

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

Bakalářská práce

2020

Samuel Sadovský

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

**Sociologie komunit hráčů počítačových her a jejich
přesah do "offline" světa na příkladu *BlitzChung*
*Controversy***

Bakalářská práce

Autor práce: Sadovský Samuel

Studijní program: Sociologie a sociální politika

Vedoucí práce: Tremčinský Martin, Mgr

Rok obhajoby: 2020

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 31.7.2020

Samuel Sadovský

Bibliografický záznam

SADOVSKÝ, Samuel. *Sociologie komunit hráčů počítačových her a jejich přesah do "offline" světa na příkladu Blitzchung Controversy*. Praha, 2020. 59 s. Bakalářská práce práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra Sociologie Vedoucí diplomové práce Mgr. Martin Tremčinský.

Rozsah práce: 108 646 znaků včetně mezer

Abstrakt

V říjnu roku 2019 „otřásl“ herním světem incident tzv. *Blitzchung controversy*, ve kterém byl hongkongský profesionální hráč hry *Hearthstone* Ng Wai „Blitzchung“ Chung penalizován za vyjádření podpory demonstrujícím v Hong Kongu, tohoto jednání se dopustil během živého vysílání v rámci oficiálního turnaje. Chungovi bylo v podstatě odepřeno právo na svobodu slova. Z hlediska své významnosti se v herním prostředí jedná o unikátní případ jenž poukazuje na potenciální existenci kauzálního vztahu hra → reálný svět. V rámci práce je vztahům mezi herním světem a neherními oblastmi či subjekty (vzdělávání, státní sféra, politika a další) věnována pozornost prostřednictvím vybraných výzkumů a případů na které navazuje případová studie samotného incidentu *Blitzchung controversy* chronologicky popisující děj událostí a charakterizující zúčastněné aktéry. Doplňkem k případové studii slouží strukturované rozhovory s vybranými respondenty herního světa. Práce čerpá především z teorií zaměřených na hráče/ky a herní svět a snaží se naleznout odpovědi na otázky spojené s vlivem herního světa, jeho potenciálem jakožto prostředí pro politickou a jiné formy diskuze a relevancí herních komunit v lokálním a globálním diskurzu.

Abstract

In October 2019 the gaming world was „shaken“ by the so called *Blitzchung controversy*, an incident during which a professional player of the videogame *Hearthstone* Ng Wai „Blitzchung“ Chung was penalized after he supported the Hong Kong protestors during a live interview of an official tournament. Chung was basically denied the basic human right of free speech. Considering the importance of this incident in the context of the gaming world, it is a unique case which showcases the potential existence of the causal relationship of games → real world. This study showcases relationships between the gaming world and other nongaming areas and subjects (education, government, politics and others) which are presented using selected studies and cases which are further expanded by the case study based on the *Blitzchung controversy* that chronologically describes observed phenomena and characterizes participating actors. Structured interviews with selected respondents supplement the case study findings. This work mainly draws from theories that target gamers and the gaming world and tries to find answers to questions connected to the influence of the gaming world, its potential as an environment

suitable for political and other discussions and relevancy of gaming communities in the local and global discourse.

Klíčová slova

Online, offline, gaming, hry, hráči/ky, blitzchung, virtuální, komunita

Keywords

Online, offline, gaming, game, gamer, blitzchung, virtual, community

Title

Sociology of PC gamers and its overlap into the „offline“ world based on the *Blitzchung Controversy*

Poděkování

Chtěl bych poděkovat své rodině a přítelkyni za morální podporu; Mgr. Martinu Tremčinskému za vedení práce; doc. Mgr. Martin Hájkovi, Ph.D. za pomoc v rámci kurzu Bakalářského semináře. V neposlední řadě také všem respondentům, kamarádům a známým z herního světa a průmyslu.

Obsah

1 Úvod	10
2 Teoretická část.....	10
2.1 Vymezení her, herního světa a hráčů/ček	11
2.1.1 Hry a herní svět	11
2.1.2 Hráči a hráčky	13
2.2 Výzkumy zaměřené na herní prostředí	20
2.2.1 Sociální kapitál - Zhong, Z.-J. (2011)	21
2.2.2 Etnografie uvnitř virtuálního herního světa – Bainbridge, William Sims (2012).....	22
2.2.3 Sociální a kulturní význam her – Crawford, Gosling, Light (2011)	22
2.3 Hry v profesní a vzdělávací sféře.....	24
2.3.1 Gamifikace	24
2.3.2 Minecraft, Bury Me My Love, This War of Mine	25
2.3.3 Charles Games.....	28
2.4 Vztah her a státní sféry	28
2.4.1 Konflikt - hazard	28
2.4.2 Podpora – odvíjí se od lokality.....	29
2.4.3 Potenciál – plně nevyužit	30
2.5 Prosazování politických a jiných zájmů skrze hry a digitální svět	30
3 Metodologie.....	34
3.1 Motivace k danému tématu.....	34
3.2 Výzkumné otázky, předpoklad	35
3.3 Metody výzkumu	36
3.3.1 Případová studie	36
3.3.2 Strukturované rozhovory – charakteristika rozhovorů.....	37
3.3.3 Strukturované rozhovory – charakteristika participantů	37
3.4 Doplnění o dostupné prameny	38
4 Empirická část	39
4.1 Případová studie – průběh Blitzchung Controversy	39
4.1.1 6.10.2019.....	39
4.1.2 7.10.2019	40
4.1.3 8.10.2019.....	40
4.1.4 9.10.2019.....	42
4.1.5 10.10.2019.....	42

4.1.6 Pozdější události.....	43
4.2 Identifikování aktéři – charakteristika a postoje.....	45
4.2.1 Activision Blizzard.....	45
4.2.2 Ng Wai „Blitzchung“ Chung.....	45
4.2.3 Hráči, veřejnost	45
4.2.5 Politické osobnosti	46
4.2.4 Média.....	46
4.3 Shrnutí dopadů.....	46
4.4 Odborný názor	46
4.4.1 Obecný pohled na Blitzchung controversy a jemu podobné incidenty.....	47
4.4.2 Prosazování politických zájmů v herním prostředí.....	49
4.4.3 Hry jako politická aréna	50
4.4.4 Relevance herní komunity.....	52
4.4.5 Proměny pohledu na hry a hráče/ky v čase	53
4.4.6 Shrnutí odborných názorů	55
5 Závěr.....	55
6 Použité zdroje	58
6.1 Bibliografické zdroje	58
6.2 Internetové zdroje	62
7 Seznam příloh.....	67
8 Teze bakalářské práce.....	68

1 Úvod

V říjnu roku 2019 „otřásl“ herním světem incident tzv. *Blitzchung controversy*, ve kterém byl hongkongský profesionální hráč hry *Hearthstone* Ng Wai „Blitzchung“ Chung penalizován za vyjádření podpory demonstrujícím v Hong Kongu, tohoto jednání se dopustil během živého vysílání v rámci oficiálního turnaje. Chungovi bylo v podstatě odepřeno právo na svobodu slova. Z hlediska své významnosti se v herním prostředí jedná o unikátní případ jenž poukazuje na potenciální existenci kauzálního vztahu hra → reálný svět. V rámci práce je vztahům mezi herním světem a neherními oblastmi či subjekty (vzdělávání, státní sféra, politika a další) věnována pozornost prostřednictvím vybraných výzkumů a případů na které navazuje případová studie samotného incidentu *Blitzchung controversy* chronologicky popisující děj událostí a charakterizující zúčastněné aktéry. Doplňkem k případové studii slouží strukturované rozhovory s vybranými respondenty herního světa. Práce čerpá především z teorií zaměřených na hráče/ky a herní svět a snaží se nalézt odpovědi na otázky spojené s vlivem herního světa, jeho potenciálem jakožto prostředí pro politickou a jiné formy diskuze a relevancí herních komunit v lokálním a globálním diskurzu.

2 Teoretická část

Při prvotním vyhledávání zdrojů a jejich následné rešerši vyšlo najevo, že mnou zvolené téma vztah hra → reálný svět, není častým předmětem (zejména sociologických) výzkumů. Již nyní lze tedy položit hypotetickou otázku, zda-li vůbec takový vztah existuje a právě potvrzení či vyvrácení této hypotézy je jedním z hlavních cílů dané práce. Pokud bychom diskutovali rozdělení typů studií zaměřených na hry, lze vycházet z klasifikace Dr. Anne-Mette Bech Albrechtslundové, která definuje tři zásadní oblasti výzkumu – „... *game studies today can be seen as dominated by three interacting and mutually informed perspectives: the sociological/ethnographical, the theoretical/aesthetical, and the technical/design-oriented.*“ (Albrechtslund, 2008) Autorka rovněž zdůrazňuje fakt, že v mnoha případech je diferenciováno zaměření na *hru* a zaměření na *hráče/ky*. Herně zaměřené výzkumy jsou běžnou praktikou troufám si tvrdit, že i daleko více, než v sociologii, jsou uskutečňovány v jiných vědách (technicky orientované výzkumy). Jako

příklad zde lze uvést i psychologické výzkumy zaměřené na korelaci mezi hraním násilných videoher a střelbami na školách, populární zejména díky medializaci. V rámci sociologických výzkumů her, jenž jsou stěžejní pro mojí práci, dominují studie Garryho Crawforda či W.S. Bainbridge, kterým jsou věnovány některé z následujících kapitol.

Teoretická část má za cíl vymezit herní prostředí a hráče/ky; vysvětlit a prostřednictvím vybraných výzkumů a případů poskytnout pohled na vztahy, ve kterých figurují hráči/ky, hry, herní vývojáři, politické či akademické subjekty a další relevantní aktéři. Poslední kapitola zkoumá vliv politických zájmů uvnitř herního prostředí, tématický okruh do kterého spadá mnou provedená případová studie.

2.1 Vymezení her, herního světa a hráčů/ček

2.1.1 Hry a herní svět

Aby nedošlo k nedorozumění a zbytečnému opakování slov napříč celou prací je potřeba jasně stanovit mantinely *herního světa* a určit, jací aktéři, situace či další subjekty do něj spadají. Již při prvotní interpretaci může dojít ke dvěma zásadním nedorozuměním. Nejprve je nutné podotknout, že ve všech variantách odkazuje slovo *hra* na zábavné virtuální prostředí, na virtuální produkty (hry) a komunity spojené s nimi. Tato náležitost o to více zásadnější, bavíme-li se o anglickém tvaru tohoto slova – *game*. Mnoho významných světových organizací by mohlo svým názvem zdánlivě evokovat příslušnost ke *hrám* ve smyslu, ve kterém jsou *hry* interpretovány v dané práci, avšak subjekty jako např. American Gaming Association (AGA), Australian Gaming Council (AGC) či britská organizace Betting and Gaming Council nikterak nesouvisí s videohrami. Ve všech případech se jedná o instituce, které určitým způsobem kontrolují, regulují a provádí audity v hazardním průmyslu, především pak ve velice výdělečné sféře online kasín.

Uchýlíme-li se k objasnění otázky *Co to je videohra?* ze sociologického úhlu pohledu, můžeme dle Crawforda (2012) pojednávat o *hrách jako médiích* (jedná se o obsah, který konzumujeme) a *hrách jako hrách* (hry jako hry které mají pravidla, hráče, cíle, různé výsledky, valorizaci výsledků a dopady). Sám Crawford však připomíná, že zejména v moderním, rychle se vyvíjejícím světě, se význam her neustále proměňuje – „*Similarly, the meaning of a video game comes not just from the game itself, but also reviews and comments written about it, opinions offered by friends and family, advertising*

and promotional material and a whole myriad of other sources and texts. Hence the meaning of a video game will always be a complex social construction.“ (Crawford, 2012)

V rámci objektivitu nelze zapomenout i na jiné typy rozdělení her z hlediska stylu , žánru , a dalších charakteristik, která však nesou spíše technický charakter a pro účely práce nejsou zásadní.

Druhou interpretační chybou která může nastat, zejména pokud předpokládáme čtenářskou neznalost daného tématu a oblasti, je vnímání *herního světa* jakožto ryze virtuálního prostředí (virtuálního světa, virtuální vesnice, virtuálního města či místnosti), ve kterém se hráči střetávají. Pro účely práce je *herní svět* pojímán jednak jako výše upomenuté virtuální prostředí a jednak jako sociální sféra do které spadají veškeré offline aktivity hráčů – tedy svět herního průmyslu, akcí, konferencí, atd. V rámci digitálního prostředí, potažmo Internetu, je přesah her velmi citelný a je třeba si uvědomit, že diskuzní fóra (Reddit¹, 4Chan² a další), sociální sítě (Facebook, Twitter, Instagram) či mediální webové stránky (Youtube, zpravodajské servery) jsou s hrami úzce spjaty a nelze přesně určit kde se v prostředí Internetu nachází hranice *herního světa*. Hra sama sebou představuje téma které je uvnitř internetového prostředí uchyceno různými způsoby v závislosti na povaze, času, okolnostech a atmosféře (hra jako prostředek zábavy, hra či událost spojená s danou hrou jako politické či sociální téma, atp.). Co se týče prostředí skutečného, chcete-li reálného, zde je možné herní svět přirovnat ke kombinaci světu sportu a filmového, potažmo zábavního průmyslu. Prvky, kterými se vyznačuje sportovní odvětví jsou charakteristické pro prostředí elektronického sportu (eSportu) – profesionální hráči, týmy, organizace, asociace, turnaje, akce, investoři, sponzoři, apod. Z průmyslu filmového a zábavního si pak reálný herní svět propůjčuje veletrhy, festivaly, premiéry, konference a další druhy společenských akcí. Pochopitelně v herním světě figurují samotní konzumenti (tedy hráči), tvůrci produktů (vývojáři), média (herní zpravodajové). Nelze rovněž zapomenout na fakt, že herní svět, jeho vývoj, posun a progres je úzce závislý na počítačovém, mobilním průmyslech a digitálním prostředí obecně. Za účelem zjednodušení výkladu je *svět* v následujících pasážích práce diferenciován jako *virtuální herní svět* a *reálný herní svět*.

¹ Internetové diskuzní fórum.

² Anonymní internetové diskuzní fórum.

2.1.2 Hráči a hráčky

Definovat skutečného „hráče/ku“ není jednoduché. Pokud již v úvodu potenciální studie stanovíme, že se jedná o výzkum mobilních her, je patrné, že pojednáváme o hráčích, kteří danou aktivitu provozují prostřednictvím chytrých telefonů či tabletů. Ovšem v (mém) případě, kdy diskutujeme sociologické aspekty komunity jenž se nechala slyšet napříč virtuálním i reálným herním světem v souvislosti s konkrétním případem (Blitzchung controversy), je potřeba brát ohled na všechny typy hráčů/ček (už jen z toho důvodu, že hra, která je jádrem studia, je vydávána jak na mobilní zařízení, tak i na počítače), ale zároveň se nesmí opomíjet fakt, že i v herní komunitě, která se zevnějšku může jevit jako chaotická a dizorganizovaná existují určité diference a typologie jenž vzešly jak z vnitřních diskuzí, tak i vnějších studií.

Nejznámějším případem rozdělení, potažmo „rasismu“ uvnitř virtuálního herního světa je samozvaně deklarovaná komunita *PC Master Race* – komunita hráčů/ček a příznivců primárně počítačových her a počítačů. Iniciativa, která vznikla 1. května 2011 jakožto recesistní reakce na boj konzolí Xbox a Playstation, má svá vlastní nepsaná pravidla, historii i reálné a virtuální společenské akce. V krátkosti objasním hlavní příčinu vzniku – zmíněná „válka“ konzolí je z pohledu PC komunity přinejmenším úsměvná neboť v době vzniku iniciativy *PC Master Race* i dnes je stolní počítač v poměru cena/výkon a díky celé řadě dalších výhod (které daná komunita uvádí na svých webových stránkách)³ objektivně výhodnější a lepší platformou, zejména pro technicky zdatnější jedince. Zprvu žertovná komunita, nesoucí rysy rasismu, která označuje *konzolisty* jako *peasants* (sedlák či rolník, zaměrné hanobné označení) či *plebs* (měšťan nešlechtického původu, opět záměr hanobit konkrétní jedince), může působit agresivně a bezohledně vůči jiným členům obecné herní komunity. Ve skutečnosti se však jedná o velmi přívětivou a příjemnou komunitu jejímž hlavním cílem je šíření osvěty mezi ostatními členy obecné herní komunity a rozšíření řad hráčů PC her a uživatelů stolních počítačů. Jakožto komunita, která prosazuje své zájmy a postoje, má i *PC Master Race* ve svých řadách radikální jedince jenž jsou opravdovými puristy a vůči ostatním hráčům se chovají povýšeně, vulgárně či agresivně. V posledních letech je však v rámci samotné iniciativy, která

³ PC Master Race, *Guide* [online] [zdrojováno dne 31.7. 2020]. Dostupné z: <https://pcmasterrace.org/guide>

dostala určitou strukturu a organizační síť, vyvíjena snaha takové radikály potlačovat a naopak dávat prostor civilizované diskuzi a edukativě ohledně počítačových her a technologií.

Obecně se samotní hráči/ky neschylují k vědeckým a typologickým rozdělením a daná oblast mnohdy není primárním tématem hráčského diskurzu. Běžný hráč/ka by na otázku ohledně rozdělení komunity diferencioval hráče/ky pravděpodobně na bázi zaujatosti a frekvence hraní, tedy *hardcore* a *casual*. Pro snažší porozumění lze proložit paralelu do světa sportu a srovnat hráče s např. fanoušky fotbalu. Pod *hardcore* hráčem/kou si můžeme představit fanouška, který pravidelně sleduje zprávy spojené s jeho oblíbeným týmem (hráč/ka sleduje novinky spojené s hrou či vývojáři dané hry), pravděpodobně vlastní permanentní lístek a nevynechá žádný ligový zápas (hráč/ka kupuje nová rozšíření do hry, vlastní *season pass*), vlastní (velmi pravděpodobně podepsané) fanouškovské předměty jako např. klubovou šálu (hráč/ka vlastní herní předměty – oblečení, nádobí, samolepky, figurky, apod.). Hráč/ka *casual* je reprezentován fanouškem který vnímá fotbal jako občasnou formu zábavy (pro hráče/ku jsou hry relaxací), netráví čas sledováním novinek spojených s jeho oblíbeným týmem a informace o jeho oblíbeném týmu jsou omezené – nezná hráče, sestavu, trenéra, statistiky, apod. (hráč/ka hry se neorientuje ve strategiích či terminologiích spojenou s danou hrou). Dalších indikátorů, které by rozlišovaly *hardcore* a *casual* hráče/ky je nepřeborné množství a společně s navazující typologií by tvořil jejich rozbor téma hodné rozsahu disertační práce. Pro již existující, vědecké rozdělení a typologii hráčů/ček je tedy nejlepší se uchýlit k dostupným studiím.

Po agregaci studií jiných autorů se Crawford (2012) v kapitole *Who plays video games?* z knihy *Video Gamers* (2012) věnuje nejčastějším přístupům ke studii hráčů a dostupným typologiím. Základní čtyři oblasti jsou definovány na bázi otázek:

- Jaké (stereo)typy hráčů/ček existují?
- Jaká je demografie hráčů/ček založená na statistických průzkumech s velkým množstvím dat?
- Kdo nehraje? Kdo je sociálně či jinak vyloučen z komunity a na základě čeho?
- Jaké koncepty a typologie hráčů/ček existují?

Stereotypizace hráčů/ček je jedním z důvodů proč je právě na celou tuto komunitu pohlíženo jako na osoby, které mrhají svým časem a často jsou hráčům/kám přisuzovány dehonestující, hanobné či jinak pohoršující charakteristiky. Mezi nejčastější stereotypy patří sociální vyloučení (hráči/ky mají menší sociální síť v reálném světě, menší

sebevědomí, apod.) či agresivita (násilným hrám je přisuzována zvýšená agresivita u adolescentů). Posílení těchto stereotypů napomohly např. i dřívější reklamy spojené s hrami a herními předměty kdy je jako nejčastější uživatel vyobrazován mladík běloch. Tento stereotyp byl o to více zesílen incidenty z reálného světa – např. školní střelbou v Columbine z roku 1999, pachatelům které byla přisuzována zvýšená agresivita způsobená hraním násilných her. Tento incident vyústil v neúspěšnou žalobu pozůstalých vůči několika velkým herním studiím (Activision, Sony, Sega, Nintendo a další) a konkrétně hře Doom. Ovšem mnohé studie hráčů naopak dokazují, že pravidelné hraní zlepšuje motoriku a koordinaci (Orosy-Fildes, 1989), sociální schopnosti a dovednosti či reakční dobu (Kuhlman, Beitel 1991). Negativní stereotypy zmíněné výše a jim podobné, jejichž význam je mnohdy amplifikován masmédií, se nejlépe vyvrací pomocí demografických a statistických průzkumů, které staví stranou veškerou polemiku a doměňky a jasně poukazují na to kdo a v jakém podílu hraje hry (Crawford, 2012)

Lze provést přesný demografický výzkum zaměřený na hráče/čky? Dle mého názoru opomíjí Crawford (2012) fakt, že v drtivé většině případu je jedinec, který vystupuje ve virtuálním herním světě skryt za konkrétní přezdívku a jen velmi obtížně se ověřuje totožnost doložená hráčem/čkou (pokud se nejedná např. o ověření platební karty). Každý respondent tedy zkreslovat statistiky např. záměrným uvedením jiného pohlaví. Crawford (2012) upozorňuje, že velké množství demografických průzkumů pochází z tzv. šedých zdrojů či šedé literatury, tedy akademicky neověřených pramenů s potažmo nejasnou či netransparentní metodologií. O transparentní sběr dat v reálném čase o hráčích/kách se již dlouhodobě snaží Steam, největší videoherní platforma a distributor na světě s více než 75% podílem na trhu⁴. Prostřednictvím webového rozhraní Steam Stats poskytuje Steam aktuální počet online hráčů/ček v rámci platformy, počty hráčů/ček právě hrajících konkrétní hry, přesné informace o technické vybavenosti uživatelů (jejich hardware) či aktuální výtíženost sítě mezi servery Steamu a konkrétními státy. Všechny statistiky jsou sbírány na základě předchozího souhlasu v rámci všeobecných obchodních podmínek, se kterými uživatelé souhlasí v momentě, kdy se na platformě registrují. Ke sběru dat ohledně hardware je vyžadován samostatný souhlas. Sběr těchto konkrétních statistik, které se

⁴ ZUCKERMAN, Arthur. 75 Steam Statistics: 2019/2020 Facts, Market Share & Data Analysis

CompareCamp.com [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://comparecamp.com/steam-statistics/>

mohou zprvu jevit jako sociologicky irelevantní, provádí Steam pravděpodobně z toho důvodů, že jsou jednoduše přesné. Data ohledně připojení a aktivit v rámci platformy či jednotlivých her putují skrze samotné servery Steamu a jsou tedy neměnné. Informace ohledně hardware sbírá po souhlasu Steam automaticky prostřednictvím požadavku, který platforma zasílá počítači daného uživatele/ky (uživatel/ka nic nevyplňuje ručně). Sekundární analýzou sesbíraných dat je potenciálně možné určit jaká je finanční situace hráčů, resp. kolik peněz jsou hráči ochotni investovat do svých počítačů (hodnota jejich hardware na trhu, silnější hardware – vyšší cena) či ve kterých světových státech je hráčů nejvíce (traffic⁵ na síti). Lze spekulovat, že nejpřesnější data o hráčích/kách má Čína, která v některých případech vyžaduje při registraci do her vyplnění údajů z dokladu totožnosti (číslo, adresu, datum narození, apod.) – např. ve hře Counter-Strike: Global Offensive Perfect World Edition⁶. Prohloubení znalostí o demografii hráčů/ek je předmětem i českých výzkumných institucí. Naposledy věnoval hráčům/kám pozornost Český statistický úřad a to v rámci studie *Využívání informaních a komunikaních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci z roku 2018* provedené na 7639 respondentech. S ohledem na celkovou populaci hraje v ČR hry 30 % mužů a 16 % žen, podílově největší skupinu tvoří jedinci ve věku 16-24 let. V české herní populaci se objevuje poměrně zajímavý, i když logicky předvídatelný trend – s přibývajícím vzděláním klesá zájem o hraní. V jiných oblastech digitální (internetové) aktivity, se však projevuje trend opačný (např. u nákupů v eshopech). (ČSÚ, 2018) Obecně jsou však demografické studie hráčů nedocenenou disciplínou, která by si zasloužila náležitou míru pozornosti, zejména pokud pojednáváme o mezinárodních a komplexnějších výzkumech – „... *it is certainly the case that a lot less is known about the demographics of video gamers outside of the Anglophone world, and certainly more cross-national and cross-cultural research is necessary.*” (Crawford, 2012, s. 53)

V oblasti výzkumu „nehráčů/ek“ dominují témata vyloučení žen (stereotyp her jako dominanty mužského pohlaví), sociálního postavení (níže sociálně postavení jedinci si nemohou překonat vstupní finanční bariéru – nákup hry, zařízení, apod.), fyzického či mentálního postižení jakožto bariéry neumožňující hraní a postavení a vnímání členů LGBTQ+ komunity v rámci herního prostředí. Zejména v posledních letech byly ve všech

⁵ Pohyb dat v rámci sítě.

⁶ Verze hry CS:GO speciálně upravená pro čínský trh.

těchto oblastech vyvynuty kroky k integraci daných znevýhodněných jedinců. Pokud pomineme stereotyp her jako disciplíny dominované muži, nelze ignorovat fakt, že jedinci, kteří se zajímají o technologie, počítače a IT sféru mají holt lepší předpoklady pro to být či se stát hráčem/kou. Učinění tzv. STEM⁷ oborů více přitažlivými pro ženské pohlaví je již delší dobou „horkým tématem“ akademické sféry což dokládá fakt, že prozatím je podíl mužů v daných oborech a tudíž i jejich potenciální podíl v herní komunitě vyšší. Různorodost (žánrová, stylistická, platformní⁸ a další) her a integrační projekty podobné Girls Make Games (GMG)⁹ však dávají ženám a dívkám stále více možností se stát členkami herních komunit či jednoduše hráčkami a zájem o hry u ženského pohlaví neustále roste (jedná se o trend, který pozoruji i ze svého okolí). Sociální stratifikace se na herním prostředí podepisuje dvěma primárními způsoby – jednak rozděluje hráče po finanční stránce (někteří si nemohou dovolit koupit zařízení potřebného ke hraní či konkrétní hru) a jednak stanovuje určité predispozice (dětem z vyšších sociálních tříd jsou častěji kupovány logické hry, hádanky a nenásilné tituly naopak dětem středních tříd často rodiče pořizují hry s násilnou, městskou či vojenskou tematikou). (Greenfield, Cocking, 1996) (Crawford, 2012)

V otázce mentálního či fyzického postižení jsou hry vnímány jako prostředek, který může dotyčným pomoci realizovat některé své zájmy a hobby, které již nelze provozovat v reálném životě (např. sport, hra na hudební nástroje) a rovněž upevnit jejich sociální postavení (rozšiřování své sociální sítě, budování sebevědomí, apod.) (Green, Bavelier, 2006). I v tomto ohledu byl zejména v oblasti hardwaru a softwaru učiněn velký posun – speciální ovladače či periférie, technologie text-to-speech¹⁰, režimy pro barvoslepe, apod. Začleňování mimo jiné pomáhají i projekty obdobné výše zmíněnému GMG – organizace Permastunned Gaming je herní komunitou, která spojuje hráče s mentálními i fyzickými postiženími.

Členům LGBTQ+ komunity je z mého pohledu věnována pozornost přímo a nepřímo. Jako přímou podporu LGBTQ+ vnímám změny provedené vývojáři uvnitř her na základě požadavků vznesených touto komunitou (viz. např. rozšíření možnosti výběru pohlaví, rasy

⁷ Science, technology, engineering and mathematics – zkratka pro technické obory.

⁸ Herní platformy z hlediska zařízení – konzole, počítače, mobilní telefony, atd.

⁹ Girls Make Games [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.girlsmakegames.com/>

¹⁰ Automatické čtení textu, technologie využívaná zejména slepými hráči.

a barvy pleti ve hře World of Warcraft¹¹) či akce pořádané pro či ve spolupráci s touto komunitou, např. Steam LGBTQ+ sale – slevová akce na platformě Steam během které byl dán prostor výhradně hrám které mají určitou spojitost s touto komunitou (hry od vývojářů-homosexuálů, hry s LGBTQ+ tematikou, atd.). Nepřímá podpora LGBTQ+ a jiných menšin (etnických, národnostních a dalších) se nejčastěji projevuje zejména rozšířením možností úprav postav a předmětů ve hrách (možnost použití LGBTQ+ vlajky na autě či domě ve hře, zvolení vlastního genderu, úprava barvy pleti, apod.). Posledním přístupem ke studii hráčů a hráček je se opírá o koncepty a typologie. Právě do této části lze zařadit výše zmíněné rozdělení na *hardcore* a *casual* hráče. Nejznámějším a dodnes v různých úpravách a variacích používaným je rozdělení dle Bartla a kol. (1996) které je založeno na principu očekávání, chování a přístupu ke hře (zejména orientované na MMORPG¹² hry) – každý hráč/ka se díky svým aktivitám uvnitř hry a aspektům, které ve hře nejvíce vyhledává, zařadí do jedné z následujících kategorií:

- *Achievement within the game context* – hráči/ky, které primárně zajímá dosahování cílů, plnění úkolů, potažmo dokončení všech úkolů včetně těch vedlejších, aby hru splnili na 100 % (pokud je to možné).
- *Exploration of the game* – hráči/ky, kteří si libují v poznávání virtuálního herního světa, experimentují s herními mechanikami (záměrně hledají chyby, tzv. bugy¹³ či exploits¹⁴) za účelem odhalení částí virtuálního herního světa, které hráčům nejsou běžně přístupné.
- *Socializing with others* – hráči/ky, pro které je hlavním zprostředkovatelem zábavy uvnitř virtuálního herního světa socializace – rádi komunikují, přátelí se, vyhledávají spojence pro své virtuální výpravy a mají rádi i roleplay¹⁵.
- *Imposition upon others* – hráči/ky, kteří se vnucují či povyšují nad ostatní, mnohdy za účelem znepríjemnění herníhožitku ostatních. Do této kategorie však spadají i

¹¹ PARRISH, Ash. World Of Warcraft's Improved Character Creator Will Enable A Lot More Diversity. *Kotaku* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://kotaku.com/tell-your-own-story-with-world-of-warcraft-shadowlands-1844328247>

¹² Massively multiplayer online role-playing game. Online hra pro více hráčů s prvky rolí.

¹³ Chyby ve hrách zapříčiněné chybou ve zdrojovém kódu.

¹⁴ Chyby ve hrách, které vznikají využitím herních mechanik.

¹⁵ Hraní role, v kontextu her hraní za určitou postavu.

neagresivní formy vnučování, jako např. pomoc jiným hráčům (pomáhající hráč je více zkušený, proto se povyšuje).

Na základě Bartlových kategorií byly rozpracovány další typizace, které rozvádí původní myšlenku a obohacují ji o nové typy hráčů či upravené charakteristiky (Bartlův koncept je z roku 1996 a logicky tedy prošel po boku vývoje a modernizace her patřičnou změnou). Jackson (2008) definuje dokonce 8 typů hráčů/ček (*explorer-investigator, self-stampers, social climbers, fighters, collector-consumers, power-users, life-system builders, nurturers*) které doplňuje o konkretizace toho co dané typy hráčů/ek ve hře nejvíce zajímá (řešení úkolů, prezentace sebe sama v herním světě, postavení v sociální struktuře virtuálního herního světa, násilí či boje, sbírání virtuálních předmětů, znalost virtuálního herního světa, kreativita a tvorba, dohled nad svojí virtuální postavou), kdo do této kategorie (z hlediska demografie) bude spadat (děti, dospělí, muži/ženy, apod.) a jaké jsou jejich hlavní charakteristiky (jak ke hře přistupují, jak se uvnitř virtuálního herního světa chovají, apod.). (Crawford, 2012)

Zmíněné kategorizace jsou i nadále upravovány na základě možností samotné hry (pokud ve hře není možné bojovat, logicky nebude přítomen typ *fighter*) a potřeb vývojáře, distributora či jiné třetí strany. S myšlenkou úprav původních Bartlových typů pracuje Will Luton (2013), který na hráče kategorizuje na základě možnosti jejich monetizace v rámci free-to-play¹⁶ her. Tzv. *achieverům* (první Bartlův typ) se vývojář snaží prodat prostředky, pomocí kterých hráči/ky postupují hrou; *socializerům* předměty (lépe vypadající oblečení, unikátní či exkluzivní předměty, které nemá žádný jiný hráč/ka, apod.); *killerům* (tedy *fighterům*) zbraně lepší, než ty dostupné zdarma; *explorerům* herní obsah (další části virtuálního herního světa, rozšíření, apod.). (Luton, 2013)

Účelem této části bylo zkráceně a koncentrovaně vysvětlit určité pohledy na hráčskou komunitu a alespoň částečně zodpovědět otázku *Kdo je (video)hráčem/kou?* Jak jsem již zmiňoval v několika předcházejících pasážích, přiblížit pojem *hráč/ka* ať už na základě demografie, dostupných konceptů či jiných charakteristik je poměrně obtížné z několika důvodů – anonymita uvnitř virtuálního prostředí zamezuje konkrétní identifikaci jednotlivců, koncepty hráčů/ek použité u jednoho herního žánru (MMORPG) nemusí být aplikovatelné na žánr druhý, sběr dat je složitý / data pochází ze šedých studií. Odlišné pohledy na tuto oblast výzkumu jen zřídka zohledňují faktor posunu, vývoje a změny.

¹⁶ Hry, které je možné hrát zdarma.

Typologie a koncept aplikovaný na 16letého hráče nemusí být aktuální v době, kdy je stejnému hráči 30 let. Je pravdou, že povětšinu času bude platit původní stanovená typologie a konkrétní hráč se málokdy vychýlí ze své oblasti zájmu (bude tedy hrát např. primárně MMORPG hry) a pravděpodobně bude vyhledávat hry, které mu umožní provozovat jeho oblíbenou aktivitu (např. socializaci), avšak nelze konkrétnímu jedinci přisuzovat natrvalo tu či onu kategorii, neboť s postupem času, mentálním i životním vývojem zajisté dojde ke změně zájmů a frekvence hraní ať už z důvodu časové vytiženosti, technologické změny, posunu v sociální sféře a řadě dalších faktorů, které nelze opomíjet.

Kdo je tedy, pro mé účely, považován za *hráče/ku*? Povaha této práce nevyžaduje určitou konkretizaci *hráče/ky*, poněvadž svůj názor a nesouhlas s postoji některých aktérů z následující případové studie vyjadřovali *hráči/ky* jak uvnitř virtuálního i reálného herního prostředí, tak i na sociálních sítích a v reálném světě, tudíž na *hráče/ky* pohlížíme rovnocenně, bez rozdílu v tom jak přistupují ke hraní (typologie, koncepty), bez restrikcí z hlediska demografie (žádná věková hranice, omezení na konkrétní stát, pohlaví, apod.) a bez ohledu na to zda jsou či nejsou součástí některé z menšin, jsou postižení či jinak znevýhodnění.

2.2 Výzkumy zaměřené na herní prostředí

Videoherní svět je poměrně mladým prostředím, které dle mého názoru prozatím není pro akademickou obec příliš přitažlivé. Agregací významných výzkumů a jejich výstupů chci upevnit svoji obhajobu her a jejich světů (reálného i virtuálních) jakožto slibných zdrojů nových poznatků a teorií přínosných nejen pro obor sociologie. Nicméně, komplementární vztah her a sociologie může být velice přínosným pro obě strany – „*to recognize more fully that sociology has a number of theoretical tools and research parallels which can prove useful in the analysis of video games, video gamers and video gamer cultures.*“ (Crawford, 2012) V rámci práce plnily následující výzkumy i funkci jakési „sondy“ do prostředí videoherních studií, pomocí které jsem se snažil identifikovat vztahy mezi virtuálním herním světem a reálným světem a rovněž určit směr efektů či dopadů pozorovaných v rámci jednotlivých studií (vztahy reálný svět → hra, reálný svět ↔ hra a reálný svět ← hra).

2.2.1 Sociální kapitál - Zhong, Z.-J. (2011)

Tématem článku *The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital* je sociologický výzkum provedený na 232 čínských hráčích MMORPG her. Předmětem zkoumání je vztah

Hypotézy

- H1a. Collective MMORPG play will have a positive impact on gamers' online bridging social capital.
- H1b. Collective MMORPG play will have a positive impact on gamers' online bonding social capital.
- H2a. The online bridging social capital will have a positive impact on the offline bridging social capital.
- H2b. The online bonding social capital will have a positive impact on the offline bonding social capital.
- H3a. Collective MMORPG play will have a positive impact on gamers' online civic engagement.
- H3b. Online civic engagement will have a positive impact on offline civic engagement.

Výzkumné otázky

- RQ1: How will collective play influence gamers' offline bridging social capital?
- RQ2: How will collective play influence gamers' offline bonding social capital?
- RQ3: How will collective play influence gamers' offline civic engagement?

online a offline sociálních kapitálů těchto hráčů a je kladen důraz na efekty skupinového hraní, které by mělo tento vztah zpevňovat.

Výběr respondentů byl proveden metodou snowball, první dotazníky byly zaslány 45 hráčům, ti následně doporučili další potenciální respondenty. Baterie otázek obsahovala otázky zaměřené na frekvenci společného hraní, délku společného hraní, velikost gildy, frekvenci společných aktivit v gildě týdně apod. Výslednými daty byly potvrzeny hypotézy H1a, H1b, H3a. Pravdivost hypotéz H2a a H2b se s pomocí dat nepodařilo potvrdit. Jednou z příčin pro „zamítnutí“ hypotéz H2a a H2b může být složitá měřitelnost skutečných následných setkání *offline* a zároveň fakt, že online hry sblíží osoby od sebe výrazně vzdálené, proto je jejich *offline* schůzka v mnoha případech málo pravděpodobná. (Zhong, 2011)

Nicméně jedním ze zjištění výzkumu však je fakt, že online hry mají schopnost utvářet a rozvíjet offline sociální kapitál jedince. V případě MMORPG her se díky kooperaci tyto vazby v síti stávají o to významnějšími, protože se nejedná pouze o prosté přátelství – „*Some of the in-game relationships may develop into online friendships. Different from other online friendships that are created merely by online communication, these newly established strong ties in MMORPGs are based on collaboration and shared gaming experiences, thus the actor.*“ (Zhong, 2011, s. 2360)

2.2.2 Etnografie uvnitř virtuálního herního světa – Bainbridge, William Sims (2012)

William S. Bainbridge je (aktuálně 80letý) americký sociolog, který na základě více než 2300 hodin strávených hraním hry World of Warcraft napsal etnografický deník psaný z mnoha pohledů – jednak je autor sám s hrou velice dobře obeznámen, a jednak prokládá text pasážemi z pohledu nestranného pozorovatele (vkládá do textu přepisy komunikace z herního komunikace (chatu), snímky obrazovky – ekvivalent fotografie v reálném světě, apod.). Bainbridge o hře mluví jako o dobrém zdroji pro porozumění západní civilizaci, protože je postavená na kultuře a tradicích západu a spojuje minulost a budoucnost. „*World of Warcraft is no more a game than the surrounding world is; both have qualities of game, and of drama, and of many other metaphors. Precisely because it provides a different environment, it can teach us things about people we might not notice in their home environment, and it poses possible alternatives for the future of the world at large. In virtual worlds, human beings can partly transcend the limitations of daily life, and gain new perspectives on the challenges and choices we face.*“ (Bainbridge, 2012, s. 226)

2.2.3 Sociální a kulturní význam her – Crawford, Gosling, Light (2011)

Jedná se o rozsáhlou publikaci, která zdůrazňuje význam her v rámci sociologie a disciplíně virtuální sociologie – „*Put simply, video gaming and Internet use are not separate domains or worlds, but rather a (frequently, relatively small) part of peoples' everyday lives, social patterns and interactions, and it is important that we understand them as such.*“ (Crawford, 2011, s. 11). Lze pozorovat vztah reálný svět → hra - postavy, které si lidé vytváří uvnitř online her jsou odrazem jejich názorů a rozšířením jejich offline identity do online identity. V rámci studie je zohledněn i typický charakter mnoha MMO her – dříve nebo později je hráč/ka nepřímo nucen/a spolupracovat s ostatními za účelem dosažení cílů – „*Second, many MMORPGs involve both more formal and long-term group (often called 'guilds') memberships, as well as more temporary associations, such as 'hunting parties.*“ (Crawford, 2011, s. 11) Osoby na vedoucích pozicích v takových gildách¹⁷ často disponují schopnostmi a dovednostmi srovnatelnými s vysokými

¹⁷ Gilda je obdobou týmu či klanu (jedná se o společenství, menší skupinu).

manažerskými pozicemi – „*Third, MMORPGs can often involve complex planning, organization and strategizing, again all of which are often best undertaken in written form.*“ (Crawford, 2011, s. 11) Studii manažerských schopností hráčů/ek se věnuje i Prax (2011). Sociologické prvky jako nepsaná pravidla, zásady komunity a její struktura jsou často produktem komunity (lidí, hráčů), nikoliv původním záměrem a produktem vývojářů hry. Samospráva a sociální kapitál jsou zásadními faktory vnitroherní socializace:

- „*Reputation is built up through interactions with other gamers. Reputation is not an external and objective ‘social fact’ (Durkheim 1982), but rather largely exists in, and through, our interactions with others, and in their opinions of us; in that, it is a component of social capital (see Delamere, in this book), and to some extent, also cultural capital (Bourdieu 1984).*“ (Crawford, 2011, s. 13)
- „*As stated by Taylor, to gain access to a guild, individual gamers have to develop a certain level of reputation. This involves learning and demonstrating knowledge and expected patterns of behaviour (cultural capital) and making, and again utilizing, the ‘right’ (i.e. beneficial) social networks (social capital).*“ (Crawford, 2011, s. 13)

Tyto vybrané výzkumy, které se nejvíce blíží oboru sociologie a mnou vyselektovanému tématu, tedy vztahu herního světa a reálného světa, mají jednu společnou, nepřehlednutelnou charakteristiku – často čerpají z poznatků získaných z prostředí MMORPG her či konkrétně hry World of Warcraft. Není se čemu divit, neboť právě velkoformátové hry pro nepřeborné množství hráčů jsou ideálním terénem (nejen) pro sociologické studie, poněvadž jejich virtuální světy disponují charakteristikami, díky kterým připomínají reálný svět a chování hráčů/ek ve světě virtuálním mnohdy odráží jejich postoje a chování ve světě reálném. Důkazem je tomu např. výzkum chování hráčů během Corrupted Blood Incident¹⁸, který posloužil jako modelová případová studie pro navazující výzkum chování jednotlivců během pandemií.

Je třeba podotknout, že i jiným tématům spojeným s hrami je věnována pozornost řady dalších autorů – eSportu (Li, 2017), živému vysílání (Taylor, 2018), začleňování komunit a menšin (Ruberg, 2017) či etice v rámci videoher (Sicart, 2009). Alespoň částečnou naději na potvrzení své hypotézy o tom, že vztah hra → reálný svět existuje jsem našel v jiné

¹⁸ Pandemie, způsobená chybou ve zdrojovém kódu, která se udála uvnitř hry World of Warcraft.

vědecké disciplíně blízké sociologii, a sice psychologii. Mimo sociologického a socioekonomického významu her ve spojitosti s rozšiřováním osobní sítě či organizací skupin se Granic (2014) věnuje prospěšným účinkům her na jejich uživatele/ky a zohledňuje kognitivní, motivační, emocionální a sociální efekty. Hry, které přímo či nepřímo nutí hráče spolupracovat a pomáhat jiným mají z dlouhodobého hlediska kladný dopad na hráče/ky kteří prostřednictvím hraní získávají důležité sociální schopnosti a zkušenosti, jsou více ochotni nabídnout pomoc a celkově vykazují známky prosociálního chování.

2.3 Hry v profesní a vzdělávací sféře

Jako i v dříve diskutovaném případě mentálně či fyzicky postižených hráčů/ek mají hry v oblasti profesního světa a edukativy rovněž potenciál prolomit určité bariéry, posloužit jako nápomocný prostředek či zcela nahradit metody stávající. Profesní (business) sféře, je věnována pozornost skrze koncept gamifikace – využití her, jejich technik a mechanik za účelem dosažení určitých profesních či podnikatelských cílů. V oblasti vzdělávání je přínos her prezentován prostřednictvím několika konkrétních příkladů – her Minecraft, Bury Me, My Love, This War of Mine a velmi ambiciózního projektu Charles Games jehož autorem je Univerzita Karlova.

2.3.1 Gamifikace

Gamifikace je metodologií v rámci které jsou herní metody a postupy aplikovány v neherních prostředích (na školách, ve firmách – např. HR oddělení apod.) (Huotari, Hamari, 2012). Pojem zavedl v roce 2003 (Pelling, 2011) Nick Pelling, herní vývojář a publicista. Ve spojitosti s videohrami se jedná o poměrně mladý koncept avšak v reálném světě bylo možné zaregistrovat principy gamifikace již z dob předcházejících videohram. Typickým příkladem jsou skautské odznaky, které členové organizace získávali za své úspěchy či systémy (tabule) „zaměstnanců měsíce“, které nepřímo nutily zaměstnance k soutěživosti. V business sféře je principů gamifikace využito především v oblastech lidských zdrojů (nábor nových zaměstnanců, školení, koncept teambuildingu) a marketingu (navýšení zisků, nárůst cílové skupiny, posílení postavení značky, apod.). Velké naděje vložila do gamifikace síť hotelů Marriott v roce 2011, kdy prostřednictvím manažerské hry (hráči/ky mají za úkol se starat o vlastní hotel) v rámci sociální sítě Facebook vyhledávali

potenciální zájemce na vedoucí pozice svých poboček (Freer, 2012) V oblasti marketingu se pak jedná např. o získávání bodů za nákup zboží, které mohou být následně využity (slevy, nákup výhod, služeb); marketingové hry typu NikeFuel¹⁹, Domino's Pizza Hero²⁰ či Coca-Cola Shake It; soutěžní žebříčky zákazníků.

Gamifikaci se profesně věnuje akademik Dr. Harald Warmelink jehož publikace *Online gaming and playful organization* (Warmelink, 2014) soustředěná na zkoumání herních komunit v online hrách hojně čerpá z teorie gamifikace (v různých kontextech) či prací Goffmana (v souvislosti s teorií rámování). V rámci publikace pohlíží Warmelink na hry a interní procesy, které se v nich odehrávají, nejen jako na inspiraci pro gamifikaci, ale často je zmiňuje v kontextu dopadu her na reálný svět. Rovněž zdůrazňuje, jak herní průmysl ovlivnil některé generace a částečně i změnil jejich názor na určitá témata (např. na způsob studia – škola hrou) „*A well-known notion pertaining to gamebased societal change places that change in the hands of the “net generation,” or of new generations.*“ (Warmelink, 2014, s. 9)

Principy gamifikace aplikované v akademické sféře jsou předmětem studií mnoha autorů, za zmínku stojí výzkumy potenciálu e-learningu prostřednictvím her (Gibson, Jakl, 2014), gamifikované vědecké simulace (Pirker, Gütl, 2015), gamifikovaných strategií výuky (Kapp, 2012) či gamifikované evaluace výkonu studentů (assessment) (Heizen, Landrum, Gurung, Dunn, 2016). Jedním z nejpobulárnějších produktů gamifikace, který je každodenně využíván na různých úrovních vzdělávání je aplikace Kahoot – prostředí, které umožňuje vyučujícímu vytvořit interaktivní kvíz s otázkami relevantními k danému kurzu, kterého se následně studenti zúčastňují prostřednictvím svých zařízení (mobilních telefonů či notebooků), odpovídají na otázky a soutěží mezi sebou - aplikace obsahuje žebříček nejlépe odpovídajících jedinců, který se zobrazuje po uzavření jednotlivých otázek.

2.3.2 Minecraft, Bury Me My Love, This War of Mine

Hru *Minecraft* (2009) lze nazvat „LEGem 21. století“, jedná se o nejprodávanější²¹ herní PC titul (dostupný na všech moderních zařízeních – počítačích, konzolích a

¹⁹ Soutěžní aplikace firmy Nike.

²⁰ Aplikace, ve které zákazníci tvoří vlastní pizzu v roli kuchaře.

²¹ BLAKE, Vikki. Mojang announces Minecraft Earth as Minecraft becomes the biggest selling game of all time. *MCV/DEVELOP* [online]. 2019. [cit. 31.7. 2020]. Dostupné z: <https://www.mcvuk.com/business->

mobilních zařízeních), který nabízí hráčům/kám dva hlavní módy – *survival* (tedy přežití – hráči/ky začínají bez ničeho a musí ve virtuálním herním světě přežít pomocí sběru surovin, pěstování rostlin, budování přístřešku, apod.) a *creative* (tedy kreativní – hráči/ky mají k dispozici inventář se všemi předměty, které hra nabízí a mohou s jejich pomocí tvořit libovolné struktury a rozvíjet tak svojí představivost a kreativitu). Minecraft již delší dobu vlastní společnost Microsoft, která v kreativním módu vycítila potenciál prostředku výuky. V listopadu roku 2016 tak byla představena verze *Minecraft: Education Edition* jakožto nástroj pro vyučující pomocí kterého mohou obohatit svojí výuku. Prostřednictvím této upravené verze hry lze vyučovat zejména technické oblasti (informatiku, programování, matematiku, chemii) ale i kreativní a humanitní témata (jazyk, kulturu, historii, umění či design). Na přidruženém webovém rozhraní lze také nalézt volně dostupné, předem připravené lekce, které lze v této verzi Minecraftu vyučovat. U jednotlivých lekcí jsou uvedené cíle; doporučené věkové rozmezí; oblast výuky, do které konkrétní lekce spadá; popisy aktivit, které mají studenti v rámci lekce vykonávat; a předpokládané výsledky. Výukové zaměření však není jedinou oblastí, ve které si Minecraft získal pozornost veřejnosti. Během koronavirové krize (2020) byly mimo jiné zrušeny i promoce studentů a několik univerzit (nezávisle na sobě) se rozhodlo pořádat promoce ve virtuálním světě hry Minecraft. Kalifornská univerzita v Berkeley zvolila pro svojí promoci žertovný název UC Blockeley, jenž je odkazem na svět Minecraftu, který je postavě primárně z bloků (block). Obdobným způsobem zareagovali studenti Bostonské Univerzity a rovněž si připravili virtuální promoci „Karanténní Univerzity“²².

Poslední případ spojený s Minecraftem, který bych rád využil k navázání na následující hry, se týká tématu cenzury a svobody slova. Minecraft umožňuje hráčům/kám psát virtuální knihy, které lze uschovat jako předměty uvnitř hry. Na bázi této mechaniky byl organizací Reportéři bez hranic (RSF) postaven (doslova) projekt *The Uncensored Library*, jehož cílem je poskytnutí informací a literatury občanům států, ve kterých je

news/mojang-announces-minecraft-earth-as-minecraft-becomes-the-biggest-selling-game-of-all-time/#:~:text=Non-AMP Version-,Mojang announces Minecraft Earth as Minecraft becomes the biggest selling,selling game of all time.

²² ANDERSON, Pearse. Inside a Global Graduation Ceremony, Held Entirely in 'Minecraft'. *Rolling Stone* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/global-graduation-quaranteen-minecraft-1007713/>

veřejný diskurz (sociální sítě, média, webové stránky, atd.) pod vlivem manipulace, dezinformace a cenzury ze strany státu a vládních organizací. Ve hře Minecraft tak vznikla virtuální knihovna kterou je daleko složitější cenzurovat a potenciální zájemci si ji mohou navštívit prostřednictvím stažení souborů či navštívení serveru, který RSF vlastní.

Hry jsou interaktivním světem, který dává člověku možnost být jeho součástí, soucítit s jinými postavami a lépe, prostřednictvím interaktivních mechanik, pochopit děj. Je to také jedním z důvodů, proč se mnohé knihy a filmy dočkaly herní adaptace, mezi ty prominentní lze zařadit např. Star Wars či trilogii Pána Prstenů.

Mimo zábavního účelu mohou být hry efektivně využity jako pomocný nástroj v procesu transformace veřejného mínění, či jako nástroj propagandy. Propagandu zmiňují záměrně, protože převážná část her cílí na mladší jedince a má schopnost formovat myšlení a názory jednotlivců již od dětství, této skutečnosti napomáhá i fakt, že mladší cílová skupina je lehce manipulovatelná. Sonja Gabriel (2018) se snaží poukázat na pozitivní využití her s cílem vyvolat pocit soucitu a předkládá tuto teorii na příkladu hry *Bury Me, My Love* (2017), ve které je hráč/ka vtažen/a do příběhu Syřanky, která se snaží uprchnout do Evropy. Tato konkrétní hra vznikla jako reakce na aktuální světové dění a má potenciál vyvolat u hráčů/ek pocity, které mají dopad offline (tedy ve směru hra → reálný svět). Je nutné zmínit, že hra nemusí být hrou pro více hráčů (MMO) aby v jedinci vyvolala pocit soucitu či provinění (*Bury Me, My Love* je hrou pro jednu osobu). „*However, this analysis shows that a game like Bury Me, My Love has a great potential to influence players and address the objectives of human rights education in the before-mentioned category of learning by human rights.*“ (Gabriel, 2018, s. 41)

Podobným titulem, který se snaží postavit hráče/ky do situace, ve které by se pravděpodobně nikdy neocitli, za účelem vysvětlení humanitárního problému (vátky) a vyvolání pocitu soucitu, je hra *This War Of Mine*. Jedná se o hru z válečného prostředí, která se však výrazně odchyluje od zažitého stereotypu daného žánru (voják v přední linii) a naopak staví hráče do role jednotlivců, kteří se snaží přežít ve válkou zpustošeném prostředí bez infrastruktury, dostatku jídla a zdravotnických potřeb či bezpečnostních složek (hra hráče/ky občas záměrně okrade a omezí jejich zdroje přežití – zásoby). Polské vývojářské studio 11 bit studios (autor hry) bylo v roce 2020 poctěno návštěvou premiéra Mateusze Morawieckeho výsledkem které je zařazení hry *This War of Mine* na oficiální seznam školní četby polského ministerstva školství.

2.3.3 Charles Games

Tématické zaměření této kapitoly mi nabízí jedinečnou možnost vyzdvížení projektu Univerzity Karlovy – herního studia Charles Games, které bylo založeno na začátku roku 2020. Formálnímu vzniku studia předcházela úspěšná výuková (historická) hra *Attentat 1942*, která hráče/ky provádí příběhy obyčejných lidí, zažitými během druhé světové války. Na vývoji hry se podíleli studenti Matematicko-fyzikální a Filozofické fakult Univerzity Karlovy pod vedením hlavního programátora Dr. Jakuba Gemrota. Vývoj dalších her (nadcházející titul *Svoboda 1945*) a chod studia je financován mimo jiné z úspěchu *Attentatu 1942*, který lze zakoupit ve výše upomínuté platformě Steam. Smyslem celé iniciativy je poskytnutí zázemí studentům univerzity, kteří se mohou zapojit do vývoje titulů patřících Charles Games a zároveň praktikovat teorie a metody nabyté během studia.

Studio Charles Games si opět získalo pozornost (zejména českých) médií v červenci roku 2020 kdy bylo vývojářům ze strany společnosti Google zamítnuto zveřejnění hry *Attentat 1942* v internetovém obchodě Google Play z důvodu, že hra obsahuje odkazy k nacismu. Google se ovšem dle vyjádření Charles Games pro server *Indian-tv.cz* případem zabývá – „... nás totiž kontaktovalo české zastoupení Googlu, které aktuálně situaci řeší“. (Indian, 2020)

2.4 Vztah her a státní sféry

Mimo businessový a vzdělávací svět se o hry a jejich potenciál začínají zajímat i vládní organizace na různých úrovních. Cílem této kapitoly je nastínit vztahy herních prostředí (virtuálního i reálného herního světa) a státní sféry a poukázat na to, jak některé státy přistupují ke hrám jakožto prostředkům plnění státem stanovených cílů. Rozhodl jsem se rozdělit jednotlivé vztahy do tří kategorií – stavu konfliktu (problém mezi hrami a státem), stavu podpory (soužití her a státu) a stavu potenciálu (státní průzkum herního prostředí za účelem objevení možných využití).

2.4.1 Konflikt - hazard

V rámci konfliktu dominuje rozvoj patologického hráčství (gamblingu) u adolescentů prostřednictvím tzv. *lootboxů* ve hrách. Lootbox je uzavřeným balíčkem, ve

kterém se nachází herní předměty jako oblečení, vylepšené zbraně či skiny²³. V závislosti na konkrétní hře může či nemusí být obsah balíčku a jeho potenciální odměny zveřejněny před otevřením. Principem mechaniky lootboxu je proces, ve kterém hráč/ka zakoupí (jednorázové) otevření lootboxu a může získat náhodný(né) předmět(ty). Čím raritnější a exkluzivnější daný předmět je, tím menší je procentuální šance na jeho zisk. K této mechanice využívané např. ve hrách *Counter-Strike: Global Offensive*, *Star Wars: Battlefront 2* či *Fortnite* (existuje řada dalších, uvádím pouze nejznámější tituly) se již negativně postavila Belgie a Nizozemsko. V daných státech byla tato mechanika shledána v rozporu s tamními hazardními regulacemi a byla zakázána²⁴. Po regulaci či zákazu této praktiky volá i parlament²⁵ a Sněmovna lordů²⁶ ve Velké Británii.

2.4.2 Podpora – odvíjí se od lokality

Videohry jsou pro státní sféru velice slibným prostředím, jak z hlediska ekonomického (pracovní pozice, daně), tak i sociálního (kultura) a tak můžeme být daleko častěji svědky komplementárních vztahů, ve kterých státní sféra kooperuje s herním prostředím za účelem oboustranné spokojenosti. Dlouholetost trvání vztahů těchto dvou oblastí závisí na konkrétním státu. Zatímco korejské ministerstvo kultury oficiálně podpořilo vznik *Korean e-Sports Association* již v roce 2000 a maltská vláda založila v roce 2017 na podporu videoher organizaci *Gaming Malta*, v České republice dostává herní prostředí a průmysl velice omezenou státní podporu. Okolní státy Evropské unie jako Polsko, Německo, Francie či Nizozemsko disponují fondy na podporu videoherního průmyslu a je dle mého názoru na čase, aby i Česká vláda a její přidružené organizace náležitě kooperovaly s českým videoherním průmyslem. Statistiky Asociace českých herních vývojářů (2020) dokládají že o finanční (fond, investice, úlevy na daních) či jinou (kooperace, zjednodušené získání víza a povolení k pobytu, atd.) formu součinnosti

²³ Vizualní podoby herních předmětů.

²⁴ NARAYAN, Niji. The Netherlands and Belgium ban PUBG loot boxes. *European Gaming Industry News* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://europeangaming.eu/portal/compliance-updates/2019/02/06/38143/the-netherlands-and-belgium-ban-pubg-loot-boxes/>

²⁵ TALBOT, Carrie. Loot boxes should be considered gambling, UK parliament says. *PCGamesN* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/loot-boxes-gambling-report>

²⁶ Loot boxes: Lords call for 'immediate' gambling regulation. *BBC News* [online]. 2020. [cit. 31.7. 2020]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-53253195>

státního sektoru a herního průmyslu je nouze – obrat odvětví se mezi lety 2017 a 2019 navýšil z 2,26 miliard Kč na 4,45 miliard Kč; videoherní průmysl v ČR aktuálně zaměstnává více než 1750 osob a každoročně otevírá 280 až 300 nových pozic; 60 % z 110 dotazovaných herních studií stále nemá dostatek zaměstnanců.²⁷

2.4.3 Potenciál – plně nevyužit

Typickou státní (vládní) praktikou před uskutečněním konkrétních kroků je prvotní analýza kladů, záporů, výdajů a zisků. Nejen z tohoto důvodu je herní potenciál v mnoha světových státech v současnosti ve stádiu „průzkumu“. Bainbridge (2010) toto téma otevírá v publikaci *Online worlds: convergence of the real and the virtual* prostřednictvím případu z konference *Blizzcon 2008* (každoroční konference společnosti *Blizzard* – vývojářů hry *World of Warcraft*), konkrétně její části, v rámci které se debatovalo o využití virtuálního světa pro offline účely. Reakcí na danou debatu byla business soutěž amerického ministerstva obrany *Virtual Dialogue Application for Families of Deployed Service Members* jejímž cílem byl vývoj řešení komunikace mezi vojáky v zahraničí a jejich blízkými prostřednictvím virtuálního světa (reálný voják spí, virtuální voják popřeje synovi „dobrou noc“). Tato soutěž se zaměřila i na řešení v podobě „virtuálních pohřebišť“ pro zesnulé vojáky, ve kterých by jejich virtuální postavy mohly i nadále komunikovat s pozůstalými. (Bainbridge, 2010) Výzkumy možných využití her, herních virtuálních prostředí a herních technik a postupů probíhají neustále a prozatím se zdají být spíše orientované na technologie spojené s hrami (virtuální realita²⁸) a možnosti jejich využití v jiných odvětvích (armádní a bezpečnostní složky), než na virtuální herní světy jako takové.

2.5 Prosazování politických a jiných zájmů skrze hry a digitální svět

Zákazy či omezování her z (zejména) legislativních či jiných (příliš násilné, potlačující menšiny, atd.) důvodů je běžnou praxí (viz. výše diskutované zamítnutí

²⁷ Obraty český herních studií převýšily 4 miliardy korun. *Borovan.media* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020].

Dostupné z: <https://www.borovan.cz/47385/obraty-cesky-hernich-studii-prevysily-4-miliardy-korun>

²⁸ Technologie umožňující návštěvu virtuálního světa pomocí speciálních brýlí pro virtuální realitu.

zveřejnění hry Attentat 1942) v mnoha státech, mezi dominantní patří Německo (zákaz příliš násilných her, nacistické a fašistické symboliky, atd.), Saudská Arábie (zákaz homosexuální tematiky, erotiky), Spojené Arabské Emiráty (stejně příčiny jako v Saudské Arábii) či Austrálie (zákaz přílišného násilí). Ovšem „regulace“ her, jejich virtuálních prostředí a přidružených oblastí z politických či státních zájmů které jsou skryty pod zdánlivým důvodem „porušení legislativy“ je zcela novým postupem, který se ve videoherním a digitálním prostředí objevil teprve nedávno a to díky aktivitám Čínské lidové republiky (ČLR).

Tencent, mnohdy předsívaný jako „Čínský Google“, je světově největší videoherní společností a jednou z největších společností v oblasti sociálních sítí. I když se nejedná o stát, tedy ČLR, vlastněný podnik, Tencent dlouhodobě přikyvuje na vládní požadavky o oblasti cenzury a sběru dat. Pro jasnější demonstraci závažnosti tohoto problému postačí výčet herních studií a dalších digitálních platforem, které Tencent částečně či plně vlastní. Předem podotýkám, že ve většině případů se jedná o „velké ryby“ herního a digitálního průmyslu:

Tabulka 1 - Podíly společnosti Tencent v herních studiích

Studia	Podíl (v %)	Tituly
Riot Games	100	League of Legends, Teamfight Tactics, Valorant
Epic Games	40	Fortnite
Bluehole	11,5	PlayerUnknown's Battlegrounds
Ubisoft	5	Série Assassin's Creed, série Tom Clancy's, série Far Cry
Activision Blizzard	5	World of Warcraft, Starcraft, Hearthstone, Diablo
Grinding Gear Games	80	Path of Exile
Supercell	84,3	Clash of Clans, Brawl Stars

Tabulka 2 - Podíly společnosti Tencent v internetových platformách

Platformy	Podíl (v %)	Počet uživatelů (k r. 2019)
Discord	neznámý ²⁹	250 milionů ³⁰
WeChat	100	1 miliarda ³¹
TencentQQ	100	707 milionů ³²

Podíly v tolika úspěšných a světoznámých studiích či platformách poskytují ČLR (prostřednictvím Tencentu) možnost potenciálního zásahu širokého spektra jedinců v mnoha státech. Možnosti prosazení svých politických zájmů díky finančním vlivům již ČLR využila během světového šampionátu ve hře League of Legends v říjnu roku 2019, kdy prostřednictvím prohlášení Johna Needhama, vedoucího eSportové divize League of Legends, zakázala všem hráčům i moderátorům diskuzi politických témat (tím samym diskuzi na téma Hong Kongských protestů)³³. ČLR však v oblasti zákazů a prosazování zájmů vyvíjí kroky i nezávisle na společnostech podobných Tencentu. V dubnu roku 2020 zakázala ČLR na svém území prodej hry *Animal Crossing* (virtuální svět, ve kterém hráči/ky vlastní svojí farmu; nejprodávanější titul japonského studia Nintendo) poté co ji hráči/ky využívali k politickým protestům proti vládě ČLR (hráči/ky tvořili transparenty s nápisem „Free Hong Kong“ či bili virtuální postavičky vzhledově připomínající členy vlády ČLR.

²⁹ Tencent v roce 2019 zainvestoval do platformy Discord částku blíže nespecifikovanou částku, která nebyla zveřejněna.

³⁰ CLEMENT, J., 2020. Most used social media platform. *Statista* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

³¹ CLEMENT, J., 2020. Most used social media platform. *Statista* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

³² CLEMENT, J., 2020. Most used social media platform. *Statista* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

³³ A message from John Needham, Global Head of League of Legends Esports [pic.twitter.com/5Au9rE7T86](https://twitter.com/5Au9rE7T86). *Twitter* [online]. 2019 [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://twitter.com/lolesports/status/1182711322791698432>

Mimo herní prostředí vykazuje ČLR snahu politicky dominovat i v oblasti digitální – konkrétně aplikacích. Zde lze pozorovat represivní aktivity ČLR vůči jiným subjektům (vydavatelům, vývojářům) a aktivní aktivity vlastní (vývoj aplikací). Americká společnost Apple, vlastníci jeden z největších internetových obchodů s mobilními aplikacemi *AppStore* každoročně vydává přehled *App Removal Requests Legal Violation*, který sleduje požadavky jednotlivých států na zákazy aplikací v rámci regionální distribuce na základě „porušení zákonů“. Od července roku 2018 do června roku 2019 vyhověla společnost Apple 112 požadavkům ČLR ve kterých byl požadován zákaz 822 aplikací. Zamítnuto bylo odstranění pouze 111 aplikací. Mezi dva hlavní důvody v požadavcích patřila hazardní tematika (hazard je v ČLR zakázán) a porušení zákonů.³⁴ Dodnes společnost Apple nevedla skutečné důvody odstranění konkrétních aplikací a lze tedy jen spekulovat kolik aplikací z původních 822 skutečně porušovalo zákony ČLR, či jen bylo v rozporu s politickými zájmy či ideologií.

V otázce netransparentnosti a skrytého sběru dat ze strany ČLR je prominentním tématem aplikace *TikTok*, ve které byly nalezeny bezpečnostní skuliny a pochybná připojení na skryté IP adresy³⁵ v ČLR (Penetrum, 2020). V době podání této práce (červenec 2020) hrozí aplikaci TikTok zákaz na území Spojených Států Amerických.

Tato kapitola měla sloužit jakožto předmluva k následující případové studii, ve které figuruje ČLR jakožto skrytý aktér prosazující své postoje nepřímým prostřednictvím obchodních partnerů. Ani jiné státy (např. Ruská federace) známe pro své taktiky v oblasti cenzury a prosazování zájmů se prozatím neuchýlily k takovému úsilí za účelem získání vlivu v herním prostředí (virtuálním i reálném), jako ČLR. Je patrné, že ČLR vidí v herním prostředí potenciál, i když ne takový, jaký by si hráči/ky přáli. Kroky, které ČLR v oblasti videoherního průmyslu podniká naznačují, že ČLR chce upevnit svoje postavení v tomto odvětví (za účelem využití dané pozice v době potřeby – „tahání za nitky“). Je rovněž možné spekulovat o tom, že mezi dlouhodobé cíle ČLR v rámci herního prostředí patří i postupná prezentace a propagace politiky a ideologie. Pro potvrzení či vyvrácení této hypotézy ovšem (zatím) neexistují patřičné zdroje informací.

³⁴ App Removal Requests - Legal Violation. *Apple Legal* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.apple.com/legal/transparency/app-removal-requests-legal-violation.html>

³⁵ *Penetrum* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://penetrum.com/research>

3 Metodologie

Kapitola metodologie je věnována motivaci k vybranému tématu, výzkumné otázce a podotázkám, předpokládaným výsledkům, metodám výzkumu (případové studii a strukturovaným rozhovorům), metodě výběru participantů, charakteristice rozhovorů a participantů a v neposlední řadě i krátkému pohledu na existující studie, které se zvoleným tématem zabývají.

3.1 Motivace k danému tématu

Již od dětství jsem projevovat vášně k hraní videoher. Nikdy jsem se neomezoval na konkrétní žánr her, avšak mám své favority i oblasti nezájmu. Postupem času se tato zábavní aktivita transformovala v hobby a následně i zaměstnání. Začínal jsem ve svých 13 letech jako redaktor fanouškovských webových stránek věnovaných hře Minecraft, později jsem se stal členem týmu Twinstar, který spravuje jednu z největších World of Warcraft komunit v České republice, kde jsem rovněž psal amatérské články. V letech 2012 – 2014 jsem byl členem týmu Grunex (český herní portál) jakožto redaktor, pořadatel herních offline akcí, eSuba (jeden z nejstarších profesionálních eSport týmů v ČR) jakožto redaktor sekce a DISTRICT.Prague, dnes již neexistující videoherny která ve své době byla nejmodernějším prostředím pro pravidelné pořádání herních akcí, rovněž jako redaktor a pořadatel. Nejvíce zkušeností ze světa počítačů a her jsem však získal za dob již profesního působení v redakci magazínu PCtuning (v letech 2015 – 2017), který spadá pod Týden (EMPRESA media). Pravidelně jsem navštěvoval tiskové konference či offline turnaje, mimo jiné jsem se jako redaktor zúčastnil na české poměry ojedinělé akce *Road To Blizzcon* (2015), či (prozatím) posledního ročníku velké herní offline akce *LanCraft* (2015). Náplň mé práce zahrnovala i psaní recenzí (hardware, software, hry), aktivitu která mi navždy změnila pohled na hry a herní svět (při psaní herních recenzí mnohdy vnímá recenzent aspekty, které běžné hráče nezajímají). Celkově mám na kontě přes 500 odborných i amatérských článků v různých rozsazích, mezi které patří např. i rozhovor

s Minhem Le, tvůrcem světoznámé hry Counter-Strike³⁶. S ohledem na typologii se považuji za *hardcore* hráče neboť jsem velice soutěživý typ a poloprofesionálně jsem se věnoval hře Call of Duty 4: Modern Warfare (nahráno přes 6000 hodin čistého času).

Díky hrám jsem měl možnost poznat řadu osob ze kterých se stali mí dlouholetí přátelé a někteří z nich figurují i v kapitole 4.5. Herní prostředí jsem poznával (a stále poznávám) z mnoha úhlů pohledu (prostý hráč, redaktor, pořadatel, profesionální hráč, kritik) a dá se říci, že po většinu svého života vedu jakýsi nekonečný etnografický výzkum her. Hry vnímám jako druhý domov a nejsou mi příjemné chvíle, ve kterých jsou hráči terčem nepodloženého posměchu či hanobení (viz. diskutované stereotypy) či prostředkem dosažení nekalých cizích cílů či prosazení zájmů (následující studie).

Sociologie mi dává jedinečnou možnost odprezentovat hry, herní prostředí a hráče/ky a především jejich *lidskost* v lepším světle. Věděl jsem, že mám patričné predispozice, zdroje a kontakty na to, abych se ujmul daného výzkumu, proto jsem se rozhodl toto téma zpracovat.

3.2 Výzkumné otázky, předpoklad

Hlavní otázka:

- *Jaký dopad mají online hry na reálný svět?*

Podotázky:

- *Jaká opatření v reálném světě byla přijata na základě aktivit uvnitř her?*
- *Lze (virtuální) prostředí her považovat za politickou arénu?*

Předpoklad:

Vztah mezi herním online a reálným offline světem existuje, jeho prostředí a aspekty jsou však vyžadují pozornost dalších studií. Online prostředí her jako takové je prozatím sociology opomíjeno, byť se jedná o ideální prostředí pro sociologické výzkumy.

³⁶ SADOVSKI, Sam. Na slovíčko s Minh Le, vývojářem Counter-Strike. *PCTUNING* [online]. 2015. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/35941-na-slovicko-s-minh-le-vyvojarem-counter-strike>

Esport scéna a jiné herní komunity různých dimenzí i úrovní nesou rysy politické arény a mohou být považovány za právoplatná místa hodná politického i jiného diskurzu.

3.3 Metody výzkumu

Pro zpracování daného výzkumu byla zvolena kombinace případové studie a strukturovaných rozhovorů. Případová studie je jádrem výzkumu, strukturované rozhovory slouží jako odborný komentář významných osob z dotčené sféry, které poskytují subjektivní pohled na probíranou problematiku na základě svých profesních zkušeností z oblasti herního světa (reálného a virtuálního).

3.3.1 Případová studie

Výběr vhodného druhu případové studie byl učiněn po zohlednění rozdělení dle Hendla (1997), Yina (2009) a Stakea (1995). Zvolen byl Stakeův intrinzitní přístup v rámci kterého je cílem výzkumníka blíže porozumět konkrétnímu studovanému incidentu. Záměrem intrinzitní případové studie není tvorba nových teorií či porozumění určitému fenoménu. „*Výzkumník studuje jen jeden ojedinělý případ a snaží se u něj jít do velké hloubky. Cílem je pochopit fungování jednotlivých dílčích částí, poznat vnitřní aspekty a na základě toho porozumět svébytnému fungování tohoto celku.*“ (Mareš, 2015)

Tato konkrétní případová studie si ovšem přebírá prvky studií exploratorních (incidentu je dána určitá struktura – časová; snaha o odhalení vztahů v rámci případu) a evaluační (studie sleduje dopady intervence konkrétního aktéra). Poněvadž se jedná o případ, který se odehrál převážně v digitálním prostředí, slouží jako hlavní zdroje informací následující prameny:

- Sociální sítě (Twitter, Facebook, Instagram)
- Relevantní online diskuzní fóra a portály (Blizzard forums, Reddit a další)
- Internetová média (herně zaměřená i všeobecná)
- Oficiální vyjádření aktérů publikovaná na relevantních webových stránkách
- Vybrané hry (chování hráčů uvnitř virtuálních světů těchto her)

Případová studie byla sestavena na základě diagramu (vytvořen za pomoci programu CmapTools) připomínajícímu tzv. myšlenkovou mapu, který byl vytvořen pro účely přehlednosti a zobrazení vztahů mezi jednotlivými aktéry. S ohledem na to že

nejdůležitější události, které jsou součástí případové studie, nastaly v relativně krátkém časovém horizontu, byl diagram i navazující případová studie sestaven chronologicky a sleduje časové období prvních pěti dnů od počátečního incidentu (6.10.2019 – 10.10.2019). Popisu pozdějších událostí (po datu 10.10.2019) je věnována samostatná část.

3.3.2 Strukturované rozhovory – charakteristika rozhovorů

Vzorek respondentů jsem tvořil pomocí dvou metod – záměrného výběru a metody snowball (referenčního výběru) (Jeřábek, 1993) Má příliš pozitivní očekávání o budoucí podobě vzorku v několika případech vyvrátili respondenti, které jsem kontaktoval v rámci záměrného výběru – z blíže nespecifikovaných důvodů se nechtěli rozhovorů zúčastnit, ovšem byli schopni mě odkázat na a propojit s jinými relevantními respondenty. Při tvorbě vzorku jsem se ve snaze eliminace opakujících se názoru snažil o sestavení skupiny respondentů s odlišným profesním pozadím v rámci herního prostředí v naději na to, že respondenti poskytnou diverzifikované úhly pohledu a názory. Komentáře respondentů jsou záměrně prezentovány v celém jejich rozsahu a doplněny o vlastní poznatky a pozorování.

Hráče, akademiky, redaktory a další respondenty z oboru jsem oslovoval v období od března do června roku 2020 (s ohledem na koronavirovou krizi) prostřednictvím několika metod – pomocí telefonátů, emailové komunikace a komunikace na sociálních sítích. Respondenti (celkem 5) vysloveně žádali o zaslání předem připravené baterie strukturovaných otázek a tudíž byl tento formát zvolen jako hlavní metoda dotazování.

Při zpětné reflexi hodnotím zvolené metody povětšinu kladně (byli vybráni skutečně relevantní jedinci; respondenti mohli na otázky odpovídat neovlivněni mojí přítomností) avšak se neupírám i určitým negativům – ve vybraném vzorku se nenachází reprezentantky ženského pohlaví; nebylo možné předpovídat či usměrnit délku odpovědí respondentů, které ve výsledné podobě prezentované v rámci výzkumu trpí určitou nevyvážeností.

3.3.3 Strukturované rozhovory – charakteristika participantů

Jan „Bludr“ Modrák je český videoherní redaktor, bývalý redaktor PlayStation magazínu a herního časopisu SCORE, nejpopulárnějšího českého občasníku zaměřeného na hry. V současnosti je Modrák šéfredaktorem herního televizního pořadu Re-Play, pravidelně vysílaného na stanici Prima Cool.

Dr Joe Baxter-Webb PhD, BA (Hons), FHEA je lektorem herního designu na britské univerzitě Canterbury Christ Church University, mezi jeho oblasti akademického zájmu patří hry, eSport a organizace uvnitř her.

Lukáš „Jump“ Vobecký je hlavním pořadatelem a spolumajitelem největší české videoherní akce LanCraft, hlavním pořadatelem Turnajů středních škol ve hře Hearthstone, majitelem největší české herní vily *The Nest* a v neposlední řadě také učitelem předmětů moderátorství, médií a komunikace, výpočetní techniky a připravovaného maturitního oboru *3D grafika a počítačové hry* (se zaměřením na eSport) na soukromé střední škole Klíč v České Lípě.

Pavel Dobrovský prošel redakcemi herních časopisů a webů Score, Bonusweb, Click!, Level, Hrej, či Games. V současné době je redaktorem Czech News Center a magazínu Level. Svůj čas také společně s Janem Olejníkem věnuje pravidelnému pořadu o retro hrách a technice *Retro Nation*.

Jan Orna je majitelem největší retro arkádové herny a muzea ve střední Evropě ArcadeHry (více než 175 videoherních automatů), vášnivým hráčem převážně retro her a restaurátorem herní techniky (automatů).

3.4 Doplnění o dostupné prameny

Před zpracováním případové studie jsem se rozhodl provést průzkum již dostupných analýz (jakýchkoliv) týkajících se tohoto tématu. Nalezení zejména sociologických výzkumů Blitzchung controversy by nejen dokazovalo fakt, že se jedná o téma, kterým je vhodné se zajímat, ale i věcně doplňovalo můj vlastní výzkum.

Některá internetová herní média (např. Blizzard watch či Feed) vytvořila vlastní články chronologicky popisující událost Blitzchung controversy, ovšem tyto zdroje sledují celou situaci velmi povrchově a popisně. Věcnou analýzu, ze které bylo možné alespoň částečně čerpat provedla dceřiná společnost Ipsosu – Synthesio. Na incident pohlíží Synthesio prostřednictvím analýzy sentimentu (byly sledovány příspěvky spojené se hrou *Hearthstone*), který byl online ve sledovaném období 7.10.2019 – 10.10.2019 značně negativní. Mimo jiné byly sledovány platformy (sociální sítě a diskuzní fóra), na kterých bylo dané téma nejvíce diskutováno (dominují diskuzní fóra a Reddit); klíčová slova spojená s incidentem (dominantní *hearthstone*, *blizzard*, *kong*, *hong*, *player*, *support*, *blitzchung*, *boycott*); a nejvyužívanější tzv. hashtagy v rámci sociální sítě Twitter

(dominantní *#hearthstone*, *#blizzard*, *#boycottblizzard*, *#hongkong*, *#blizzardboycott*). (Synthesio, 2019)

Pro zajímavost jsem pomocí klíčových slov identifikovaných v analýze společnosti Synthesio nahlédl na dobovou popularitu daného tématu s pomocí nástroje Google Trends, který sleduje popularitu určitých témat v internetovém vyhledávači Google. Většina klíčových slov, zmíněných výše, zaznamenala v období 6.10.2019 – 12.10.2019 značný nárůst vyhledávání, zejména pak ve Spojených státech amerických a Kanadě.³⁷

4 Empirická část

4.1 Případová studie – průběh Blitzchung Controversy

4.1.1 6.10.2019

V tento den probíhal online turnaj *Asia-Pacific Grandmasters tournament* ve hře *Hearthstone*, který je oficiálně podporován společností Activision Blizzard (vývojář dané hry). Po úspěšné výhře nad oponentem Jangem „DawN“ Hyun Jaem byl **Ng Wai „Blitzchung“ Chung** pozván na pozápasový rozhovor s komentátory taiwanského původu „Virtualem“ a „Mr. Yee“ (pravá jména komentátorů nejsou známa), který byl živě vysílán na platformě Twitch. Na rozhovor „dorazil“ Blitzchung v lyžařských brýlích a respirátoru podobnému tomu, který používají demonstranti v Hong Kongu a pronesl větu (výzvu) „*Osvobod'te Hong Kong, revoluce naší doby*“ (Blitzchung, 2019)(v čínském originále 光復香港, 時代革命), což je hlavním sloganem pro-hongkongských demonstrantů. Po dobu celého rozhovoru se oba moderátoři smáli, snažili se s Blitzchungem nekomunikovat a pokoušeli se skrýt své obličej za monitory. Téhož dne se začala sociálními sítěmi a herními fóry šířit klíčová slova a hashtagy upomenuté výše. Poslední významnou událostí 6.10.2019 je vyjádření samotného Blit Chunga, které hráč poskytl internetovému médiu Invenglobal. V něm Blitzchung vnímá svoje chování během živého vysílání pouze jako další formu protestu „... *My call on stream was just another form of participation of the*

³⁷ Služba Google Trends, použití klíčových slov *hearthstone*, *blizzard*, *kong*, *hong*, *player*, *support*, *blitzchung*, *boycott*. (pozn. původní odkaz není možné z technických důvodů ocitovat).

protest that I wish to grab more attention.“ (Blitzchung pro Invenglobal, 2019) a zdůrazňuje fakt, že v předcházejících měsících věnoval více času podpoře protestů, než přípravě na samotný turnaj. Blitzchung měl obavy o svoji osobní bezpečnost a budoucnost „*It could cause me lot of trouble, even my personal safety in real life.*“ (Blitzchung pro Invenglobal, 2019).

4.1.2 7.10.2019

Incident zaznamenávají i další přední herní i všeobecná internetová média jako Newsweek, Polygon či Kotaku. Celá situace ovšem prozatím nenabrala patřičný spád, poněvadž společnost Activision Blizzard v tuto chvíli stále mlčí a nevydává oficiální vyjádření. Tématu stále není věnována ani politická pozornost.

4.1.3 8.10.2019

Společnost Activision Blizzard vydává na oficiálních stránkách přidružených ke hře Hearthstone oficiální vyjádření v příspěvku s názvem *Hearthstone Grandmasters Asia-Pacific Ruling* (Blizzard Entertainment, 2019) ve kterém shledává Blitzchunga vinným z porušení oficiálních pravidel (Hearthstone Grandmasters Official Competition Rules) a jejich sekce 6.1: „*Engaging in any act that, in Blizzard’s sole discretion, brings you into public disrepute, offends a portion or group of the public, or otherwise damages Blizzard image will result in removal from Grandmasters and reduction of the player’s prize total to \$0 USD, in addition to other remedies which may be provided for under the Handbook and Blizzard’s Website Terms.*“ (Blizzard Entertainment, 2019, s. 12) Blitzchung je s okamžitou platností vyloučen z turnaje, jsou mu odebrány nároky na již vyhrané peníze a je mu uložen zákaz participace v rámci turnajů pořádaných či podporovaných společnostmi Activision Blizzard po dobu platnosti 12 měsíců od data 5.10.2019. Nečekaným krokem je však i rozvázání spolupráce se zmiňovanými moderátory Virtuaem a Mr.Yeem, se kterými po zveřejnění vyjádření rozvázala místní pobočka Blizzard Taiwan spolupráci (moderátoři nebyli zaměstnanci Blizzard Taiwan, spolupráce probíhala na bázi kontraktu).

Ve všech oblastech herního světa začíná událost nabývat na významnosti – vzniká hashtag #boycottblizzard (a jeho zkrácená forma #boycottblizz) který je přidružen ke kampani v rámci které se hráči/ky zavazují všemožnými způsoby bojkotovat společnost Activision Blizzard a její herní tituly. Hráči/ky záměrně odstraňují (mažou) jemi vlastněné virtuální herní předměty či postavy; mění podobu svých virtuálních postav tak, aby

vizuálně připomínaly demonstranty v Hong Kongu; ruší předplatné či se snaží odstranit své účty z platform Blizzardu³⁸. Na sociálních sítích se objevují doměnky o tom, že Blizzard se snaží hráčům/kám záměrně ztížit či zamezit v odstranění účtů, pravým důvodem je ovšem přetížení serverů dané společnosti.³⁹

Politici aktéři, konkrétně američtí senátoři Ron Wyden a Marco Rubio kritizují náklonnost Blizzardu k Číně a omezování svobody slova:

- „*Blizzard shows it is willing to humiliate itself to please the Chinese Communist Party. No American company should censor calls for freedom to make a quick buck.*“ (Wyden, Twitter, 2019)
- „*Recognize what's happening here. People who don't live in #China must either self censor or face dismissal & suspensions. China using access to market as leverage to crush free speech globally. Implications of this will be felt long after everyone in U.S. politics today is gone.*“ (Rubio, Twitter, 2019)

V rámci médií se povědomí o kauze rozšiřuje i do renomovaných všeobecných zpravodajství jako Vox, Bloomberg, Washington Post či sportovně zaměřeného ESPN. Místy je kladen důraz na vztah USA a Číny (Activision Blizzard, jakožto americká společnost). Magazín Usgamer poznamenává, že sankce uvalené Blizzardem neodpovídají postihům, kterým se dříve vystavili hráči/ky vyjadřující podporu hongkongským demonstrantům uvnitř hry Overwatch (další titul vlastněný Activision Blizzard).⁴⁰

³⁸ BROWN, Fraser. Blizzard is facing a boycott after removing a Hearthstone Grandmaster *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/blizzard-is-facing-a-boycott-after-removing-a-hearthstone-grandmaster/>

³⁹ HERNANDEZ, Patricia. No, Blizzard isn't blocking people from deleting their accounts *Polygon* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2019/10/10/20907926/blizzard-account-deletion-hong-kong-protests>

⁴⁰ BAILEY, Kat. Blizzard is in an Even Bigger Mess Than the NBA on China, and It Has No One to Blame But Itself. *Usgamer.net* [online]. 2019 [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.usgamer.net/articles/blizzard-is-in-an-international-mess-of-its-own-making>

4.1.4 9.10.2019

Někteří zaměstnanci Blizzardu nesouhlasí s intervencí jejich zaměstnavatele a vyjadřují protest – menší skupina zaměstnanců protestovala před kanceláři Blizzardu v Irvine (Kalifornie, USA)⁴¹; Brian Kibler, jeden z nejpoblárnějších a nejznámějších moderátorů turnajů her Blizzardu rezignuje ve své funkci⁴². Později (11.10.2019) bude Kiblera následovat i Nathan Zamora, taktěž komunitou uznávaný moderátor.⁴³

V rámci turnaje *American Collegiate Hearthstone Championship* ve hře Hearthstone, rovněž pořádaném společností Blizzard, vyjadřuje v zápase mezi Americkou Univerzitou (AU) a Worcestrovským polytechnickým institutem tým AU podporu Hong Kongu a Blitzchungovi transparentem s nápisem „*Free Hong Kong, Boycott Blizz*“. Incident byl rovněž živě vysílán na platformě Twitch a ze strany pořadatele pohotově přerušen. Později (16.10.2019) byli hráči tohoto týmu na základě „porušení pravidel turnaje“ sankcioáni šestiměsíčním zákazem participace na turnajích.⁴⁴

Blitzchung controversy a přidružené události jsou tématem článků v dalších médiích, jejichž hlavní oblastí zájmu není herní prostředí – BBC či New York Times.

4.1.5 10.10.2019

Oficiální účet společnosti Blizzard na čínské sociální síti Weibo vyslovuje silnou podporu krokům, které podnikla americká divize společnosti. Rovněž opovrhje tvrzením, že sankce byly uvaleny za účelem potlačení politických či jiných názorů jednotlivce (tedy

⁴¹ CHALK, Andy. Blizzard employees staged a walkout over Hearthstone Grandmaster's suspension. *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/blizzard-employees-staged-a-walkout-over-hearthstone-grandmasters-suspension/>

⁴² CAMPBELL, Colin. Popular Hearthstone caster quits Grandmasters in protest at Blizzard's ban. *Polygon* [online] [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2019/10/9/20906844/hearthstone-brian-kibler-quits-grandmasters-blizzard-blitzchung-hong-kong>

⁴³ CHALK, Andy. Hearthstone caster Nathan 'ThatsAdmirable' Zamora steps down over Blitzchung controversy. *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/hearthstone-caster-nathan-thatsadmirable-zamora-steps-down-over-blitzchung-controversy/>

⁴⁴ VICE. Blizzard Bans Three College 'Hearthstone' Protesters For Six Months [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: https://www.vice.com/en_us/article/d3akzz/three-college-hearthstone-protesters-banned-for-six-months

Blitzchung): „*We express our strong indignation (or resentment) and condemnation of the events that occurred in the Hearthstone Asia Pacific competition last weekend and absolutely oppose the dissemination of personal political ideas during any events (or games). The players involved will be banned, and the commentators involved will be immediately terminated from any official business. Also, we will protect (or safeguard) our national dignity (or honor).*” (IGN, překlad čínského originálu, 2019)

Blizzard nezvládá vlnu kritiky a zaměstnanci tak (předpokládaně na základě interních pokynů) uzamykají (kompletně zamezují přístup, znemožňují jakoukoliv participaci – vkládání příspěvků, komentování, apod.) subfórum /r/Blizzard které je součástí diskuzní platformy (fora) Reddit.

4.1.6 Pozdější události

Dne 11.10.2019 se organizace Accessnow bojující za lidská práva obrací na společnost Blizzard s výzvou respektování lidských práv svých zákazníků a principu svobody slova.⁴⁵ Nejen na základě těchto tlaků mění Blizzard prostřednictvím vyjádření (12.10.2019) předsedy společnosti J. Allena Bracka na hlavní webové stránce společnosti svá rozhodnutí. Brack popírá uvalení sankcí na základě politických či jiných zájmů třetích stran; uvádí, že penalizace Blitzchungu bude redukována – zákaz participace pouze na 6 měsíců a návrat nároku na peněžité výhry; a popírá, že by Blizzard jednal na základě tématu, kterého se Blitzchung dotkl (tedy protestů v Hong Kongu).⁴⁶ Tomuto vyjádření se na sociální síti Twitter věnoval jeden z členů herní komunity, který tvrdí, že text vyjádření nese známky přeloženého originálu, který byl původně sestaven anglicky nemluvící osobou. Svá tvrzení dokládá rozbořením jednotlivých částí vyjádření a poukázáním na slovní obraty, které jsou běžné v čínském jazyce.⁴⁷

⁴⁵ Blizzard must demonstrate its commitment to respecting the human rights of its users. *Access Now* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.accessnow.org/blizzard-must-demonstrate-its-commitment-to-respecting-the-human-rights-of-its-users/>

⁴⁶ BRACK J. Allan. Regarding Last Weekend's Hearthstone Grandmasters Tournament. *All News - Blizzard News* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament>

⁴⁷ BLUEBELL. i have been keeping quiet out of fear but as an english major and chinese speaker i feel like i really need to point this out since i dont know how many ppl will know enough to explain the blizzard post

Výkonnému řediteli Blizzardu Robertu A. Kotickovi byl 18.10.2019 adresován dopis kongresu podepsaný senátory a členy kongresu Ronem Wydenem, Marcem Rubiem, Alexandrií Ocasio-Cortézovou, Mikem Gallagherem a Tomem Malinowskim. Podepsaní autoři vytýkají Blizzardu pokrytectví „*Your company craims to stand by „one’s right to express individual thoughts and opinions,” yet many of your own employees believe that Activision Blizzard’s decision to punish Mr. Chung runs counter to those values.*“ (Wyden a spol., 2019) a stanovují Blizzard před možností výběru mezi participací v zastrašující kampani Číny a obhajobou tradičních amerických hodnot – svobody slova a mysli. Dopis je ukončen výzvou ke správnému rozhodnutí.⁴⁸ Společnost Blizzard ovšem zůstala věrná svým rozhodnutím ze dne 12.10.2019 jejichž platnost potvrdil i J. Allen Brack během zahajovacího ceremoniálu konference Blizzcon 2019.

Již během počátečních dnů incidentů byl uživateli sociální sítě Reddit zpozorován fakt, že logo hlavního sponzora, japonského automobilového koncernu Mitsubishi, se již v živých vysíláních, následujících po akci Blit Chunga, neobjevovalo. Výrobce automobilů se rozhodl distancovat od potlačování svobody slova, nicméně do širší veřejnosti tato skutečnost pronikla až po vyjádření mluvčí společnosti ze dne 29.10.2019.

Původně herní a virtuální protesty se v listopadu roku 2019 přesunuly i před budovu kongresového centra v Anaheimu, ve kterém se každoročně pořádá konference Blizzardu zaměřená na tituly vydávané touto společností.⁴⁹

really seems like it was written by a chinese (non-native EN) speaker. *Twitter* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://twitter.com/SGBbluebell/status/1182817588147052544>

⁴⁸ CHALK, Andy. Bipartisan members of congress call on Blizzard to reverse Blit Chung punishment. *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/bipartisan-members-of-congress-call-on-blizzard-to-reverse-blitzchung-punishment/>

⁴⁹ STEDMAN, Alex. Protests Hit BlizzCon Over Hong Kong Controversy. *Variety* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://variety.com/2019/digital/news/blizzcon-protest-activision-blizzard-hong-kong-blitzchung-1203387207/>

4.2 Identifikování aktéři – charakteristika a postoje

4.2.1 Activision Blizzard

Společnost Blizzard (pod jinými formami jako Activision Blizzard – Activision je mateřskou společností, Blizzard Taiwan či Blizzard Entertainment) vystupuje v celém případě jako represivní aktér, který je rovněž i autorem počáteční intervence, od které se odvíjí dále sledovaný průběh událostí. Blizzard zjevně nechce přijít o potenciál, který mu Čínský trh a konexe nabízí, konec konců je Čína jedním z největších videoherních trhů a tituly Blizzardu zde slaví úspěch srovnatelný či vyšší, než na trhu americkém.⁵⁰ Blizzard nejprve zaujal v celé věci (potenciálně na popud čínských vlivů) velice radikální postoj, který později pod tlakem hráčů a veřejnosti umírnil, avšak ne zcela z něj ustoupil.

4.2.2 Ng Wai „Blitzchung“ Chung

Jednání Chunga je ústředním tématem celé studie které následně přerostlo v obecný boj za svobodu slova a obhajobu lidských práv i v rámci videoherního diskurzu. I když Chung stojí u zrodu celé Blitzchung controversy, v následujícím průběhu celého případu dále výrazněji nevystupuje.

4.2.3 Hráči, veřejnost

Hráčská komunita se v případě zachovala jako nejkreativnější a nejaktivnější aktér, jehož akce byly následně předmětem mediálního zpravodajství. Hráči jako jednotlivci nemají dostatečnou sílu na ovlivnění celého případu a proto se uchýlili k zavedení určitých charakteristik, které by je řadily do jedné celistvé komunity bojující za prosazení stejného názoru – vytvoření vizuálních vzhledů postav pro jednodušší identifikaci „virtuálních“ demonstrantů či sjednocování svých subjektivních názorů a postojů k celému tématu pod jednotným identifikačním znakem, v tomto případě např. kombinací hashtagů #boycottblizzard a #freehongkong. Protestní aktivity vyvíjeli hráči/ky na individuální úrovni v různé míře – umírněně (vyjádření protestu verbálně prostřednictvím her a

⁵⁰ GOUGH, Christina. Activision Blizzard revenue by region 2019. *Statista* [online]. 2019 [cit. 31.7.2020].

Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/269665/activision-blizzards-revenue-by-region/>

sociálních sítí) či radikálně (snaha o smazání vlastněných herních předmětů či herních účtů).

4.2.5 Politické osobnosti

Političtí aktéři nevyvinuli v daném případě žádné aktivní kroky (např. uvalení sankcí na konkrétní subjekty), vystupují pouze jakožto obhájce určitých hodnot a principů. Z hlediska příslušnosti je lze, i díky jim vyjádřeným postojům, přiřadit na stranu obhájců chování Blitzchungu a demonstrantů.

4.2.4 Média

Média se především angažovala jako aktér informativní a investigativní. Činností tohoto aktéra bylo především pravidelné informování veřejnosti o proměnně okolností v rámci celého případu a místy vyhledávání doplňujících informací či připomínání obdobných případů z minulých let.

4.3 Shrnutí dopadů

Záměrem práce bylo sledování dopadů dění z herního světa (virtuálního i reálného) na oblasti světa reálného. Jednotlivé kauzality jsou popsány v případové studii, ovšem považují za nutné uvést stručný výčet těch nejzásadnějších:

- Postihy jedinců na základě jejich vyjádření či příslušnosti k určité skupině (sankce vůči Blitzchungovi a moderátorům Virtualovi a Mr. Yeemu)
- Vyzdvyžení her a jejich prostředí v rámci veřejného diskurzu (na základě jednání hráčů/ek)
- Zvýšený zájem o vnitroherní jednání ze strany politické sféry

4.4 Odborný názor

Následující kapitola obsahuje komentáře respondentů k jednotlivým oblastem souvisejícím s herním prostředím (virtuálním i reálným).

4.4.1 Obecný pohled na Blitzchung controversy a jemu podobné incidenty

- Otázky *Jak na Vás působil konflikt Blizchunga a Blizzardu z října roku 2019? a Vybavíte si jiný případ z herního prostředí, který rezonoval v širší veřejnosti?*

Jan „Bludr“ Modrák:

V souvislosti s těmito dvěma otázkami mě Jan Modrák odkázal na jeho komentář, který byl publikován v časopise SCORE v říjnu roku 2019. Modrák (2019) v komentáři zohledňuje legální formu společnosti Blizzard jakožto společnosti akciové, která se z podstaty věci bude přiklánět k požadavkům akcionářů „nenaštvat“ výdělečný trh – Čínu. (Modrák pro SCORE, 2019)

Joe Baxter-Webb:

„I think it was a pretty atrocious behavior from Blizzard, but also not surprising. I think that the economic power of China over the “western” world’s entertainment industry is actually quite underestimated and it doesn’t just extend to games. How many times does Hollywood etc. get blamed for being creatively and socially conservative when the majority of box office money comes from Asian audiences? But this is a more specific example relating to Hong Kong.

I think ultimately Blizzard is an “entertainment-first” kind of company, so I don’t see what they did as massively hypocritical or anything. It was bad, for sure, but I don’t see Blizzard as having this massively “woke” image to uphold. I think they started to turn a bit of a corner with Overwatch and started getting lots of praise for the character diversity and so on (even though this is arguably more a function of the needs of the Hero-shooter genre than because body diversity matters to Blizzard) so I could understand why some people would see their behavior here as especially hypocritical. But ultimately, I just see them as a big heartless entertainment company and I’m not particularly surprised or shocked by what they did in that context.“

„I would think about stuff like attempts to ban GTA.“

Lukáš „Jump“ Vobecký:

„Bezprostředně po oznámení banu Blizchungu jsem vnímal situaci jako silně ovlivněnou Čínou. Je Bezesporu, že z Číny má Blizzard podstatný zdroj svých příjmů a vnímal jsem jejich reakci tak, že mají starch, jak se Čína postaví k prohlášení Blizchungu vůči nim. S tím, jak tento konflikt pokračoval a jak se rozšiřoval, protest hráčů, streamerů i vlastních zaměstnanců Blizzardu, postoje dalších vývojářů, šel vývoj velmi proti Blizzardu. Ten následně jak vstřícný krok přehodnotil své rozhodnutí a snížil Blizchungovi trest. Do jaké míry situaci ovlivnily finance, se můžeme jen dohadovat, to se nejspíše od Blizzardu nikdy ve skutečnosti nedozvíme.“

„Vyloženě takto velký a sledovaný si nevybavuji žádný jiný. Samozřejmě byly kauzy, které byly na světové scéně a mluvílo se o nich, ale žádný si nevybavuji, že by tak rezonoval společností. Z domácí scény je toho pak podstatně více, je tu řada rozhodnutí pořadatel proti hráči, které nejsou správné a řada z nich je následně přehodnocena. Zažil a stále jich zažívám hodně, ať už jako zúčastněný, či jen pozorovatel. U některých jsem i přizván na posouzení. Sám jsem také kdysi udělal rozhodnutí, které se setkalo s nevolí jiných hráčů, kdy jsem v roce 2015 na LAN party LanCraft nechal hrát zabanovaného hráče v Counter Striku. Strhla se vlna kritiky ze scény, nicméně jsem své rozhodnutí ponechal, kdy jsem v tu dobu nevnímal naši akci jako turnaj podléhající pravidlům jiných pořadatelů, jako spíše o tom si užít akci a měl jsem za to, že daný hráč je dostatečně soudný na to, aby se rozhodl, zda na akci dorazit či ne. Dnes bych už se rozhodoval jinak.“

Pavel Dobrovský:

„Nepřiměřená reakce společnosti Blizzard, která se obávala omezení své působnosti na čínském trhu, který je pro ni klíčový z hlediska příjmů a počtu hráčů. Nijak jim to ale nezazlívám, pracovat s komunitou se Blizzard teprve učí a je to proces na dlouhou dobu.“

„Vybavím si spousty kontroverzních událostí, ale žádnou z poslední doby, která by měla takovou sílu. Možná to s tím Ninjou nedávno anebo kauza Dr. Disrespecta⁵¹. Ale ani ty neměly takovou sílu.“

Jan „bomberoza“ Orna:

„Až do současné chvíle jsem o něm nevěděl. Po prostudování věci nemám pocit, že jde o něco zásadního. Jednoduše moje hra = moje platforma = moje pravidla. Pokud se mi nelíbí třeba pravidla komunity FaceBooku, tak tam nebudu inzerovat.“

„Já nikoliv. Současnými trendovými hrami se nezabývám.“

4.4.2 Prosazování politických zájmů v herním prostředí

- *Otázka Jaký máte názor na prosazování politických a jiných zájmů skrze hry a digitální prostředí?*

Jan „Bludr“ Modrák:

„Hry jsou součástí kultury a společnosti, takže myslím, že je v pořádku, že se věnují i těmto tématům.“

Joe Baxter-Webb:

„Uh, it's bad? But all entertainment media are potentially propaganda, and anything which means money can be used politically.“

Lukáš „Jump“ Vobecký:

„Řada těchto aktivit je hodně kontroverzních. Backdoory vnímám jako něco špatného, zakazování aplikací posuzuji vždy v konkrétní situaci. Co se týče politických a jiných zájmů, tak už to tak jednoduché není. Každá společnost je ovlivněna stavem, ve které se nachází. Je myslím jasné, že pokud by u nás vládl stule komunismus, pokud bychom byli v tomto ohledu na úrovni Číny nebo dokonce severní Korei, budeme silně ovlivněni politickým systémem a případnou propagandou. Veliké množství lidí by bylo proti svobodě projevu a ti, co by ho chtěli, by se buď báli promluvit, nebo by mohly dopadnout velmi špatně, pokud by šli proti stavu společnosti. Patřím do generace, která to zažila a pamatují si, jak to u nás tehdy bylo, mám k tomu tedy jasný postoj.

Jsem určitě za svobodu projevu, která by ale měla být vedena určitým stylem. Hráči her svým hraním ať už přímo či nepřímo pomáhají vývojářům k získávání peněz a jako takoví by měli mít určité možnosti chování a vyjadřování. Pokud nevybízí ke kriminalitě či všeobecně odsuzovaným věcem, měli by mít možnost se svobodně vyjádřit, prezentovat své

myšlenky. A pokud daná firma bude proti? Zjistí to, co zjistil Blizzard, že se lidé z celého světa dokáží proti nim postavit a jak víme, ve výsledku jsou za vším peníze a o ty nikdo přijít nechce.“

Pavel Dobrovský:

„Dává smysl, že když se někde sejde velká skupina lidí, najdou se názorové rozdíly a dříve či později dojde k jejich projevu. Počítačové hry jsme zvyklí vnímat jako neutrální, již dlouho jsou ale nosiči politických názorů a propagandy. Cíleně se využívají jako politické nástroje, stejně jako libovolný jiný mediální typ. Multiplayerové hry vnášejí do šíření politických názorů určitou otevřenost a možnost svobodného projevu, pakliže není přímo ve smlouvě s hráčem omezen. Autoři takových her by stejně jako hráči měli být připraveni na možnost, že jejich zákazníci (zvláště ti s velkým vlivem) si budou volit mezi tím, zda chtějí politické (či jiné) názory šířit, či ne. Jedinou možností, jak tomu zabránit, je vetknout zákaz projevování politických názorů do EULA. V takovém případě si uživatelé mohou vybrat a vše je z mého pohledu v pořádku. Další kontroverzní události zmíněné v závorce zasahují do poměrně širokého spektra aktivit, akcí a reakcí. Na obecné úrovni je nutné jasně a pevně definovat vztah mezi autorem, vydavatelem a zákazníkem. V tuto chvíli je ještě příliš brzy na definitivní závěr, počítačové hry jsou v bouřlivém vývoji a jejich morální kodexy se upravují a stanovují na základě nových událostí.“

Jan „bomberoza“ Orna:

„Přirozeně nejsem nadšený z posilování různých dohledových orgánů. Nepatřím mezi mainstreamové hráče a tudíž moderní hry a systémy kterých se toto týká využívám jen zřídka.“

4.4.3 Hry jako politická aréna

- Otázka *Myslíte si, že diskuze politických a sociálních problémů jsou uvnitř her a v rámci herního prostředí v pořádku, či by měly tyto dvě oblasti zůstat apolitické?*

Jan „Bludr“ Modrák:

„Hry jsou součástí kultury a společnosti, takže myslím, že je v pořádku, že se věnují i těmto tématům.“ (pozn. Modrák odpověděl na otázky 3. a 4. souběžně jedním tvrzením)

Joe Baxter-Webb:

„Sure I do. I tend to take the stance that you judge a piece of art by what it is aspiring to do. So, take BioShock Infinite for example, its political dimension is simply not as nuanced, clever, or well researched as the game intends. I also think that over the past ten years or so, we now have a dearth of people who lit-crit/cultural studies degrees who wanna blog about stuff, and a lot of political discussions around games are driving that. Also because discussions around politics and representational politics are more accessible and emotive than, say, discussions around game mechanics and game design, it's not surprising that the former are so popular. I think there are incentives to starting and stoking the former type of debate, and sometimes people can end up getting very performative about these things. So my answer would be; yes these discussions DO have a place in and around games but I don't always think you can take those discussions at face value, because people are having those discussions to have those discussions, not because they want to "get somewhere". I don't want to call it "virtual signaling" because that's a shitty right wing term which indicates that the speaker doesn't believe that anyone else has genuine earnest morals or something, but kind of something in that area.“

Lukáš „Jump“ Vobecký:

„Pokud dané hry umožňují komunikaci, jsou určitou komunikační či sociální platformou, tak v tom nevidím žádný problem. Měla by platit svoboda projevu (viz minulý bod). I politici již cílí na počítačové hráče.“

Pavel Dobrovský:

„Jsou v pořádku, pakliže jsou takové projevy v souladu s podmínkami používání hry. I při jejich překročení jsou v pořádku, daný člověk ale musí počítat s tím, že může být ve hře zakázán.“

Jan „bomberoza“ Orna:

„Záleží vždy na tématu hry. Každá hra z 2. světové války je politická, každá válka agentů CIA vs KGB je politická stejnětak. Myslím, že světu víc škodí organizovaná snaha vnucovat jeden jediný názor, tlak dozorových orgánů a zákonodárců, neustálé pokuty velkým korporátům které pak musejí zpoplatňovat kde co.“

4.4.4 Relevance herní komunity

- *Otázka Od svých počátků se již videoherní prostředí výrazně rozrostlo a dospělo. Lze moderní hráčské komunity vnímat jako důležitou část naší společnosti (ať už se jedná o diskurs lokální či globální), nebo zatím nemá jejich hlas dostatečnou váhu?*

Jan „Bludr“ Modrák:

„Hry jsou součástí kultury a společnosti, takže myslím, že je v pořádku, že se věnují i těmto tématům.“ (pozn. Modrák odpověděl na otázky 3. a 4. souběžně jedním tvrzením)

Joe Baxter-Webb:

„How do you differentiate between some inner city kids who just play Halo and NFL/Fifa from kids who sit online writing The Witcher fanfic all day? I think ultimately the people who have a voice are always gonna be demographics who are the most privileged in general and that tends to line up with the people who have the most money and free time to play with more expensive gaming kit and a wider variety of games. You could probably say the same about clothing, music, or any other cultural form. It's not “do gaming communities have a powerful voice in society” it's more like “which gaming communities have a powerful voice in society?”“

Lukáš „Jump“ Vobecký:

„Bezспорu hráčská komunita už má ve společnosti velikou váhu. Kromě běžných e-sport aktivit se věnují této problematice na úrovni univerzit, středních škol a I základních škol a rodičů. Každý rok sleduji, jak větší vliv hry a jejich komunity na společnost mají, jsou jsou více a více nedílnou součástí. Do důležitých pozic, ať už politických či jinak společenských se dostávají lidé z generace, která na hrách vyrostla, jsou herní problematice více přizpůsobiví a uvědomují si roli her a jejich vliv na společnost. Ač nejsem velkým zastáncem porovnávání sportu a e-sportu, rostoucí propojení rozhodně vítám, nejen se sportem, ale i s celou společností.

Hráčské komunity ovlivňují už radu věcí – vývoj médií, vývoj škol, fungování rodin, volnočasové aktivity, sportu a samozřejmě v obrovské míře i finanční svět.“

Pavel Dobrovský:

„Rozrostlo, ale nedospělo. Důležitou částí naší společnosti určitě jsou, protože spojují lidi dohromady jak na lokální tak mezinárodní úrovni. Tenhle význam bude stále růst, s příchodem diváckého esportu se pak katapultuje vzhůru. Nejsou to ale už hry, tak jak jsme je vnímali před deseti lety. Jde o neustálý růst, který jde novými směry a možnostmi. Nesmí se zapomínat ani na možnosti projevu skrz hry, které obsahují autorské myšlenky a názory, podobně jako literatura nebo film. Hry jsou stejně silné médium.“

Jan „bomberoza“ Orna:

“Těžko posuzovat od mého stolu, ale technicky se nedomnívám, že jakákoliv skupina konzumentů má právo rozhodnout si o tom jak chtějí aby jejich produkt vypadal. Kupříkladu poslední série Hry o trůny se autorům určitě nepovedla, ale má komunita naštvaných kupujících právo na to vyvztekat si změnu a natočení celé sezóny znovu? Mají větší právo než vlastník filmu / hry / knihy rozhodnout si o svém příběhu sami? Myslím že nikoliv. To, že na sociálních sítích může sdělovat své názory kdokoliv neznamená, že má pravdu. Pravidla vždy určuje autor, vydavatel, majitel. Konzument když není spokojen, najde si jiný titul.“

4.4.5 Proměny pohledu na hry a hráče/ky v čase

- *Otázka Pozorujete za roky praxe změnu v tom jak jsou hry vnímány veřejností, politiky, vzdělávacím systémem, atd.? Pokud ano, co (jaké činy, postoje, atd.) tuto změnu odráží?*

Jan „Bludr“ Modrák:

Joe Baxter-Webb:

„I think the most notable stand-out thing in an anglophone context is the recent moral panic around lootboxes and child gambling. Now, these have been legislated against/with in Asia for some time, whereas in the UK they seemed like this sort of trojan horse; no-one took it seriously because they thought “oh, this is for kids, how can it have anything bad in it?” Japan, China and Korea have been taking that business model a lot more seriously for a lot longer, and the legislation (particularly the kompu gatcha

legislation in Japan) reflects that. I think that there is a big international difference where in Europe and the US games are still seen by the majority of adults (or at least, middle aged, middle class adults who get to dominate the public sphere and make legislative choices) as a sort of trash medium that people grow out of. Even in education, game development only really gets a look in in schools as a way to “sex up” programming, which is an awful way to introduce people to game design. Largely I think that games in the UK and perhaps the US are still seen by a lot of people as essentially children’s toys, and adults who play games are still viewed in a similar light to, say, stoners; i.e. people who are perceived as holding onto something frivolous and time-wasting. “

Lukáš „Jump“ Vobecký:

„Částečně jsem již na tuto otázku odpověděl. Vývoj je bezesporu vidět. Média – vzniká větší množství pořadů cílené na počítačové hráče. Počítačové hry se více propojují s běžným zpravodajství, nejen na úrovni online, ale také v tištěných médiích či I v posledních letech hodně v televizích, světových I domácích. V České republice i na Slovensku vznikly za poslední rok přímo e-sportové obory (obory věnující se počítačovým hrám byli již dříve) a protože na Slovensku tomuto rozvoji přímo pomáháme, víme, že zájem o tento obor vysoce převyšuje jiné obory. V ČR pak existují již 3 střední školy zaměřující se stadium počítačových her a jedna, na které vyučuji, I se specializací na e-sport. Na základních školách pozoruji velký vliv her, kdy učitelé řeší, jak se tomuto fenoménu přizpůsobit a vítají možnosti přednášek či osvěty v této oblasti.

Na Slovensku své politické působení má jeden z politiků postavené na tom, že je hráče a oslovuje svým programem právě je. Pokud opustíme politický či vzdělávací system, vidíme pak herní vliv snad všude – společnosti ze světa finančnictví, zábavy, stravování, automobilky o IT mluvit nemusím. Všechny si uvědomují, že jsou to ve veliké míře hráči, kteří jsou či v budoucnu budou jejich zákazníky a postupně tak míří do světa her. “

Pavel Dobrovský:

„Hry se stávají součástí běžného života, společnost si na ně zvykla stejně jako na jakoukoliv jinou novotu. Generační změna přináší rychlejší akceptanci her. S tím se mění herní návyky, vytváří se herní historie, na kterou lze vzpomínat (protože je sdílená) a tak podobně. “

Jan „bomberoza“ Orna:

“Ano to je zřejmé, a mimo ekonomických dopadů do HDP je zřejmé, že už nejsou hry vnímány čistě negativně. Do budoucna se ale bude toto stále vyvíjet. Až do okamžiku kdy hry začne tvořit AI zcela sama. A pak se budeme už moct začít bát :-)”

4.4.6 Shrnutí odborných názorů

Většina respondentů byla již byla s tématem Blitzchung Controversy obeznámena, vnímá jí v rámci herního prostředí jako významnou (Vobecký, Dobrovský) a dokázala i uvést příklady obdobných případů z oboru jako zákaz her diskutovaný v kapitole 2.5 (Baxter-Webb), nucené inkuzivity v historických hrách (Modrák) či postihy významných osobností herního světa (Dobrovský). Respondenti se vyhrazují vůči politickým vlivům uvnitř herního prostředí (Vobecký, Baxter-Webb) avšak nabízí i druhý pohled na věc a tím je skutečnost, že hra je soukromým vlastnictvím vydavatele (Orna) a hráčům je zpřístupněna na základě určité dohody (Dobrovský). Všichni respondenti se názorově shodli na tom, že hry mohou sloužit jako prostředí pro politickou či jinak zaměřenou diskuzi a tím samým tedy potenciálně nést rysy politické arény. Herní komunita je považována za aktéra s určitou vahou (Vobecký, Dobrovský), zejména díky své schopnosti takřkajíc „vyjádřit svůj názor peněženkou“ (vliv peněz (Modrák)), avšak vznikají otázky *Kdo do herní komunity patří? a Jaká z herních komunit má největší váhu?* (Baxter-Webb) – tomuto tématu se částečně věnuji v kapitole 2.1.2. Téma potenciálu politického vlivu především na mladší hráče (Vobecký) je zkoumáno v kapitole 2.5 stejně tak, jako hazardní rizika herních mechanik - lootboxů (Baxter-Webb) jenž jsou přiblížena v kapitole 2.4.1. Respondenti neopomíjí ani vztah her a státu z hlediska vzdělávání (Vobecký) či ekonomického potenciálu (Orna). Upomínata je i generační proměna hráčů/ek a změna herních návyků (Dobrovský), procesy které mají vliv na typologii hráčů/ek – kapitola 2.1.2.

5 Závěr

Konečným impulsem, který potvrdil mojí domněnku nutnosti hlubšího sociologického výzkumu herního prostředí byl incident Blitzchung controversy. Politicky orientovaný případ, který nemá na takové úrovni, jaké dosáhl, obdoby. Tento jedinečný případ mi

poskytl možnost zpracování případové studie pomocí které jsem hledal odpovědi na stanovené výzkumné otázky (*Jaký dopad mají online hry na reálný svět?; Jaká opatření v reálném světě byla přijata na základě aktivit uvnitř her?; Lze (virtuální) prostředí her považovat za politickou arénu?*). Na základě zkoumaných vztahů mezi herním světem a oblastmi světa reálného (kapitoly 2.2, 2.3, 2.4 a 2.5), provedené případové studie a strukturovaných rozhovorů potvrzují svůj předpoklad (kapitola 3.2). Vztah hra → reálný svět prokazatelně existuje; hry a jejich svět, ať už virtuální či reálný je, i s ohledem na faktor kultury, prostředím do kterého patří diskuze politického a jiného charakteru; vliv politických zájmů v herním prostředí je nežádoucím jevem, který se po jeho patričné identifikaci stává předmětem negativních postojů ze strany herní komunity.

Intrinzitní případová studie nezohledňuje utváření navazujících teorií či výzkumných námětů, hry a jejich svět jsou ovšem prostředím, které by zasluhovalo zájmu ze strany akademické obce, zejména pak sociologických výzkumníků, kterým hry poskytují ideální platformu pro etnografické výzkumy, druhotnou analýzu, případové studie či modelování situací.

Věřím, že jsem si prostřednictvím této práce splnil i své menší cíle, mezi které patřilo vyvrácení zažitého stereotypu „běžného hráče/ky“ a vyzdvyhnutí her a jejich prostředí jakožto přínosné oblasti, kterou lze využít ve prospěch společnosti a nevnímat pouze jako ztrátu času.

Summary

Final impulse, that confirmed my presumption about the importance of further deeper sociological research of the gaming environment, was the Blitzchung controversy itself. A politically oriented case that is unparalleled at the level of importance that it has achieved. This case has offered me a unique opportunity to create a case study that was used to find answers to set research questions (*What impact do online games have on the real world ?; What real-world measures have been taken based on in-game activities ?; Can the (virtual) gaming environment be considered a political arena?*). Based on the researched relationships between the gaming environment and other nongaming areas of the real world (chapters 2.2, 2.3, 2.4, 2.5), conducted case study and structured interviews I do confirm my initial assumptions (chapter 3.2). Relationship „game → real world“ does demonstrably exist; games and their environment, virtual or real, are suitable for political and other discussions, especially if we consider the factor of culture; political interest and

influence are actions that, if properly identified, are met with negative reaction from the gaming community.

Intrinsic case study does not account for creation of further theories or suggestion of potential future research topics, however games and their environment are subjects, that deserve more attention of the academic community, especially from sociological researchers, for whom games present an ideal platform for ethnographic researches, secondary studies, case studies and modeling.

I hope that using this study, I've also achieved my smaller goals which include disapproval of the „common gamer“ stereotype and presentation of games and their environment as beneficial areas, that can be used to the benefit of the society and not be seen only as a time waste.

6 Použité zdroje

6.1 Bibliografické zdroje

ALBRECHTSLUND, Anne-Mette. Gamers Telling Stories. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [online]. 2010, 16(1), 112-124 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1177/1354856509348773. ISSN 1354-8565. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856509348773>

ANDERSON, Pearse. Inside a Global Graduation Ceremony, Held Entirely in 'Minecraft'. *Rolling Stone* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/global-graduation-quaranteen-minecraft-1007713/>

BAINBRIDGE, William Sims. *The warcraft civilization: social science in a virtual world*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.

BAINBRIDGE, William Sims. *Online worlds: convergence of the real and the virtual*. London: Springer, 2010.

BARTLE, A. Richard. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*. 1(1), 19, 1996. 2825. 1996. Designing virtual worlds. RA Bartle.

BLAKE, Vikki. Mojang announces Minecraft Earth as Minecraft becomes the biggest selling game of all time. *MCV/DEVELOP* [online]. 2019. [cit. 31.7. 2020]. Dostupné z: <https://www.mcvuk.com/business-news/mojang-announces-minecraft-earth-as-minecraft-becomes-the-biggest-selling-game-of-all-time/#:~:text=Non-AMP Version-,Mojang announces Minecraft Earth as Minecraft becomes the biggest selling,selling game of all time.>

CRAWFORD, Garry. *Video gamers: Routledge Advances in Sociology*. Routledge, 2012.

CRAWFORD, Garry, Victoria K. GOSLING a Ben LIGHT. *Online gaming in context: the social and cultural significance of online games*. London: Routledge, 2011.

FREER, Tisha. Social media gaming – a recipe for employer brand success. *Strategic HR Review* [online]. 2011, 11(1), 13-17 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1108/14754391211186269. ISSN 1475-4398. Dostupné z: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/14754391211186269/full/html>

GABRIEL, Sonja. How to Analyze the Potential of Digital Games for Human Rights Education. *Revista LUsófona de Educação* [online]. 2018, (41), 29-43 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.24140/issn.1645-7250.rle41.02. ISSN 16457250. Dostupné z: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/rleducacao/article/view/6488>

GIBSON, David a Peter JAKL. Theoretical Considerations for Game-Based e-Learning Analytics. REINERS, Torsten a Lincoln C. WOOD, ed. *Gamification in Education and Business* [online]. Cham: Springer International Publishing, 2015, 2015-10-17, s. 403-416 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1007/978-3-319-10208-5_20. ISBN 978-3-319-10207-8. Dostupné z: http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-10208-5_20

GRANIC, Isabela, Adam LOBEL a Rutger C. M. E. ENGELS. The benefits of playing video games. *American Psychologist* [online]. 2014, 69(1), 66-78 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1037/a0034857. ISSN 1935-990X. Dostupné z: <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/a0034857>

GREEN, C. Shawn a Daphne BAVELIER. Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* [online]. 2006, 32(6), 1465-1478 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1037/0096-1523.32.6.1465. ISSN 1939-1277. Dostupné z: <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/0096-1523.32.6.1465>

GREENFIELD, Patricia. M., CAMAIONI, Luigia, ERCOLANI, Paola, WEISS, Laura, et al. Cognitive socialization by computer games in two cultures: Inductive discovery or mastery of an iconic code? In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), *Advances in*

applied developmental psychology. 1996, Vol. 11. Interacting with video, 141–167. Ablex Publishing.

HEINZEN, Thomas E., R. Eric LANDRUM, Regan A. R. GURUNG a Dana S. DUNN. Game-Based Assessment: The Mash-Up We've Been Waiting For. REINERS, Torsten a Lincoln C. WOOD, ed. *Gamification in Education and Business* [online]. Cham: Springer International Publishing, 2015, 2015-10-17, s. 201-217 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1007/978-3-319-10208-5_11. ISBN 978-3-319-10207-8. Dostupné z: http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-10208-5_11

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005.

HUOTARI, Kai a Juho HAMARI. Defining gamification. In: *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek '12* [online]. New York, New York, USA: ACM Press, 2012, 2012, s. 17- [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1145/2393132.2393137. ISBN 9781450316378. Dostupné z: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2393132.2393137>

JACKSON, Linda A. Adolescents and the Internet. JAMIESON, Patrick a Daniel ROMER. *The Changing Portrayal of Adolescents in the Media Since 1950* [online]. Oxford University Press, 2008, 2008-07-17, s. 377-412 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780195342956.003.0014. ISBN 9780195342956. Dostupné z: <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780195342956.001.0001/acprof-9780195342956-chapter-14>

JEŘÁBEK, Hynek. *Úvod do sociologického výzkumu*. Praha: Karolinum, 1993.

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KUHLMAN, Jolynn S. Videogame experience: A possible explanation for differences in anticipation of coincidence. *Perceptual and Motor Skills* [online]. 1991, 72(2) [cit.

31.7.2020]. DOI: 10.2466/PMS.72.2.483-488. ISSN 0031-5125. Dostupné z:
<http://asp.ammonsscientific.com/find.php?resource=PMS.72.2.483>

LI, Roland. *Good luck have fun: the rise of eSports*. New York: Skyhorse Publishing, 2017.

LUTON, Will. *Free2Play: Making Money from Games You Give Away*. New Riders, 2013.

MAREŠ, Jiří. Tvorba případových studií pro výzkumné účely. *Pedagogika* [online]. 2015, 65(2), 113–142. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z:
https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=11212&fbclid=IwAR3xIMXaGO78f_TVg2bgG4XjHpNPmtLcdD5Q14DchHkMadP9VoumdmHzsH4&lang=cs

MODRÁK, Jan. Konec Blizzardu? Jedno rozhodnutí špatné, druhé ještě horší. Přesto musí padnout. *SCORE*, 309, říjen 2019.

OROSY-FILDES, Cindy a Robert W. ALLAN. Psychology of Computer Use: XII. Videogame Play. *Perceptual and Motor Skills* [online]. 2016, 69(1), 243-247 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.2466/pms.1989.69.1.243. ISSN 0031-5125. Dostupné z:
<http://journals.sagepub.com/doi/10.2466/pms.1989.69.1.243>

PIRKER, Johanna a Christian GÜTL. Educational Gamified Science Simulations. REINERS, Torsten a Lincoln C. WOOD, ed. *Gamification in Education and Business* [online]. Cham: Springer International Publishing, 2015, 2015-10-17, s. 253-275 [cit. 31.7.2020]. DOI: 10.1007/978-3-319-10208-5_13. ISBN 978-3-319-10207-8. Dostupné z: http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-10208-5_13

PRAX, Patrick. *Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds*. Uppsala University, 2010.

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

SICART, Miguel. *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.

STAKE, Robert E. *The art of case study research*. Thousand Oaks: SAGE Publications, 1995.

TAYLOR, T. L. *Watch me play twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press, 2018.

WARMELINK, Harald. Online gaming and playful organization *Amazon* [online]. 2014. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Online-Playful-Organization-Digital-Learning/dp/0415838584>

YIN, Robert K. *Case study research: design and methods*. 5. vyd. Svazek Applied social research methods series. Los Angeles: Sage, 2009.

6.2 Internetové zdroje

PC Master Race. *Guide* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://pcmasterrace.org/guide>

ZUCKERMAN, Arthur. 75 Steam Statistics: 2019/2020 Facts, Market Share & Data Analysis *CompareCamp.com* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://comparecamp.com/steam-statistics/>

Český statistický úřad. Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci za období 2018. [online]. 2018. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/vyuzivani-informacnich-a-komunikacnich-technologiei-v-domacnostech-a-mezi-jednotlivci>

Girls Make Games [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.girlsmakegames.com/>

Nanodome. The (short) prehistory of "gamification"...*Funding Startups (& other impossibilities)* [online]. 2012. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

PARRISH, Ash. World Of Warcraft's Improved Character Creator Will Enable A Lot More Diversity. *Kotaku* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://kotaku.com/tell-your-own-story-with-world-of-warcraft-shadowlands-1844328247>

Vyjádření tvůrců Attentat 1942 k zákazu kvůli nacistickým odkazům. Podporu přislíbil český Google. *INDIAN* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/vyjadreni-tvurcu-attentat-1942-k-zakazu-kvuli-nacistickym-ynyg6w>

Loot boxes: Lords call for 'immediate' gambling regulation. *BBC News* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-53253195>

NARAYAN, Niji. The Netherlands and Belgium ban PUBG loot boxes. *European Gaming Industry News* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://europeangaming.eu/portal/compliance-updates/2019/02/06/38143/the-netherlands-and-belgium-ban-pubg-loot-boxes/>

TALBOT, Carrie. Loot boxes should be considered gambling, UK parliament says. *PCGamesN* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/loot-boxes-gambling-report>

Obraty český herních studií převýšily 4 miliardy korun. *Borovan.media* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.borovan.cz/47385/obraty-cesky-hernich-studii-prevysily-4-miliardy-korun>

CLEMENT, J., 2020. Most used social media platform. *Statista* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

A message from John Needham, Global Head of League of Legends Esports
pic.twitter.com/5Au9rE7T86. *Twitter* [online]. 2019 [cit. 31.7.2020]. Dostupné z:
<https://twitter.com/lolesports/status/1182711322791698432>

App Removal Requests - Legal Violation. *Apple Legal* [online]. 2020. [cit. 31.7.2020].
Dostupné z: <https://www.apple.com/legal/transparency/app-removal-requests-legal-violation.html>

Penetrum [online]. 2020. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://penetrum.com/research>

SADOVSKI, Sam. Na slovíčko s Minh Le, vývojářem Counter-Strike.

PCTUNING [online]. 2015. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z:
<https://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/35941-na-slovicko-s-minh-le-vyvojarem-counter-strike>

MATTHIESEN, Tom. Hearthstone: Hong Kong player Blitzchung calls for liberation of his country in post-game interview. *InvenGlobal* [online]. 2019 [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.invenglobal.com/articles/9242/hong-kong-player-blitzchung-calls-for-liberation-of-his-country-in-post-game-interview>

BROWN, Fraser. Blizzard is facing a boycott after removing a Hearthstone Grandmaster *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z:
<https://www.pcgamer.com/blizzard-is-facing-a-boycott-after-removing-a-hearthstone-grandmaster/>

Blizzard. 2019 Hearthstone® Grandmasters Official Competition Rules v1.4 [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/page_media/w4/W4NWIBHB74T31564507077190.pdf?fbclid=IwAR3sTODd5EqGEs8HZcxGdb5PAINtM23MP7v_SZAEQLfuzXS6eHMM3VdDIDc

HERNANDEZ, Patricia. No, Blizzard isn't blocking people from deleting their accounts *Polygon* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z:

<https://www.polygon.com/2019/10/10/20907926/blizzard-account-deletion-hong-kong-protests>

BAILEY, Kat. Blizzard is in an Even Bigger Mess Than the NBA on China, and It Has No One to Blame But Itself. *USgamer.net* [online]. 2019 [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.usgamer.net/articles/blizzard-is-in-an-international-mess-of-its-own-making>

CHALK, Andy. Blizzard employees staged a walkout over Hearthstone Grandmaster's suspension. *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/blizzard-employees-staged-a-walkout-over-hearthstone-grandmasters-suspension/>

CAMPBELL, Colin. Popular Hearthstone caster quits Grandmasters in protest at Blizzard's ban. *Polygon* [online] [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2019/10/9/20906844/hearthstone-brian-kibler-quits-grandmasters-blizzard-blitzchung-hong-kong>

VICE. Blizzard Bans Three College 'Hearthstone' Protesters For Six Months [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: https://www.vice.com/en_us/article/d3akzz/three-college-hearthstone-protesters-banned-for-six-months

CHALK, Andy. Hearthstone caster Nathan 'ThatsAdmirable' Zamora steps down over Blitzchung controversy. *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/hearthstone-caster-nathan-thatsadmirable-zamora-steps-down-over-blitzchung-controversy/>

KIM, Matt T.M. Blizzard/Netease Chinese Social Media Account Takes China's Side. *IGN* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2019/10/10/verified-chinese-blizzard-account-doubles-down-on-political-policy>

Blizzard must demonstrate its commitment to respecting the human rights of its users. *Access Now* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.accessnow.org/blizzard-must-demonstrate-its-commitment-to-respecting-the-human-rights-of-its-users/>

BRACK J. Allan. Regarding Last Weekend's Hearthstone Grandmasters Tournament. *All News - Blizzard News* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament>

BLUEBELL. i have been keeping quiet out of fear but as an english major and chinese speaker i feel like i really need to point this out since i dont know how many ppl will know enough to explain the blizzard post really seems like it was written by a chinese (non-native EN) speaker. *Twitter* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://twitter.com/SGBbluebell/status/1182817588147052544>

CHALK, Andy. Bipartisan members of congress call on Blizzard to reverse Blitzchung punishment. *pcgamer* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/bipartisan-members-of-congress-call-on-blizzard-to-reverse-blitzchung-punishment/>

STEDMAN, Alex. Protests Hit BlizzCon Over Hong Kong Controversy. *Variety* [online]. 2019. [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://variety.com/2019/digital/news/blizzcon-protest-activision-blizzard-hong-kong-blitzchung-1203387207/>

GOUGH, Christina. Activision Blizzard revenue by region 2019. *Statista* [online]. 2019 [cit. 31.7.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/269665/activision-blizzards-revenue-by-region/>

7 Seznam příloh

Příloha č. 1: Diagram v souboru s názvem *Sadovský_Samuel_BP_Diagram* ve formátu .pdf

8 Teze bakalářské práce

TEZE BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta sociálních věd
Institut sociologických studií
Katedra veřejné a sociální politiky

PŘEDPOKLÁDANÝ NÁZEV BAKALÁŘSKÉ PRÁCE:

SOCIOLOGIE KOMUNIT HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH HER A JEJICH PŘESA
DO „OFFLINE“ SVĚTA

NÁZEV V ANGLICKÉM JAZYCE:

SOCIOLOGY OF PC GAMERS AND ITS OVERLAP INTO THE “OFFLINE”
WORLD

STUDENT: SADOVSKÝ SAMUEL

VEDOUCÍ PRÁCE: TREMČINSKÝ MARTIN, Mgr.

Vymezení předmětu zkoumání a strukturace výzkumného tématu

Od dob, co se v hráčském prostředí pohybuji, vnímám, že komunita hráčů není širokou veřejností uznávána, spíše naopak bagatelizována. Hry, zejména počítačové, se často uvádí jako prapůvodce agresivního chování mládeže, mnohdy jsou spojovány i s útoky střelců na amerických školách. Chování několika jedinců, kteří v hráčském prostředí mnohdy nemusí být ani součástí komunity (hrají pouze *single-player* hry, tedy hry pro jednotlivce), tak vrhá špatný stín na celé herní prostředí.

Ve stejné pozici se hry nachází i v otázce sportu. Existuje velké množství herních organizací, které sdružují profesionální hráče s platy, které lze srovnat se mzdami hokejistů, fotbalistů apod. Zároveň se v dané sféře pořádá nespočet celosvětově známých

turnajů a akcí, které mají jak ekonomický, tak i výrazný sociální dopad. V minulosti se již objevily pokusy posunout eSport (profesionální hraní počítačových her) na vyšší, olympijskou, úroveň. V této otázce však lze hráče srovnat např. s malými státy, jejichž suverenita není většinou členů OSN uznávána.

Veřejnost vnímá hry a jejich komunity jako spolek neukázněných mladistvých, kteří plýtvají svůj čas, ve skutečnost se však jedná o prostředí velice profesionálně organizovaných organizací, které jsou obklopené novináři, investory a svými příznivci.

Cíle bakalářské práce

Tato práce si klade za cíl představit prostředí hráčských komunit s použitím sociologických metod, avšak s výstupy, které by měly být srozumitelné i pro naprostého laika. Výstup práce není určen nejen komisi a oponentovi, nýbrž i prostému člověku z řad veřejnosti, který nahlíží na hráčskou komunitu s pohrdáním a předsudky. Hráči 21. století již nejsou „divnými jednotlivci“ z 80. a 90. let, kteří tráví hodiny před obrazovkou televize či počítače ve svém pokoji, je to komunita, která má svoje uznávané osobnosti, nepsaná pravidla, strukturu a hlavně **historii**.

Předpokládané metody zpracování

Pro svůj výzkum použiji metodu kvalitativního dotazování formou kombinace účelového výběru a snowball metody. Již mám vyselektované jedince, kteří zastávají v rámci hráčských komunit (ať už českých, či zahraničních) významnou pozici a jsou dlouhodobě v komunitě respektováni, uznáváni. Následně poprosím dané osoby o poskytnutí referencí, tedy přesměrování k dalším potenciálním respondentům, kteří mají možnost doplnit práci o zajímavé a relevantní poznatky. Nepředpokládám použití jednotného dotazníku u všech respondentů, poněvadž každý z nich se specializuje na odlišné odvětví v rámci hráčské komunity a rovněž vidí dané prostředí z jiného úhlu (novinář x tvůrce her apod.) Kontakty na respondenty jsem získal během svého působení v komunitě jako pasivní, později aktivní (profesionální) hráč her a zároveň jako herní novinář. Se všemi respondenty z „první“ skupiny, tedy s těmi, které jsem osobně vybral a nebyli mi doporučeni, dlouhodobě udržuji přátelský vztah. Vzorek respondentů je účelově

vyselektován tak, aby bylo možné zmapovat hráčskou komunitu z co nejvíce možných úhlů pohledu – pamětníci, kteří stáli u zrodu moderních hráčských komunit; herní novináři; tvůrci světoznámých her; profesionální hráči; majitelé herních serverů apod.

Předpokládaná struktura bakalářské práce

- Uvedení tématu, důvodů pro jeho výběr
- Stanovení cílů práce, popis metod a cest prostřednictvím kterých budou informace pro následnou analýzu získávány
- Popis historie a vzniku hráčských komunit
- Specifika online komunit (hráčských) která dané prostředí oddělují od „offline“ světa
- Srovnání hráčských komunit v České republice se zahraničními
- Vliv „online“ dění na „offline“ životy hráčů
- Analytická část – přepis vybraných částí kvalitativních rozhovorů doplněný o rozšířené poznatky, informace
- Závěr – shrnutí poznatků

Klíčová slova

Český jazyk

Počítačové hry, Online, Komunita, eSport, Síť, Organizace, Turnaj

Anglický jazyk

PC games, Online, Community, eSport, Network, Organization, Tournament

Základní literatura k tématu

WARMELINK, Harald. *Online gaming and playful organization*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, (2014). ISBN 978-0415838580.

BAINBRIDGE, William Sims. *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. MIT Press, (2012). ISBN 978-0262518062

GERACI, Robert M. *Virtually sacred: myth and meaning in World of Warcraft and Second Life*. New York: Oxford University Press, (2014). ISBN 978-0199344697.

BAINBRIDGE, William Sims. *Online worlds: convergence of the real and the virtual*. New York: Springer, c (2010). ISBN 978-1848828247.

FREEMAN, Guo. *Multiplayer online games: technology, human factors, and social dynamics*. Boca Raton: Taylor & Francis, a CRC title, part of the Taylor & Francis imprint, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, (2018). ISBN 978-0815392873.

DEWINTER, Jennifer a Ryan M. MOELLER. *Computer games and technical communication: critical methods & applications at the intersection*. Burlington, VT: Ashgate Publishing Company, (2014). ISBN 978-1472426406.

SCELSI, Chrissie a Ross A. DANNENBERG. *Computer games and immersive entertainment: next frontiers in Intellectual Property Law. Second edition*. Chicago, Illinois: ABA, Sections of Intellectual Property Law, (2019). ISBN 978-1604427509.

Dodatečné zdroje (v rámci teze)

1 | TIME, „*Trump Blames Video Games for School Shootings. Here's What Science Says*“, (12.3.2018), (online). Dostupné z: <http://time.com/5191182/trump-video-games-violence/>

KOLO, Castulus, BAUR, Timo. *Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming.* Game Studies 4 (2004), dostupné z:
https://pdfs.semanticscholar.org/50d4/b1add9cb3b1dcb484ee81e713710f02788b5.pdf?_ga=2.26373433.545388940.1572849527-994885462.1572849527