodiče na to neměli, tak jsme hráli na hřišti hokejbal. Skoro to samý. Pak jsem si v devítce udělal něco s nohou ty jo a přestal jsem i s tím hokejbalem. U kámoše jsem nějak nato viděl NHL 98 a hrozně mě to chytlo. Časem si ho taky pořídil a už u něj zůstal no. Přeci jenom jsem se toho hokeje dočkal...“ (PANDA).

2.4.3. Vnímání virtuální reality z pohledu hráče Minecraft

Svět, se kterým je hráč ve styku během hraní Minecraftu, je tak poutavým místem, že by si zasloužil samostatný výzkum, kde by mu byl věnován dostatečný prostor. V případě mého výzkumu jsem se ho dotkl pouze okrajově.

Ve hře je kladen veliký důraz na drobné detaily, tvořící to pravé jádro herního prožitku. Řekl bych, že právě tento perfekcionismus ze strany herních vývojářů je předním aspektem poutavosti Minecraftu. Nicméně na hráče tvůrčí puntičkářství evidentně funguje. Minecraft a jeho hraní v hráčích vyvolává silné emoce, které se postupem hraní nezmenšují, ba naopak. Emoce a hráčský zápal pro věc, který bych se nebál nazvat entuziasmem, zaručují, dlouhou dobu strávenou u tohoto herního titulu.

„Povídám ti, že jakmile začneš jednou hrát Minecraft, tak u toho zkysneš fakt hodně dlouho jako. Ta hra je prostě revoluční. Je to přesně jedna z těch her, co udělá zářez jak sviňa a už se na ní nikdy nezapomene“ (MIRO).

Grafická stránka Minecraftu nejenom působí, ale opravdu je z dob raných herních titulů, kdy samotný herní průmysl byl teprve v plenkách. Na první pohled grafická zaostalost, však na hráče působí uklidňujícím a přátelským dojmem. Hráči dokonce tuto virtuální realitu vizualizovanou v podobě textur s viditelnými pixely vnímají, jako pozoruhodný svět s jistou formou roztomilosti sobě vlastní, kde platí dokonce i jiné fyzikální zákony, respektive fungují odlišně než v běžném životě. Pro ilustraci fyzikálního zákona v Minecraftu uvedu příklad, kdy hráč položí vodu do vzduchu a ona začne téct, avšak dá-li pod ní dřevěnou tabulku, jenž se „přisaje“ na stěnu bloku pod vodou, tak voda přestane téct, protože tabulka je jeden pixel široká a už brání celému bloku vody v proudění. Hráči si nicméně osvojili základní „chyby“ ve hře a začali je efektivně využívat v tvorbě důmyslných zařízení tzv. farem. Každý hráč má svůj specifický návod na stavbu farmy pro různé účely. Reprodukce jednotlivých návodů mezi hráči jsou běžnou záležitostí v rámci herní sounáležitosti.

Prostředí, v němž je možné stavět z čehokoliv cokoliv, jakoby stíná v hráči tvořivou stagnaci a umožňuje průchod neomezené kreativitě. Koneckonců toto prostředí je primárně určeno k tvoření a budování. Ve virtuální realitě se tak může hráč odvázat a upustit uzdu vlastní fantazii a proměnit virtuální krajinu do podoby, která mu bude vyhovovat a ve které se bude cítit dobře. Otisk osobnosti hráče je patrný v architektuře postavených obydlí, infrastruktuře užitkových budov, efektivitě farmaření, druhu zemědělské výroby a chovu, užití netradičních herních bloků ke stavbě a okrase budov a tak dále. Dále se odráží hráčova povaha i v podobě virtuálního domova, kdy může obývat zemský povrch, vysokou horu, podmořské dno, tajemnou jeskyni a podobně. Dobrodružně založení hráči si stavějí své domy v podzemí a na povrch chodí minimálně, kdežto jiní hráči bydlí na povrchu a do hlubin chodí na průzkum, či za těžbou nerostných surovin.

Široká škála herních možností spojená s volností a důrazem na kreativní chování hráče, je jím samým, vnímána, jako silně podněcující pro opakované návraty do tohoto virtuálního světa. Nápady a tvořivé ambice potlačované v běžném životě, tak nalézají alternativní prostor pro své neomezené vyjádření, které je hráčem samotným reflektováno.

„Minecraft se nedá dohrát. Tam je takových věcí, co můžeš furt dělat. Jako oficiální konec tam je, když zabiješ draka, ale když ho zabiješ, tak pak normálně pokračuješ ve

hře jakoby nic. Stále rozšiřuješ svůj domov, hledáš potřebný suroviny, prozkoumáváš svět a toho jsou mraky. Mraky. Ke všemu furt choděj nový updaty, ve kterých přibývají nové a nové bloky, itemy a tak dál. Jako dá se říct, že Minecraft končí tam, kde končí tvoje představivost. Asi tak nějak“ (MIRO).

2.5. Virtuální realita a její projevy v lokálním prostředí

Ačkoli byli všichni respondenti ze stejného města v realitě každodenního života, tak výzkum byl přesto koncipován na herní svět, představující významný segment virtuální reality. V takovém kontextu tedy práce vychází z představy o herním světě, jako o lokálním prostředí kyberprostoru. Na základě získaných dat se virtuální lokalita jevila zajímavěji, než zeměpisná lokalita v běžném životě, jelikož jedna věc je, kde člověk sedí u obrazovky, ale druhá věc je, kam se touto obrazovkou vydává. Přesto existuje vztah mezi lokalitou v běžném životě a lokalitou virtuální. Reprezentace vztahu je dána okolnostmi hráčovy motivace k uskutečnění hraní.

„...tak to víš, že hraju hlavně doma to je jasné, ale jako s příchodem smartphonů se širokopásmovým internetem už je možný hrát kdekoli a kdykoliv. Stejnak nejradši hraju doma, protože tam mám svůj klid a můžu se uvolnit. Když pařím někde venku na telefonu, tak to dělám hlavně kvůli tomu, že se nudím. Doma hraju proto, že mám chuť hrát“ (PANDA).

Virtuální realita se v herním prostředí projevuje jako konzistentní celek, který se vyznačuje silnou vazbou na kladené nároky během hráčova přístupu ke hře. Ten si tuto skutečnost uvědomuje a pokorně zmiňovanou skutečnost přijímá. Virtuální realita je v tomto případě především určená pro hráče a jeho potřebám, kterým se snaží efektivně a flexibilně vyhovět. Zůstane-li virtuální herní prostředí nevyužito, pak postrádá svůj primární smysl.

Pozitivní aspekty projevů v herním prostředí jsou hráči samotnými považovány za převládající před těmi negativními. Za klady byly označeny především zábavní, sociální, logické a edukační prvky herních titulů. Na druhé straně si hráči uvědomují i záporné faktory herního prostředí a chronického pobytu v něm. Tyto faktory jsou dle

jejich výpovědi ekonomického a zdravotního rázu. Vysedávání mnoho hodin týdně před monitorem si vyžádá svou daň v podobě zhoršené tělesné konstituce. Na misce vah, však pozitiva jasně převažují nad negativními vlivy.

„No stává se mi, že už se u kompu kroutím a už nevím jak si sednout a záda hrozně bolejí a za krkem taky. Na to je nejlepší s tím ten den seknout a jít si třeba zaplavat, nebo se jít projít ven. Když se to nepřehání, tak je to úplně v pohodě víš jak...“ (BETA).

V teoretické části této bakalářské práce jsem se zmínil o vlastním experimentu, který jsem se po zralé úvaze rozhodl vyzkoušet, jakmile byl můj výzkum s respondenty u konce. Během celého výzkumu, kdy jsem pobýval u respondentů a trávil čas pozorováním, jak hrají, jsem si postupem času uvědomil, že mě začíná silně lákat vyzkoušet si tuto herní zkušenost na vlastní kůži. Z finančních důvodů jsem si od respondentů vypůjčil herní tituly, které jsem jim po skončení experimentu okamžitě vrátil. Za metodu zkoumání jsem si vybral sebepozorování, kterou jsem doplnil o efekt mluvení si sám pro sebe nahlas. Zpočátku jsem si mluvil sám pro sebe, ale jelikož nebydlím doma sám, tak tato metoda postupem času zcela pochopitelně selhala. Pokusím se však retrospektivně vylicít mé subjektivní pocity a dojmy z tohoto experimentu.

Prvním silným dojmem bylo přecenění výkonu mého počítače. Při instalování hry World of Warcraft se mi zasekl počítač a odmítal spolupracovat. Po opravdu dlouhém trápení jsem pochopil, že můj počítač tuto hru nerozchodí a byl jsem nucen ji z něho vymazat. Respondent, kterému patřila, byl upřímně velice rád, že se mu hra vrací takhle rychle. Tato jeho reakce působila trochu abstinenčně, ale spíše si ji vysvětluji jako jistou obavu o půjčený majetek.

Opravdovým překvapením pro mne byl fakt, že mladší hru NHL 13 se mi podařilo v pořádku nainstalovat i spustit. Požitek ze hry byl fantastický. Štěstí při vítězství je opravdové a člověk ho prožívá velmi intenzivně. Herní prostředí bylo krásné a místy jsem měl pocit, že jsem uvnitř velikého zimního stadionu. Jak již bylo řečeno výše, je to rozhodně dobrá a kvalitní alternativa k běžným sportům. Bohužel nejsem sportovně založený a tak hra samotná začala po pár desítkách zápasů trochu nudit. Dle mého názoru je silný handicap tohoto titulu právě ta fyzická nenáročnost, ale to lze prakticky

řící o všech počítačových hrách. Jenom pro doplnění i v tomto případě byl majitel hry poněkud nervózní, že ji neměl pár dní u sebe.

Nakonec došlo také na Minecraft. Musím konstatovat, že jeho nainstalováním a následným hraním u mne došlo k neotřesitelné zkušenosti, která se špatně formuluje do slovní podoby. Čím více jsem se ve hře pohyboval, tím více jsem si připadal jako její součástí. Virtuální svět Minecraftu je opravdu mocně sugestivní a atraktivní. Během prvních dní hraní jsem si zcela bezděčně zaměnil tuto virtuální realitu s realitou každodenního života. Začal jsem panikařit, když moje herní postava měla hlad a v okolí nebylo nic k jídlu. Skutečnost, že já mám doopravdy hlad i v běžném životě jsem záhadně ignoroval do chvíle, dokud to už nebylo akutní. Je opravdu skličující pocit být kdesi hluboko v temné jeskyni a mít u sebe poslední pochodeň. V takových chvílích jsem se opravdu bál, ačkoli mě samotnému, žádné nebezpečí nehrozilo.

Nejsilnější dojem byl v momentě, kdy jsem hrál přes celou noc a venku už začalo svítat. Já si toho povšiml a řekl si, že to je super, že to je jako v Minecraftu. Druhý den jsem si uvědomil, že to je vlastně obráceně a rozhodl se s hraním přestat. Hra se vrátila zpět k majiteli, který byl ze všech respondentů nejklidnější a zřejmě se o svou hru moc nebál. Na magické vtáhnutí Minecraftu bude těžké zapomenout. Přesto tato hra, dle mého názoru, výstižně zrcadlí přednosti a vlastnosti virtuální reality v lokálním prostředí herního světa.

3. Závěr

Lze konstatovat, že nad úkony jako posílání e-mailu, čtení internetových novin, vyhledávání jízdních řádů, prohlížení promítacího programu kin a dalších běžných aktivit prováděných ve virtuální realitě se pozastaví málokdo. Je zřejmé, že častější kontakt s virtuální realitou, jakožto multifunkční technickou krajinou je a bude status quo v životě moderního člověka. Virtuální realita zasáhla větším či menším dílem každého člověka a ten ji přijal jako konvenční součást každodenního života. Je otázka, jak by vypadal dnešní svět, kdyby neexistovala virtuální realita. Dle mého názoru by svět bez ní dokázal existovat, ale byl by ochuzen o velké množství alternativních prostředků, které by se daly nahradit jen stěží.

V teoretické části se bakalářská práce pokusila vymezit základní pojmy v oblasti virtuální reality. Jak bylo patrné, virtuální realita je plna rozmanitých vlastností a dějů, že její komplexní studie není v schopnostech této práce, neboť její dynamický vývoj jde stále kupředu a jeho směr je určován do jisté míry společenskými trendy. Dále se teoretická část pokusila vymezit herní element jako příznačný prvek lidského chování ve vazbě na kulturu a jeho modifikaci na virtuální realitu, respektive počítačového hráče.

V empirické části je uveden vhled do života počítačových hráčů a jejich vnímání virtuální reality. Ukázalo se, že tito hráči vnímají virtuální realitu jako svébytný prostor, kde se mohou oddávat bezmeznému hraní za účelem zábavy. Hráči si jsou vědomi „umělého“ charakteru virtuální reality, avšak taktéž reflektují možnosti, které jim nabízí a které v běžném životě nemohou nalézt. Především se jedná o alternativní jednání a dispozice, jejichž obdoba v běžném životě chybí, a je tak pro ně motivující k opětovnému návratu ke hraní. Hráči vnímají počítačové hry jako prostředky, kde mohou ventilovat každodenní stres a odreagovat se. Dalším faktorem motivace pro chronické hraní je virtuální socializace, kdy je hráč v kontaktu s dalšími lidmi a může tak vhodně trénovat sociální dovednosti uplatnitelné i v běžném životě. K virtuálnímu prostředí se hráči vrací často a rádi, mají k němu vypěstovaný přátelský vztah. Přesto si uvědomují důležitost běžného života a ten se snaží tomu virtuálnímu podřizovat. Udrží zdravé sociální kontakty, věnují se sportu, mají buď zaměstnání či školní povinnosti a taktéž se starají o svůj fyzický zevnějšek. V žádném případě nelze říci, že

by tito hráči žili více ve virtuální realitě. Výzkum odhalil negativní stránky častého pohybu ve virtuálním prostředí a to hlavně finanční, časovou a zdravotní zátěž pro osoby hráčů. Přesto všechno však hráči uvedli, že se ke hraní rádi vrací díky pozitivním stránkám, což je sociální kontakt, odreagování se a možnost naučit se sociálním dovednostem.

Vzhledem k miniaturnímu počtu respondentů, se kterým jsem ve výzkumu pracoval, si nedovoluji považovat závěry a teorie, ke kterým docházím v bakalářské práci za obecně platné pro všechny hráče počítačových her, neboť tyto závěry a teorie dokládají a vysvětlují fenomén projevů virtuální reality pouze a jenom u těchto respondentů. V tomto případě bych o nich uvažoval jako o hypotézách pro případný další vědecký výzkum.

Závěrem nutno dodat, že ačkoli představy o virtuální realitě jsou založené převážně na čisté substituci, tak se v případě virtuální reality a jejích projevů v lokálním prostředí, neboli herním světě jedná spíše o možnou alternativu. O jakési doplnění a následné zlepšení reality každodenního života. Virtuální realita dokáže v jistých ohledech fungovat jako další svět, který rozšiřuje a zdokonaluje již ten stávající. *„Nedochází k tomu, že by virtuální nahradilo skutečné, ale zvyšuje možnosti uskutečňování“* (Lévy, 2000, s. 79).

4. Seznam použité literatury

AUKSTAKALNIS, Steve a David BLATNER. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. 1. vyd. Překlad Jan Klimeš. Brno: Jota, 1994, 283 s., [12] s. barev. il. Nové obzory. ISBN 80-856-1741-2.

BERGER, Peter L a Thomas LUCKMANN. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. 1. vyd. Překlad Jiří Svoboda. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999, 214 s. ISBN 80-859-5946-1.

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

ČERMÁK, Jiří. *Internet a autorské právo*. Praha: Linde Praha, 2001, 195 p. ISBN 80-720-1295-9.

DLOUHÝ, Martin a Petr FIALA. *Úvod do teorie her*. Vyd. 1. V Praze: Oeconomica, 2007, 114 s. ISBN 978-802-4512-730.

FREYERMUTH, Gundolf S. *Cyberland: průvodce hi-tech undergroundem*. Vyd. 1. Překlad František Ryčl. Brno: Jota, 1997, 235 s. ISBN 80-721-7032-5.

HEIM, Michael. *Virtual realism*. New York: Oxford University Press, 1998, xiii, 238 p., [8] p. of plates. ISBN 01-951-0426-9.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 3. vyd. Praha: Portál, 2012, 407 s. ISBN 978-802-6202-196.

HORROCKS, Christopher. *Marshall McLuhan a virtualita*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2002, 77 s. ISBN 80-725-4269-9.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, 297 s. Studie (Dauphin), sv. 12. ISBN 80-727-2020-1.

CHRISTOPHERS, Julia a Tobias M. SCHOLZ. *Esports Yearbook 2011/12*. S.l.: Books On Demand Gmbh, 2013. Print. ISBN 9783848228720.

JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007, 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

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

MARTINCOVÁ, Olga. *Nová slova v češtině 2: slovník neologizmů*. Vyd. 1. Academia: , 1998, 568 s. ISBN 80-200-1168-4.

MATĚJKA, Michal. *Počítačová kriminalita*. Vyd. 1. Praha: Computer Press, 2002, x, 106 s. ISBN 80-722-6419-2.

MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. 2., rev. vyd. Překlad Miloš Calda. Praha: Mladá fronta, 2011, 399 s. ISBN 978-80-204-2409-9.

MEYROWITZ, Joshua. *Všude a nikde: vliv elektronických médií na sociální chování*. 1. české vyd. Překlad Jan Jirák, Kateřina Jonášová, Irena Reifová. Praha: Karolinum, 2006, 341 s. ISBN 80-246-0905-3.

MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2006, 332 s. ISBN 80-247-1362-4.

MITCHELL, Briar Lee. *Game design essentials*. Indianapolis, In: Wiley. ISBN 978-111-8239-339

MITNICK, Kevin. *Umění klamu*. Vyd. 1. Gliwice: Helion, 2003, 348 s. ISBN 83-736-1210-6.

MORTENSEN, Torill Elvira. *Perceiving play: the art and study of computer games*. New York: Peter Lang, c2009, x, 174 p. New literacies and digital epistemologies, v. 25. ISBN 08-204-9700-2.

NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Vyd. 4., aktualiz. Praha: Portál, 2011, 173 s. ISBN 978-807-3679-088.

PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a sociální síť*. Vyd. 1. V Praze: Oeconomica, 2010, 181 s. ISBN 978-802-4517-421.

SOUKUP, Václav. *Přehled antropologických teorií kultury*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000, 229 s. ISBN 8071783285.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003, 158 s. Psychologická setkávání, sv. 6. ISBN 80-725-4360-1.

ŠVAŘÍČEK, Roman a Klára ŠEĐOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0.

VIRILIO, Paul. *The information bomb*. New York: Verso, 2005, 145 p. ISBN 18-446-7059-7.

Elektronické zdroje

Databáze-her.cz: Herní žánry na Databázi her. [online]. [cit. 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>

Esportsearnings: Top 100 Highest Overall Earnings. [online]. [cit. 2013-04-14]. Dostupné z: <http://www.esportsearnings.com/players>

Statista: Number of World of Warcraft subscribers from 1st quarter 2005 to 1st quarter 2013 (in millions). [online]. [cit. 2013-04-14]. Dostupné z: <http://www.statista.com/statistics/208146/number-of-subscribers-of-world-of-warcraft/>

Šlerka, Josef. Vyhledávače jako nástroje pro měření sémantické podobnosti a vzdálenosti slov. *Ikaros* [online]. 2010, roč. 14, č. 6 [cit. 11.04.2013]. Dostupný na World Wide Web: <<http://ikaros.cz/node/6253>>. urn:nbn:cz:ik-006253. ISSN 1212-5075.