

**UNIVERZITA KARLOVA**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Diplomová práce**

**2021**

**Václav Králíček**

**UNIVERZITA KARLOVA**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

## **Nostalgie**

**Počítačové hry jako nástroje překonání národnostních a věkových hranic**

Diplomová práce

Autor práce: Václav Králíček

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: doc. PhDr. Martin Soukup, Ph.D.

Rok obhajoby: 2021

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil 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 3.5. 2021

Václav Králíček

## **Bibliografický záznam**

KRÁLÍČEK, Václav. *Nostalgie: Počítačové hry jako nástroje překonání národnostních a věkových hranic*. Praha, 2021. 98 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Martin Soukup, Ph.D.

**Rozsah práce:** 192 685 znaků s mezerami

## **Anotace**

Zde představená diplomová práce se zabývá výzkumem podobnosti prožitků z počítačových her u hráčů pocházejících z různých kultur. Protože jsou produkty videoherního průmyslu dostupné téměř po celém světě, setkávají se s jejich obsahy hráči různých národností, kteří pak společně na internetových fórech diskutují o svých zážitcích a zkušenostech z hraní. Práce v mezikulturním srovnání zkoumá, nakolik jsou prožitky z počítačových her kulturně univerzální, čímž mohou mít potenciál sbližovat jedince pocházející z různých kulturních kontextů, a tím překonávat národnostní rozdíly. Jelikož se s hrami setkaly již čtyři generace, bylo předmětem zájmu výzkumu i sbližování hráčů různých věků. Práce se opírá o teoretiky hry Johana Huizingu, Vladimíra Boreckého a Rogera Cailloise, jakož i o antropology George Murdocka, Thomase Hyllanda Eriksena, Michala Tošnera a Clifforda Geertz. Exkurz do dějin počítačových her jako média a jejich místo ve společnosti nabídl Lev Manovich. Výzkum byl prováděn dvěma metodami. Online dotazníkovým šetřením za použití principů metody sněhové koule a kvantitativní analýzou diskuzních příspěvků na internetové stránce 9gag.com. Podle dat získaných oběma metodami lze prožitky z počítačových her považovat za kulturně univerzální.

## **Annotation**

This master's thesis focuses on the research of similar video game experiences among players of different cultures. Because video games are a product of the worldwide gaming industry, the same content is available for players of various cultural backgrounds, who can then share their experiences via internet forums. In a cross-cultural comparison, the thesis examines similarities in gaming experiences the players of different cultural backgrounds have, and thus exploring the potential of videogames to overcome national borders and to bring players closer. Because four generations of gamers had already got the opportunity to play videogames, the thesis also focuses on similar gaming experiences across the age groups, and thus potentially bringing together also players of different ages. The theoretical basis of this thesis is built on the works of theorists of play Johan Huizinga, Vladimír Borecký, and Roger Caillois, theories of anthropologists George P. Murdock, Thomas Hylland Eriksen, Michal Tošner, and Clifford Geertz, and lastly, the history of video games as a medium along with the history of computers in general as described by Lev Manovich. The research itself was conducted by using two methods. An online survey, shared among respondents by using

the Snowball Sampling method, followed by a content analysis of comments at the 9gag.com internet page. From the data gathered, the gaming experiences of players can be considered to be culturally universal.

### **Klíčová slova**

Počítačové hry, videohry, digitální média, kultura, kulturní univerzálie, věk, generace

### **Keywords**

Computer games, video games, digital media, culture, universals of culture, age, generations

### **Title/název práce**

Nostalgia: Computer games as tools for overcoming cultural and generational boundaries

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval doc. PhDr. Martinovi Soukupovi, Ph.D. za cenné rady a ochotu při konzultacích, obzvlášť v této nelehké době. Poděkování patří také mé rodině a přátelům, kteří mne po celou dobu psaní podporovali.

## Obsah

Úvod.....	1
TEORETICKÁ ČÁST.....	4
1 Hra.....	4
1.1 Univerzalita hry.....	4
1.2 Johan Huizinga.....	7
1.3 Vladimír Borecký.....	10
1.4 Roger Caillois.....	16
2 Co je kultura?.....	19
2.1 Thomas Hylland Eriksen.....	19
2.2 Michal Tošner.....	21
2.3 Clifford Geertz.....	23
2.4 Shrnutí kultury.....	23
3 Počítačové hry.....	24
3.1 Lev Manovich.....	26
3.2 Stručně o vývojových proměnách.....	31
3.3 Herní skupiny.....	36
4 Věk.....	41
4.1 Generace, mediální generace, věk.....	41
4.2 Babyboomers.....	43
4.3 Generace X.....	44
4.4 Mileniálové.....	44
4.5 Generace Z.....	45
EMPIRICKÁ ČÁST.....	46
5.1 Cíl výzkumu.....	46
5.2 Pracovní hypotézy.....	47
5.3 Výzkumné otázky.....	47
5.4 Technika sběru dat.....	47
5.5 Dotazování za použití metody sněhové koule.....	50
5.6 Metoda kvantitativní obsahové analýzy.....	52
5.7 Etika výzkumu.....	53
6 Vyhodnocení výzkumu.....	53
6.1 Vyhodnocení dotazníků.....	53
6.2 Vyhodnocení analýzy diskuzí.....	59
6.3 Shrnutí výsledků výzkumu.....	62
6.4 Diskuze.....	66
Závěr.....	69
Summary.....	71
Použité zdroje.....	73
Teze diplomové práce.....	82
Seznam příloh.....	86



## **Seznam zkratek**

D&D – Dungeons and Dragons

DMG – Damage

CS – Counter-Strike

EZ – Easy

FPS – First Person Shooter

GG – Good Game

GTA – Grand Theft Auto

HP – Hit Points

LAN – Local Area Network

LARP – Live Action Role Playing

LitRPG – Literární RPG

LVL – Level

MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Games

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena

MUD – Multi-User Dungeons

NPC – Non-Player Character

PvE – Player versus Environment

PvP – Player versus Player

RPG – Role Playing Games

RTS – Real-Time Strategy

WoW – World of Warcraft

## Úvod

Počítačové hry v mnohém přeměnily povahu lidské hry. Během svých několika desítek let existence se rozrostly v obrovský průmysl a daly vzniknout komplexním virtuálním světům, ve kterých své druhé životy tráví miliony hráčů denně. Ti se v nich mohou ukrývat před tlaky vnějšího světa, zažívat pocity úspěchu a sounáležitosti, a obzvláště v prostředí multiplayerových her prožívat reálné mezilidské vztahy. Oproti klasickým hrám počítačové hry anonymizují hráče, čímž dávají vzniknout nečekaným přátelstvím, herním kolektivům a široké hráčské subkultuře překonávající mnohé rozdíly mezi hráči. Intenzivní rozmach zažil videoherní průmysl zejména v devadesátých letech dvacátého století i díky možnostem internetového připojení. Z této doby vzešly mnohé dnes již kultovní hry, z nichž například *Warcraft*, *Counter-Strike* či *StarCraft* se stále těší obrovské oblibě jak z důvodu nostalgie pro starší hráče, tak i jako populární esport hry, které denně hrají miliony hráčů. O jejich neustálé oblibě a o jistém mezigeneračním přesahu svědčí, že tyto a další hry v současné době získávají stále nová pokračování. Staré hry jsou stále v oblibě i přes své zastaralé mechaniky a grafické provedení, čímž se například *Mafia*, *Gothic*, *Doom* či *Wolfenstein* stávají nosiči vzpomínek a nostalgie (Heineman, 2014). Díky remasterovým vydáním starých her mají mladí hráči šanci objevovat a hrát tituly, které před mnoha lety hráli jiní hráči a prostřednictvím internetových fór si vzájemně předávat zkušenosti a zážitky.

Ačkoli je nostalgie hlavním titulem této práce, není zcela jejím primárním předmětem a cílem. Tím je zejména její podtitul, který však s nostalgií přímo souvisí. Cílem práce je zkoumání univerzality prožitků z počítačových her u hráčů různých národností a věků. Nostalgie, kterou hráči pociťují ve spojitosti s počítačovými hrami, je v této práci pojímána jako to, co spojuje hráče různých původů, které přivedla ve stejnou chvíli na popkulturní internetové fórum 9gag.com, na němž sdílejí své zkušenosti a zážitky. Práce na příkladu počítačových her v mezikulturním srovnání zkoumá univerzalitu prožitků z hraní a věnuje se řešení otázky, zda jsou prožitky z počítačových her kulturně univerzální, a tedy zda jsou si po této stránce hráči z celého světa podobní. Práce nahlíží na počítačové hry z pohledu jejich místa v kultuře a zkoumá jejich potenciál k překonávání národnostních a generačních hranic. V textu používaný pojem *počítačové hry* je zamýšlený jako synonymum pojmu *videohry*, neboť v českém kontextu je toto označení více zažité, a zároveň i proto, že v Česku převažuje hraní na počítači a notebooku nad herními konzolemi (Švelch, 2008; Michl, 2017). Na videoherní konzole však vycházejí stejné hry jako na počítače, proto v tomto ohledu mohou mít jejich hráči potenciálně shodné či podobné zkušenosti jako hráči na počítači. Pokud by se

tedy výzkum zaměřoval výhradně na hráče počítačových her, byl by nechtěně ochuzen o zkušenosti konzolových hráčů, které mohou být podobné, ne-li shodné.

Práce je členěna do dvou relativně nezávislých částí. První část se věnuje teoretickému ukotvení práce a seznámení čtenáře s motivy, jež jsou předmětem výzkumu. Empirická část následně popisuje výzkumnou metodu, interpretuje získaná data a v závěru shrnuje zjištění. První kapitola teoretické části začíná popisem teorie kulturních univerzálií podle George Murdocka (1945) a jejím vztahem na hru. Na ni navazují teoretikové hry Johan Huizinga (2000), Vladimír Borecký (2005) a Roger Caillois (2001), kteří definují hru a její místo ve společnosti. Druhá kapitola se věnuje vymezení pojmu kultury pohledem antropologů Thomase Hyllanda Eriksena (2007), Michala Tošnera (2012) a Clifforda Geertze (2005). Třetí kapitola se již zabývá podstatou počítačových her jako média a jejich místa ve společnosti tak, jak je popsal Lev Manovich (2018), a je doplněna o exkurz do historie vzniku, vývoje a rozšíření tohoto média. Poslední kapitola teoretické části je věnována tématu věku a věkovým generacím jednak v obecné rovině, ale zároveň i z pohledu jejich užívání digitálních médií, především počítačových her.

Empirická část v prvních třech kapitolách prezentuje cíl výzkumu spolu s výzkumnými otázkami a hypotézami. **Výzkum si kládí za cíl zjistit, zda je možné prožitky z počítačových her považovat za kulturně univerzální. Neboli zda hráči pocházející z různých kultur hrají hry podobně či stejně, tedy zda mají z her shodné zážitky, a tudíž nakolik jsou si v tomto směru podobní.** Tento cíl práce je však jiný oproti původně zamýšlenému a popsanému v tezích. Tím bylo zkoumání stejných zážitků z počítačových her hraných v dětství u hráčů různých věků a národností. Protože jsou ale počítačové hry součástí společnosti již několik desítek let, je možné, že starší generace hráčů neměly příležitost se s nimi v dětství setkat. Proto se vhodnějším jevílo pojetí zážitků z počítačových her nezávisle na věku, kdy je hráli. Nostalgie pak byla tím, co mezi hráči různých národností a věků vyvolalo diskuzi, čímž je v jednu chvíli vzájemně propojila. Cílem práce bylo poukázání na podobnost všech hráčů nezávisle na kultuře, ze které pocházejí. Tato podobnost byla zkoumána dotazníky a analýzou diskuzních příspěvků na popkulturním internetovém fóru 9gag.com. Stránka 9gag.com poskytuje prostor pro hráče různého původu sdílet formou diskuze své zážitky. S ohledem na cíl výzkumu se proto jeví jako nejvhodnější. Výzkum formuloval čtyři výzkumné otázky a tři hypotézy, které však prošly drobnými úpravami oproti původním tezím práce. Změny spočívaly zejména v přesnější formulaci, která nyní lépe vystihuje výzkumný záměr práce. Nové výzkumné otázky byly formulovány takto: (1) Mají hráči různých národností stejné zážitky z počítačových her? (2) Pociťují hráči sdílením

shodných zážitků z počítačových her sounáležitost s hráči různých národností? (3) Mají hráči různých věků stejné zážitky z počítačových her? (4) Pociťují hráči sdílením shodných zážitků z počítačových her sounáležitost s hráči různých věků? Nové hypotézy jsou formulovány následovně: (A) Počítačové hry sblíží hráče různých národností skrze sdílení svých herních zkušeností. (B) Videoherní produkce vytváří publikum se stejnými či podobnými zkušenostmi, tudíž se zážitky s počítačovými hrami stávají kulturně univerzálními. (C) Online sdílení zážitků z počítačových her vyvolává shodné nostalgické pocity u jedinců z různých kultur.

Následující kapitola popisuje techniku sběru dat, která však byla také pozměna oproti metodě popsané v původních tezích. Vhodnějším se jevílo přistoupení ke zkoumanému problému jako k případové studii za použití kombinace více metod, tak jak ji popisuje Hendl (2005). Možnost porovnání dat více metod navíc umožnila zvýšení validity výzkumu. Oproti původně zamýšlené kvantitativní analýze polostrukturovaných dotazníků byly zvoleny dotazníky výhradně s otevřenými otázkami, jejichž odpovědi byly následně kvalitativně interpretovány. Šíření dotazníků probíhalo dle principů metody sněhové koule, jejíž výhoda vyplývá z faktu, že ihned cílí na vhodné respondenty, neboť jsou vybíráni samotnými účastníky výzkumu. Pokud by se dotazník šířil online nahodile, mohly by ho vyplnit i osoby, které nemají vlastní zkušenost se zkoumaným jevem, čímž by takové dotazníky nebyly pro výzkum relevantní. Kvůli tomu bylo upuštěno od pevně stanoveného základního souboru tří set osob, čímž nebyl ani vzorek rozdělen na pět skupin po padesáti osobách. Stejně tak bylo upuštěno od věkového ohraničení vzorku 20–40 let, jelikož bylo považováno za omezující. Díky své poměrně dlouhé historii se s počítačovými hrami měly možnost setkat již čtyři generace hráčů. Proto bylo upřednostněno zkoumání problému napříč generacemi. Přesto ale toto věkové ohraničení nakonec organicky vyplynulo jak z dotazníků, tak i z analýzy diskuzí. Způsob šíření dotazníků online zůstal zachován jednak z mezinárodní povahy výzkumu, ale rovněž kvůli koronavirové krizi, která v době provádění výzkumu omezila osobní kontakt, a tedy znemožnila osobní rozhovory, které by za jiných okolností byly preferovány. Obsahová analýza internetových příspěvků a komentářů zůstala zachována, nicméně byla drobně pozměněna. Ve výzkumu nebyly analyzovány příspěvky jako takové, neboť cílem zkoumání byly zážitky a zkušenosti hráčů, a tedy jejich vzájemné diskuze. Role příspěvků spočívala v nastavení tématu komentářů a iniciování diskuze. Příspěvky, jejichž komentáře byly analyzovány, byly vyhledávány cíleně dle her, které uváděli respondenti dotazníků. Jak metoda sněhové koule, tak výběr příspěvků vztahujících se ke konkrétním hrám, spolu s

určité množstvím komentářů zajistily, že data byla sbírána pouze od relevantních respondentů a diskuzí.

Poslední kapitola empirické části práce byla věnována interpretaci zjištění a jejich vztahení k teoretickým základům, spolu se shrnutím celého výzkumu a následnou diskuzí. Tato část obsahuje mnohé výpovědi zahraničních respondentů dotazníků jakož i komentáře či názvy příspěvků ze sledované stránky 9gag.com v anglickém jazyce. Pro úplnost byly ponechány ve svém původním znění, avšak byly navíc doplněny o volný překlad autora.

## TEORETICKÁ ČÁST

### 1 Hra

#### 1.1 Univerzalita hry

Hra, jedna z nejzákladnějších aktivit zvířecího i lidského světa. Idea hry je věčným tématem od starověku dodnes. Začteme-li se do Flaceliérovky knihy *Život v době Periklově* (1981), zjistíme, že si i po více než dvou tisících letech lidé hrají téměř stejně. Děti si stále hrají s panenkami, míči a figurkami zvířat či lidí, dospělí mají sportovní utkání a divadla. Co se však změnilo, respektive přibylo, jsou počítačové hry a v nich vznikající celé herní světy. „*Lidstvo si hraje všude, ale lidé v různých kulturách si nehrají nutně stejně,*“ jak se dočítáme u Soukupa (2020). Proto je třeba brát zřetel na kulturní kontext hry. Jelikož předmětem zájmu našeho výzkumu jsou počítačové hry, nutně se naše bádání omezí na kultury, které mají přístup k digitálním technologiím, neboť zde docházíme k hranicím tzv. digitální propasti mezi společnostmi (McQuail, 2010). S rozvojem technologií od konce devadesátých let dvacátého století sledujeme konvergenci počítačových technologií s telekomunikačními, a přesun hry do počítačového světa (Švelch, 2008). Ten nabízí mnoho různých prostředí a možností alespoň nepřímo si „splnit“ sny, tudíž se z „pouhé“ hry stává prostředí druhého života hráčů, mnohdy významem srovnatelným se světem reálným. Hráčská kultura, z počátku záležitost poměrně úzké subkultury, se již díky filmům a seriálům s touto tematikou, například *The Big Bang Theory* (2007), *Ready Player One* (2018, podle knižní předlohy z roku 2011), *Hardcore Henry* (2015) a nespočtem dalších, rozšířila do povědomí široké veřejnosti, čímž se do jisté míry legitimizovala.

Podobnosti a rozdílnosti různých kultur zkoumal americký antropolog George Peter Murdock (1945). Měl za to, že všechny jevy, zvyky a jiné mechanismy přítomné ve společnosti se jako kulturní univerzálie – *universals of culture* – dají vysledovat k pomyslnému základnímu stavebnímu plánu všech kultur, od něhož se dále vyvíjejí. Za takové (univerzálie) označuje jen ty kulturní jevy, které nejsou odvozené ze zvyklostí, tedy jevy klasifikačního charakteru, nikoli obsahového, odvozované právě od tohoto univerzálního plánu: „*The true universals of culture, then, are not identities in habit, in definable behavior. They are similarities in classification, not in content*“ (Murdock, 1945, s. 125). Jako příklad Murdock uvádí jazyk, který má každá kultura. Jazyk se univerzálně skládá ze stejných komponentů, tedy z fonémů, smysluplných kombinací fonémů, slov či gramatiky a pravidel pro skládání slov do vět. Další kulturní univerzálie viděl Murdock (1945) v rituálech, z nichž například pohřeb jakožto truchlení a jistý způsob „vypořádání“ se společností s tělem zesnulého je rovněž přítomen ve všech kulturách. Jednotlivé konvence se však mezi kulturami liší.

Jak ale Murdock (1945, s. 124) uvádí, univerzálie zřídka, pokud vůbec, reprezentují specifické kulturní charakteristiky, resp. obsahy, nýbrž jen podobnosti typu: „*The actual components of any culture are elements of behavior – motor, verbal, or implicit – which are habitual, in the appropriate context, either to all the members of a social group or to those who occupy particular statuses within it.*“ Tím míní, že jsou všechny kultury ve skutečnosti definovány právě způsoby jednání, ať verbálních, neverbálních, nebo implicitních, které jsou z tradice používány v konkrétním společenském kontextu a jsou charakteristické pro určitou skupinu. Za kulturní univerzálie lze tedy označovat jen ty atributy kultur, které nejsou odvozeny od zvyklostí, a proto se Murdock (1945) odkazuje ke své myšlence kulturně univerzálního plánu. Ten však nelze vystopovat do jedné společné historie, času, místa, rasy, nýbrž je založen na základní biologické a psychologické povaze člověka v kontextu lidské existence: „*[universal pattern] ... can only be sought, therefore, in the fundamental biological and psychological nature of man and in the universal conditions of human existence*“ (Murdock, 1945, s. 125). Jak sám říká, mnohdy se tato přirozenost připisuje instinktivnímu jednání, které se však kulturou ihned vyloučí, jelikož jedinec se kulturu musí naučit a osvojit si ji. Murdock i zde uvádí příklad potřeby uspokojení hladu jakožto instinktivního motivu k jednání, které je ale vzápětí ovlivněno naučeným chováním, neboť člověk sáhne po takovém jídle, které mu chutná, případně v ten čas, kdy je zvyklý jíst. Z

těchto důvodů proto Murdock upustil od vnímání biologických pudů jako základních a univerzálních plánů, podle kterých se staví kultura.

Ne všechny potřeby ale pramení z biologických potřeb. Řada vyplývá ze „sociálních potřeb“, které nestojí na pudech, nýbrž na potřebách, jež musí být naplněny, aby konkrétní společnost přežila v kompetici s dalšími. Jako příklad sociálních potřeb Murdock uvádí vzdělání. Podle něj kultura nepřežije bez vzdělávání mladých a předávání znalostí z generace na generaci a zároveň ani společnost nepřežije bez kultury, která se zhmotňuje v podobě kolektivních zvyklostí a zkušeností minulých generací potýkajících se s problémy současné generace (Murdock, 1945). Proto dle Murdocka jsou všechna společenství charakterizována nějakou formou vzdělávání mladých. Následně však dodává, že vzdělání může vést k pýše či prestiži, čímž již naplňuje něco kulturního a naučeného, tudíž něco jiného, než byl původní záměr.

V čem však vidí Murdock (1945) jistou univerzálnost, jsou přírodní jevy. Například na déšť, bouřku, slunce, tmu, dýchání, kýchání nebo třeba nemoc a smrt jako na jevy reagují nějakým způsobem všechny kultury. Činí tak ale podle sebe a svých konvencí, které nemusejí být nijak podobné s ostatními. Nicméně jevy jako takové, tedy jako stimuly vyvolávající reakci, jsou přítomné ve všech kulturách. Kulturní podobnosti vidí Murdock rovněž v rodinných vztazích, od kterých se následně odvozují další společenské útvary. V jeho příkladu lze nalézt hierarchizovanou organizaci guild ve světech MMORPG her či mimoherních klanů: „*Political organization commonly follows the model of the family, with which it has an authoritarian element in common*“ (Murdock, 1945, s. 138).<sup>1</sup> Toto rovněž zmiňují autoři Rutter a Bryce (2006, s. 144) „... *you enter a complex social world, a subculture, bringing together all of the problems and possibilities of power relationships dominant in the non-virtual world*“.<sup>2</sup> Všechny společnosti odvozují příbuznost svých členů dle nějakého principu. Tento mechanismus, byť dále řízen pravidly konkrétní společnosti, je univerzální a nám známý ve třech podobách – patrilinearita, matrilinearita nebo bilateralita. Každá společnost používá jednu z nich nebo jejich kombinace. Murdock (1945) má za to, že všechny kultury nějakým způsobem uznávají alespoň nukleární rodinu, tedy otce, matku a děti, coby základní jednotku. Konečně, to koresponduje s biologickými charakteristikami člověka. Kdo následně patří do široké rodiny, je dále otázkou konvencí konkrétní kultury (Murdock, 1945).

---

<sup>1</sup> Pozn.: překlad autora: „*Politické organizace běžně sledují model rodiny, se kterým mají společný prvek autority.*“

<sup>2</sup> Pozn.: překlad autora: „... *vstupujete do komplexního sociálního světa, do subkultury, nesouc s sebou všechny problémy a možnosti vztahů založených na síle, dominantních v ne-virtuálním světě.*“

Teorie kulturních univerzálií G. P. Murdocka ukázala, že ačkoli jsou jednotlivé kultury bohatě rozdílné, lze v nich nalézt hluboce zakořeněné podobnosti, které lze dokonce považovat za společný základ všech kultur. Kulturní univerzálie vidí ukryté ve faktorech řídících nabývání naučeného chování, včetně toho, jež je vlastní celému společenství a které se většinou váže na nějakou odměnu – Murdockovými slovy: „... *the common denominator of cultures is to be sought in the factors governing the acquisition of all habitual behavior, including that which is socially shared. Among these the most important are those which bear directly upon the incidence of reward.*“ (Murdock, 1945, s. 142). Univerzálie mnohdy spočívají v základních biologických a psychologických přirozenostech člověka, ale i v prostředí, ve kterém se ocitá.

## 1.2 Johan Huizinga

Jelikož se na hru, respektive na počítačové hry, díváme z pohledu kultury a jejího místa v ní, nelze pro inspiraci zvolit jiného autora nežli Johana Huizingu (2000). Hra podle Huizingy předchází kulturu, která se z hry teprve rodí. Nemá však na mysli jakýsi proces evoluce, na jejímž počátku byla hra a na konci kultura, nýbrž to, že se kultura odehrává ve formě hry, což se odráží ve společenských rituálech, jakými jsou lov zvěře, ceremoniály, mýty a nakonec i politika či soudy. Kultura a civilizace tak do čisté ideje hry jako takové nic nepřináší. Huizinga mluví o čisté ideji hraní, pozorovatelné i ve zvířecí říši. Toto tvrzení ukazuje na příkladu hry psů, kteří při hře z venku vypadají agresivně, cení zuby, koušou se a perou, nicméně v jejich hře se neskrývá žádná reálná agrese (Huizinga, 2000). Humor jako hru v jisté formě lze sledovat i v říši lidoopů, kterou zkoumal de Waal (2019): „... *a top male lets himself be chased around by an upset infant. While the colony's 'big man' evades the screaming little monster, he wears a laugh expression, as though the absurdity of the situation amuses him*“.<sup>3</sup> Kromě takového nahánění de Waal pozoroval hraní s vlastním obličejem v podobě pantomimy, které nemělo jiný význam než zábavu: „*A young bonobo would be sitting staring at nothing in particular and suddenly go through a pantomime of sucked-in cheeks, a bulging upper lip, and rapid jaw movements. Sometimes a hand would get involved — for example, pulling a lip sideways or reaching all the way around the back of the head to stick a*

---

<sup>3</sup> Překlad autora: „... hlavní samec se nechá nahánět rozhněvaným mládětem. Když hlavní samec kolonie uniká malé ukřičené příšerce, má při tom na obličejí výraz smíchu, skoro jako by ho absurdita celé situace nesmírně bavila.“



*finger into the mouth from the 'wrong' side. I concluded that the bonobos were just amusing themselves with fantasy grimaces that made no sense whatsoever.*“<sup>4</sup>

Přesně takové charakteristiky má podle Huizingy i hra lidská. Podobu a konkrétní způsoby hraní kultura však beze sporu ovlivňuje. Čistou ideu hry proto pokládá za zcela nezávislou na kultuře a civilizaci. Hra je však něčím, co přesahuje hranice ryze fyzické nebo biologické činnosti. Má svůj význam a představuje cosi nemateriální povahy.

Huizinga se vymezuje proti teoriím a tvrzením hledajícím ve hře nějakou roli či účel, které nejsou herní, jako „hra je jako příprava na boj“, „hra je nácvik dominance“, „hra nám vrací energii, kterou jsme vyplývali jinde“. Právě takovouto utilitární funkci kultury zastával E. B. Tylor, který například náboženství viděl jako složené z přežitků kdysi racionálního uvažování (Soukup, 2005). Jedinečnost hry ale Huizinga nachází právě v tom, že nemá žádný vedlejší význam, pro nějž se vykonává. A ačkoli spočívá v předstírání něčeho, například boje, není úlohou hry naučit jedince bojovat. Hraje se čistě jen pro esenci hry samotné.

Huizinga (2000, s. 17–21) hru definuje třemi vlastnostmi: (1) svobodným jednáním, (2) „vystoupením ze života do dočasné sféry aktivity“ (3) časovým a prostorovým ohraničením. Hra je tímto vymezena jako dobrovolná činnost vykonávaná uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, s cílem v sobě samé, a doprovázena pocitem napětí a radosti, s vědomím jiného bytí, než je všední život. Tvoří jakýsi metaforický „magický kruh“, v němž platí zvláštní pravidla (Juul, 2009). Hra tedy nepředstavuje běžný a reálný život, právě naopak, jak Huizinga sám říká, je to „intermezzo v každodenním životě“. Takový prostor v současné éře digitálních médií nabízejí právě počítačové hry. Představuje svobodné jednání a stojí mimo neustálý koloběh uspokojování potřeb. Zároveň v sobě hra nese možnost opakování, čímž zbavuje mnohé činnosti strachu z rozhodnutí. Ale rovněž s sebou zejména hry žánru MMORPG, „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“, nesou i jistou dávku hierarchizace kolektivu, která je patrná například v organizaci hráčů do „guild“ neboli sdružení či spolků uvnitř herních světů, které mají svou vedoucí osobu, tzv. Guild Master, pod nímž jsou „hodnosti“ ostatních hráčů dále odstupňovány např. dle zaměření guildy (Coanda a Aupers, 2020). Společný herní prostor více hráčů Rutter a Bryce (2006, s. 168) ukazují na příkladu LAN party: „... gamers come together face-to-face in a specific locality, forming sets of rules, norms or conventions, which shape emergent social relations. Gamers seem to

---

<sup>4</sup> Překlad autora: „Mladý bonobo si jen tak sedí, zahleděn do prázdna, když najednou znenadání projde značný repertoár pantomimy zatažených tváří, vypouklých horních rtů a rychlých pohybů čelistí. Čas od času zapojí i ruce — například potažením rtů na stranu, nebo se natáhne za hlavou a strčí si prst do úst ze „špatné“ strany. Vyvodil jsem z toho, že se takto šimpanzi bonobo bavili různými grimasami, které neměly žádný účel.“

*have sets of shared values, while the gaming event itself seems to be an expression of the creative life of the group*“.<sup>5</sup> Tímto popisem vesměs shrnuli prostředí počítačových her přesně tak, jak Huizinga definoval klasickou hru: jeden společný prostor vymezený pro hru; konkrétní umístění v čase; přesně stanovená pravidla.

Ačkoli by se zprvu mohlo zdát, že se hra nachází v opozici všemu vážnému, Huizinga podotýká, že hra nemusí být jen komická a radostná, neboť hra v jistých případech nabírá na vážnosti, například pokud se vztahuje ke sportovním zápasům či jinak kompetitivním hrám. Huizinga má za to, že je kultura zpočátku hrána, a až postupně z ní hra ustupuje. Přesto se ale její působnost zcela nevytrácí ani v útvarech vysoce rozvinuté kultury, které jsou patrné například v právu, ceremoniálech či rituálech (Huizinga, 2000). Všimá si „zápasivého“ rázu hry (vítězství, cena, vklad, výhra), na kterém stojí prakticky většina počítačových her. Obzvláště ty nejhranější na úrovni *esports*, neboli elektronického sportu, známého též jako *progaming*, v sobě nesou obrovský prvek kompetice a prestiže. V popředí Huizingova zájmu stojí sociální hry jakožto organizované herní aktivity skupin či společenství. Za takové mohou být považovány hry více hráčů, zejména pak MMORPG hry, jakými jsou například *World of Warcraft* či *Guild Wars*, ve kterých se hráči sdružují do různě velkých skupin, jež jsou integrální součástí her (Braithwaite, 2015). Sociální stránka multiplayerových her (ať uvnitř her v podobě *guild*, či mimo hru, klany a týmy) je nicméně ústředním bodem ve všech případech, kdy nějaká hra tuto možnost obsahuje (Rutter a Bryce, 2006). Tato společenství pak mají „... *sklon existovat dále i po tom, kdy hra skončila*“, což je patrné v přátelstvích utvořených ve hře, která se přenesou do reálného světa (Huizinga, 2000, s. 23). Lze vidět až Tönniesovské pojetí komunit (Rutter a Bryce, 2006).

Huizingův pohled na esenci hry jakožto nezávislé na kultuře, resp. přímo jako stavební kámen všech kultur, může v mnohém připomínat Murdockovu myšlenku základního univerzálního plánu, ke kterému mohou všechny kultury odvozovat svůj původ. Proto i na základě Huizingova přístupu lze usuzovat existenci jistých univerzálních prvků kultur, v našem případě na podobné prožitky z počítačových her.

---

<sup>5</sup> Překlad autora: „... *hráči se osobně scházejí na určitém místě, vytvářejí soubory pravidel, norem nebo zvyklostí, které formují vnikající sociální vztahy. Zdá se, že hráči sdílejí stejný soubor hodnot, přičemž herní sešlost jako taková je pak vyjádřením kreativního ducha skupiny.*“ LAN party pak představuje sešlost hráčů, na níž zúčastnění skrze místní síť propojí své počítače a společně hrají hry.

### 1.3 Vladimír Borecký

Borecký se v úvodu své knihy *Imaginace, hra a komika* (2005) zabývá otázkou formulace vztahu kultury a osobnosti. Na tento vztah se dívá očima různých sociálně vědních disciplín, které jej nahlízejí každá ze své perspektivy. Psychologie na enkulturaci, osvojování kultury, nahlíží z pohledu individua v rámci utváření osobnosti. Vztah jedince a kultury pak zkoumá sociální psychologie. Sociologie zkoumá socializaci a enkulturaci z pohledu větších společenských celků. Antropologie řeší otázky vzájemného působení osobnosti člověka a kultury. Totéž, co antropologie, jak Borecký (2005) uvádí, řeší i filozofie kultury, ve které se mísí filozofie dějin, filozofická antropologie a filozofie života. Na pojmy imaginace, hra a komika Borecký nahlíží jako na základní stavební kameny kultury. Přitom však na vztah osobnosti a kultury zkoumá skrze dva přístupy: reduktivní a restitutivní.

Reduktivní přístup se přiklání k enkulturaci (vedle socializace), tedy adaptaci jedince do již existujícího kulturního systému, včetně jeho institucí, zvyklostí a hodnot. V tomto přístupu jsou jedinec a jeho osobnost ovlivňovány vedle biologického i sociálním a kulturním kontextem (Borecký, 2005).

Restitutivní přístup, oproti reduktivnímu přístupu stojí na straně osobnosti jakožto té hlavní hybné síly při vzniku a tvorby kultury, „... *zdůrazňují více podíl osobnosti při předávání a vytváření kulturních hodnot – s podílem intuice, imaginace a kreativity*“ (Borecký, 2005, s. 14). Roli osobnosti však nenahlíží čistě jakožto tvůrce ve smyslu kauzálním, nýbrž se snaží porozumět smyslu vztahu osobnosti a kultury.

Při popisu vztahu osobnosti a kultury Borecký naráží na problematiku etnocentrismu, jakožto „... *přesvědčení etnicity, národa či kmene o svém výlučném postavení vůči sousedním a odlišným etnikům*“ (Borecký, 2005, s. 19). V tomto smyslu si je jedinec vědom svého náležením k určitému společenství, což ho zároveň utvrzuje v jeho vlastní identitě. Etnocentrismus je v rámci počítačových her zajímavým jevem, jelikož je přirozené, že každý nahlíží na svět ze svého společensko-kulturního kontextu, nicméně v prostředí počítačových her dochází k tzv. etnické decentraci, tedy k „... *překročení vlastního uzavírání před okolím*“ (Borecký, 2005, s. 20). To je dáno tím, že rozlišení hráčů na základě národnosti je prakticky nemožné, ba dokonce téměř nezjistitelné, což se samozřejmě může v multiplayerových hrách změnit povahou komunikace hráčů, při které se vzájemně lépe poznávají, či jinými projevy hráčů, které by tuto skutečnost odhalily – například jejich herní přezdívky napsané v různých jazycích.

Imaginaci, představivost, fantazii a obrazotvornost Borecký očima psychologie pokládá za jednu ze základních kognitivních funkcí, kterou však spolu s dalšími biologickými pudy, slovy Freuda, kultura utlačuje. V souvislosti s imaginací Borecký zmiňuje rovněž i Margaret Lowenfeldovou, podle které je nutné rozlišovat mezi dvěma druhy imaginace – fantazií podřízenou „individuálním touhám“ a kreativní imaginací, jejíž základ je ve skutečnosti (Borecký, 2005). V kontextu počítačových her lze v hráčově imaginaci vysledovat původ způsobu hraní a nakládání s nabízenými obsahy virtuálních světů, které může využívat například jako escapismus a únik či k prožívání vlastních fantazijních příběhů, jako by byly reálné (Yee, 2008).

Ve své interpretační metodě se Freud pokoušel nalézt symbolické významy imaginativních představ, které zařadil do lidského nevědomí. Jak je u Freuda zvykem, imaginativní obsahy odvozuje od sexuálních a biologických příčin. Počítačové hry pak do jisté míry nabízejí jedincům prostor, ve kterém mohou určitým způsobem rozvolnit svou vnitřní cenzuru, bránící v reálném světě čistě pudovému jednání. To se samozřejmě odráží v prožitku, jaký si hráč z konkrétní hry odnese, případně jakým způsobem komunikuje s jinými hráči při hře více hráčů. A právě toto lze sledovat v tzv. sublimační tendenci, za kterou Freud označoval proces „... *potlačení principu slasti ve prospěch principu reality a k přesunu pudové energie do tvůrčí činnosti, vědecké práce či umělecké tvorby*“ (Borecký, 2005, s. 35).

Stejně jako v případě interpretace snů a hledání jejich původu se Freud prostřednictvím psychoanalytických metod snažil interpretovat i sociální a kulturní jevy. Měl za to, že vedle skrytých obsahů snů jedinců, existují napříč společnostmi skryté obsahy v „*kolektivních mýtech a v náboženských systémech*“ (Borecký, 2005, s. 35). Obecně pak Freud pokládal kulturu za „represivní systém“ potlačující přirozenost člověka. Tento mechanismus kultury popsal ve své knize *Výklad snů* na příkladu nahoty prvních lidí v ráji, kteří neznali stud, dokud se později neobjevil s prvními prvky kultury (Freud, 2010, s. 263). Budeme-li tento Freudův pohled interpretovat v kontextu počítačových her, uvidíme právě v herních světech téměř neomezenou svobodu, díky které může hráč dávat prostor volnému průběhu svým emocím a pudům. Je však nutno brát na zřetel existenci herních mechanik, zejména technické povahy, které tuto svobodu v rámci hry omezují. Za takové lze považovat například nemožnost volně chatovat s NPC nacházejícími se v herních světech, které jsou naprogramované jen na určitý druh interakce s hráčem (Manovich, 2018).<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Pozn. autora: NPC, neboli „non-player character“, označuje postavy v herním světě, které jsou řízeny počítačem, nikoli hráči.

Borecký zmiňuje i Jungův pohled na člověka, který ve společnosti nosí jakousi pomyslnou masku, čímž odkazuje na archetyp *Persony*, tedy neosobní masky, kterou „... používáme ve snaze o zařazení do společnosti v přizpůsobení očekávaného chování“ (Borecký, 2005, s. 39). Za tuto masku jedinec schovává svou individualitu. To znamená, že i z Jungova pohledu je společnost, potažmo kultura, něčím, co utlačuje jedincovo reálné „já“. Zde pak přicházejí počítačové hry, ve kterých může jedinec tuto masku odložit a být sám sebou, případně dokonce hrát jinou identitu. Obzvláště jasný příklad představují hry žánru RPG, neboli „role-playing games“, které mají hraní rolí přímo ve svém názvu. Takovouto masku, respektive metaforu divadla i s terminologií, která k němu patří, použil pro popis společenského chování i Erving Goffman (1956). Společný prostor podle něj představuje jeviště, na kterém se odehrává představení v podobě interakcí herců s nasazenými maskami svých rolí.

Při rozboru původu imaginace zmiňuje Borecký rovněž i teorie Rogera Mucchielliho, který po vzoru Freudovské psychoanalýzy sledoval vývoj osobnosti v několika navazujících stádiích, tzv. universech, během nichž dochází ke krizím formujícím, vztah bytí (individua) a světa (Borecký, 2005). Jmenoval šest univers formujících vztah bytí a světa: rané, magické, scholarizace, pubescence, adolescentní a desertismus, z nichž tzv. magické universum předškolního věku dává tomuto vztahu základ (Borecký, 2005, s. 27). A je to právě toto magické universum, ve kterém se zakládá vztah mezi bytím a světem a které je klíčové pro vytvoření a rozvoj imaginace, jelikož se v něm ustanovuje protovědomí. Protovědomí Mucchielli chápe jako předlogické období vývoje, během kterého zatím neexistují logické vztahy mezi slovy a významy: „*Pojmy splývají se smyslovými dojmy, obrazy a zvláště city a vytvářejí mezi sebou vazby výrazné koherence, jejichž spoje představují v dalším vývoji rezervoár imaginace a afektivity.*“ (Borecký, 2005, s. 46) Odtud pak vychází imaginativní konfigurace ve hře. Ve školním věku pak tyto zkušenosti z protovědomí narazí na objektivní zákonitosti reality, čímž jednatelce pozná rozdíl mezi snem a skutečností. Od této chvíle v dětské hře dominují realistické výtvořky a témata. V následující fázi pubescence působí protovědomí jako „... únikový fantazijní svět, v němž je možné se ukrýt a uzavřít před okolím, a která nabízí sféru intimity“ (Borecký, 2005, s. 46). Právě toto období lze považovat za to, ve kterém mnoho jedinců zasedá aktivněji k videohrám. Nicméně Borecký podotýká spolu s Mucchiellim, že je to ale až období adolescence a dospělosti, ve které se protovědomí otevírá jako „rezervoár fantazie“, který pak slouží jako zdroj kreativity. Tento rezervoár pak vytváří

jakousi sféru nostalgie. Do tohoto období je možno umístit hraní počítačových her, které jedinec hrál v období pubescence a které s nostalgií hraje i v pozdější fázi života.

Základní dětské hry mnohdy pracují s miniaturizací reálného světa, což lze vidět na hračkách, které jsou zmenšeninami skutečných předmětů, např. stavebnice, panenky, domky, vojáčky atd. Nasadíme-li tuto ideu na počítačové hry, můžeme pozorovat komplexní mikrosvěty, abychom použili termín Boreckého (2005, s. 98). Ačkoliv dochází ke zmenšení světa, postava hráče je světu velikostně přizpůsobena. To znamená, že v rámci hry jsou proporce hráčovy postavy ve vztahu k světu zachovány tak, jak je zná z reálného světa. Samozřejmě záleží na příběhu, jak tyto poměry zachová a za jakou postavu hráč zrovna hraje. Potkávají se zde dva motivy. Hráčův svět je sice zmenšen do jedné „magické“ krabičky, do které je příběhem (a simulací určitého herního světa) vtažen, ale zároveň ve hře prožívá „svýma“ očima stejné pohledy a poměry velikostí, jako zná z reálného světa. Zajisté zde však hraje roli žánr a grafické provedení konkrétní hry, a tím i pohled na herní svět, který se hráči naskýtá. Jinak je hráč vtažen, a vidí herní svět v FPS hře (z vlastního pohledu), ve hře z pohledu třetí osoby (hráč je reprezentován například avatarem), a jinak v real-time strategii, která nabízí „božský“ pohled na hru z výšin, jak jej popisují Rutter a Bryce (2006, s. 117): „... *the third-person view is translated into a detached, God-like view from on high.*“

Borecký s odkazem na Lowenfeldovou, Piageta a Mucchielliho klade základ imaginativních konfigurací do magického předškolního období. Nicméně naráží na problém s protovědomím, které je podle něj „... *fenomenologicky stejně nevykazatelné jako Freudovo osobní nebo Jungovo kolektivní nevědomí, protože podobně nahrazuje fenomenalitu odkazem k mechanickému konstruktu jakéhosi rezervoáru (popelnice nebo kontejneru), kam lze obrazy ukládat a z něhož se mohou vybírat*“. (Borecký, 2005, s. 111) Tzn. je to nějaký abstraktní konstrukt, ke kterému se odkazujeme. Borecký nicméně navrhuje namísto o protovědomí hovořit jako o mimetismu, tedy napodobování, které představuje „*reprezentativní, zobrazující a kreativní potence*“, jež se ustavují v tomto předškolním věku. Mimetismus rozlišuje mezi realitou a iluzí. V předškolním věku navíc podle Boreckého dochází k „*propojení racionálního a afektivního, skutečnosti a zdání*“, a právě do tohoto období se dle Boreckého lidé v adolesescenční fázi navracejí, jako ke „... *ztraceným zdrojům imaginace předškolního období*.“ (Borecký, 2005, s. 112) Tzn. je to právě předškolní období, které je plné fantazijních výtvorů, lze říci pohádek a příběhů, kterým se meze nekladou a ke kterým se skrze počítačové hry vracejí dospělí, například právě formou nostalgie.

V rozpravách o ludismech Borecký hovoří jako o hračkářství či hračičkování. Tato slova označují „... *výtvary, které nedosahují praktického uplatnění a společenského uznání, zato je na nich možno pozorovat autentickou, čistou tvořivost v jejím iniciálním stadiu,*“ což lze interpretovat jako „hra pro hru samotnou“. (Borecký, 2005, s. 231) Mezi ludismy Borecký řadí sběratelství a jiné koníčky, či brikoláže, a rovněž „... *výtvary aspirující na vědecké či umělecké uznání*“. (Borecký, 2005, s. 231) Borecký vidí ludismy jako kulturní jevy, nicméně je podle něj není možno zařadit do nějaké konkrétní oblasti, která by byla schopna je přesně definovat. V kontextu ludismů se soustředíme na ludismy v antropologii, u kterých Borecký (2005, s. 234) odkazuje na Cailloise, označujícího jako ludistické hrové aktivity „... *křížovky, pasiáns, jazykové či matematické hry, které nelze zařadit pod žádnou ze čtyř hlavních kategorií her, ani agonální, ani aleatorickou, ani mimetickou, ani vertigoniální.*“

Borecký rovněž zmiňuje jazykové ludismy, které dělí podle dvou trendů – dle reproduktivního a produktivního charakteru. Reproductivní se projevují v „*tendenci po nalezení původní společné řeči před babylonským zmatením jazyků*“, přičemž produktivní ludismy jsou charakterizovány tendencí „... *rozšíření existujících řeči a písem o další slova (neologismy) [...] nebo přímo po rozhojnění stávajícího jazykového babylonu alespoň o jeden další jazyk (neofázie), popřípadě i s novým písmem, byť s nároky na budoucí univerzalitu takového jazyka, který by ostatní vyloučil jako nadbytečné*“. (Borecký, 2005, s. 241)

Významné je i Boreckého tvrzení: „*V jazykových ludismech převažuje psychologická a sociální složka,*“ což lze vypožorovat v řeči hráčů počítačových her, kterou často bývá zejména angličtina. Ta se prostřednictvím her šíří do jiných jazyků, a proto čeští hráči sbírají „goldy“, chodí „dungeons“, přičemž aby při těchto dobrodružstvích neumřeli, „healují“ se, nebo pijí léčivé „potiony“. Hráči z různých kultur spolu mohou komunikovat nezávisle na tom, odkud pocházejí, a tedy, parafrází Boreckého, znovuobjevují „*původní společnou řeč*“ (Borecký, 2005, s. 241). Výsledkem toho hráči rozšiřují své rodné jazyky o nová slova, která se tak stávají univerzálními napříč jinými jazyky, „*s nároky na budoucí univerzailtu takového jazyka...*“ (Borecký, 2005, s. 241). Zkratky jako „lvl“, „dmg“, „hp“, „hc“, „gg“, „ez“ a další si proto razí cestu do rozdílných jazyků a stávají se univerzálními. Takovouto interpretaci lze počítačové hry pojímat jako kulturně univerzální, jelikož překonávají jazykové i národnostní hranice.

Dle Mucchielliho: „*Realizace autentického jedince se uskutečňuje právě v mezilidské komunitě,*“ a „*Jako společenská bytost integruje člověk kulturu ve svém celku nejen pasivní recepcí, ale i aktivním spolupodílením a spoluutvářením.*“ (Borecký, 2005, s. 27) Z tohoto pohledu tudíž nelze říci, zda byl první člověk anebo kultura. Vnější a vnitřní vlivy jsou si v

tomto přístupu rovnocenné a vzájemně na sebe působí. Vztáhneme-li Mucchielliho teorii na téma počítačových her, můžeme říci, že kultura a společenský kontext ovlivňují jednak to, kde a do jaké míry se rozvíjejí počítačové technologie, a rovněž to, jak se společnost k této technologii staví. Nejprve tedy, zda má konkrétní společnost přístup k digitálním technologiím, a pak jakým způsobem přijímá počítačové hry jako „vhodný“ druh zábavy, případně naopak, zda hraní odsuzuje. Dle toho se pak odvíjejí hrané hry, očekávání hráčů a jejich herní prožitky.

Při pátrání po původu hry Borecký stejně jako Huizinga vidí hru jako nedílnou součást lidských společenství, významnou pro psychický vývoj, ale i socializaci. Také ji spatřuje zejména v náboženských a profánních slavnostech, rituálech, svátcích, sportovních soutěžích či umění v podobě opery, baletu či koncertů (Borecký, 2005). Zároveň ji vidí jako něco, co je velmi blízké imaginaci, jelikož se obě, hra i imaginace, pohybují ve světě iluze a zdání, nicméně jen hra probíhá v realitě a je z vnějšku pozorovatelná. Teorie her reduktivního přístupu při zkoumání podstaty hry hledají ve vnějších příčinách. Zde lze jmenovat klasické důvody pro hraní, jako je hypotéza o přebytečné energii či předcvičování, při které je hra nahlížena skrze optiku jejího využití v dospělém životě. Pro porozumění hrovým projevům jmenoval Borecký (2005) čtyři okruhy: (1) Teorii her a její zkoumání podstaty hry, (2) klasifikaci her co do rozmanitosti her a předmětů (hraček), (3) ontogenezi hry, tedy vývojovou problematiku her, (4) patologii her a co již hra není.

Vnějšími příčinami jsou klasické důvody pro hraní, jako například hypotéza o přebytečné energii či předcvičování, při kterém je hra nahlížena skrze optiku jejího využití v dospělém životě (Borecký, 2005). Restitutivní přístup ke studiu hry podle Boreckého naopak klade silný důraz na osobnost hráče. Pozornost klade na to, co hra znamená pro hrajícího jedince a jak se ve hře samotné zrcadlí kultura a vzhah jedince k ní. Tento přístup dává prostor imaginaci, protože je v něm hra pojímána jako sféra možností a fantazie. Podíváme-li se na výzkum motivů k hraní videoher, který provedl Yee (2006), můžeme pozorovat, že lze počítačové hry studovat dle stejných kategorií, tudíž je v tomto ohledu lze postavit vedle klasických, „mimopočítačových“ her.

Klasifikace her prozradí povahu hry, ať již jako hry individuální, či skupinové a „... z kterého instinktu vychází, které senzomotorické funkci slouží, nebo kterou poznávací funkci využívá či rozvíjí...“ (Borecký, 2005, s. 89). Z této klasifikace však nelze zjistit nic o konkrétních hrách jako takových.



Ontogeneze hry sleduje vznik a proměny her a způsobů hraní napříč vývojovými stadii jedince. Borecký zde jmenuje Jeana Piageta, který sledoval vývoj hry v závislosti na proměnách mentálních schopností jedince. Podle toho vidí posun ve způsobu hraní od první explorační činnosti přes symbolickou hru, konstruktivní hru až po hru s pravidly (Borecký, 2005, s. 90).

Na patologii při hře nahlíží reduktivní přístup z pohledu její funkce, nikoli v rámci ní, jako je tomu u restitativního přístupu. Ten se soustředí na vnitřní děje, jakými jsou například porušování pravidel, propadnutí hráčů hazardu, ztráta vtipu a v neposlední řadě ztráta *reverzibility* hry neboli „*schopnost návratu z iluze zpět do skutečnosti*“ (Borecký, 2005, s. 91). Zde lze sledovat ohraničení herního prostoru tak, jak jsme dříve viděli u Huizingy. Ačkoli jsou mnohé vztahy v MMORPG hráčů reálné, třetí světy her, ve kterých se vztahy odehrávají, jsou ze své podstaty umělé. Přesto ale v prostředí multiplayerových her vznikají reálné mezilidské vztahy, které se přenášejí i mimo hru: „*Online players and their communities make visible new relationships between subjects and media technologies.*“ (Rutter a Bryce, 2006, s. 144). Opět nacházíme shodu s Huizingou, který rovněž poukazoval na trvání herních společenství i po skončení hry.

#### 1.4 Roger Caillois

I Roger Caillois popisuje hru jako přesně omezený, uzavřený a chráněný čistý prostor. Při své definici hry vychází Caillois (2001, s. 3) z myšlenek Huizingy, kterého zároveň jedním dechem považuje za prvního autora, který „*mistrně analyzoval několiké základní charakteristiky hry a význam její role ve vývoji civilizace*“.<sup>7</sup> Souhlasí s tím, že hra je pro kulturu významná, nicméně konkrétní způsoby hraní považuje za konkrétní historická dědictví jednotlivých kultur. Caillois rozvádí Huizingovu definici, kterou navíc rozšiřuje o klasifikaci her do čtyř hlavních kategorií, které nakonec ve své knize zmiňuje i Borecký (2005).

Ihned v úvodu své knihy *Man, Play and Games* (2001) Caillois hru označuje za chvíli naprostého plýtvání energií, časem, dovednostmi a mnohdy i prostředky. Oproti tomu hry na profesionální úrovni považuje za zaměstnání, jelikož vrcholoví hráči a sportovci mají tyto hry jako svá povolání, kterým se žijí. Podle Cailloise (2001) musí být hra svobodná a dobrovolná

---

<sup>7</sup> Pozn.: volný překlad autora

aktivita přinášející radost a zábavu. Hru definuje dle šesti charakteristik: (1) Dobrovolností účasti na hře; konkrétním vyčleněním v čase a prostoru, (2) nejistotou, kudy se hra bude vyvíjet, (3) neproduktivitou, tedy že hra nic nevytváří a po dohrání se vše vrátí do stavu před jejím začátkem, (4) konsenzuálními pravidly, (5) vše je jakoby, přičemž hráči jsou si vědomi fiktivnosti a (6) ne-skutečností herního světa (Caillois, 2001, s. 10). Caillois zároveň zdůrazňuje, že tyto charakteristiky jsou čistě formální a nijak nepředurčují obsah hry. Sám připouští, že nějaké hry, například hry s panenkami či vojáčky, nemají striktně daná pravidla, čímž předpokládají hráčovu improvizaci. Hlavním požitkem a cílem hry je prvek přehrávání rolí a improvizace. Hry dále dělí dle čtyř primárních a vnitřních významů na: (1) *Agonální hry* založené na principu zápasu, (2) *aleatorické hry* založené na náhodě a štěstí, (3) *vertigonální hry* vyhledávající závrať a fyzickou nepohodu, a (4) *Mimetické hry* se základem ve fantazii, napodobování a předstírání (Caillois, 2001, s. 14). Mimetické hry jsou založeny na principu duplikace reality, mezi které lze řadit „... *přestrojování, maskování a hraní rolí*“. (Borecký, 2005, s. 92)

Odhlédneme-li na okamžik od her, které Caillois ve své době znal a ze kterých tyto skupiny odvozoval, a podíváme-li se na počítačové hry, uvidíme, že mezi různými herními žánry je možné tyto kategorie také pozorovat. Zápas je společným jmenovatelem téměř všech her, o čemž svědčí herní módy či profesionální soutěže v podobě esports. Náhodu a štěstí nalezneme například při získávání zbroje, ať již v MMO, tak v klasických RPG hrách. V MMORPG titulech s tím navíc souvisí princip „losování“, kdo ze skupiny získá odměnu, která buď může být po dohodě někomu věnována, nebo o ní mohou rozhodnout náhodné mechanismy her v podobě losování. Závrať a nepohodu mohou zastupovat hry jako *Theme Park World* a v ní jízda po horské dráze, případně dnes čím dál více rozšířené hry v prostředí virtuální reality. Fantazii, nápodobu a předstírání pak lze nalézt prakticky v jakékoli příběhově laděné hře, ve které má jedinec možnost vcítit se do postavy či do role. Ať již v divadelní hře, nebo počítačových (ale i živých) Role Playing hrách, které jsou na tomto principu vysloveně založeny, viz Cailloisovo (2001, s. 19): „*Play can consist [...] of becoming an illusory character oneself, and of so behaving. [...] he subject makes believe or makes others believe that he is someone other than himself. He forgets, disguises, or temporarily sheds his personality in order to feign another.*“ Prvotní nápodobu – mimesis – vidí Caillois v dětské hře, která v mnoha směrech napodobuje jednání, role a nástroje dospělých. Děti se pro svou hru inspiřují ve světě dospělých, který se snaží napodobovat. Rozpažené ruce a vydávání zvuku motoru znamená letadlo, klacky jsou zbraně atp. Zde hraje roli i kultura, z níž se děti pro svou hru rovněž inspiřují, co se týče předmětů, které mají k

dispozici, symboliky, rituálů a dalších. Taková hra se pak dle Cailloise následně přelévá až do dospělosti, kdy se například obyčejné hry změny ve sportovní turnaje. Jisté druhy fantazijních převleků a nápodob jsou v dospělosti zcela jasně a zřetelně myšleny ve smyslu „hry“, například v divadle, nicméně přestrojení jako prostředek klamu, jelikož je založen na snaze obelstít „publikum“ (například u špiónů či kriminálních), za hru považovat nelze, viz Cailloisovo (2001, s. 21): „*The actor does not try to make believe that he is „really“ King Lear or Charles V. It is only the spy and the fugitive who disguise themselves to really deceive because they are not playing.*“

Zajímavé je sledovat vztah hry a kultury daný pravidly. Nespoutaná hra, jakmile je institucionalizována, se stává neoddelitelnou od svazujících pravidel, čímž se stává nedílnou součástí kultury. Například ducha *agónálních* her lze vedle her jako takových nalézt i v jiných kulturních fenoménech připomínajících či odvozených ze hry, například v turnajích, duelech atp. (Caillois, 2001, s. 15) Přesto ale taková hra nesmí být zcela spoutána, aby plnila svou roli hry jakožto fantazijního místa a rozptýlení. Na tomto místě Caillois (2001, s. 27) rozlišuje mezi dvěma koncepty: *Paidia*, neboli primární silou improvizace a zábavy, jež v sobě nese žádný symbolismus a nemá žádný patrný řád. Označuje hru pro hru. Druhý koncept, nazvaný *ludus*, představuje hybnou sílu dobrovolně rostoucí obtížnosti her, a narůstající potřebu kompetice.

Prvotní dětskou hru vidí v potřebě dítěte vyjádřit se, upozornit na sebe a získat pocit, že ono samo je původcem nějakých změn okolo sebe. Což do jisté míry souvisí s poznáváním světa, ve kterém se zničením ocitlo a ve kterém je vše neznámé. Až posléze se ve hře objeví konvence, techniky či nástroje. Je to právě pocit, že hráč je významným původcem změn ve světě, který je jedním z důvodů, kvůli kterým se lidé i v pozdějším věku připojují do virtuálních světů.

V následné fázi si dítě začne vytvářet jistá pravidla a objeví se první druhy sázek. Nejprve samo, později s kamarády. Začíná kompetice o nejdelsí doskok, kdo se udrží déle na jedné noze atd. Zde již lze pozorovat bojovnost a soupeřivost *agón*, která právě mnohdy jde ruku v ruce se silou *ludus*, tedy potřebou stále obtížnějších výzev. Ty, jak ovšem říká Caillois, jsou stejné jako *agón*, jelikož *ludus* značí konflikt hráče s překážkou, nikoli s protivníkem, jak je tomu u *agón*. Tato sociální složka pak vyplývá z postupného úbytku zábavnosti hry o samotě, kterou je schopna opět rozdmýchat jistá forma kompetice či výzvy. Kompetice s ostatními nicméně po určité době hraní dojde k potřebě ustavení pravidel, která jsou již dílem společného konsenzu, vyplývajícího z morální a intelektuální povahy dané společnosti.

Ve hře tedy můžeme nalézt, či na jejím základě definovat, konkrétní kulturu, jelikož v sobě hry odrážejí hodnoty, slabosti a síly daného společenství (Caillois, 2001). Hry mají potenciál k ustavení celospolečenských tradic. Někaké hry v sobě dokonce mohou obsahovat prvek povinného klamu a obelstění soupeře, přičemž jsou však pravidly regulovány (například bluff v pokeru).

## 2 Co je kultura?

### 2.1 Thomas Hylland Eriksen

Pokud chceme v této práci považovat počítačové hry za kulturní univerzálie, je nutné prvně definovat pojem kultura a jak s ním budeme dále pracovat. Přijde nám zajímavé toto hledání kultury začít citátem z textu *Kulturní terorismus: kritika ideologií hranic a čistoty* norského antropologa Thomase Hyllanda Eriksena (2007, s. 54): „*Svět se neskládá z ohraničených kultur. Skládá se z více než pěti miliard lidí, kteří jsou v různé míře charakterizováni různými kulturními formami a tradicemi, které se vzájemně překrývají a které jsou individuálně proměnlivé.*“ Eriksen ve svém textu chopil klasické definice kultury coby synonyma „*sdíleného pohledu na život a obraz světa členů určité skupiny, který ji odlišuje od členů jiných skupin*“ (Eriksen, 2007, s. 17) Tato definice se však podle Eriksena vzápětí zhroutl, jelikož: „*Téměř ve všech skupinách a u všech lidských druhů nalézáme různé pohledy na život a rozdílné obrazy světa; bohatí se liší od chudých; muži od žen; vysoce vzdělaní od analfabetů.*“ (Eriksen, 2007, s. 17) Tudíž i v nejzákladnějších skupinách je přítomna pluralita názorů. I z tohoto důvodu nechce používat termín „kultura“, jelikož by označoval nějaký pevně daný pohled na svět a hodnoty společnosti, přičemž se ale uvnitř daného souboru může lišit. Kulturu vidí jako něco pohyblivého, nestálého a neustále se vyvíjejícího. Eriksen přímo varuje před používáním označení kultury ve smyslu něčeho pevně ohraničeného, neboť takové používání je podle něj nástrojem politiky a ideologie, které nezohledňují proměnlivost světa a neustálý proces vývoje. Lidé z různých skupin se setkávají, stěhují a mísí, což je jeden z důvodů, proč je obzvláště obtížné určit konkrétní hranice mezi jednotlivými kulturami. Tím však Eriksen rozhodně nepopírá významné lokální odlišnosti, pouze podotýká, že je složité, ne-li přímo nemožné okolo nich nakreslit čáru, která by je přesně vymezila.

Naše vnímání kultury podle Eriksena (2007, s. 15) vychází z výchovy, která nám ji představuje jako nějakou „... věc, která náleží lidu, která má fyzické hranice, a která staví svoji existenci na minulosti“. Za tím vidíme jisté historické určení, které se však neustále proměňuje, například větší propojenosti světa, zejména díky technologiím a obecné globalizaci. Konkrétní kultura proto není nikdy zcela „hotova“ a nelze ji zařadit do přesných mantinelů. Přesto se ale *kultura* a *kulturní identita* staly pojmy silně spojovanými s politikou jako nástroje pro dosažení vlivu a politické legitimacy. Jedni prosazují svou kulturu, jiní srážejí kultury ostatní. O to více je zajímavé, že toto vše stojí na základech, které jsou podle Eriksena jen velmi obtížně definovatelné, protože jak tvrdí, neexistuje přímá souvislost mezi „objektivní kulturou“ a „etnickou identitou“. I přesto se však jednotlivé etnické ideologie právě těmito kategoriemi vymezují proti jiným. Zde vidíme významný bod Eriksenovy úvahy, tedy že: „*Nejsou to objektivní kulturní rozdíly, co vytváří etnické konflikty, ale spíše ideologie zabývající se významem a důležitostí těchto rozdílů.*“ (Eriksen, 2007, s. 19) Eriksen se snaží ve svém pohledu na kulturu oddělovat skutečné kulturní rozdíly mezi skupinami (např. jazyk, hodnoty, znalosti, schopnosti, víru atd.) a politické, resp. ideologické rozdíly, které mezi určité lidské skupiny rýsují ostré a jednoznačné hranice. V tomto smyslu vidí Eriksen (2007, s. 20) základní potíž v tom, že: „*Pokud si lidé myslí, že jsou v určité chvíli na jedné lodi, vytvářejí jasně ohraničené skupiny.*“ Toto tvrzení opět značí potíže s potenciální proměnlivostí skupin nebo kultur, tudíž jejich obtížné konkrétní vymezení.

Každé společenství či skupina nějakým způsobem určuje, kdo do něj může patřit. Kdokoli zvenku tudíž podle Eriksena potřebuje jakousi vstupenku, kterou mohou být povolání, pohlaví, příbuzenství či jen abstraktní představa společného původu a společné kultury – například národ či etnická skupina. Eriksen (2007) varuje před jakousi ideou „čistoty“ kultury, protože kultura a její historie jsou obzvláště komplexní celek, a tedy nelze chirurgicky přesně vymezit jednotlivé kultury. Jak daleko bychom museli při bádání zajít, abychom například zjistili, jaká kultura je přirozená určitému kraji, a tudíž na něj má historický nárok apod.? Proto je potřeba dávat veliký pozor na možné zpolitizování pojmu kultura, která je v současné politice a historii vymezována politickými hranicemi národů. Přesto ale v praxi vidíme, že pokud na horách přejdeme hranice, je kultura na jedné straně hranice vcelku podobná té na druhé. Navíc jak sám Eriksen říká, většina lidí je kulturními kreoly, tedy že pocházejí z více různých kultur.

Pro nás jsou klíčová zejména dvě Eriksenova tvrzení: 1) „*Svět je jedno místo, přestože zde přirozeně existují významné lokální odlišnosti,*“ a 2) „... *svět je obýván lidmi, a nikoli kulturami...*“ (2007, s. 14; s. 16). Obě tvrzení nahlížíme v našem výzkumu optikou

počítačových her. Hry jako takové, stejně jako zážitky z jejich hraní chápeme za prvek překonávající prostor a kulturní či národní rozdílnosti mezi lidmi, a proto je pokládáme za kulturně univerzální. Jak jsme však viděli, přesné vymezení různých kultur je obzvláště náročné. Vedle toho, jak Erikson podotýká, příslušnost ke kultuře, resp. k jisté skupině je situační, což znamená, že identifikace jedince je závislá na situaci a na tom, s kým se člověk ztotožňuje, což nakonec ve svém textu ukázal na příkladu Norů, kteří jsou na jihu Evropy považováni za Skandinávce, ale například na Mauritiu za Evropany. Proto můžeme předpokládat, že pokud takto vystoupáme dostatečně vysoko, budeme moci považovat všechny obyvatele Země za příslušníky jediné skupiny.

## 2.2 Michal Tošner

Tošner vychází z postojů postmoderní kritiky konceptu kultury, který ve svém textu *Kultura před soudem* postavil před pomyslný soud. Zamyslel se nad otázkou, jak současná antropologie zachází s tímto pojmem a co se pod ním doopravdy skrývá. Stejně jako Eriksen zjišťuje, že to, co kultura označuje, je fluidní, a nikoli ustrnulé, aby se to dalo snadno vymezit pomyslnou jednotkou „jedna kultura“. Takovéto používání pojmu rovněž přisuzuje politickým ideologiím, jejichž vysloveným cílem je nějaké škatulkování a vymezování „my“ a „oni“. Kultura je tedy v tomto smyslu chápána jako nástroj dělení lidských skupin. Realita je však taková, že se kultury a jejich zástupci různě vzájemně prostupují. Potíž Tošner vidí i v předpokladu existence jakési „čisté kultury“, jelikož jde, jak vidíme, o silně zobecňující termín, ba dokonce, jak sám píše, o fikci. Rovněž souhlasí s fenoménem kulturní hybridity, která upozorňuje na mísení a proměny jednotlivých kultur. Jak poznamenává: „*Projevy hybridizace či kreolizace mohou být nacházeny v populární kultuře*“, čímž naráží na jádro zde zkoumaného tématu, na počítačové hry. Ty se hrají téměř všude, kde to je technicky možné, tudíž alespoň jako produkty videoherního průmyslu jsou univerzální, a s nimi do jisté míry i zážitky hráčů. Stejně jako Eriksen, i Tošner vidí důkaz mísení kultur v jedincích, kteří pocházejí z dvou různých kultur. Koneckonců se můžeme odvolat na Tošnerovo tvrzení „*kultury jsou prostupné a vzájemně se prostupující a jejich průniky plodí jevy, které jsou nerozhodnutelné*“ (Tošner, 2012). Z tohoto tvrzení jasně vidíme prosakování globálního kapitalismu, kulturního průmyslu a populární kultury. Proces hybridizace je tudíž nepopíratelný. Nakonec přesně takto kulturu popisuje také Soukup (2015). I z důvodu této globalizace má Tošner (2012, s. 30) za to, že používání označení kultura je dnes již

překonaným, jelikož „... v dnešní globální situaci již není adekvátní udržovat obraz světa jakožto zabydleného prostorově rozmístěnými oddělenými skupinami, ale naopak jako prostor propojený, z něhož jsou produkovány *diference a identity*“. Tedy se opět shoduje s Eriksenovým pohledem. Vztáhneme-li tato tvrzení na počítačové hry uvidíme, že v jejich světech jsou kulturní hranice překonány. Ačkoli jsou produkty jistého kulturního kontextu, hrají je hráči z různých koutů světa. Na příkladu počítačových her lze nalézt shodu i s dalším Tošnerovým (2012, s. 32) tvrzením, že: „*různé kultury nejsou striktně teritoriálně vázané. [...] jsou deterritorializovány a reterritorializovány v transnacionálním prostoru jinak, než tomu bylo dříve. Hranice mezi ‚tady‘ a ‚tam‘ neodpovídá hranici mezi ‚my‘ a ‚oni‘. [...] Iluze esenciální vazby mezi místem a kulturou byla přerušena...*“. V jednom společném prostoru po dobu trvání hry přestává být relevantní původ hráčů, kteří se na chvíli přeměňují ve vojáky, elfy, orky a další postavy. Nezávisle odkud pocházejí přijímají jinou kulturu – kulturu hráčů – čímž překonávají rozdíly mezi skupinami dané politikou mimoherního světa. A nakonec nejen v počítačových hrách, ale také právě na diskuzních fórech. Přesto ale, jak Rutter a Bryce (2006) s odkazem na Stuarta Halla podotýkají, v počítačových hrách zakódovaná sdělení hráči dekodují podle toho, v jakém společensko-kulturním kontextu se nacházejí. Jejich vlastní kultura má tedy jistý vliv na hraní. Z pohledu frankfurtské školy kulturních studií lze počítačové hry považovat za standardizované kulturní produkty, což Rutter a Bryce (2006) ukazují na příkladu trhu her, který ovládá jen několik velkých společností, jejichž produkty jsou ve stejné podobě nabízeny publiku. Videoherní průmysl je tudíž odrazem společnosti a kultury a je jen jedním z dalších průmyslových oborů, viz: „*Digital games are mass market commercial products, developed and distributed by established media corporations and often populated by characters and scenarios from television, cinema and comics. The playing of digital games is rooted in long-established patterns and practices of media consumption.*“ (Rutter a Bryce, 2006, s. 129)

Jako další zajímavý pohled na problematiku kultury Tošner zmiňuje Raymonda Williamse, který rovněž vidí pojem kultury jako označující něco proměnlivého, avšak prezentovaného v minulém čase, jako hotový produkt. Proto se Williams snažil vynalézt jiný termín, který by vyjádřil aktuální žitou zkušenost. Takový termín našel v pojmu „*struktury pocitu*“ (structures of feeling), který má zdůrazňovat „... *aktuálně žité a pocíťované významy a hodnoty*“. (Tošner, 2012, s. 31) Termín umožňuje sledovat formování sociální přítomnosti, kterým sleduje přítomný kulturní proces. Tímto se tedy Williams dostal od kultury označující minulost k pojmu, který dokáže obsáhnout proměnlivou přítomnost. Tu lze sledovat na produktech a trendech populární kultury, tudíž i na počítačových hrách.

## 2.3 Clifford Geertz

Na definici kultury se soustředil i americký antropolog Clifford Geertz (2005) ve svém textu *Interpretace kultur*. Geertz se ve svém přístupu vymezuje proti kognitivnímu přístupu nahlížení na kulturu. Chápe ji jako soubor vědomostí, které jedinec musí mít, aby se mohl stát členem společnosti, resp. dané kultury. Souhlasí však s tvrzením, že kultura není čistě jen materiální věc. Sám pak zastává postoj z pohledu sémiotiky, jehož cílem je získání přístupu ke konceptuálnímu světu, v němž žijí subjekty antropologova pozorování, do takové míry, aby byl schopen jim porozumět. Jak sám Geertz (2005, s. 15) říká, dívá se na kulturu z pohledu metafory člověka jako zvířete, které je „zavěšené do pavučiny významů, kterou si samo upředlo“. Právě metaforou pavučiny označuje kulturu, jejíž analýza spočívá v interpretaci jevů a pátrání po významech namísto hledání zákonů. Geertzův sémiotický přístup tudíž hledá významy a interpretuje sociální projevy.

Kulturu vnímá jako ideu, která je nefyzická. Zastává názor, že: „Kultura je veřejná, protože význam je veřejný“, a že se skládá „... ze sociálně ustavených významových struktur“, v jejichž rámci lidé jednají (Geertz, 2000, s. 22). Tato svá tvrzení ilustruje na příkladu Beethovenova kvintetu, který může zahrát jen ten člověk, jenž má jisté „návyky, schopnosti, znalosti a talent, náladu a samotné housle“. (Geertz, 2000, s. 22) Nebo jak ukazuje na příkladu mrkání, při kterém musí jedinec vědět, co znamená mrkání, co se považuje za mrkání a musí dokázat fyzicky mrknout. Analogicky k tomu lze postavit kulturu obecně, k jejímuž žití a pochopení jedinec potřebuje jistý úvod, klíčové vlastnosti či znalosti. Z toho zpravidla vyplývá, že jedinec se rodí jako nepopsaná deska s potenciálem osvojení si jakékoliv kultury. Proto lze předpokládat, že hráči počítačových her jsou si napříč kulturami v tomto smyslu podobní, a tedy mohou mít z hraní shodné či podobné prožitky. „V chování, resp. v sociálním jednání, nachází kulturní formy své vyjádření“ (Geertz, 2000, s. 28), tudíž pokud zjistíme, že hráči různých kultur v rámci her fungují stejně a mají shodné či podobné prožitky, budeme na tomto základě schopni říci, že jsou hry a prožitky z nich kulturně univerzální.

## 2.4 Shrnutí kultury

Měli jsme možnost sledovat, jak komplexní otázkou je vymezení pojmu kultury, kterou lze považovat za něco živého a neustále se proměňujícího. Proto, jako pro jisté zjednodušení práce s tímto pojmem, bude kultura ve zdejším výzkumu pojímána jako



označení jednotlivých národních států, k nimž budou zjištěny vztahována. Tím bude minimalizováno potenciálně obrovské množství skupin, které se na základě rozličných charakteristik považují za samostatné kultury. Zároveň vysledování množství jednotlivých kultur není prakticky možné i z povahy výzkumu, jehož zdroje – dotazníky i komentáře – pracují na úrovni států.

S pojmem kultury rovněž souvisí fyzická i kompetenční digitální propast, které si v našem bádání musíme být vědomi. Rozdílná úroveň kultur – co se týče používaných technologií – někoho ze zdejšího výzkumu nutně diskvalifikuje. Proto práce, a výzkum v ní představený, s pojmem „kulturní univerzálie“ pracuje jako s ideou a konceptem, který na příkladu počítačových her ukazuje, nakolik jsou si zkušenosti hráčů z různých kultur podobné.

### 3 Počítačové hry

Prostředí počítačových her jakožto komplexních virtuálních světů popsal Bartle (2004) jako: „*Virtual worlds (VWs) are computer-moderated, persistent environments through and with which multiple individuals may interact simultaneously*“.<sup>8</sup> Aby tato prostředí byla věrohodná, musejí hráčům nabízet věrohodné reprezentace reálného světa, čímž se pohybujeme mezi technologickými možnostmi, které zmiňovali Steinkuehlerová a Williams (2006), a Boreckého imaginací. Jistou formu imaginativního světa mohou hráči zažít již při vyprávěcí hře *Dungeons & Dragons*, jinou pak ve světě *World of Warcraft*, která hráče vtahuje do svého prostředí propracovaným virtuálním – třetím – světem. Jak Bartle (2004) rovněž podotýká, charakteristikou počítačových virtuálních herních světů je i hráčova interakce se světem a s ostatními hráči. Za svých více než šedesát let existence se počítačové hry staly významnou součástí společnosti, což lze pozorovat na velikosti videoherního průmyslu či na příkladu filmových, knižních a seriálových adaptací her (např. *Witcher*, *Warcraft*, *Tomb Raider*), případně na popkulturních festivalech neboli *conech*. Stejně jako podle her *Doom* a *Myst*, které zmiňuje Manovich (2018), i podle těchto her vzniklo nesčetně knih, seriálů a filmů. Stejným způsobem reaguje na filmovou kulturu například filmová série *Star Wars*, která seriály, knihami či počítačovými hrami rozšiřuje své univerzum. Odraz a

---

<sup>8</sup> Překlad autora: „*Počítačem moderované, přetrvávající prostředí, prostřednictvím kterého a zároveň se kterým spolu v jednu chvíli interaguje více jedinců.*“

odkaz počítačových her lze spatřit i ve filmové tvorbě, ze které například sérii *John Wick* můžeme považovat za zfilmovanou střílečku. FPS střílečky se rovněž dočkaly zfilmování v podobě filmu *Hardcore Henry* (2015), natočeného z pohledu první osoby, tedy přesně tak, jak se mnohé hry hrají. Nutno zmínit stále rostoucí oblibu žánru litRPG, neboli literárních RPG, které čtenářům poskytují při čtení i jisté herní mechaniky známé z žánru RPG, jakými jsou například statistiky herní postavy ale také volnost narativu, který má hráč – čtenář – ve svých rukou (*LitRPG – a to má být jako co?*, n.d). Na těchto příkladech lze opět sledovat mediální konvergenci. Slovy autorů Ruttera a Bryce (2006) digitální hry prostřednictvím počítačů a novou formou populární zábavy přinesly simulaci, umělou inteligenci a interaktivitu lidem do domovů. Každý den poskytují virtuální realitu a kyberprostor. Zároveň však vytvořily nové modely konzumace a produkce, čímž soupeří s klasickými mediálními formáty. Počítačové hry lze proto považovat za hybridní média, ve kterých se mísí rozdílné technologie a mediatypy (Rutter a Bryce, 2006). Neoddělitelnou součástí každé hry je hudba a zvukové efekty. Textové adventury obsahují prvky literárního vyprávění. Audiovizuální cutscény doplňující a rozšiřující herní narativ připomínají technikou a zpracováním filmové umění, neboť během nich hráč nemůže nijak zasahovat do hry. Z aktivního hráče se na přechodnou dobu stává pasivní divák. Hráčům se v počítačových hrách nabízí zábava a únik před světem, slouží k simulacím a jako trenažery či jiné nástroje vyučování, a v neposlední řadě jsou nosiči kultury, protože v sobě odrážejí její hodnoty a motivy. Kromě toho, že jsou hybridním médii jako takovým, samy počítačové hry jsou díky mísení herních žánrů stále více hybridního charakteru (Gee, 2005). Do stříleček čím dál častěji pronikají mechanismy známé z RPG her, jako například princip talentů, tedy nástroje úprav charakteristik a schopností postavy, viz současné díly ze série *Fallout* nebo *Far Cry*.

Dějiny počítačových her a počítačové technologie již obsáhle popsali autoři Manovich (2018), Donovan (2010), Gee (2005) a Rutter a Bryce (2006), tudíž zde není třeba zacházet do úplných podrobností a konkurovat jim. Jisté milníky je však na místě zmínit, abychom mohli sledovat proces vývoje počítačů a her až do jejich dnešní podoby. Krátce nahlédneme i na vývoj počítačové technologie jako takové, neboť ta sama ovlivňuje možnosti hry, její imersivní povahu, a tím i prožitek ze hry. Švelch (2008) na příkladu technologického pokroku v podobě počítačové myši ukazuje, jak tato inovace významně ovlivnila charakter počítačové hry. Připojení myši k počítači mimo jiné umožnilo vznik nového herního žánru, strategií v reálném čase (RTS – real-time strategy). Stejně tak i žánr MMORPG lze označit za závislý na ovládnutí myši. Za podobně významné můžeme považovat letecké či automobilové simulátory

nebo dnes stále populárnější brýle pro hraní ve virtuální realitě. Od vývoje počítačové technologie se odvíjejí také možnosti hry více hráčů (multiplayer) nebo hraní online či offline.

### 3.1 Lev Manovich

Není zde třeba dopodrobna zkoumat dějiny médií od samého počátku až po jejich postupnou přeměnu v „nová“ média. Je však na místě alespoň krátce zmínit vskutku zajímavé počátky toho, co Manovich (2018) považuje za nová, a co za digitální média. Zaměříme se na rozdíl mezi nimi, přeměnu jedné ve druhé a prozkoumáme místo počítačových her mezi ostatními médii, jakož i ve společnosti.

Novost médií vidí Manovich ve výsledku spojení výpočetní a mediální technologie. Vývoj médií jakožto nosičů informací Manovich rozděluje na dvě cesty, které dlouhý čas vedly souběžně a poměrně dlouhou dobu se neprotnulý. První cestu vidí v médiích samotných coby nosičích mediálních výtvorů. Druhou cestu vidí v rozvoji moderních digitálních počítačů. Tyto dvě linie se později spojily převedením všech médií do číselných dat dostupných prostřednictvím počítačů, čímž vznikla nová média. Za významnou předzvěst počítačových technologií považuje Manovich (2018) tkalcovský stav J. M. Jacquarda z období okolo roku 1800. Ač je zde souvislost s počítači na první pohled mizivá, přesto je skutečně významná. Jacquardův stav byl ovládán děrnými štítky, a tak mohl tkát komplikované obrazce. Charles Babbage, inspirován tímto principem, sestrojil ve třicátých letech téhož století svůj analytický přístroj. Dědictví Jacquardova tkalcovského stavu lze spatřit již na konci století v novějších počítačích, resp. výpočetních strojích, které pracovaly na principu děrovaných štítků. Uvedené první počítače z devadesátých let 19. století rovněž využívaly děrované štítky pro zpracování dat. Ve stejném období je dle návrhu Hermana Holleritha využívaly zejména americké úřady. Od té doby se tyto stroje více rozšiřovaly do soukromé sféry, ve které až roku 1921 vznikla společnost IBM. V roce 1936, ve stejném roce, kdy Alan Turing napsal svůj článek *On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem*, v němž teoreticky představil svůj model počítače, Konrád Zuse zkonsturoval první digitální počítač, ve kterém poprvé použil binární kód. Od chvíle, kdy kromě statistických údajů na úřadech mohou počítače zpracovávat všechny ostatní mediální produkty – zvuky, obrazy a texty – převedené do vypočitatelné formy, tedy číselných dat, můžeme hovořit o nových médiích. Manovich (2018) dokonce o dnešním digitálním počítači hovoří jako o „metamédiu“. Od tohoto okamžiku počítače přestaly zpracovávat jen číselné

modely a mohou pracovat s médií obrazu či zvuku. Tato „novost“ média nakonec odpovídá McLuhanovskému pohledu, dle kterého v sobě každé nové médium obsahuje všechna média předchozí (McLuhan, 1991).

Podle Manoviche dnešní svět prochází revolucí nových médií, což připisuje přechodu celé společnosti do počítači mediovaných forem produkce, distribuce a komunikace. Dnešní mediální revoluci svým významem přirovnává k nástupu kinematografie koncem devatenáctého století. Ve svém popisu nových médií Manovich analyzuje internet, virtuální světy, multimédia, počítačové hry, digitální video a další. Rozvoji osobních počítačů a skutečné komputeriizaci celé společnosti připisuje rozšíření nových kulturních forem v podobě počítačových her a s nimi rovněž i virtuálních světů (Manovich, 2018).

Hlavní rozdíl mezi starými a novými médii tedy spočívá v převedení – *digitalizaci* – médií z analogových zdrojů na digitální kód, viz „*Všechny novomediální objekty [...] jsou založeny na digitálním kódu*“ neboli, „*... média se stávají programovatelnými*“ (Manovich, 2018, s. 66). Dají se tedy upravovat pomocí počítačů. Různé novomediální objekty lze programovat pomocí algoritmů, a tím je upravovat. K této programovatelnosti Manovich rovněž přidává prvek *automatizace* a ilustruje ho na příkladu umělé inteligence, která se v počítačových hrách objevuje od prvních pokusů v padesátých letech, přes vzestup AI v době vrcholu arkádových konzolí z konce sedmdesátých let až dodnes.

Je zde důležité vyzdvihnout jednu z klíčových vlastností nových médií, a sice že „*... nová média jsou vytvářena, rozšiřována, ukládána i archivována díky počítači*“ (Manovich, 2018, s. 84). Tímto podle Manoviche (2018, s. 85) dochází ke vzájemnému ovlivňování počítačů a kultury, jejichž spojením vzniká počítačová kultura, tedy „*... prostoupení lidských i počítačových významů, tradičních způsobů, kterými lidská kultura formovala svou představu světa s počítačovými formami jeho reprezentace*“. Nová média Manovich charakterizoval pěti základními rysy – číselnou reprezentací, modularitou, automatizací, variabilitou a kulturním překódováním. Základ nových médií představuje digitální kód, tedy číselná reprezentace, která přeměňuje stará média v nová, jelikož jejím prostřednictvím jsou informace převáděny na počítačová data, a tudíž mohou být programovatelná (Manovich, 2018).

Modularitou Manovich (2018, s. 70) míní, že jsou „*... novomediální objekty [...] složené z oddělených částí, které opět můžeme rozložit na menší části (a tak dále) až k nejmenším jednotkám, jakýmsi atomům, které představují jednotlivé pixely, 3D body nebo znaky.*“

Automatizace operací v digitální tvorbě je patrná například v automatické redukci šumu či retuši fotografií, různých filtrech pro úpravu obrazu či automatických 3D objektech pro potřeby filmů a her, jakými jsou davy vojáků, zvěř či stromy, voda a další. Automatizaci lze nalézt i v personalizaci obsahů na internetových stránkách, kde zejména reklama cílí podle *cookies* uložených v počítači uživatele, případně sociální sítě jako Facebook automaticky zobrazují jako první obsah na základě předešlé aktivity uživatele. Za pokročilý druh automatizace Manovich považuje umělou inteligenci, s níž se dnes setkáváme v softwarech přepisu řeči na text, ve vyhledávání v digitálních archivech či jako s různými boty (ať už těmi kutajícími digitální měny, chatujícími na internetových fórech nebo nakupujícími, či prodávajícími zboží na internetových aukcích). S těmito druhy automatizace se však hojně setkáváme právě v počítačových hrách. V těch automatizace obstarává imersivní svět, který hráče vtáhne a na dlouhé hodiny nepustí. Automatizace a umělá inteligence hráči zajišťují protihráče a spoluhráče, případně NPC, kteří tvoří umělou populaci herních světů – kolemjdoucí ve virtuálních městech, příběhové postavy, protivníci. S těmito postavami může hráč interagovat jen do jisté míry, kterou umožňuje *engine* této umělé inteligence a možnosti samotné hry.<sup>9</sup> AI pracuje na základě určitého kódu, který není neomezený, tudíž takové postavy jednají na základě „... *jednoznačně definované a velmi úzké oblasti, jako je například útok na postavu uživatele*“. (Manovich, 2018, s. 72) To znamená, že ačkoli mluvíme o umělé inteligenci, doopravdy jde o poměrně silně omezenou a předem naprogramovanou inteligenci. S umělými spoluhráči není možné konverzovat mimo scénář vypracovaný autory. Herní umělá inteligence tak jedná podle svých předem daných možností. Samozřejmě, s vývojem umělé inteligence se tyto možnosti stále zlepšují, jak lze vidět například v různých závodních simulátorech či strategických hrách.

Manovichův princip variability nových médií spočívá ve skutečnosti, že „*novomediální objekt není ničím pevně daným*“, což v kontextu počítačových her souvisí i s modularitou, tedy že ačkoli jsou všechny hry stejné, různí hráči je mohou hrát odlišně (Manovich, 2018, s. 75). Hráči mají k dispozici stejnou hru, ovšem herními možnostmi a styly hraní určují každý svůj styl hry a odlišují se tak jeden od druhého; prostřednictvím hry získávají unikátní zkušenosti a zážitky. Variabilitu spolu s modularitou vidíme rovněž i v herních příbězích, jež se odvíjejí dle hráčova rozhodování. Během hraní může hráč mnohdy rozhodnout sám, jakou dějovou linkou se vydá, je-li mu taková volba k dispozici. Vždy si

---

<sup>9</sup> Pozn. autora: Herní engine představuje softwarovou kostru počítačových her, na kterou jsou navěšeny různé herní prvky od principů zobrazení modelů, vykreslování textur, animací, fyziky, umělé inteligence, zvuků atd. Enginy tak obstarávají technickou podstatu her, kterou již nemusejí autoři vytvářet specificky pro každou hru. Jsou tedy univerzální sadou nástrojů – šablonou – usnadňující vývoj her (Švára, 2020).

vybere jednu z možností a ostatní mu zůstanou skryté. V tomto smyslu Manovich hovoří o interaktivitě novomediálních obsahů. Takovéto možnosti rozhodování však stále nejsou plně rozšířené. Častokrát jsou přítomny v hrách žánru RPG, které nějakým způsobem konstruují „osobnost“ postavy, například rozhodnutími hráče, jež mnohdy apelují na etiku, jako například hry série *Mass Effect* (Jenkins, n.d.). Střílečky ve stylu *Call of Duty* naopak lineárně vyprávějí příběh bez takovýchto možností. Hráč je jen jakýmsi pomyslným pasažérem.

Překódování vidí Manovich (2018) jako důsledek komputelizace médií, tedy procesu převedení klasických médií, mediálních produktů a mediálních nosičů na počítačová data. Jako příklad můžeme uvést barvu převedenou na číselnou hodnotu a na velikost pixelu, ze kterých se skládá obraz.

Počítačové hry považuje Manovich oproti obsahům jiných médií za unikátní i díky možnostem pohybu v herním světě a interaktivitě projevující se ve volnosti hrát hru podle představ hráče. Díky tomu mají hráči o to silnější pocit, že jsou původci změn událostí ve hře. Tento prvek svobody, tedy že se hráči nemusejí řídit přesně danými pravidly hry, nýbrž sami mohou herní svět utvářet a měnit, Manovich (2018) pokládá za jednu z hlavních charakteristik počítačových her odlišujících je od ostatních médií, například filmu či knihy, do kterých diváci a čtenáři zasahovat nemohou.<sup>10</sup> Tuto svobodu lze pozorovat v rozdílných způsobech, jakými hráči překonávají herní překážky, v editorech vlastních map a scénářů, známých například ze série *Age of Empires* a *Heroes of Might and Magic*, či ve volbě příběhových rozhodnutí například v *Mass Effect* nebo *Fallout*. Podobně jedinečné vlastnosti připisují počítačovým hrám i autoři Rutter a Bryce (2006), a to zejména v míře ponoření hráčů do hry. Oproti jiným médiím reálně prožívají pocity výzvy a ohrožení, které například u filmu prožívají zprostředkovaně pouze na plátně. Hráči musejí aktivně využívat své vlastní zkušenosti vyplývající z toho, co po psychické a fyzické stránce do hry vložili. Tyto pocity nakonec umocňuje i rozsah moci nad hrou, kterou mají hráči ve svých rukou. Hráčům se navíc nabízí prostor, který svým pohybem, tedy aktivním hraním, prozkoumávají. K tomu patří jak průzkum herní mapy, tak i odhalování obecného fungování herního světa a jeho logiky. Hra, jak ji popsal Huizinga, stojí na dobrovolnosti. Počítačové hry však k dobrovolnosti a volnosti navíc přidávají prvek povinnosti. Jakmile hráč spustí hru, musí ji hrát. Musí spoluutvářet herní svět. Pokud nebude nic dělat, nic se s hrou nebude dít a příběh se nijak neposune (Gee,

---

<sup>10</sup> Pozn.: I tak může publikum mediální obsahy do jisté míry ovlivnit. Například v reakci na negativní ohlasy na podobu připravovaného filmového *Ježka Sonika* (2020) se tvůrci rozhodli změnit jeho podobu (Gilbert, 2020). Tímto se však změnila pouze podoba filmové postavy, a to před vydáním filmu. Stále tedy platí, že do promítaného filmu již diváci zasahovat nemohou, a tím unikátnost počítačových her, tak, jak argumentuje Manovich (2018).

2005). Protože se herní příběh hráči nenabízí ihned celý, nýbrž ho musí svým jednáním aktivně tvořit, hovoří Manovich (2018, s. 273) o tzv. *narativním jednání a prozkoumávání*. Přestože v sobě každá hra nese tentýž obsah, a všichni hráči nakonec do jisté míry zažívají velmi podobné situace a prožitky, nabízejí hry i mnoho příběhových či jiných možností, z nichž jedna hráči otevře jinou cestu než druhá, případně může hráč přeskočit vedlejší dějovou linku a mnohé další. Zároveň hráči mají možnost během hraní budovat unikátní „osobnost“ své postavy různými rozhodnutími napříč hraním – obzvláště populární u her, které přímo staví na možnostech volby v dialogích, např. *Mass Effect* či *The Witcher*. Tudíž si každý hráč odnese ze hry vlastní unikátní prožitek (Gee, 2005). Význam hráčova navigování prostorem je pak společný pro hry všech žánrů, jelikož všechny bez rozdílu obsahují nějakou potřebu a formu interakce a navigace prostorem. Již první počítačová hra *Spacewar!* z roku 1962 pracovala s principem potřeby navigace hráče prostorem kvůli hvězdě umístěné uprostřed obrazovky, která svou gravitací přitahovala vesmírné lodě hráčů. Ti se jí museli vyhýbat, jinak by je vtáhla, čímž by prohráli. Tímto se v počítačových hrách začaly objevovat prvky fyziky simulující fyzikální vlastnosti reálných předmětů a jevů, a tudíž zvyšující pocit reality ze hry. Herní prostor *Spacewar!* byl však zatím dvojrozměrný čili oproti novějším trojdimenzionálním hrám postrádal principy kartézských souřadnic.

Hry, simulátory, virtuální světy a VR představují iluzionismus počítačové produkce (Manovich, 2018). Necílí jen na jeden smysl, jako například renesanční malba či hudba, nýbrž mnohdy zapojují celé tělo, a to zejména v simulátorech (například testování a vývoj vozů F1). To již do jisté míry poskytne základní *force feedback*, neboli odezvu ve formě vibrací, u joysticků, gamepadů a volantů. Ve VR se hráč navíc celý pohybuje a prochází prostorem. K této iluzi pak patří i celé virtuální světy, jejichž prvky se programují tak, aby co nejvěrněji zobrazovaly realitu. Proto se 3D modelům postav, předmětů, stromů, automobilů a dalším přidává fyzikální model, díky kterému získají téměř reálné vlastnosti, respektive vlastnosti, které by na základě zkušenosti z reálného světa hráč očekával u takovýchto kopií reálných fenoménů a předmětů. Novomediální obrazy jsou tedy interaktivní a uživatelé, v našem případě hráči, do nich – do her – mohou vstupovat a ovlivňovat je (Manovich, 2018, s. 213). Vznikem virtuálních světů se proměnila i povaha hry. Již není potřeba být se spoluhráči v jednu chvíli na stejném místě, hra může být hrána na dálku, výhradně v počítačovém prostředí. Touto vlastností jsou počítačové hry unikátní, jelikož existují pouze v digitálním prostředí. Pokud by počítače a internet přestaly fungovat, počítačové hry propojující hráče po celém světě, a mezilidské vztahy díky nim existující, by zanikly. Na tomto příkladu lze vidět

Huizingovo časové a prostorové vymezení jako specifické dočasné sféry aktivity, která je v tomto případě zprostředkována virtuálními světy. Dále pro počítačové hry platí všechny ostatní Huizingovy charakteristiky hry, tak jak je vymezil pro mimo-počítačovou hru se všemi pravidly a náležitostmi. Zároveň tím, že se hráči nevidí osobně, je v prostředí virtuálních světů o to více umocněna jejich anonymita, které navíc napomáhají herní avatary jako masky a přestrojení (Huizinga, 2000, s. 24). Není to jen, že si hráči určí, kdo hraje za koho, nýbrž každý na sebe bere dokonalou podobu své herní postavy. Na výjimečnost zejména MMORPG her v tomto směru upozorňuje i Yee (2008), který ve svém výzkumu popsal klíčovou vlastnost herních světů, jež v sobě spojují, jak sám říká, středoškoláky, univerzitní profesory, válečné veterány a matky na mateřské: „... *there are very few other places (in physical or virtual worlds) where high-school students are collaborating with professors, retired war veterans, and stay-at-home moms.*“

Spojení kultury a počítačů považuje Manovich (2018) za charakteristiku současné doby jakožto doby počítačové kultury. Od rozšíření internetu koncem devadesátých let se z počítačů stal „univerzální mediální prostředek“ sloužící k výrobě, ukládání, distribuci obsahů. Zejména však nástroj umožňující přístup ke všem ostatním druhům médií.

### 3.2 Stručně o vývojových proměnách

Za první programovatelný počítač lze považovat ENIAC z roku 1946. První počítačová hra pak následovala roku 1951. Jednalo se o hru *Nim* převedenou do počítače. Prvními počítačovými hrami byly zprvu obecně adaptace mimopočítačových her, jako například šachy či zmíněný *Nim*. Další počítačový milník představuje počítač EDSAC z roku 1949 profesora Maurice Wilkese. K tomuto počítači, jenž měl jako první dostupnou paměť RAM a do kterého se dala přidávat či mazat data, Alexander Douglas roku 1952 napsal hru piškvorky, ve které proti sobě stáli počítač a člověk. Padesátá léta, jak je označuje Donovan (2010), znamenala dekádu „falešných počátků“ videoher. Byla dobou, ve které jedni chtěli psát hry pro počítače, nicméně jiní považovali počítače za vážnou věc a hry za zbytečnost. Přesto ale koncem této dekády, roku 1958, představil William Higinbotham hru *Tennis for Two*, kterou lze považovat za první multiplayerovou hru, neboť byla, jak název napovídá, určena dvěma hráčům, kteří své „tenisové rakety“ ovládali dvěma ovladači.

Počátek šedesátých let přinesl další multiplayerovou hru, *Spacewar!*, která v sobě již obsahovala prvek herní fyziky ve snaze napodobit fyziku předmětů a jevů známých z reálného



světa. Počítače byly v tuto dobu veliké jako celé místnosti, přičemž jejich funkční část představoval i hardware, a obsluhovat je mohl jen vyškolený personál. Vlastnit osobní počítač bylo původně téměř nemožné, jelikož byly finančně dostupné pouze pro bohaté instituce, a osobní počítače, tak jak jsou známy dnes, v té době neexistovaly. Takové počítače, které mohl používat běžný člověk a nikoli jen technicky vyškolený personál, jsou známy až od konce sedmdesátých let 20. století. První herní konzole *Brown Box*, kterou bylo možno připojit k televizi, se objevila až roku 1967, čímž se hraní přesunulo z institucí do domácností (Donovan, 2010). Nový směr vývoje počítačových her následně určila textová adventura *Advent* z roku 1967. Vývoj a rozšíření počítačových her byly do té doby nicméně limitovány technologickými možnostmi, z nichž zejména technologie mikroprocesoru, zkonstruovaného až počátkem sedmdesátých let, přinesla nové možnosti konstrukce počítačů a konzolí, a tím i nové možnosti hraní (Donovan, 2010). Až o tomto období tedy lze hovořit jako o počátcích komerčního hraní.

Sedmdesátá léta znamenala období arkádových her. První hra, která se zapnula vhozením mince, *Galaxy Game*, byla představena v roce 1971. Následující rok byla založena společnost Atari, jež se stala jedním z největších herních studií a která je až do současnosti považována za synonymum videoherního průmyslu.<sup>11</sup> Počátkem této dekády byly počítače stále výsadou velkých společností, vlád a vědeckých pracovišť. Roku 1974 Gary Gygax a Dave Arneson společně vytvořili vyprávěcí hru *Dungeons & Dragons* v podobě knihy s příběhem a pravidly. Vůbec poprvé se tak objevila RPG hra s jasně danou strukturou. Základní premisou hry je vytvoření postavy hrdiny, se kterou hráči ve skupině zdolávají příběhové nástrahy, a tím sbírají zkušenostní body, jimiž mohou vylepšovat atributy svým postavám, tudíž mohou čelit stále obtížnějším úkolům a nástrahám a postupovat dále ve hře. Ke hraní nejsou třeba téměř žádné fyzické rekvizity, neboť příběh se odehrává primárně ve fantazii hráčů. Hrou provází vypravěč, resp. Pán jeskyně, v originálním jazyce *Dungeon Master*. Českou verzi původní hry *Dungeons & Dragons* vytvořilo roku 1990 vydavatelství Altar a nazvalo ji *Dračí doupě*. Tím tento žánr her začal pronikat k nám. *Dračí doupě* se původní americkou hrou inspirovalo, nicméně autoři ho upravili podle svých představ. Knihu *Dungeons & Dragons*, jakožto scénář a soubor pravidel, lze považovat za základní kámen žánru RPG, který se na počítačové obrazovky přesunul nejprve v podobě textových adventur, později zpracovaných i jako MUD (Multi-User Dungeons) hry, následované 2D a 3D hrami. Po širokém rozšíření internetu pak přibýly MMORPG hry. Díky relativní jednoduchosti svých

---

<sup>11</sup> Pozn.: Společnost Atari vznikla přejmenováním existující společnosti Syzygy Engineering (Donovan, 2010, s. 23).

herních mechanismů se stala ideálním adeptem pro převedení do počítačové podoby, a proto roku 1975 vznikla hra *Dungeon*. Zároveň se koncem dekády objevily v podobě Apple II, TRS-80 a PET první osobní počítače, díky kterým se rozšířily mezi širokou veřejnost (Donovan, 2010). V této době navíc vznikly dnes již kultovní tituly *Space Invaders*, *Zork*, *Pacman*.

V hrách osmdesátých let již lze sledovat prvky velmi podobné hrám současným. V této době (1982) představila společnost Microsoft operační systém MS-DOS a zároveň se objevil počítač Commodore 64. Na nich již bylo možno hrát hry s jednoduchou vícebarevnou pixelovou grafikou, jež byla obrovským skokem oproti dřívějším *Flight Simulator* či *Akalabeth: World of Doom*, které se odehrávaly v prostředí černé nicoty, protkané bílými čarami znázorňujícími tři dimenze herního světa. Druhá jmenovaná hra, *Akalabeth*, pochází z pera Richarda Garriotta, autora herní série *Ultima*, jejíž díl *Ultima: Online* z roku 1997 lze považovat za první hru žánru MMORPG, tak jak je známe dnes (Donovan, 2010). Toto období navíc přineslo masivní rozšíření počítačů a s nimi i hraní do domácností.

Devadesátá léta nazval Donovan (2010), kvůli rozšíření možností počítačů zobrazovat 3D světy, dobou nástupu virtuální reality. Zde se již významně přibližujeme dnešnímu hraní, neboť právě v této době vznikaly hry, jejichž tradice mnohdy trvá do dnes. Rok 1992 přinesl dnes již legendární a kultovní střílečku z první osoby *Wolfenstein 3D*, o rok později následovanou na tehdejší dobu velmi brutální střílečkou *Doom* a o několik let později *Quake* či *Unreal*. Právě *Doom* přinesl pro FPS žánr do té doby nevídanou novinku, herní mód „death match“, ve kterém mohli hráči bojovat mezi sebou propojením počítačů přes lokální síť a později internet. Vedle rozvoje různých herních žánrů považuje Švelch (2008) toto období za dobu konvergence různých herních žánrů, kterou lze pozorovat na příkladu žánru MOBA, ve kterém se mísí žánr RTS s RPG prvky, přičemž hraní je umožněno více hráčům přes lokální síť (LAN) nebo internet. Tím se zrodilo kompetitivní hraní, což dalo vzniknout herním komunitám, jejichž rozšíření umocňovaly stále sílící fenomény her *Counter Strike*, *StarCraft* či *Warcraft*, dodnes jedny z předních esport her. (Donovan, 2010) Konec devadesátých let a počátek let nultých znamenal citelnou změnu publika, resp. jeho rozšíření o ženy a dívky. Roku 1996 spatřila světlo světa hra *Tomb Raider* s Larou Croft v hlavní roli a roku 2000 se pak objevila hra *The Sims*, původně pojmenovaná *Doll's House*, čemuž odpovídal i herní design a konkrétní publikum (Donovan, 2010).

Po rozšíření nástrojů k propojení počítačů skrze stabilní internetové připojení, bylo možné naroubovat na tuto technologii i jiné herní žánry, jejichž průkopníky byly nejprve textové MUD hry. Jako jedny z prvních komplexních virtuálních světů určených pro více

hráčů byly výsadou počítačů, neboť konzole nebylo možno v této době internetem propojit (Rutter a Bryce, 2006). Jak Donovan (2010) poznamenává, v roce 1992 hrálo MUD hry až dvacet tisíc hráčů. Odkaz těchto her však trvá dodnes. Ve hrách žánru RPG na sebe hráči berou různé role. Své postavy v souladu s pravidly a mechanismy RPG her vytvářejí dle libosti a svých preferencí. Uzpůsobují si povolání postavy a atributy, které mohou, ale také nemusí odpovídat hráčovým skutečným vlastnostem. I zde se tedy nabízí prostor pro možné „navolení“ takových vlastností, které by si jedinec v reálném životě přál, a tudíž si je touto formou může kompenzovat, viz Yee a kol. (2011). Tito autoři podotýkají, že hráči s nízkým sebevědomím v reálném životě mají vyšší tendence idealizovat a „přikrášlovat“ si svou herní reprezentaci. Gee (2005, s. 52) přesně toto ukazuje na příkladu hry *Thief*, ve které se hráč vtělí do prohnaného zloděje, což popisuje slovy „*You feel a sense of power*“, čímž naráží na dokonalé vlastnosti herní postavy, kterými hráč pravděpodobně neoplývá. A právě s herní reprezentací hráče souvisí také fenomén, který se poprvé objevil u MUD her a který světem počítačových her prochází dodnes, spočívá v možnosti vystupovat v hrách za opačné pohlaví, než je hráč ve skutečnosti (Donovan, 2010). Takové vystupování je mezi hráči přijímané, ba dokonce v mnoha případech (zejména v MMORPG) žádoucí, protože z něj mohou plynout jisté výhody.<sup>12</sup> Hráči mají tendence přistupovat k ženským avatarům, jako by se skutečně jednalo o ženy, kterým chtějí ve hře pomáhat. Nicméně zároveň však platí i tendence označovat hráčky za neschopné a vyčleňovat je z herního kolektivu, případně je jinak obtěžovat. Proto podle Yee (2008) hráčky mnohdy volí mužské postavy. Jak však Yee (2008) zjistil, jisté genderové rozdíly ve způsobu hraní a oblíbenosti určitých herních obsahů jsou patrné. Mužům připisuje vyšší míru soutěživosti a zájem o technickou stránku herních mechanik. Ženám pak větší zájem o mezilidské vztahy a možnost přizpůsobení hry např. vlastním vytvořením a přizpůsobením herní postavy. Tyto rozdíly však Yee shledal prakticky zanedbatelnými. Rozdíly herních stylů podle něj pramení spíše z věku hráčů nežli pohlaví. Další významnou tradicí pramenící od MUD her je i jisté názvosloví či pojmenování hráčů, jako například pojmenování nováčků „newbie“ či „noob“, z nichž zejména druhé jmenované je dnes takřka klasický „terminus technicus“ i v českém prostředí (Donovan, 2010, s. 293). Za to lze vděčit amerikanizaci herní kultury, vedle které a se kterou ruku v ruce vyrůstaly generace mileniálů a generace následující, které jako první trávily svoje formativní roky v prostředí počítačů a internetu (De Silva, 2019). O amerikanizaci počítačových her mimo jiné

---

<sup>12</sup> Readditerdremz. [cca. 2017?]. *Why creating a female character even if i'm a male?* [online]. [cit.: 11.7.2020]. Dostupné z: [https://www.reddit.com/r/MMORPG/comments/7e9dzu/why\\_creating\\_a\\_female\\_character\\_even\\_if\\_im\\_a\\_male/](https://www.reddit.com/r/MMORPG/comments/7e9dzu/why_creating_a_female_character_even_if_im_a_male/)

mluví i Manovich (2018), který zdůrazňuje převládající americkou logiku her oproti evropským narativům. Vidí je ve smyslu budování postavy a sebezdokonalování skrze pohyb v prostoru, v soubojích a získávání zdrojů. Sledujeme zcela jasné ústřední prvky každé RPG hry, proti čemuž stojí „evropský“ pohled postavy flanéra jakožto anonymního pozorovatele (Manovich, 2018). Další způsob budování postavy vidí Manovich v průzkumu prostoru v odkazu na „mytologii amerického západu“ ve smyslu poznávání neznámého území, což nabízejí hry napříč různými žánry – například *Age of Empires*, *Warcraft*, *Fallout* a nespočet dalších. Jakmile technologie dostatečně pokročily, následovaly trend multiplayer hraní další žánry – střílečky, sportovní, strategické či MOBA hry.

Co však formovalo skutečně masové online multiplayerové hraní, byla hra *Meridian 59* z roku 1996 následovaná hrou *Ultima Online*, jejímuž autorovi Richardu Garriotti je přisuzováno první užití pojmu „MMORPG“ (Indvik, 2012). Autoři Steinkuehlerová a Williams (2006, s. 886) definovali MMORPG hry jako „... *graphical two-dimensional (2-D) or three-dimensional (3-D) videogames played online, allowing individuals, through their self-created digital characters or ,avatars‘, to interact not only with the gaming software but with other players*“. Tedy jako grafické dvou- či třídímenzionální videohry, které jedincům umožňují skrze jimi vytvořené postavy, tzv. avatary, interagovat nejen s herním softwarem, nýbrž i s dalšími hráči. Zároveň vidí tento žánr jako vykrystalizování vyprávěcích her typu *Dungeons & Dragons*. Hra *Meridian*, průkopník žánru, představila 3D prostředí, stejně jako model hraní přes internet na bázi měsíčních poplatků, kterým se inspirovaly hry následující, za což ji Donovan (2010, s. 303) považuje za revoluční: „... *Meridian 59 sought to reinvent MUD using the kind of 3D graphics seen in Doom. [...] But while its 3D visuals were a first for an online role-playing game, it was Meridian 59's payment system that was truly revolutionary.*“ Hra *Ultima Online* Richarda Garriotta z roku 1997 pak dále rozvinula technické, příběhové i designové možnosti, díky kterým mohlo jednu hru ve stejnou chvíli a v jednom virtuálním světě hrát obrovské množství hráčů. Jako na jisté území bez zákonů vzpomíná Garriott na svou hru, po jejímž spuštění zavládl v herním světě nečekaný chaos, při kterém hráči začali zabíjet vše okolo sebe, včetně sebe navzájem: „... *players were rampaging through the game world slaughtering those weaker than themselves*“ (Donovan, 2010, s. 304). Událost nakonec vedla k novým šetřením, jak hry zabezpečit proti riziku naprosté anarchie. Výsledků posléze využili roku 1999 respektive 2000 tvůrci hry *EverQuest*, když více podpořili tvorbu skupin a spolupráci mezi hráči obecně, což v tehdejší době přilákalo několik set tisíc hráčů. (Donovan, 2010) *EverQuest* sice udal nový směr žánru, jelikož oproti *Ultimě* upustil od hraní z nadhledu a přistoupil ke kameře z pohledu třetí osoby,

nicméně rok 2004 a vydání *World of Warcraft* kategorii těchto her mnohonásobně zpopularizovalo, což trvá až dodnes. Vzestup *WoW* na trůn žánru MMORPG lze připisovat tvůrcům, kteří do jisté míry „zjednodušili“ hru oproti starším hrám *Ultima Online* a *EverQuest*, neboť na hráče kladly poměrně vysoké nároky, a tudíž nebyly přívětivé k příležitostným hráčům (Rutter a Bryce, 2006; Donovan, 2010). Hru *World of Warcraft* Servais (2015) označil za sociální fenomén dnešní doby, což nakonec potvrzují data z loňského roku (2020), která odhadují, že ji denně hraje mezi třemi až čtyřmi miliony hráčů, přičemž účet má více než sto milionů hráčů (MMO Populations, n.d.). Podobné číslo, okolo čtyř milionů aktivních hráčů, udává i Brown (2020). Jelikož studio Blizzard, tvůrce hry *World of Warcraft*, k této hře nevydává oficiální statistiky aktivních hráčů a předplatitelů, je třeba spoléhat se na externí zdroje statistik.

### 3.3 Herní skupiny

Vnímání hráčů počítačových her se mění dle kulturních modelů „správného“ života a „správného“ trávení volného času. Nezúčastněný pozorovatel nemusí nutně vidět silnou sociální stránku multiplayer, a zejména pak MMORPG her, a tím může umocňovat jistou stigmatizaci hráčů, kteří si ji následně internalizují (Stone, 2019). Proto se hráči uchylují do bezpečného prostředí her, ve kterých se setkávají s dalšími hráči, což dává pocit pospolitosti. Přestože se hraní počítačových her stalo v současnosti společností „povolenou“ a přijímanou formou zábavy, stále je patrné jisté negativní vnímání hráčů. A to i přesto, že se kolem počítačových her ustavil celý průmysl, jehož produkty denně hraje na 2,5 miliardy hráčů (Clement, 2021). Stále více se však uvolňuje rouška stereotypizace hráčů počítačových her jako líných, profesně neúspěšných mladých mužů, bez sociálních schopností, a naopak jim začínají být přisuzovány i pozitivní atributy, mezi které patří například vytrvalost, silné kognitivní dovednosti či technická zručnost (Stone, 2019). Stereotypizující vnímání hráčské komunity se mění i tím, že stárne generace hráčů, kteří zažili rozvoj osobních počítačů a počítačového hraní v osmdesátých a devadesátých letech, a tudíž se s ním setkávali celý svůj život. Vedle toho přicházejí nové generace hráčů, které již a priori vyrůstají v době digitálních technologií.

Mezi klasickými hrami odehrávajícími se mimo počítače (např. Basketball, Fotbal, D&D, LARP a nespočet dalších) a počítačovými hrami se nabízí očividný rozdíl, tedy že se hráči počítačových her navzájem nevidí, tudíž na první pohled nevědí, s kým právě hrají.

Jistě, mohou se za pomoci množství nástrojů následně blíže seznámit, nicméně prostředí počítačů a internetu opět ukazuje svou vlastnost anonymizace uživatelů, kteří tak a priori nemají informace o pohlaví, věku, rase, národnosti či dalších vlastnostech ostatních. Přesto, a možná právě díky tomu je zde mnohem větší potenciál vzniku mezilidských vztahů, které by jinak vzniknout nemohly. Princip tvoření herních kolektivů na základě podobnosti vlastností jedinců popsali dopodrobna autoři McPherson a kol. (2001), z jejichž výzkumu později čerpali autoři Utz a Jankowski (2015). Obě skupiny autorů pokládají za základní princip tvorby neformálních skupin zejména demografické charakteristiky jedinců, věk, pohlaví, rasu, etnicitu, věk a vzdělání, spolu s psychickými charakteristikami, jakými jsou inteligence, postoje, cíle a aspirace. McPherson a kol. (2001) však kvůli době, ve které svůj výzkum prováděli, nezahrnuli online vztahy, jež se objevily a rozšířily s příchodem internetu, díky kterému není navazování vztahů/přátelství prvotně určováno fyzickými charakteristikami. Utz a Jankowski se oproti tomu zaměřili jak na online, tak i na offline přátelství. Uvnitř herních světů odkryli tendence hráčů seskupovat se na základě herní prestiže, herních cílů, typu herního účtu a avatara (Utz a Jankowski, 2015). Při offline tvorbě skupin potvrdili jejich utváření na základě věku, nikoli však genderu. Jak jsme viděli dříve, podle Huizingy při hře nehraje roli vnější svět a jeho vlivy. Kromě klasických představují i počítačové hry formu úniku z reálného světa, neboť se i tyto hry odehrávají „*uvnitř určitých časových a prostorových hranic*“ (Huizinga, 2000, s. 20). Přesto však herní a reálné světy čas od času splývají, případně zasahují jeden do druhého. Příkladem mohou sloužit ceremoniály přebrané z reálného světa a odehrávající se ve virtuálním prostředí her. Počítačové hry navíc splňují další Huizingovu (2000, s. 23) charakteristiku hry, tedy, že „*společnost hráčů má obecný sklon existovat dále i potom, kdy hra skončila*“. Vztahy mezi hráči mohou probíhat ve hře, nebo i mimo hru, kdy se například scházejí členové guild, případně se mohou rozvinout do reálných přátelských či romantických vztahů, které se mimo reálný svět odehrávají zpětně i ve světě herním (Servais, 2015). V MMORPG hrách se proto lze setkat se svatbami herních avatarů a pohřby spoluhráčů nebo známých osob, které zemřely v reálném světě. Příkladem je úmrtí hráče *World of Warcraft* začátkem července minulého roku, Byrona „Reckful“ Bernsteina, jednoho z prvních a známých streamerů z této hry. Hráči se sešli na významných místech herního světa, například v katedrále hlavního města Stormwind, aby se s ním alespoň touto formou rozloučili (BBC News, 2020). V sehrávání takového obřadu se Huizingovými slovy „*odráží řád oné společnosti samé*“ (Huizinga, 2000, s. 28). Tudiž pokud hráči z různých kultur spolu „*zahráli*“ takový rituál, lze v něm spatřit něco, co je pro všechny univerzální a nezávislé na původu. Pieta probíhající herními servery ukázala, jak soudržná je tato herní

komunita jednak v herních světech, jednak i mimo hru, například právě na zde sledované stránce 9gag.com (9gag, 2020f). Hraní hry tímto způsobem vývojáři s největší pravděpodobností nezamýšleli, nicméně hráčům dali veškeré nástroje, které k tomu ve spojení s hráčskou vynalézavostí poskytují příležitost, což je opětovným potvrzením volnosti těchto světů. Sami autoři her pak rovněž myslí na takovéto události, na které různými způsoby reagují. Nejednou do hry vložili zesnulému hráči památník nebo po něm pojmenovali NPC, jako například právě výše jmenovanému zesnulému hráči (Kemaria, 2013). V jiném případě upravili herní obsah, jehož sílu a dopad autoři původně nepředpokládali, a který se hráči naučili využívat či zneužívat (Wille, 2020). Lze pozorovat silné emoční prožitky hráčů při životě v herním světě, významem srovnatelné se světem vnějším. Jak zjišťujeme u Ruttera a Bryce (2006, s. 171),

*„... it is not a matter of ‘where’ individuals might be, but whether the interactions between them are sufficient to form ‘webs of personal relationships’“*, neboli že nezáleží na tom, kde se jedinci nacházejí, nýbrž zda interakce mezi nimi jsou dostatečně pevné, aby vytvořily síť vztahů. Takováto interpretace poukazuje na skutečně silné sociální vazby hráčů, kteří se znají jen ve virtuálním prostředí a fyzicky se nikdy nemuseli setkat. Fyzické setkávání spoluhráčů je nicméně poměrně rozšířeným fenoménem.

Jak vidíme, online počítačové hry více hráčů jsou výjimečné svým zprostředkováním lidské interakce v sice uměle vytvořeném, přesto však reálném prostředí. Navzdory tomu jsou vztahy hráčů, které v těchto prostředích vznikají, autentické a reálné. Autoři Coleová a Griffiths (2007, s. 575) vyzdvihují klíčové vlastnosti MMORPG her jakožto poskytovatelů prostředí s velkou mírou sociálních interakcí, které dávají příležitost vzniku silných přátelství a emočním vztahům, *„MMORPGs were found to be highly socially interactive environments providing the opportunity to create strong friendships and emotional relationships“*. Zároveň také podotýkají, že tyto hry poskytují hráčům možnosti vyjádření tak, jak by jim v reálném světě nemuselo být příjemné vzhledem k jejich osobnostním vlastnostem, s čímž nakonec souvisí i tvorba sociálních vztahů čistě na základě projevu hráče ve hře. Slovy Ruttera a Bryce (2006), hráči mohou v počítačových hrách do jisté míry „transcendovat“ ze svých reálných těl a společností přidělených identit a prožívat tak nespočet identit v kyberprostoru. Ihned se v tomto kontextu nabízí hra *Second Life*, která je přesně tím, co její název napovídá. Tito autoři zároveň považují hraní počítačových her za nové kulturní artefakty napev spjaté s konkrétním sociokulturním kontextem, jež navíc nabízí nové způsoby chápání „komunity“ a vlastní „identity“ (Rutter a Bryce, 2006). Hráči se pro potřeby postupu ve hře sdružují za pomoci herních mechanik do virtuálních komunit a formálních útvarů, tzv. guild, jejichž struktura v

mnohém připomíná středověké cechy. Guildy, jak podotýkají autoři Douchenaut a kol. (2007), rámcují hráčův herní prožitek tím, že mu poskytují stabilní sociální základnu. Členové si navzájem pomáhají v překonávání složitých úkolů, s obchodováním či výrobou herních předmětů. Množství atributů herních postav s sebou nese rozdílný způsob hraní, a tím i role ve skupině. Právě na komplementárnosti různých tříd a povolání postav stojí postup hrou, čímž se přímo hráčům vnucuje potřeba utváření větších útvarů a kolektivů, do kterých se mohou sdružovat. Yee (2009) tuto potřebu spolupráce velmi trefně popsal jako: „... *if warriors were provided ways to efficiently recover health, then this would decrease the need for them to group with a character who has healing abilities*“. MMORPG hry svou koncepcí tlačí hráče do spolupráce s ostatními, a tudíž do jisté míry podporují a prosazují socializaci. Nicméně i přesto, že hry obsahují mnoho herních obsahů vyžadujících pro splnění spolupráci hráčů, lze mezi hráči nalézt jedince, kteří ve společnosti jiných hráčů hrají sami. Tento jev popsali autoři Douchenaut a kol. (2006) jako hraní „alone together“. O samotě může hráč plnit úkoly a zabít monstra, ze kterých jeho postavě plynou zkušenostní body, kterými se jí zvyšuje úroveň. Po dosažení nejvyšší úrovně, a tím zpřístupnění hlavního herního obsahu, je však již potřeba kolektivní hry.

Pokud skupiny v reálném světě vznikají (alespoň zprvu) dle vnější podobnosti hráčů, pak herní přátelství a skupiny vznikají podle očekávání hráčů a způsobu hraní, který si hráči zvolí. MMORPG hry nabízejí rozmanité možnosti a herní styly, se kterými se váže míra interakce s ostatními hráči. Interakce hráčů v PvP (Player vs Player) arénách například v MMORPG hře *World of Warcraft* začíná ve dvoučlenných týmech, ale mohou se vyšplhat až ke 25 hráčům v případě tzv. dungeonů a raidů, tedy instancí odehrávajících se v uzavřených lokacích mimo herní svět otevřený všem hráčům bez rozdílu. Na takovouto agregovanost videoherního prostoru poukazoval Manovich (2018) jako na obrovský herní prostor rozdělený na menší jednotky, např. místnosti, arény, chodby atd. Konkrétní cíle a očekávání od hry vedou hráče k výběru spoluhráčů s podobnými cíli. (Utz a Jankowski, 2015) Hráče v těchto případech vede k socializaci s ostatními primárně pokrok ve hře, který představují lepší zbraně, zbroj, prestiž či další. Díky dlouhému trvání těchto instancí spolu hráči tráví poměrně dlouhý čas, při kterém se lépe poznávají, čímž dávají vzniknout herním, případně reálným přátelstvím: „... *many of the MMORPG [...] whose longevity is directly related to their ability to foster a strong player community*“ (Rutter a Bryce, 2006, s. 84). Zejména MMORPG hry svým designem proto vynikají vlastností vytvářet a udržovat silné herní komunity. Do těchto procesů nijak nezasahuje prostředí her. Organizace skupin a známostí stojí čistě na hráčích samotných. Hra pouze poskytuje prostředí, ve kterém se tyto interakce a



různé herní módy odehrávají: „... *online computer playing can create social and cultural spaces for the creation and stimulation of personal relations in the game as well as around it.*“ (Rutter a Bryce, 2006, s. 172)<sup>13</sup> Na herních serverech hrají všichni hráči společně a jen posléze se seskupují. Servery multiplayer her a priori nerozdělují hráče podle věku, etnicity či genderu, nicméně například *War Thunder*, *Counter Strike* či *World of Warcraft* a další rozdělují hráče dle geografických regionů světa, kulturní blízkosti a jazyků určitých zemí. To však nebrání například hráčům z Číny hrát na Evropském či Americkém serveru. Žádné z těchto rozdělení nemá vliv na herní svět a jeho mechaniky jako takové. Rozdělení může pramenit například z potřeby rozdělení populace hráčů do menších oddílů kvůli technické náročnosti obrovského množství hráčů (Wowpedia, n.d.).

V této kapitole jsem se pokusil vybrat nejvýznamnější okamžiky formující dnešní videoherní scénu a ukázat místo počítačových her ve společnosti. Ačkoli herní studia působí v různých zemích, většinový herní průmysl je díky soustředění největších společností ve Spojených státech silně amerikanizován (Dustin, 2020). Díky tomu jsou počítačové hry primárně v anglickém jazyce, čímž umožňují hraní širokému publiku, nezávisle na národnosti hráčů. Proto počítačové hry nabízejí jakési fórum pro hráče z různých koutů světa a vytvářejí sociální sítě a mezilidské vztahy, které by jinak nikdy nemusely vzniknout (Rutter a Bryce, 2006). Na hry se pak vážou různá internetová fóra a stránky s možností diskuze, čímž se hráčům nabízí prostor a svět bez kulturních odlišností. Nakonec lze sledovat, jak typicky anglický herní žargon proniká do českého jazyka. Hráči na sebe berou podobu a roli hrdiny či dobrodruha, který sám či ve skupině překonává příběhové nástrahy v podobě monster, „dungeonů“ či „raidů“, a běžnými se v interpersonální komunikaci hráčů stávají slova a fráze jako „level“, „potion“, „gg“, „ez“ a nespočet dalších.

---

<sup>13</sup> Překlad autora: „... *počítačové online hraní může vytvářet sociální a kulturní prostředí, ve kterém se tvoří a simulují osobní vztahy ať již ve hře, tak i mimo ni.*“

## 4 Věk

### 4.1 Generace, mediální generace, věk

Média sehrávají významnou roli při určování a změnách generací. Jsou prostředkem vzniku generační identity a slovy Korttiho (2011) představují pomyslnou arénu, v níž se rozhoduje o obrazu dané generace. Různé generace používají média rozdílným způsobem, přičemž se však společně setkávají ve světech počítačových her (Yee, 2008). Generaci popsali autoři Bolin a Skogerbø (2013, s. 7), inspirováni Mannheimem, jako „... *common generational experiences of people born at about the same time*“, tedy jako jistý soubor sdílených zážitků a zkušeností jedinců narozených zhruba ve stejné době. Při popisu generací je proto nutné překročit pouhé časové vymezení, jelikož takové určení redukuje určitou skupinu jen do věkové kohorty, a soustředit se na komplexní souvislosti, ve kterých se daná věková skupina nachází. S tímto vědomím již v roce 1927 Karl Mannheim představil koncept generace jako *aktuality*, která se dívá na široký společenský kontext. Tato aktualita odkazuje ke spolu-působení příslušníků konkrétní generace ve stejné historicko-kulturní oblasti, s nutností „účasti na tvorbě společného osudu“ (Mannheim, 1927, s. 303). Mezi příslušníky generace tedy musí být silná vazba, plynoucí od vystavení společenským událostem a změnám. Za takovou změnu společenského a kulturního charakteru lze v současnosti řadit rozvoj digitálních technologií, jejichž rozšíření v posledním desetiletí dvacátého století považuje Prensky (2001) za skutečnou revoluci. Zaměříme-li se na počítačové hry, vidíme tyto kulturně-společenské kontexty zejména v technologickém vývoji hardware a software, dostatečném bohatství určitého společenství, a tím i přístupu k počítačům, a v mediální gramotnosti uživatelů. S tím souvisí věk, ve kterém hráči usedají k počítačům a připojují se do virtuálních světů, a rovněž i způsob socializace a tvorba zájmových skupin s podobně smýšlejícími hráči různých věků a z různých částí světa. Všechny tyto faktory spolu s rozvojem esport soutěží vedou k tomu, že se hraní onlinových her více hráčů stává pro mnoho lidí každodenní záležitostí (Klimmt a Hartmann, 2005). Vidíme, že počítačové hry mohou pomáhat hráčům zažívat pocity sounáležitosti a pospolitosti a příslušnosti k nějaké sociální skupině. Zároveň se prostřednictvím hraní mohou dříve setkat s pocity úspěchu, jelikož množství her nabízí různé možnosti nastavení obtížnosti, či jinak odměňují splnění složitých úkolů. V tomto lze sledovat Cailloisovu ludickou povahu hry jakožto mechanismu zvyšování obtížnosti a vyhledávání výzev (např. systém achievementů ve *World of Warcraft*).

Podle Strausse a Howa (2007) sdílejí jedinci patřící do určité generace tři podmínky: (1) stejné místo v historii; (2) shodná přesvědčení a chování; (3) pocit, že jsou součástí jedné generace. Generaci tak tvoří lidé, kterým společný historický kontext propůjčuje určitou kolektivní osobnost. Generace jako takové tito autoři definovali pravidelnými cyklickými změnami, které pojmenovali podle čtyř archetyů – prorok, nomád, hrdina, umělec. (Howe a Strauss, 2007, s. 45) Tyto generační archetypy se střídají v reakci na krize a jednání společenských vůdců z předchozí generace, kteří se nacházejí ve středním věku. Například krizi pro mileniály znamenalo jedenácté září roku 2001 a následná finanční krize. (DeChane, 2014) Mileniálové v tu dobu zatím nebyli ve věku, aby vládli, nicméně politici a firmy již v té době upravovali svá rozhodování s ohledem na budoucnost, a tedy na míru této generaci. To umocnil zejména fakt, že to byla právě generace mileniálů, která prožila rozkvět osobních počítačů a internetu a jejíž zástupci již vyrůstali s těmito technologiemi bok po boku (DeChane, 2014).

Ačkoli dle autorů Bolin a Skogerbo (2013) se mezery mezi věkovými skupinami v prostředí internetu smazávají, jsou stále patrné rozdíly zejména v technologické a mediální gramotnosti. Tento trend ilustrují na příkladu internetu, v jehož prostředí se sice objevují obsahy pro široké věkové spektrum uživatelů, nicméně sami se dělí podle způsobu užívání. Například na Facebooku jsou uživatelé věkově zastoupeni poměrně rovnoměrně, zatímco TikTok a Instagram jsou doménou mladších skupin (Barnhart, 2021). Tento rozdílný způsob užívání digitálních technologií podtrhuje naši volbu zkoumání, nakolik se díky počítačovým hrám tyto hranice smazávají. Mediální gramotnost, co se týče sociálních sítí, svědčí, že se starší generace uživatelů internetu dokážou sžít s novými technologiemi. Tudiž pokud před několika dekádami hráli hry – tehdy – mladí hráči, není důvod pochybovat, že by nebyli schopni držet krok s vývojem technologií a her a stále hrát.

Opačné spektrum pak představují hráči generace dnes již v důchodovém věku, tedy generace, která se rodila dříve, nežli se v mládí mohla socializovat pomocí videoher, a která se až posléze naučila používat tuto technologii za pomoci svých dětí a vnoučat (Quandt, Grueninger, Wimmer, 2009). Zástupkyní této generace lze jmenovat například Američanku Shirley Curryovou, která kromě samotného hraní svou činnost i streamuje prostřednictvím YouTube kanálu, kam rovněž natáčí vlogy, jejichž formát je znám spíše u mladších uživatelů. V popisu svého youtubového kanálu s téměř milionem odběratelů v době psaní této práce uvádí: „*I am a 84 year old grandmother who loves to play, and now record, games! I live in*

*OHIO USA. I love playing Skyrim.*“ (Shirley Curry, n.d.)<sup>14</sup> Jak sama tvrdí, hraje hru po svém. Ne tak, jak ji zamýšleli tvůrci. Při hře vytváří svým herním postavám různé životní příběhy, přesně, jak tento způsob hraní popsal Gee (2005). Do Guinnessovy knihy rekordů se zapsala devadesátiletá Hamako Moriová coby nejstarší hráčka na světě, která své hraní rovněž streamuje na svém YouTube kanálu *Gamer Grandma* (Oldest videogames YouTuber, n.d.). Poměrně známým příkladem ze světa esportu je také švédský tým *Silver Snipers*, který je s průměrným věkem členů okolo 70 let nejstarším profesionálním esport týmem ve hře Counter-Strike (Webster, 2017).

Tímto neustálým používáním počítačů a jejich stále dokonalejšími možnostmi se slovy autorů Bolina a Skogerbø (2013) stírají technologické mezery mezi věkovými skupinami. Zároveň není možné zcela přesně vymezit změny počítačových technologií rok od roku, tudíž bylo třeba sáhnout pro výzkum po jiném způsobu vymezení zkoumaných skupin. Zde se přímo nabízí rozdělení dle věkových generací z pohledu sociologie. V odborných zdrojích nicméně panuje neshoda mezi konkrétním ohraničením věkových generací. Například Howe a Strauss (2007) generaci X vymezují roky 1961–1981, oproti tomu Treuren (2008) tuto generaci řadí mezi roky 1962–1976. Na tuto nejasnost vymezení věkových generací poukázala i Kelan (2014): „*There are however no universally accepted definitions of these generation labels, and while it is commonly assumed that a generation is being held together by specific birth years, there is no universally accepted span of birth years.*“<sup>15</sup> Přístup ke zkoumání z pohledu generací dovoluje zřetelně zkoumat a porovnávat jak technologický, tak společensko-kulturní kontrast mezi jednotlivými generacemi. Proto se výzkum řídil vymezením generací, jak je popsali autoři Howe a Strauss (2007), které poskytlo čtyři jasné definované věkové skupiny, jež se mohly setkat s digitálními technologiemi.

## 4.2 Babyboomers

První a nejstarší skupinu představuje *The Boom* generace, známá též jako tzv. Babyboomers, jejíž zástupci se rodili mezi lety 1943 a 1960. Tato generace se rodila do počátků digitálních technologií. V roce 1946 zažila zrod prvního programovatelného počítače ENIAC, vynález tranzistoru a v roce 1951 se mohla setkat s první počítačovou hrou, do počítače převedenou hrou *Nim*. Během svého života však prožila obrovský skok vývoje těchto

---

<sup>14</sup> Překlad autora: „*Jsem 84 letá babička, která miluje hraní her a nyní i jejich natáčení! Pocházím z Ohia ve Spojených státech. Miluji hraní Skyrimu.*“

<sup>15</sup> Překlad autora: „*Ačkoli neexistují žádné univerzální definice generací, je přesto obecně přijímané vymezení generací specifickými roky narození. Žádné obecné ohraničení let narození však neexistuje.*“

technologií. Viděla rozvoj osobních počítačů a jejich rozšíření ve společnosti, vznik a vzestup internetu a internetových komunit v prostředí virtuálních světů, 3D technologie a virtuální reality. Tato generace se však nesocializovala prostřednictvím počítačů a her (Quandt, 2009).

### 4.3 Generace X

Nejmladší příslušníci generace X (1961–1981) přicházeli do světa, ve kterém měly počítače před sebou stále dlouhou cestu, aby se mohly nazývat „osobní“. Nicméně již koncem sedmdesátých let se stále více rozšiřovaly konzole, jejichž symbolem se stala společnost Atari, a v první polovině osmdesátých let i domácí počítač Commodore 64 (Quandt, 2009). Jak podotýká: „*For the 1970s cohorts and later, consoles and home computers became quickly part of the media repertoire,*“ tedy, že pro tuto generaci se konzole a osobní počítače rychle staly zcela běžnými médii, tudíž většinu svého mladistvého a dospělého života prožila vedle počítačů a obecně digitálního hraní (Quandt, 2009). V této generaci se posléze začalo šířit první kompetitivní hraní videoher. Generaci X stejně jako generaci babyboomers lze slovy Prenskeho (2001) označit za „digitální imigranty“, neboť vzhledem k tomu, že se zástupci této generace nenarodili do světa zcela protkaného digitálními technologiemi, museli si jejich užívání osvojovat až za pochodu. Obecně má Prenske za to, že se digitální imigranti od mladších ročníků odlišují tím, co v analogii k jazyku nazývá „přízvuk digitálního imigranta“, tedy způsobem používání a přemýšlení o digitálních technologiích. Toto ilustruje na příkladu, kdy se jednotlivci při hledání informací obrací na internet až jako na druhou možnost (Prenske 2001).

### 4.4 Mileniálové

Zástupce generace mileniálů (1982–2005) lze slovy Marka Prenskeho (2001) již nazývat jako „digital natives“ nebo Česky „digitální domorodci“. Narodili se do doby přeměny světa v digitální, protkaný prvními skutečně osobními počítači, mobilními telefony, videokamerami, digitálními hudebními přehrávači atd. Osobní počítače s nainstalovanými hrami již považují za běžné součásti domácností. Starší hráči z této generace mohli naplno prožívat vzestup dnes již kultovních titulů, které se ve stejné či pozměněné formě hrají i dnes, a které se případně vracejí v podobě *retrogamingu*. Slavné tituly *Quake*, *Diablo*, *Half-life*, *Warcraft*, *StarCraft*, *Need for Speed* a nespočet dalších vznikaly právě v této době. Předchozí generace, zkušená již z hraní na konzolách, mladým mileniálům ukazovala cestu k hraní.

Mladší sourozenci pozorovali starší, kteří je od nejútlejšího věku provázeli digitálními světy. Tato doba rovněž znamenala čas rozvoje internetových sítí, skrze které se posléze rozšířilo i hraní, jež záhy nabralo masivních rozměrů. Výjimečnou je tato generace tím, že je první generací, jejíž nejmladší ale i nejstarší zástupci se již mohli setkat s poměrně rozšířenými digitálními technologiemi, a tudíž od nejútlejšího věku hrát na konzolách ale i na počítačích (Prensky, 2001). I u nich proto může nostalgie při hraní hrát silnou roli. To samozřejmě lze říci i o starší generaci, nicméně unikátnost mileniálů tkví v tom, že jsou první generací, pro niž je zcela přirozené počítačové hraní, přičemž nejmladším hráčům je dnes jen patnáct let a nejstarším třicet osm, což je s ohledem na různá životní stádia poměrně významný rozdíl.

#### **4.5 Generace Z**

O Generaci Z (2005–2025) lze konstatovat, že již vyrůstá obklopena pokročilými digitálními technologiemi a s nimi souvisejícími dosud nevídanými obsahy na internetu. Těmi jsou zejména vlogy či streamy z hraní videoher, a spolu s nimi jde ruku v ruce masová obliba esports. I tuto generaci můžeme označit za „digital natives“. Generace Z je již zcela obklopena obrovskými možnostmi počítačů a neustále se prohlubujícím rozvojem digitálních technologií, které vedou ke stále silnějšímu propojení světa, a tím i příslušníků jedné generace. Jak generace mileniálů, tak i generace Z vyrůstá po boku počítačů a počítačových her čili vedle anglického jazyka jakožto prvního herního jazyka. Hráčům se tak odemyká možnost sdílet své herní zážitky s celým anglicky mluvícím světem. Tato generace vskutku není nijak omezená národními hranicemi (Edmunds a Turner, 2005). Zároveň, jak Edmunds a Turner poznamenávají, přístup této generace k internetu přispívá k mezigeneračním napětím, ale zároveň k intragenerační sounáležitosti mezi národy. Generace Z je tím pádem díky rozvinuté technologii celosvětově určitým způsobem spojena v jakousi homogenní skupinu, slovy Edmundse a Turnera (2005), v globální generaci. Mileniálové a generace Z mají společnou klíčovou vlastnost vyplývající z jejich soužití s technologiemi, a tedy, že si jejich používání oproti digitálním imigrantům osvojují snadněji, jelikož digitální technologie jsou již plně součástí společností zemí globálního severu, kdežto u dřívějších generací tomu tak nebylo.

Sledování věkových skupin respondentů, tedy generací, umožnilo sledovat rozdíly mezi nimi a konkrétně na ně vztahovat zjištění výzkumu. Rozmanitost jedinců uvnitř generací se odráží v různých životních fázích, zkušenostech a způsobech uvažování nad používáním

digitálních technologií. Jak Yee (2008) poznamenává na základě výsledků svého vlastního výzkumu, věk hráčů MMO her se pohybuje mezi 11 a 68 lety věku, což vytváří poměrně pestrý vzorek v populaci herních světů. Rozdílnosti hráčů Yee (2008, s. 85) vidí například v zaměstnání, kdy 50 % hráčů je zaměstnáno na plný úvazek, 36 % hráčů je ženatých či vdaných, 80 % hráček a 60 % hráčů je v nějaké fázi romantického vztahu, přičemž průměrný čas, který hráči v herním světě tráví, činí 22 hodin týdně, nezávisle na věku. Na základě těchto dat lze pozorovat jisté podobnosti mezi hráči. Navíc, jak jsme ale viděli dříve u Prenskyho (2001), „digitální imigranti“ a „digital natives“ při používání digitálních technologií „mluví“ rozdílnými jazyky: „[...] *the single biggest problem facing education today is that our Digital Immigrant instructors, who speak an outdated language (that of the pre-digital age), are struggling to teach a population that speaks an entirely new language.*“ Nabízí se tedy otázka, jak spolu tyto na jednu stranu zcela odlišné, ale na druhou stranu velmi podobné hráči vycházejí, zda si předávají herní zkušenosti a jak spolu obecně koexistují ve třetích světech počítačových her.

## EMPIRICKÁ ČÁST

### 5.1 Cíl výzkumu

Výzkum si kladl za cíl zjistit, zda (1) jsou zkušenosti a zážitky z počítačových her shodné u hráčů různých národností, čímž by mohly být označeny za kulturně univerzální. Jelikož se za dlouhou historii setkali s počítačovými hrami hráči již čtyř generací, bylo také zjišťováno (2), zda mají stejné zážitky i hráči z různých věkových generací. Počítačové hry byly považovány za médium s potenciálem k překonávání národnostních a věkových hranic, a tedy za kulturně a věkově univerzální společný prostor. Na mnohých diskuzních internetových stránkách s obsahy o populární kultuře, například 9gag.com či reddit.com, mohou hráči sdílet s ostatními své zážitky a zkušenosti. Proto bylo rovněž zkoumáno (3), zda prostřednictvím této sdílené zkušenosti z počítačových her dochází ke sbližování hráčů rozdílných národností a věkových skupin. Pro zodpovězení těchto cílů byly před zahájením výzkumu formulovány tři hypotézy a čtyři výzkumné otázky:

## **5.2 Pracovní hypotézy**

Počítačové hry sblíží hráče různých národností skrze sdílení svých herních zkušeností.

Videoherní produkce vytváří publikum se stejnými či podobnými zkušenostmi, tudíž se zážitky s počítačovými hrami stávají kulturně univerzálními.

Online sdílení zážitků z počítačových her vyvolává shodné nostalgické pocity u jedinců z různých kultur.

## **5.3 Výzkumné otázky**

Mají hráči různých národností stejné zážitky z počítačových her?

Mají hráči různých věků stejné zážitky z počítačových her?

Pocitují hráči sdílením shodných zážitků z počítačových her sounáležitost s hráči různých národností?

Pocitují hráči sdílením shodných zážitků z počítačových her sounáležitost s hráči různých věků?

## **5.4 Technika sběru dat**

Jelikož byly zkoumány jevy charakteristické pro konkrétní skupinu, pro hráčskou populaci, ke zkoumanému problému bylo přistupováno jako k případové studii za použití online dotazování a kvantitativní analýzy diskuzí. Tímto přístupem a zvolenými metodami bylo možné konkrétně zacílit na zkoumanou oblast, a tak nebylo nutné provádět výzkum randomizovanými metodami. Po sběru dat oběma metodami byla zjištěná z online dotazníků a diskuzních příspěvků vzájemně porovnána a analyzována. Tato triangulace neboli použití více metod pro zkoumání stejného problému měla za cíl zvýšení relevance zjištění (Hendl, 2005).



Hendl (2008, s. 102) případovou studii definuje jako „*detailed study of one case or a few cases*“, od kterých se sbírá velké množství dat. Případová studie stojí na předpokladu, že zjištění od malého množství případů lze zobecnit, a tím porozumět podobným případům. Jako obzvláště vhodnou vidí Hendl (2008 s. 103) tuto metodu pro výzkum konkrétního aspektu jedné osoby, studium komunit, sociálních skupin, organizací a institucí, programů, událostí, rolí a vztahů. Hendl zmiňuje dvě pojetí případových studií, která navrhli Stake (1995) a Yin (1994).

Stakeovo vymezení případové studie nalezneme u Hendla popsané jako „*effort to understand a specific social object in its uniqueness and complexity. Social object is for it bounded by a system, i.e. it represents a system with certain social boundaries. [...] Case study tells the story of this system*“ (Hendl 2008, s. 103). Výstup Stakeovy metody poskytne hustý popis jevu a jeho kvalitní osvojení.

Yin definoval případovou studii jako „*strategy for studying a phenomenon or an event in its real-life context*“ (Hendl, 2008, s. 106). Jeho přístup navíc při výzkumu pracuje s kvantitativními a zároveň i s kvalitativními daty, která podle něj musí mít každá případová studie. Podle Yina lze v mnoha výzkumech aplikovat různé výzkumné strategie, což nakonec zajistí validitu studie. To vyplývá například z předností a nedostatků různých metod, které se tímto mohou vzájemně vykryt.

Vidíme, že právě Yinův přístup odpovídá přístupu zvolenému ve zde představeném výzkumu. Zatímco Yin a Stake svůj zkoumaný předmět vymezují v jeho vlastním kontextu, Yin navíc ke kvalitním zjištěním přidává kvantitativní aspekt, který pak nabízí jistou možnost zobecnění.

Sběr a zpracování dat probíhaly v listopadu a prosinci roku 2020, a to dvěma různými metodami. První krok výzkumu spočíval v dotaznících šířených online, neboť podle nich se následně odvíjel sběr dat z komentářů na internetové stránce 9gag.com. Protože výzkum sledoval konkrétní zkušenosti hráčů, nebylo možné odpovědi shrnout do uzavřených otázek. Dotazník byl tudíž tvořen výhradně otevřenými otázkami umožňujícími kvalitativní interpretaci dat, avšak s vědomím vyšších nároků na respondenty při vyplňování.

Výběr metody pro první část výzkumu byl ovlivněn zejména celosvětovou koronavirovou krizí probíhající v době provádění výzkumu, v jejímž důsledku byl osobní kontakt výzkumníka s respondenty problematický. Mezinárodní povaha výzkumu by navíc neumožnila osobní rozhovory. Online charakter dotazníků však usnadnil jejich šíření, jež na sebe z povahy vybrané metody přebrali respondenti, čímž nebylo šíření dotazníků vázané na

výzkumníka. Prvotní výběr respondentů spočíval v kontaktování známých osob výzkumníka, s nimiž byl dotazník otestován a následně, po drobných úpravách, jej mohli poskytnout dále svým známým, jež považovali za vhodné respondenty pro účely výzkumu. Předem nebylo stanoveno pevné množství respondentů. Konec sběru dat byl odvislý od dosažení saturace vzorku či od chvíle, kdy se přirozeně zastaví šíření dotazníků. Věková a národnostní povaha vzorku tedy vyplynula z organického šíření dotazníků. Respondenti na základě své zkušenosti s dotazníky sami rozhodovali o vhodnosti dalších respondentů, kterým dotazníky předají dále.

Druhý krok sběru dat spočíval v obsahové analýze komentářů pod příspěvky na internetové stránce 9gag.com. Tato stránka byla pro výzkum vybrána proto, že představuje internetové fórum o více než čtyřiceti milionech registrovaných uživatelů, a více než sto padesáti milionech návštěvníků z celého světa (*Advertise on 9GAG*, n.d.). Narozdíl od dalšího populárního fóra reddit.com spočívá výhoda 9gag.com v označení registrovaných uživatelů – čili komentujících – emoji vlajkami zemí, ze kterých pocházejí, čímž je možné sledovat interakci mezi příslušníky různých národů. Příspěvky o více než sto, ale méně než čtyř stech komentářích byly vyhledávány na základě informací z dotazníků, v nichž respondenti vyplnili herní tituly, které hráli či stále hrají. Hranice alespoň sta komentářů byla určena proto, že takovéto množství komentářů již značí možnost široké diskuze, a tím větší možnosti sběru dat do kódovaných kategorií. S horní hranicí čtyř set komentářů lze přitom příspěvky relativně snadno manuálně zpracovat. Respondenti dotazníků opakovaně uváděli hry *Counter-Strike*, *Mafia*, *Warcraft*, *Heroes of Might and Magic*, *Age of Empires*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto* a *Need for Speed*. Všechny tyto hry jsou součástí různě obsáhlých sérií jejichž tradice mnohdy sahá dokonce před rok 2000. Pro výzkum proto byly uvažovány jako celek, tudíž nebyly rozdělovány na jednotlivé díly. Navíc tímto byly zastoupeny mnohé herní žánry, neboť reprezentují FPS, MMO/RPG, závodní či strategické hry. Podle těchto her byly v sekci Gaming na stránce 9gag.com vyhledávány příspěvky ošitkované jejich názvy, a to po pěti příspěvcích pro každou hru. Takový počet příspěvků umožnil vyhnout se případné jednostranné diskusi ale zároveň se zdál dostatečným pro každou z her, neboť výzkum zkoumal shodné zkušenosti v obecné rovině, nikoli cíleně z konkrétních her.

Komentovat příspěvky a diskutovat na této popkulturní internetové stránce mohou jen registrovaní uživatelé, kteří mají možnost si v nastavení profilu přidat ke své přezdívce emoji vlajky země, ze které pocházejí. Emoji vlajky za jmény pak umožnily usuzovat národnost komentujících. Lze polemizovat, nakolik si uživatelé této sociální sítě dávají reálné vlajky země svého původu, nicméně máme za to, že se nejedná o skutečnost, v níž by uživatelé byli neupřímní. Pro potřeby výzkumu byly takto označené přezdívky považovány za skutečné.

Ačkoli jsou příspěvky dle konvencí sociálních sítí lajkovány, není možné dohledat národnost lajkujícího, nebo zda lajky znamenají pouhý obecný souhlas s komentářem, nebo stejnou zkušenost či zážitek. Proto s lajky bylo nakládáno jako s podpurnými ukazateli oblíbenosti či obecné relevance komentáře. Pokud byl komentář olajkován, bylo to považováno za souhlasné ukazatele, tudíž byl náležitě kódován do příslušné kategorie. Komentáře zcela bez lajků a bez odpovědí nebyly při kódování zohledňovány. Takové se nacházejí zejména ve druhé polovině a ke konci komentářové sekce příspěvku, jelikož nejprve jsou zobrazovány nejlaikovnější komentáře. Ačkoli mohou reprezentovat obecný a velmi populární názor, návštěvníci příspěvku nemusejí sjet v komentářích dostatečně hluboko, aby na ně jakkoli reagovali. Stejně tak ale mohou reprezentovat naopak zcela unikátní názor, který žádný jiný uživatel nesdílí, případně s ním nesouhlasí. Jejich zařazení do příslušných kódovacích kategorií by tudíž bylo problematické.

## 5.5 Dotazování za použití metody sněhové koule

Hledání respondentů pro fázi dotazování bylo prováděno za použití metody sněhové koule, často zaměňované za *respondent-driven sampling* (RDS) Douglase Heckathorna (1997), přičemž obě metody jsou známé pod obecným označením *chain referral method*, tedy způsob vzorkování řízený samotnými respondenty. Pro tuto svou charakteristickou vlastnost představují obě metody ideální volbu pro studium skupin, jejichž členové se dají nalézt jen stěží, případně představují velmi specifickou skupinu, do které se z vnějšku těžko proniká, nicméně které mají silně propojené vnitřní struktury (Bernard, 2006). Metoda sněhové koule zvolená v tomto výzkumu spoléhala na respondenty, kteří vyplnili dotazník a přeposlali ho svým známým. Nebylo proto třeba, aby výzkumník kontaktoval další respondenty sám. Šířením přes internet byla zachována anonymita respondentů, tudíž nemapovala sociální síť respondentů, což je podle Magnani a kol. (2005) jedním z charakteristických znaků RDS, při které respondenti předají kontakt na své známé výzkumníkům, kteří je dále sami osloví. Autoři Biernacki a Waldorf (1981) vidí metodu sněhové koule jako ideální pro kvalitativní zkoumání respondentů, kteří výzkumníkovi podle své zkušenosti s výzkumem a dle svého uvážení navrhnou další vhodné participanty ze svého sociálního okolí s podobnými charakteristikami, jako mají oni sami.

Bernard (2006, s. 192) popisuje tři kategorie obtížně zkoumatelných skupin: (1) Skupiny s velice malým množstvím členů rozprostřeným po poměrně velkém prostoru; (2)

stigmatizované skupiny, které se aktivně schovávají před veřejností; (3) členy elitních skupin, kterým podle Bernarda na výzkumu nijak nezáleží. Ačkoli se hráči počítačových her aktivně neskrývají před veřejností ani neprovádějí nic nelegálního, lze je v jistém smyslu považovat za skupinu, která svůj koníček v určitých situacích tají. Stále je v hráčích přítomný pocit, že jejich koníček není všeobecně uznávaný a „správný“ způsob trávení volného času, přestože jak je známo, zejména MMORPG hry mají bohatou sociální stránku (Stone, 2019). Toto vše i navzdory skutečnosti, že v současnosti je videoherní průmysl obrovským průmyslovým i technologickým odvětvím.

Zvolená metoda zároveň výzkumníkům usnadňuje práci při hledání vhodných respondentů, jelikož s každým dalším respondentem postupují dále až k dosažení dostatečně rozmanitého vzorku, případně k dosažení limitů sociálních bublin respondentů. Biernacki a Waldorf (1981) vidí přínos této metody rovněž pro případ výzkumu citlivých a osobních témat. Sami v textu odkazují na Colemana (1958), který vyzdvihoval unikátnost této metody pro sociologický výzkum, protože dovoluje vzorkovat přirozeně se vyskytující a interagující jednotky, a tím pomáhá vytváření přesně takového vzorku, jaký výzkumník pro konkrétní výzkum hledá, aniž by musel sám a mnohdy i s obtížemi vyhledávat vhodné respondenty. (Biernacki a Waldorf, 1981)

Vidíme, že metoda sněhové koule je využívána primárně v případech obtížně získatelných respondentů pro výzkum velmi specifických témat. Ačkoli sběr dat pro výzkum představený v této práci neznámá výzvu srovnatelnou se sběrem dat vzorku například drogově závislých či jinak společensky marginalizovaných skupin, přínos právě této metody je zjevný. Výše zmínění autoři se shodně obávají o soukromí participantů, protože ve svých textech uvádějí zejména členy stigmatizovaných a mnohdy i ilegálních skupin. Ti se z pochopitelných důvodů mohou k výzkumu stavět skepticky. Z toho plyne nevýhoda metody, totiž že postupné nabalování pomyslné sněhové koule může v jakoukoli chvíli nečekaně ustat, pokud se konkrétní jedinec rozhodne neúčastnit se výzkumu. Hráči počítačových her však nepředstavují takto marginalizovanou skupinu, tudíž takovýchto obav nebylo třeba.

Za negativum metody sněhové koule považují Biernacki a Waldorf (1981) různou úroveň „sociální viditelnosti“ zkoumané skupiny, která je přímo úměrná s možností sběru dat. Jinak probíhá sběr dat u známých skupin, jakými jsou např. hasiči, vědci, lékaři atd., a jinak u morálně, legálně či sociálně chráněných osob či osob s deviacemi, které se však neléčí v institucích (Biernacki a Waldorf, 1981). Zdejší výzkum nicméně sleduje velmi rozšířené téma, s obrovskou hráčskou základnou v prostředí, kde většina her obsahuje velice silnou sociální složku. Navíc respondenti posílali dotazníky svým známým po zvážení jejich

vhodnosti dle svých zkušeností s výzkumem. V hraní nespočtu her, jež to svou koncepcí dovolují, se pořádají turnaje, které v sobě skrývají vedle potřeby týmové spolupráce hráčů také obrovský prostor pro reklamu a rovněž obrovské množství peněz v podobě cen pro vítěze. Z důvodu této popularity bylo nasnadě, že pro účely výzkumu lze počítat spíš s ochotou hráčů podělit se o své zkušenosti. (Biernacki, Waldorf, 1981)

Díky výhodám použité metody sněhové koule byl zajištěn spolehlivý výběr vhodných respondentů. K vytipování vzorku hráčů-respondentů došlo na základě jejich konkrétních atributů přímo souvisejících s výzkumnými otázkami. Vzorek tedy nebyl výsledkem obsáhlého kvantitativního předvýběru ani nebyl tvořen nehráči, kterým by mohl být dotazník náhodně přeposlán, nýbrž byl od počátku tvořen vhodnými respondenty. Magnani a kol. (2005) však vyjádřili obavy o reprezentativitu takto nasbíraného vzorku plynoucí z jeho povahy nepravděpodobnostního výběru. Respondenti totiž přeposílali dotazník cíleně svým známým, nikoli náhodným jedincům. Podobně uvažoval rovněž i Bernard (2006), dle kterého se vzorkování metodou sněhové koule nedá s dobrými výsledky uplatňovat na velkých skupinách a populacích, protože poměrně záhy narazí vzorkování na sociální bubliny dotázaných, takže by to nevedlo ke složení reprezentativního vzorku. Nicméně výzkumník má v této metodě ve svých rukou kontrolu možné saturace vzorku, případně může kdykoli vyhledat nového respondenta, a tak může začít sběr dat z jiné sociální sítě než z té, kde původně začal a kudy se dostal k saturovanému vzorku. (Bernard, 2006)

## **5.6 Metoda kvantitativní obsahové analýzy**

Tuto metodu již v 50. letech popsal Bernard Berelson jako „*výzkumnou techniku pro objektivní, systematický a kvantitativní popis zjevného obsahu komunikace*“ (Schulz a kol., 2004). Kvantitativní obsahová analýza do předem určených kategorií, resp. podle kódovací knihy, redukcí na číselnou reprezentaci kvantifikuje mediální obsahy, které je následně možné statistickými operacemi zpracovat. Jak Schulz a kol. (2004) uvádí, předpokladem pro výzkum touto metodou je jednak dostatečně obsáhlý vzorek, který je podmínkou validity zjištění, ale také možnost relativně snadné identifikace a kvantifikovatelnost zkoumaných jevů. Tito autoři v devíti bodech popisují proces kvantitativní obsahové analýzy: (1) Formulace výzkumných otázek; (2) Definování základního souboru jednotek; (3) Konstrukce vzorku ze základního souboru; (4) Definování jednotky analýzy; (5) Konstrukce kategorií obsahu (proměnných), které mají být analyzovány; (6) Výstavba systému kvalifikace; (7) Výcvik kódovačů a

provedení pilotní studie; (8) Kódování obsahu podle ustanovené definice; (9) Analýza sebraných dat, vyvození závěrů a konečný postup obsahové analýzy.

Tento postup byl až na jednu úpravu ve zdejším výzkumu zachován. Pro relativní jednoduchost výzkumu byl při analýze vynechán bod č. 7, neboť kódování mohl provést sám autor, tudíž jiných kódovačů nebylo třeba. Výstup této metody je tvořen jak číselnou, tak i kvalitativní interpretací zjištění.

## 5.7 Etika výzkumu

Způsob šíření dotazníků za pomoci metody sněhové koule byl založen na známosti respondentů, a tudíž z velké míry postaven na důvěře mezi nimi. Všichni respondenti byli ujištěni, že s informacemi, které poskytnou, bude pracovat výhradně jen výzkumník, který je využije pouze pro účely tohoto výzkumu. Výzkum nevyžadoval po respondentech žádné citlivé informace a osobní údaje, dle kterých by se jednotlivé odpovědi daly spojit s konkrétní osobou, např. jména, případně herní přezdívky, čímž byla zajištěna anonymita účastníků. Respondenti svou participací souhlasili se zařazením svých výpovědí do výzkumu. Diskuze pod příspěvky na internetové stránce 9gag.com jsou viditelné i pro neregistrované uživatele, tudíž diskutující jsou si vědomi veřejnosti svých příspěvků. Pro potřeby výzkumu ale nebyla zpracovávána uživatelská jména, která by se dala spojit s kódovanými příspěvky.

## 6 Vyhodnocení výzkumu

### 6.1 Vyhodnocení dotazníků

Výzkumu se prostřednictvím dotazníků zúčastnilo celkem 24 respondentů, z nichž 9 tvořili Češi, 4 Slováci, 2 Maďaři, 1 Řek, 2 Němci, 1 Moldavan, 2 Španělé, 2 Rusové, 1 Brazilec. Mnohé z jejich výpovědí budu citovat v původním anglickém znění a zároveň je doplním o svůj volný překlad.

Národnost hráčů stejně jako věk respondenti do jisté míry vnímají, nicméně ji nepovažují za něco, co by nějakým výrazným způsobem ovlivňovalo prožitky ze hry jako takové, případně hru s ostatními hráči. Slovy španělského respondenta: „*I don't distinct between nationalities at gaming.*“ V tomto duchu na otázku doptávající se na vědomí

shodných zkušeností s jinými hráči respondenti odpovídali: „*I got stuck at one dungeon in Skyrim once so i went looking for some help on google. there i found a Skyrim reddit thread and a few people actually had the same problem,*“<sup>16</sup> a také: „*You can see it in the internet discussions, be it on youtube, 9gag, reddit or god knows where. [...] Since i love Mafia, i've read a countless times, how people were struggling with the race mission.*“<sup>17</sup> Stránky, které respondent zmiňuje, obsahují diskuze, které probíhají zejména v anglickém jazyce, a proto lze národnosti jednotlivých uživatelů těžko odhadovat – ačkoli na 9gag.com identifikaci pomáhají vlajky u přezdívek. Totéž platí i o systému lajků na těchto stránkách, které se počítají od jednotek až po tisíce. Lze usuzovat, že díky své celosvětové povaze představují všennárodnostní fóra, protože se jejich každodenní uživatelé počítají v desítkách až stovkách milionů (Kastrenakes, 2020). Hráči – respondenti – připouštějí jisté kulturní rozdíly ve vnímání herních obsahů a prožitků: „*Možná jen co se týče explicitního obsahu a kontroverzních scén týkajících se násilí, náboženství, sexuality atd.*“ Na otázku dotazující se na možnost národnosti ovlivnit hráčovo prožívání herních obsahů, odpověděl slovenský respondent: „*If they are German and play ww2 game, it can be awkward. Otherwise I don't think it affects their experience to great effect.*“<sup>18</sup> Roli kultury a národnosti česká respondentka viděla i na straně autorů hry, kteří svůj původ projektují do celkového herního designu: „*Záleží na kontextu. Jaká to hra je, má příběh, který se nějak osobně dotýká třeba dané historie státu, ze kterého se hráč nachází? Nejde vůbec o mechaniky hry, ale jen ten socio-psychologický prožitek. Například Niel Druckmann, režisér The Last of Us Part 2 říkal, že se při tvorbě hry inspiroval jeho životem v mládí na Západním břehu Jordánu a ve chvíli, kdy začneme frakce ve hře číst jako Izrael a Palestinu, tak je mi docela nepříjemno z toho, co jeho prezentace frakce, která se dá číst jako inspirovaná Palestinou znamená. A to nejsem Palestinka. Nevím, jak by bylo lidem z tohoto státu při hraní.*“ Zajímavým zjištěním ze dvou dotazníků vyplývá Rusům až stereotypně přisuzovaná jistá agrese při hraní. Na otázku osobních zkušeností hráčů s hráči jiných národností opověděli dva respondenti takto: „*V hrach – v zasade vyborne su na vynimky ruskych hracov kt nezvladali prehru – R6Siege;*“ „*Rusové jsou toxičtí.*“ a „*Russians in shooters are true killers of everyone around.*“ Vidíme tedy jistou stereotypizaci na základě národnosti.

<sup>16</sup> Překlad autora: „*Zasekl jsem se v jednom dungeonu ve Skyrimu, tak jsem šel hledat pomoc na Google. Tam jsem našel vlákno na redditu věnované Skyrimu. Pár lidí tam mělo stejný problém jako já.*“

<sup>17</sup> Překlad autora: „*Můžete to vidět v internetových diskuzích třeba na YouTube, 9gagu, redditu nebo bůhví kde. [...] Protože mám rád Mafii, už jsem nesčetněkrát četl, že měli lidé problém projít závodní misi.*“

<sup>18</sup> Překlad autora: „*Pokud jsou Němci a hrají hru z druhé světové války, tak to může být divné. Jinak si nemyslím, že by to nějak významně ovlivňovalo hráčský zážitek.*“

Po jazykové stránce jsou počítačové hry určeny převážně pro mezinárodní trh a publikum, tudíž jsou vytvářeny primárně v anglickém jazyce. Hráči pak zejména v mezinárodních multiplayerových hrách komunikují primárně anglicky, jako ve společném jazyce: „*Záleží asi na ovládnutí jazyka ve kterém hra funguje. Či daná komunikace.*“ Tedy to, jak hráči mezi sebou komunikují při multiplayerových hrách: „*Of course language can be a barrier sometimes, but since all games are in English, we can manage the communication.*“<sup>19</sup> Přesto ale v mnohých hrách, například *World of Warcraft*, nalezneme herní komunity – guildy – rozdělené podle jazyků. To však neznamená, že jsou takto automaticky rozskupinkování všichni hráči, viz zkušenost maďarského respondenta: „*There were few Czechs or Slovaks in our guild, but since we all spoke english it didn't matter much. Also, in the game in general, there were French, English, Russians and god knows who else. But again, the mostly used language was English, so it was ok. On the plus side, you can learn a word or two,*“ a také španělského respondenta: „*During my wow career we had a guild with some internationals. we spoke english, had a good laugh, and wasted a lot of our time in the game. so my experience is all the best!*“<sup>20</sup> Vidíme, že pokud je potřeba komunikace v jiném jazyce, dorozumí se spolu hráči anglicky, případně může napomoci hráčský žargon převzatý z anglických slov. Hráči se tedy považují za jednu komunitu, nezávisle na rozdílech patrných v reálném světě. Proto dají na příjemné herní a týmové prostředí. Jako by se snažili reálné životy a světy do prostředí her nepřenášet. V tom můžeme vidět Huizingovský způsob přemýšlení, ve kterém je hra vlastním prostorem, mimo reálný svět.

Pouze dva respondenty s roky narození 1975 a 1977 bylo možné zařadit do generace X, tedy narozené mezi roky 1961 a 1981. Nejstarší respondent se narodil v roce 1975, nejmladší v roce 2000. Převážná část respondentů dotazníků byla tedy tvořena zástupci generace mileniálů, kteří slovy Prenskyho (2001) jsou již *digital natives*. Všichni vyrůstali po boku dnes již ikonických her, které se stále hrají, ať již v moderních pokračováních, či pro pocity nostalgie, kterou v sobě nesou. Zejména na otázku k hraní z pocitu nostalgie respondenti odpovídali: „*Z času na čas si nostalgicky zahrám Duke Nukem 3D, stále to vo mne vyvolá fascinaciu kt som zazival ked som tu hru videl prvokrat ale teraz uz pri nej dlhsie*

---

<sup>19</sup> Překlad autora: „*Jasně že může být jazyk někdy bariéra, ale tím že jsou všechny hry v angličtině, tak se nějak domluvíme.*“

<sup>20</sup> Překlad autora: „*V guildě jsme měli pár Čechů a Slováků, ale tím, že jsme všichni mluvili anglicky, tak to bylo vesměs jedno. Navíc ve hře byli Francouzi, Briti, Rusové a bůhví kdo ještě. Ale jak říkám, nejčastěji se používala angličtina, tak to bylo v pohodě. Navíc, člověk se alespoň naučí slovíčko nebo dvě.*“; „*Během mé wowkařské kariéry jsem byl v guildě kde byli i zahraniční hráči. Mluvili jsme spolu anglicky, bavili se spolu, a ve hře spolu promrhali mnoho času. Takže mám jen tu nejlepší zkušenosti!*“



*ako jeden level nevydrzim.*“ Či: *„Nedavno jsem si po dlouhých letech zahral Pitfall 95 a je to porad bozi. Age of empires 2 nebo Age of Mythology porad obcas hrajeme na lan party, to same COD2 nebo Unreal Tournament.*“ Hráči z předcházející generace, v tomto výzkumu zastoupeni roky 1975 a 1977, se však ve svých herních návycích mezi sebou odlišují.

Respondent narozený roku 1975 vypověděl, že naposledy hrál na počítači Commodore C64 a dále se k hraní již nevrací. Proto již nehrál hry, které hráli mileniálové a které se mnohdy hrají dodnes. Oproti tomu respondent narozený roku 1977 vypověděl, že hraje stále. Ve svých odpovědích zmínil hry *Counter-Strike*, *Skyrim* a *Mass Effect*, které jsou v dnešní době stále populární. Tyto hry v dotaznících v hojné míře jmenovali mileniálové.

V dotaznících se kromě dvou respondentů podařilo nashromáždit zkušenosti hráčů generace mileniálů, ať již z prvních, či posledních let této generace. Pro výzkum tím byly k dispozici zkušenosti hráčů z kompletního spektra vybrané generace, na nichž bylo možné sledovat mnohdy bohaté a dlouhé herní „kariéry“ respondentů, které zahrnují tehdejší novinky a dnes již legendy, které se stále hrají. Tyto zkušenosti s sebou s věkem nesou přeměnu způsobů hraní: *„I used to play a lot with deeper games, now just few minute casual ones to relax,*“ stejně tak i změnu preferovaných herních žánrů, *„... od FPS zanru kt som mal ako dieta najradsej sa to zmenilo na RPG a vramci dalsieho vyboja na tahove strategie“*. Hráči nicméně stále z nostalgických důvodů aktivně hrají: *„Sometimes I do, just to remember those childhood times. I do replay Assassin’s Creed a lot, too, but just because I am insanely in the love with the whole series,*“ nebo: *„Yup, still playing. Mostly because of nostalgia but also since i know the games, so i can play through them pretty fast, but still enjoy them.“*<sup>21</sup>

Tímto se ukazuje silná role nostalgie při hraní, se kterou souvisí i doba, kterou hráči ve virtuálních světech tráví, a tím i jejich herní zkušenosti, *„of course the older you are, the more you probably played during your life, so you can teach the new generation“*.<sup>22</sup> Zde již lze pozorovat přesah věku a od něj odvislých herních zkušeností mezi výraznými věkovými rozdíly. Dotazníky vyplnili jak hráči, kteří hráli jako mladí a již nadále nehrají, tak i hráči, kteří začali hrát v útlém mládí a nadále si svůj koníček drží. Žádný z respondentů nereprezentoval potenciální skupinu hráčů, kteří by k počítačovým hrám přišli v pozdějším věku. Z dotazníků rovněž vyplývá, že hráči jsou si vědomi častokrát i opravdu výrazných věkových rozdílů mezi nimi, ovšem nepovažují je za překážku ve společném hraní, ba naopak. Vidí v nich jistou příležitost ke sblížení mladších a starších hráčů, například: *„Díky*

---

<sup>21</sup> Překlad autora: *„Někdy hraju, abych si připomněl dětství. Často přehrávám Assassin’s Creed prostě proto, že neskutečně miluju celou sérii.“*; *„Jo, stále hraju. Hlavně kvůli nostalgii, ale taky proto, že ty hry znám a umím je projít docela rychle, ale stejně si je užít.“*

<sup>22</sup> Překlad autora: *„Jasně, že čím jste starší, tím více máte za život nahráno, takže můžete učit novou generaci.“*

*hrám se bourají hranice mezi generacemi. Společné téma nám pomáhá k vzájemné interakci,*“ a: *„It’s fun when 15year olds play with 40 year olds. I’m all for it. But since the internet for the most part hides the real ‘you’, one can never be sure with whom they play.*“<sup>23</sup> Zajímavé je zjištění, že hráči pozorují rozdílné styly hraní u různých věků hráčů. Starším hráčům je přisuzován motiv hraní jako odpočinku a mnohdy i úniku před světem. Oproti tomu mladším hráčům je přisuzována větší dravost a soutěživost, z čehož pramení jejich větší soustředění se na kompetici s ostatními hráči: *„Younger ages usually tend to be more reckless in my opinion but also they learn faster, so there is a definite gap because of age difference,*“ nebo také: *„I would rather say that younger are nuts – they explore everything around quickly and with no strategical thinking when needed. Older – are trying to be more cautious in their actions.*“<sup>24</sup> Patrné rozdíly ve věku vidí hráči i v možnosti trávit více času v herních světech, pramenící z relativně malého množství životních povinností mimo hry: *„I think younger people have all the time in the world since the school is not that demanding and they don't have to work. That is why they can play a lot. On the other hand, older players are more on the casual spectrum of gamers. They want to go home, chill after the work. No hard core gaming“* a také: *„I’ve met a few younger and also older people in WoW. It’s crazy how much the young ones play.*“<sup>25</sup> Toto nakonec jistým způsobem ve svém textu zmínil Prenskey (2001, s. 3) na příkladu rozdílu mezi učiteli a studenty a v jejich odlišném způsobu ovládní počítačů: *„Unfortunately for our Digital Immigrant teachers, the people sitting in their classes grew up on the ‘twitch speed’ of video games and MTV.*“<sup>26</sup> Protože „digital native“ uživatelé vyrostli po boku počítačů, jsou zvyklí na rychlost a okamžitost počítačů, a potažmo počítačových her. Na okamžitou reakci a výsledky digitálních médií. Starší uživatelé/hráči se toto museli učit a osvojovat si. S tímto souvisí tvrzení respondenta ze Španělska, že mnozí starší hráči úmyslně hrají hry s mladšími, čímž chtějí „držet krok“ s mladší generací, jak co se hraných her týče, tak i ve smyslu interakcí s mladšími, a nakonec i coby trénink reflexů a postřehu v „akčních“ situacích v hrách různých žánrů: *„I think this mixing of generations is awesome. younger learn from the older, and the older keep track with the young ones“*.

---

<sup>23</sup> Překlad autora: *„Je sranda když patnáctiletí hrají se čtyřicátníky. Jsem jediné pro. Každopádně proto, že internet většinou ukrývá realná já, nikdy si nemůžete být jisti, s kým hrajete.“*

<sup>24</sup> Překlad autora: *„Podle mne jsou mladí více lehkomyšní, ale zároveň se rychleji učí, takže nějaká propast kvůli věku tam určitě bude.“; „Asi bych řekl, že jsou mladí více šílení – všechno okolo sebe prozkoumávají rychle a bez jakéhokoli strategického myšlení.“*

<sup>25</sup> Překlad autora: *„Myslím, že mladí mají veškerý čas světa, protože školu nemají tak vytěžující a zároveň nemusí pracovat. Proto mohou hrát hodně. Na druhou stranu, starší hráči jsou spíše občasní hráči. Chtějí jít domů, odpočinout si po práci. Žádné hard core hraní.“; „Ve WoW jsem potkal pár mladších, ale i starších lidí. Je šílené, jak moc ti mladí hrají.“*

<sup>26</sup> Překlad autora: *„Bohužel pro naše učitele, kteří jsou digitální imigranti, lidi, kteří sedí v jejich třídách, vyrostli na okamžité rychlosti video her a na MTV.“*

Ačkoli hráči vypovídají, že na věku nezáleží: „*Fun, that multiple gens play together,*“ a: „*It can be whatever from 6 to 80,*“ jsou si vědomi rozdílů, čímž mezi hráči může do jisté míry vznikat napětí: „*I think there may be some tension coming from a different ages – they may want to show the others how its done,*“ nebo, „*it’s obvious that sometimes the lower age of the gamers were affecting team play, since they weren’t collaborative or trolling*“.<sup>27</sup> Pro doplnění odpověď českého respondenta: „... *myslím, že nějaké rozpory mezi generacemi budou – budou si to chtít natřít.*“ To lze interpretovat tak, že do hry je sice každý vítán, ale snadné to mít nebude, protože mladí chtějí porazit starší a starší chtějí ukázat, že na to stále mají. Jak respondenti v odpovědích vypověděli, rozdíly mezi věky hráčů pocítují i v čase, který hráči aktivnímu hraní věnují. Podle respondentů hrají teenageři více proto, že mají mnoho času, tudíž v hrách tráví úměrně více času. A o to více času tráví se svými spoluhráči, se kterými lépe prozkoumávají hru i sebe navzájem. Starší hráči oproti tomu mají mnohdy rodiny a kariéry, tudíž na hraní nemají tolik času jako mladší hráči, pokud tedy vůbec hrají. Navíc starší hráči hrají spíše pro odpočinek, kdežto mladší hrají na celkové skóre ve hře a pocity úspěchu v životě. Na věk hráčů se může potenciálně vázat i celková délka jejich „herní kariéry“, a tedy i herní zkušenosti. O bohaté zkušenosti se mohou hráči podělit s méně zkušenými spoluhráči, a tím se sblížovat. Pokud je vyšší věk spojen s herními zkušenostmi, můžeme dle výpovědí respondentů hráče rozdělit na mentory a na učně. Starší hráči jsou vnímáni jako zkušenější, ke kterým si mladí chodí pro rady: „*Sometimes you have rly no idea with whom do you play. It could be your grandma playing with some kids,*“ spolu s: „... *the more you probably played during your life, so you can teach the new generation.*“<sup>28</sup> Výše jsme mohli sledovat, že již hráči narození v polovině devadesátých let hrají hry z pocitu nostalgie, což znamená, že alespoň v tomto kontextu může „generace hráčů“ trvat mnohem kratší než dvacetileté období, které se připisuje klasickému rozdělení věkových generací. Hráči z generace Z, tedy narození po roce 2000, již hrají zcela jiné herní tituly. Čili mluvíme-li o zkušenějších hráčích, nemusí se nutně jednat o hráče o několik desítek let starší.

Tím se potvrdilo, že hraní počítačových her překračuje i věkové hranice, jak již dříve podrobně zkoumal Yee (2008): „*The average age is twenty-six; the median is*

---

<sup>27</sup> Překlad autora: „*Je sranda, když spolu hraje více generací.*“; „*Může spolu hrát kdokoliv od 6 do 80.*“; „*Je beze sporu, že nízký věk hráčů může někdy ovlivnit týmovou hru, protože třeba nechtěli spolupracovat anebo trollili.*“

<sup>28</sup> Překlad autora: „*Občas doopravdy netušíte, s kým hrajete. Mohla by to být vaše babička s nějakými dětmi.*“; „*Jasně, že čím jste starší, tím více máte za život nahráno, takže můžete učit novou generaci.*“

*twenty-five, with a range from eleven to sixty-eight.*“<sup>29</sup> Z odpovědí respondentů tedy vyplývá, že při hraní počítačových her nekladou hráči významný důraz na věk svých spoluhráčů ani na jejich národnosti ve smyslu skupinkování dle těchto charakteristik. Slovy jednoho z respondentů: „*In my opinion it's not about nationality but about people.*“<sup>30</sup>

## 6.2 Vyhodnocení analýzy diskuzí

Kvantitativní zkoumání diskuzních příspěvků pomohlo ve výzkumném problému více rozšířit sběr dat do zahraničí, a tím zkoumat zkušenosti hráčů rozličných kultur na větším vzorku. I přesto, že naprostá většina registrovaných uživatelů webu 9gag.com nemá u jména emoji vlaku značící jejich národnost, podařilo se nasbírat data od poměrně rozmanitého vzorku, co se národností týče. Nasbíraná data umožnila nahlédnout na zkušenosti hráčů ze 41 zemí, jejichž příslušníci spolu na jednom místě a ve stejný čas sdíleli zážitky a zkušenosti z videoherních světů. Již tato skutečnost poukazuje na jistou kulturní univerzalitu zájmů či prožitků. V kódovaných příspěvcích bylo nejpočetněji zastoupeno Německo s 31 příspěvků, následováno Francií se 23 příspěvků. Graf v příloze č. 2 ukazuje přesné zastoupení jednotlivých států.

Mnohé z analyzovaných komentářů měly stovky lajků, čímž lze na základě nasbíraných dat předpokládat, že se za těmito anonymními lajky mohou skrývat mnohé národy, kultury a věkové skupiny. Takto usuzovat lze rovněž i na základě statistik této internetové stránky, které udávají celosvětové publikum o sto padesáti milionech uživatelů (*Advertise on 9GAG*, n.d.). V tomto ohledu lajkované komentáře zajisté vyjadřují souhlas, případně stejné prožitky těch, kteří lajkují.

Analyzováno bylo celkem 40 příspěvků dohromady s 8 822 diskuzními komentáři. Kódovat další příspěvky již nebylo nutné, neboť již při tomto množství byl zjevný jistý trend v kódovaných datech značící saturaci vzorku. Ačkoli se celkový počet komentářů může jevit na počet příspěvků vysoký, je nutné mít na paměti, že zdaleka ne všechny komentáře měly lajky nebo další, na ně návazné komentáře, tudíž u nich nebylo možné ověřit, zda někdo jiný sdílel ty samé zkušenosti, a proto takové komentáře nebyly zohledňovány. Data byla kódována do dvanácti předem určených kategorií – viz příloha č. 1. Z celkového počtu bylo možno pouze 941 komentářů přiřadit k alespoň jedné z kategorií. Do obecné kategorie

<sup>29</sup> Překlad autora: „*Průměrný věk je 26, median 25 let při rozpětí od 11 do 68 let.*“

<sup>30</sup> Překlad autora: „*Podle mě to není o národnosti, ale o lidech.*“

„Shodné zkušenosti s hrou jako jiný hráč“, tedy bez informace o národnosti či věku komentujícího, bylo možné kódovat 470 komentářů. Což již samo o sobě dokazuje určitou podobnost hráčů, možná pramenící právě z Murdockova univerzálního plánu. Dále do kategorie „Shodné zkušenosti s konkrétní hrou jako hráč jiné národnosti“ pak spadalo 187 komentářů. Zde je nutno poznamenat, že národnost znázorněnou emoji vlajkou určité země mělo u uživatelského jména poměrně malé množství uživatelů, což lze nakonec vidět na relativně malém množství komentářů, jež bylo možno z celkového počtu náležitě kódovat. Přesto však si dovoluji usuzovat poměrně rozmanité národnostní zastoupení uživatelů ukryté za anonymitou lajků, neboť komentáře pod příspěvky mají mnohdy více lajků než příspěvky samotné. Například kódovaný příspěvek s názvem „The Days :)“ vztahující se k herní sérii *Warcraft*, měl v době provádění výzkumu 113 komentářů a 617 lajků, přičemž již první komentář měl 345 lajků (9gag, 2020d).

Explicitně zmíněný pocit sounáležitosti mezi hráči různých národností, pramenící ze stejných herních zkušeností a zážitků, byl kódován ve dvanácti případech. Zde je třeba opět poukázat na veliké množství souhlasných, avšak anonymních lajků u komentářů, ze kterých nelze odvodit národnost autorů, tudíž i v tomto případě je možné, že skutečné národnostní zastoupení je větší. Na základě celkového množství komentářů a diskutujících různých národností je možné usuzovat, že i mezi nimi lze nalézt mnohé rozličné národnosti.

Podobná zjištění přineslo i kódování diskuzních příspěvků souvisejících s věkem diskutujících hráčů. I přes relativně vysoké množství komentářů odkazujících k nostalgickým prožitkům hráčů (153) či aktivní hraní z důvodu nostalgie (58) byl překvapivým zjištěním poměrně nízký počet diskuzních příspěvků odkazující na konkrétní věk komentujících. Z celkového množství příspěvků, ze kterých bylo možno zjistit přesný či alespoň relativní věk a tím generaci, bylo pouze ve dvou případech možno zařadit komentáře do generace X, ve 30 případech do generace mileniálů a jen jednou do nejmladší generace Z. Společné hraní hráčů různých generací bylo rovněž oproti celkovému počtu příspěvků explicitně zmiňováno zcela minimálně. Pouze 10 komentářů ze všech analyzovaných přímo zmiňovalo vědomí věku spoluhráčů. Na věk nebylo poukazováno vůbec, nebo jen obecnými termíny – mladší/starší –, z nichž nelze konkrétní věk s jistotou usuzovat. V obecné rovině však bylo možné z diskuzí vycítit, že spolu často interagují různé věkové generace. Například v případě příspěvku pojednávajícího o hrách, které vyšly počátkem druhého tisíciletí, s názvem *My daughter finally has joined the MASTER RACE [...] PS I started giving her old school games so she can get used to the controls and all*, lze poměrně s jistotou usuzovat, že příspěvek pojednává o více generacích, nicméně přesný věk rodiče či dcery již přesně odvodit nelze. Rodič zde

odkazuje k „old school“ hrám, kterými může mít na mysli mnohé dnes ikonické tituly, vzniklé v devadesátých či nultých letech. Tudíž i zde bylo možno usuzovat na generaci mileniálů, nicméně s jistotou toto ověřit nelze.

Dále například ani příspěvky s očividným nostalgickým nábojem nevyvolaly diskuzi o konkrétním věku či generacích: „*It is 2002. You came home from the school and you can hear parents laughing at TV show in living room. You turn the PC and playing this legendary game whole night. Everything is perfect*“ (9gag, 2020e).<sup>31</sup> Přesto ale i z takového příspěvku a diskuze lze v obecné rovině vycítit tón diskuze. Tento příspěvek je označen štítkem hry *Mafia*, vydané roku 2002, kterou v té době mohli hrát starší hráči z generace mileniálů a všichni z předchozích generací. Dále se s ní (a nakonec i s jejím novým remakem z roku 2020) dodnes mohou setkávat i zástupci nejmladší generace Z. I v tomto případě pozorujeme alespoň tři generace hráčů, což se potvrdilo jedním zástupcem od každé z těchto generací v diskuzi příspěvku. V době provádění výzkumu měl tento příspěvek 374 komentářů, z nichž pouze tři odkazovaly na konkrétní věk hráče. Ostatní komentáře pojednávaly o jiných tématech, která se na věk vázala jen vágně, spíše v nostalgické rovině, případně pojednávaly o zcela rozdílných tématech oproti tématu příspěvku. O tom svědčí pouhých 13 komentářů, které se dotýkaly nostalgie spojené s touto hrou. Takto nízké množství komentářů vztahujících se k věku hráčů lze ve světle získaných dat z dotazníků interpretovat tak, že věk pro hráče není významným tématem, nad kterým by se zastavovali. Automaticky považují hráče za jednu skupinu, nezávisle na věku, slovy jednoho z respondentů: „*There is no difference as long as you play good.*“<sup>32</sup>

Diskuzní příspěvky, které bylo možno zařadit do kategorií „Nostalgie, kterou hry vyvolávají“ a „Aktivní hraní z důvodu nostalgie“ byly explicitně zmíněny ve 196 případech. Ani z těchto příspěvků však nebylo možné určit konkrétní věk hráčů. Jelikož však příspěvky, a s nimi i komentáře, mířily ve většině případů daleko do minulosti, ke hrám vydaným koncem devadesátých a počátkem nultých let (*GTA, Mafia, Counter-Strike* atp.), lze usuzovat, že komentující, kteří nostalgicky vzpomínají na tyto hry ve svém dětství, patřili ke generaci mileniálů. V tomto ohledu lze vyzdvihnout i generaci X, jejímž zástupcům bylo v té době již přes dvacet let, tudíž mohli být zvyklí na hraní na konzolích a později na počítačích. V době nástupu těchto titulů na herní trh se tedy rozpětí věku jejich hráčů mohlo pohybovat od raného dětství po mladou dospělost. K vyvolání nostalgických pocitů pak napomáhala často

---

<sup>31</sup> Překlad autora: „*Je rok 2002. Přijdete domů ze školy a slyšíte, jak se rodiče baví v obýváku u televize. Zapnete počítač a celý večer hraje tuto legendární hru. Vše je dokonalé.*“

<sup>32</sup> Překlad autora: „*Pokud hraje dobře, tak v tom není rozdíl.*“

a priori nostalgická podstata příspěvku: „*If you got to know this street... You had a happy childhood.*“ (9gag, 2020a) či: „*Map of my childhood*“ (9gag, 2020b). Tato pocit'ovaná nostalgie mnohdy vykrystalizuje k opětovnému hraní titulu, který hrál jedinec v minulosti. Například komentující neznámé národnosti či věku se k nedávnému znovu-vydání hry *World of Warcraft Classic* vyjádřil slovy: „*i stopped playing around 2009... memory is still there xD*“ (9gag, 2020c). Na tento komentář mu odpověděl uživatel neznámé národnosti a věku: „*I stopped at 2011 but started again in 2020 with classic.*“ Hra *World of Warcraft* vyšla poprvé roku 2004 a od té doby se dočkala již osmi rozšíření. Období, ve kterém tito hráči hráli, může – opět jen – vágně napovědět jejich věk. Lze jen odhadovat, že by mohli patřit ke generaci mileniálů či ke generaci X, avšak bez jistoty.

### 6.3 Shrnutí výsledků výzkumu

#### 6.3.1 Výzkumná otázka 1

##### **Mají hráči různých národností stejné zážitky z počítačových her?**

Kladná odpověď na tuto otázku byla nalezena u respondentů dotazníků i v diskuzních komentářích. V dotaznících respondenti opakovaně uváděli, že byli součástí větších herních kolektivů, klanů a guild, což nutně vede ke stejným prožitkům. Zároveň potvrzení shodných zážitků z her s jinými hráči nacházejí na internetu: „*I got stuck at one dungeon in Skyrim once so i went looking for some help on google. there I found a Skyrim reddit thread and a few people actually had the same problem.*“ Explicitně zkušenost se stejnými zážitky mezi hráči zmínil i další respondent: „*Ano. Párkrát se stane, ze člověk řekne něco jako ,jo, tohle se mi už stalo několikrát‘.*“

V diskuzích byly shodné prožitky z počítačových her kódovány v 657 případech, z nichž 187 komentářů přímo odkazovalo ke shodným zkušenostem s hráčem jiné národnosti. Mnohé z těchto komentářů měly různé množství souhlasných, avšak anonymních lajků či dalších návazných komentářů, již bez označení země komentujících. Lze odhadovat, že se za nimi mohly skrývat mnohé národnosti. Vidíme, že hráči nabízené situace a obsahy v počítačových hrách nezávisle na národnosti či věku prožívají stejně, tudíž v tomto ohledu lze počítačové hry považovat za kulturně univerzální.

### 6.3.2 Výzkumná otázka 2

#### Mají hráči různých věků stejné zážitky z počítačových her?

Pro zodpovězení této otázky se nepodařilo nasbírat dostatečné množství informací od zástupců jiných věkových skupin nežli mileniálů. Přesto lze na jistou podobnost zážitků usuzovat nepřímě. Široká generalizace však možná není. Hráči jsou si vědomi různých věkových skupin, které obývají herní světy, přičemž společně utvářejí herní komunity, jak lze vidět například v odpovědi jednoho respondenta: „*In our WoW guild, there were us, the teens, but there were also people around 30 or 40. it was fun, having someone ‚experienced‘ in life with us. I saw them a bit as a role models, since they had families and jobs, while still gaming.*“<sup>33</sup> V této odpovědi je možné pozorovat vedle společného procházení a prožívání herních obsahů více generací společně, navíc i chápání starších hráčů jako vzory, jejichž vliv se u tohoto konkrétního respondenta přenesl do reálného života. Spoluhráče jako vzory lze sledovat i v návaznosti na herní zkušenosti. Ty mohou, ale i nemusí, vycházet z hráčova věku: „*Well the more experienced can teach the others. They can become sort of like role models in the game.*“ Dále pozorujeme, že respondenti takovéto mísení různých věkových skupin považují za něco pozitivního: „*Sometimes who have rly no idea with whom do you play. It could be your grandma playing with some kids. I think this mixing of generations is awesome. Younger learn from the older, and the older keep track with the young ones.*“ Na těchto dvou příkladech lze sledovat jistou pomoc starších mladším, založenou na zkušenostech. Tudiž pokud takto radí mladším hráčům, mohlo by to značit, že oběma skupinám dělají potíže stejné úseky her. Hráči však mezi různými věkovými skupinami vidí i mnohé rozdíly, zejména v době, jakou mohou ty které skupiny věnovat hraní, nicméně ale i ve způsobu hraní, kdy: „*Younger are nuts – they explore everything around quickly and with no strategical thinking when needed. Older – are trying to be more cautious in their actions.*“ Zjištění tedy lze shrnout, že se hráči dle věků nedělí, nýbrž spolu aktivně hrají. Jsou si vědomi rozdílů zejména ve způsobu hraní, nicméně věk spoluhráčů pro hráče není prioritou. Počítačové hry jsou ale velmi anonymizovaným prostředím, ve kterém hráči získají informace o věku ostatních jen příležitostně – například při tvorbě pevných herních kolektivů, jakými jsou guildy v MMORPG hrách či jiné herní klany, v nichž se hráči znají osobně. Tyto příklady nicméně zastupují jen multiplayerové hry. Při popisu singleplayer hry Mafia a jejího remaku z roku

---

<sup>33</sup> Překlad autora: „*V naší WoW guildě jsme byli my, teenageři, ale také tam byli lidé okolo 30 nebo 40 let. Bylo skvělé mít při sobě někoho ‚zkušeného‘ v životě. Trošku jsem je považoval za idoly, protože měli rodiny, práci a stejně při tom hráli.*“



2020 uvedl respondent: „*Mladí dnes hrají to, co před dvaceti lety hráli tehdejší teenageři,*“ což pravděpodobně povede k podobným zážitkům, jako měli starší hráči dříve.

### 6.3.3 Výzkumná otázka 3

#### **Pocit'ují hráči sdílením shodných zážitků z počítačových her sounáležitost s hráči různých národností?**

Kladná odpověď na tuto otázku vyplynula jak z dotazníků, tak z analýzy diskuzí. Když se hráči setkávají s novými lidmi, jsou pro ně počítačové hry společným tématem: „*It's an icebreaker,*“ a „*everytime i meet new people*“. Díky svému koníčku se tedy stávají součástí obecné hráčské kultury: „*... when you have something in common with someone else – this always connects you.*“ Přátelství pramenící ze společného hraní potvrdila tato odpověď v dotazníku: „*There may be sometimes the more experienced person doesn't want to put up with the noobie, but I always met only the people who were willing to help. It kinda created this online friendship, so everytime we'd meet in the game, in a city or dungeon or whatever, we would at least wave at teach other.*“ Sounáležitost hráčů různých kultur pak potvrdila zejména analýza komentářů, v níž šest komentářů konkrétně toto zmiňovalo. Stejně jako ve výzkumné otázce č. 1, i zde je na místě zmínit, že tyto komentáře rovněž obsahovaly množství lajků, tudíž je na místě předpokládat, že stejné zkušenosti má mnohem více jedinců. Hráči se považují za součást hráčské subkultury a zároveň počítačové hry vnímají jako příležitost k setkávání s hráči jiných národností.

### 6.3.4 Výzkumná otázka 4

#### **Pocit'ují hráči sdílením shodných zážitků z počítačových her sounáležitost s hráči různých věků?**

Stejně jako v případě výzkumné otázky č. 2 zodpovězení této otázky lze jen nepřímo, neboť se podařilo získat data téměř výhradně od mileniálů. V případě dotazníků lze toto přisuzovat možným sociálním bublinám respondentů. Pro diskuze na stránce 9gag lze odhadovat, že jsou jejími hlavními uživateli – slovy Prenskeyho – *digital natives*, tedy opět mileniálové či generace Z, což nakonec i tato stránka sama uvádí (Advertise on 9GAG, n.d.). Zejména na příkladu her *Counter-Strike* a *World of Warcraft* lze na odpovědích v dotaznících i v diskuzích sledovat, jak spolu hrají mladší a starší hráči. Obě tyto hry byly vydány v

poměrně krátkém časovém rozestupu, *Counter-Strike* v roce 1999 a *World of Warcraft* v roce 2004, přičemž obě hry v současnosti stále dostávají nová rozšíření. Zároveň jsou v dnešní době stále dominantními tituly ve svých žánrech – *Counter-Strike* v žánru FPS, *World of Warcraft* v žánru MMORPG – tudíž se jimi díky jejich neustálé popularitě baví i nejmladší generace hráčů: „*Se ,starsi‘ generaci mam vice spolecneho, protoze jsme hrali podobne herni tituly.*“ Respondenti cítí mezi generacemi jistou dávku kompetice: „... *budou si to chtít vzájemně natřít*“. Pokud jsou si vědomi věku svých spoluhráčů, nepovažují jej za faktor, který by hráče dělil na mladší a starší. Rozdíly však pociťují zejména v herních návycích jednotlivých generací. Mladým hráčům bývá přisuzována dravost, starším rozvaha a zkušenosti. Sounáležitost věkových skupin lze nalézt explicitně zmíněnou v odpovědi: „*Cítím, že někdy trochu ztrácím za současnou generací, ale současně s nimi cítím větší sounáležitost, protože chápu, jaký zážitek můžou mít z hraní – měl jsem stejný.*“ I přes jisté rozdíly spolu hráči tráví svůj volný čas a sdílejí svůj zájem: „*Vycházel jsem se staršími i s mladšími. Starší jsou většinou klidnější a rozumnější = lepší domluva.*“ Považují se společně za „hráče“, tudíž za jednu skupinu.

### 6.3.5 Hypotéza 1

**Počítačové hry sblížují hráče různých národností skrze sdílení svých herních zkušeností.**

Získaná data tuto hypotézu podporují. Analýza diskuzí potvrdila roli internetové stránky 9gag.com jako mezinárodního fóra pro hráče různých zemí. Ve dvanácti komentářích diskutující explicitně zmínili takovéto sblížování s hráči jiných národností. Jeden respondent ve své odpovědi dokonce přímo zodpověděl cíl tohoto výzkumu: „... *you can see, that we are all the same, if we're experiencing the same thing. Makes you think, why are there still borders between countries.*“ Opakovaně zmiňovali, že se jejich dřívější zkušenosti z her v mnoha případech staly společným tématem při seznamování s novými lidmi jak v hrách samotných, tak i mimo ně: „*It's an icebreaker.*“

### 6.3.6 Hypotéza 2

**Videoherní produkce vytváří publikum se stejnými či podobnými zkušenostmi, tudíž se zážitky s počítačovými hrami stávají kulturně univerzálními.**

Rovněž tuto hypotézu podporují data z dotazníků i diskuzí. Hráči různých věkových skupin a národností vskutku mají podobné zkušenosti, prožitky a zážitky z her. Dle vyhodnocených dat lze počítačové hry označit za kulturně univerzální v zemích, ze kterých se podařilo získat data, případně v kulturně blízkých zemích – například v USA a Austrálii. Slovy jednoho z respondentů v odpovědi na otázku poptávající stejné zkušenosti s hrou jako jiný hráč: „*You can see it in the internet discussions, be it on youtube, 9gag, reddit or god knows where. [...] Since I love Mafia, I've read a countless times, how people were struggling with the race mission.*“ Je však nutno mít na paměti možné digitální propasti mezi různými kulturami.

### 6.3.7 Hypotéza 3

**Online sdílení zážitků z počítačových her vyvolává shodné nostalgické pocity u jedinců z různých kultur.**

Tuto hypotézu podporují data z dotazníků i analýza diskuzních příspěvků. Společná herní minulost nevede jen k nostalgickým pocitům u starších jedinců, nýbrž i k opětovnému aktivnímu hraní titulů vyvolávajících tuto nostalgii, nezávisle na národnosti hráčů.

## 6.4 Diskuze

Téma výzkumu bylo poměrně úzce vymezené, přitom však nahlížené pohledem možné generalizace zjištění. Proto se jako nejvhodnější jevílo pojetí tématu jakožto předmětu případové studie za použití online dotazování s kvalitativní interpretací dat spolu s kvantitativní obsahovou analýzou internetových diskuzí. Tyto metody spolu poskytly vhled do zkušeností jak českých, tak i zahraničních hráčů počítačových her. Zjištění dotazníkového šetření byla porovnána se zjištěními získanými analýzou diskuzí, které poskytly bohaté množství komentářů, tvořených převážně zahraničními diskutujícími. Rozšíření dotazníkového šetření o následnou analýzu diskuzních příspěvků rozšířilo vhled do zkušeností hráčů různých kultur, které se neobjevily v dotaznících. Poměrně nízký dosah dotazníků –

celkem 24 respondentů – může být připisován omezeným sociálním sítím respondentů. Není jisté, zda první kolo šíření dotazníků po šestnácti vyplněných dotaznicích narazilo na konec sociálních sítí respondentů, nebo na neochotu dalších respondentů dotazník vyplnit či poslat dále. Proto byl nutný restart šíření dotazníků výzkumníkem v podobě oslovení dalších respondentů, což nakonec přineslo dalších osm vyplněných dotazníků. Sběr dat dále touto formou nepokračoval, neboť co do informací přinášely dotazníky v tomto stadiu velmi podobné výsledky. Nepřinášely však dostatečně obsáhlý a barvitý vzorek, co se národností respondentů týče, což lze klást za vinu dříve zmíněným faktorům, a navíc českému prostředí, v němž byl výzkum prováděn, resp. zasévání prvních semínek respondentů. Zjištění jsou kromě jednoho respondenda z Brazílie a dvou z Ruska výhradně eurocentrická. Takovýto prostorový limit metody sněhové koule jako i omezení sociálními sítěmi respondentů podrobně popsal Bernard (2006). V datech získaných dotazníkovým šetřením nejsou nijak zastoupena data ze Spojených států amerických, Austrálie, asijských a afrických zemí. Přesto však lze do jisté míry vztáhnout poznatky alespoň na Austrálii a Spojené státy, pro jejich kulturní a náboženskou podobu s evropskými státy spolu s rozšířením jejich filmové, seriálové či herní produkce, která je napříč Evropou všudypřítomná (Steger, 2003). Takto lze usuzovat i na základě herních titulů, jež respondenti jmenovali a které pocházejí od společností sídlících ve Spojených státech, například Rockstar Games, Blizzard, EA Games či Bethesda Softworks, a které se v hojné míře hrají i v Evropě, což dokazují jak odpovědi v dotaznicích, tak i diskuzní příspěvky. Asijské a africké kultury však zůstávají zdejším výzkumem neprobádané.

Porovnáním zjištění vyplývajících z dotazování a analýzy komentářů bylo možné pozorovat, že obě metody svými nástroji došly k podobným závěrům, přičemž jedna metoda doplňovala druhou. V dotaznicích respondenti nepovažovali národnost hráčů za něco, co by citelným způsobem ovlivňovalo prožitky ze hry. Jisté kulturní rozdíly však vnímali v případě víry či v jiných politicko-ekonomických kontextech. Primárním je dle mínění respondentů to, jak dobrý je hráč ve hře. V komentářích na stránce 9gag, jakožto veřejném fóru, pak hráči různých národností vzájemně sdíleli své zážitky a zkušenosti s hrami. Ty lze dle nasbíraných dat pozorovat jako zcela nezávislé na jednotlivých národnostech. Tímto se rovněž ukázalo, jak anglický jazyk, ve kterém probíhá většina komunikace v diskuzích, představuje společný prostředek komunikace příslušníků různých kultur. Při analýze komentářů bylo oproti prvotnímu předpokladu zaznamenáno poměrně malé množství uživatelů, kteří měli emoji vlajky u svých přezdivek autorů, čímž nebylo možno jejich komentáře přiřadit k žádné národnosti. Vzácně bylo možné národnost usuzovat dle uživatelského jména napsaného v

jiném jazyce. Tím, že je komunikace na stránce 9gag.com vedena primárně v anglickém jazyce a uživatelská jména jsou povětšinou rovněž v angličtině, nebylo možno u převážné většiny komentářů určit národnost autorů. Mnohdy se komentáře uživatelů s jasně označenou národností vztahovaly ke komentářům bez označení země, čímž nebylo možno určit, zda byli oba diskutující stejné, či rozdílné národnosti. Proto byly takové komentáře kódovány jako nespecifikované.

Po stránce věkového rozložení respondentů a komentujících obě metody odhalily stejný trend, a tedy naprostou převahu generace mileniálů. Tuto generaci nakonec sami respondenti označovali za tu, která bývá nejčastěji spojována s hraním počítačových her. Tímto však do jisté míry bylo znemožněno zodpovězení jednoho z cílů výzkumu, tedy zda mají hráči z různých věkových generací stejné zážitky z her. Nulovou účast příslušníků generace babyboomers v dotazníkovém šetření i v komentářích lze přisuzovat poměrně úzké hráčské základně této generace (Quandt, 2009), jakož i omezeným sociálním bublinám respondentů dotazníků, kteří byli až na dva respondenty, plně z generace mileniálů. V obou případech může zajisté hrát roli i skutečnost, že tato generace převážnou část života prožila před rozvojem osobních počítačů a počítačového hraní, tak jak ho známe přibližně od osmdesátých let dodnes, a do kterého tudíž v široké míře nepronikla. Oproti mileniálům tedy nejsou *digital natives*, s čímž souvisí zcela jiný způsob využívání digitálních technologií a také sociálních sítí, mezi které patří též zkoumaný 9gag.com. Navíc jsou zástupci generace babyboomers dnes již důchodového věku, tudíž se s digitálními technologiemi nemuseli sžít tak, jako generace X, která se již ve svém mladém věku s těmito technologiemi setkala a naučila pracovat. Také nízká účast generace X pak může pramenit i z postupné přeměny herních návyků nebo z nízké míry zapojování do internetových diskuzí, a tudíž sdílení herních zážitků s ostatními. Změnu herních návyků potvrdila zjištění z dotazníkového šetření, ve kterém respondent dokonce již z řad mileniálů vypověděl: „*Hraní je teď pro mě více o relaxaci pro danou chvíli, nechci u něj trávit tolik času, jako dříve...*“ Například do kategorie „Shodné zkušenosti s hrou jako jiný hráč“ bez informace o národnosti či věku komentujícího bylo kódováno 470 komentářů, za nimiž se může skrývat potenciálně velmi rozmanitý vzorek, jehož demografické a národnostní složení však dohledat nelze.

## Závěr

Tato diplomová práce se zabývala zkoumáním univerzality zážitků z počítačových her nezávislých na kulturách, ze kterých jejich hráči pocházejí. Tato univerzalita byla zkoumána prostřednictvím online dotazníků a analýzou diskuzí na popkulturním internetovém fóru 9gag.com. Práce v úvodu definovala hru podle teoretiků hry Huizingy, Boreckého a Cailloise, její univerzalitu mezi druhy a její místo v lidských společenstvích. Vymezila kulturu a představila teorii kulturních univerzálií neboli společných znaků všech kultur tak, jak ji vypracoval americký antropolog G. P. Murdock. Pohled antropologů Eriksena, Tošnera a Geertze ukázal, jak obtížným úkolem je vymezení jednotlivých kultur. Při výzkumu proto práce považovala jednotlivé kultury za definované politickými hranicemi národních států. Takové pojetí bylo ve světle poznatků zmíněných antropologů nutné, neboť téměř není možné podrobně obsáhnout všechny existující kultury. Prostor byl věnován i stručné historii počítačových her a jejich technologiím, jakož i místu tohoto nového, resp. digitálního média ve společnosti tak, jak jej popsal Manovich. Počítačové hry přeměnily povahu tradiční hry v digitální, tudíž byla pozornost věnována jejich komplexním virtuálním – třetím – světům, které hráčům již několik desetiletí nabízejí. Na příkladu počítačových her bylo zkoumáno, nakolik jsou si lidé z různých kultur podobní. Práce měla po celou dobu výzkumu na paměti různou míru fyzických či kompetenčních digitálních propastí. Proto, ačkoli nahlížela počítačové hry jako kulturní univerzálie, lze tuto univerzalitu vztahovat jen na země globálního severu, tedy na kultury, ve kterých jsou počítačové technologie rozšířeny.

Data pro výzkum byla získána online dotazníkovým šetřením spolu s analýzou komentářů na internetové stránce 9gag.com. Šíření dotazníků probíhalo pomocí metody sněhové koule, při které byla jejich distribuce zajištěna samotnými participanty. Hry, které jmenovali respondenti, byly následně přes své štítky vyhledávány v sekci Gaming na stránce 9gag.com. Tato stránka byla specificky vybrána, protože si její registrovaní uživatelé, a tedy komentující, mohou přidat ke svým uživatelským jménům vlajky zemí, ze kterých pocházejí. Tím bylo možno rozšířit národnostní záběr výzkumu za hranice sociálních sítí respondentů dotazníků.

I přesto, že se výzkum setkal s jistými limity, nabídl pohled na poměrně široký vzorek hráčů co do národností, méně pak co do věků hráčů. S jistotou se podařilo zodpovědět dvě výzkumné otázky doptávající se na národnosti hráčů a kulturní univerzalitu prožitků, tedy výzkumnou otázku č. 1: „Mají hráči různých národností stejné zážitky z počítačových her?“; a výzkumnou otázku č. 3: „Pocitují hráči sdílením shodných zážitků z počítačových her

sounáležitost s hráči různých národností?“ Naopak zbylé dvě výzkumné otázky zjišťující zkušenosti hráčů různých věků se podařilo zodpovědět pouze nepřímo, jelikož výzkum měl k dispozici data téměř výhradně jen od generace mileniálů. Přesto se však podařilo zodpovědět dva cíle tak, jak byly jmenovány v kapitole 5.1, s jistotou a jeden nepřímo. Tedy, (1) zda jsou zkušenosti a zážitky z počítačových her shodné u hráčů různých národností; nepřímo (2) zda-li mají stejné zážitky i hráči z různých věkových generací; a (3) zda prostřednictvím této sdílené zkušenosti z počítačových her dochází ke sblížení hráčů rozdílných národností a věkových skupin. Kvůli převaze respondentů a komentujících z generace mileniálů se výzkumu nenabídl pohled na zkušenosti jiných generací v dostatečné míře, aby bylo možno tyto poznatky generalizovat. Nebylo proto možné s jistotou určit, zda hráči různých generací mají stejné prožitky z počítačových her. Dotazníky bylo však zjištěno, že hráči nevnímají věk ostatních hráčů jako něco, nad čím by se pozastavovali či specificky tvořili herní skupiny dle věku, oproti tradičním mimopočítačovým hrám. Prostředí počítačových her anonymizuje hráče, tudíž pokud explicitně nedojde na rozpravu o věku, hráči nemají možnost zjistit věk svých spoluhráčů. Je proto možné, že z hraní stejných titulů mají různé generace shodné prožitky, ale vzájemně si toho nejsou vědomy. Rovněž je i možné, že hráči jiných generací se v komentářích ukryli mnohdy až pod stovkami anonymních lajků.

Práce dospěla k závěru, že alespoň pro země globálního severu lze prožitky z počítačových her označit za kulturně univerzální. Shodné zkušenosti u jedinců různých národností značí hluboko zakořeněné univerzální prvky kultur tak, jak je popsal Murdock. V dotazníkovém šetření i analýzou komentářů bylo zjištěno, že hraní počítačových her překračuje politické a kulturní hranice, a zároveň, že hráči z různých kultur skutečně mají z her podobné a shodné prožitky. Respondenti dotazníků nepovažovali rozdílné národnosti či věk hráčů za překážku ve společném hraní, ba naopak. Rozdílné národnosti spoluhráčů považují za zpestření. Zároveň hráči – respondenti – pocítíují sounáležitost s hráči jiných zemí a kladně hodnotí, že počítačové hry v tomto smyslu smazávají politické hranice, čímž vytvářejí jednu globální skupinu. Primárním jazykem je v počítačových hrách angličtina, ve které se mezi sebou hráči multiplayerových online her dorozumívají, přičemž jiné jazyky pokládají za zpestření. Podobně pozitivně vnímají hráči i věkové rozdíly mezi sebou, které rovněž jsou počítačovými hrami překonávány: „*Sometimes you have rly no idea with whom do you play. It could be your grandma playing with some kids.*“

Na závěr lze poznatky shrnout tak, že hráči z různých kultur mají univerzálně shodné zkušenosti z počítačových her, čímž se potvrzuje, že jsou si v základu všechny kultury podobné, neboť i v tomto případě se odkazují k něčemu stejnému, tedy slovy Murdocka, ke

kulturně univerzálnímu plánu. Přesto jsou ale v současnosti kultury stále uměle udržovány rozdělené politickými hranicemi.

## Summary

The aim of the research presented in this master's thesis – as inspired by G. P. Murdock's theory of *universals of culture* – was to explore the potential similarities between people of various cultural backgrounds by comparing players' gaming experiences. In the theoretical part of the thesis, human play along with culture, universals of culture, theory of age generations, and a brief history of computer technology with the main focus at the videogames were introduced and explored. Three main research questions were formulated: (1) are the experiences with video games similar for players of various cultural backgrounds; (2) do players of different age generations have similar gaming experiences; (3) do individuals feel a sense of belonging to other gamers of different nationalities and age groups attributable to sharing their gaming experiences? The research was carried out by using two methods: (1) an online survey, shared among the respondents by using the snowball sampling method, and (2) content analysis of comments on the 9gag.com site. The survey provided names of specific videogames, whose related posts were then searched for by using their tags in the *Gaming* section of 9gag.com.

By analyzing the data it has been found, that (1) the players of various cultural backgrounds are having similar experiences of specific games. That can be attributed to games having the same content available for everyone but also to the players' emotional experiences possible to that can be traced to the universal plan by which all the cultures are being built, as seen in G. P. Murdock's theory of universals of culture. (2) The second question could not have been answered with certainty, due to the data not being able to provide sufficient information on the experiences of other age generations other than the Millennials. Although an answer is available to a certain extent. Because of certain games having a long history, in some cases as long as twenty years namely the *Counter-Strike* or fifteen years for the *World of Warcraft*, different age generations in fact mix, and thus can experience the same events. Besides, players enjoy playing and interacting with different age groups. (3) Individuals feel a sense of belonging to one another regardless of different cultures. Since the majority of the communication in online multiplayer games is in English, the player's nationality thus becomes almost irrelevant. Also, the video game players consider



themselves as being a part of a larger subgroup, regardless of age and nationality, while the pop-cultural internet forums such as 9gag.com help to enhance this feeling. As one of the respondents stated: „*We all are gamers after all*“.

To summarize, according to the data gathered mainly for the western countries and the cultures of the northern hemisphere, the player's experiences with video games can be considered to be culturally universal, and potentially overcoming national borders while also closing the age gap between the generations.

## Použité zdroje

### Odborné články a knižní publikace

Bartle, R. A. (2004). *Pitfalls of virtual property*. The Themis Group, April 2004.

Bernard, H., R. (2006). *Research methods in anthropology, qualitative and quantitative approaches*. Lanham, MD: AltaMira Press.

Biernacki P, Waldorf D. (1981). *Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling*. Sociological Methods & Research. 10(2):141–163.  
doi:10.1177/004912418101000205.

Bolin, G., Skogerbø, E. (2013). *Age, generation and the media*. Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook. 11. 10.1386/nl.11.1.3\_2.

Borecký, V. (2005). *Imaginace, hra a komika*. Praha, Triton.

Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Illinois, University of Illinois Press.

Coanda, I., Aupers, S. (2020). *Mechanisms of disclosure: A socio-technical perspective on sociality in massively multiplayer online role-playing games*. Television & New Media, 21(3), 315–333.

Cole, H., Griffiths, M. D. (2007). *Social interactions in massively multiplayer online role-playing games*. In CyberPsychology & Behavior, Vol. 10, Number 4.

de Waal, F. (2019). *Mama's last Hug, Animal emotions and what they tell us about ourselves*. New York, W. W. Norton & Company.

Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., Moore, R. (2006). *Alone together? Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games*. Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings. 1. 407–416. 10.1145/1124772.1124834.

Douchenaut, N., Yee, N., Nickell, E., Moore, R. (2007). *The life and death of online gaming communities: A look at guilds in World of Warcraft*. 839-848. 10.1145/1240624.1240750.

Edmunds, J., Turner, B. (2006). *Global generations: Social change in the twentieth century*. The British journal of sociology. 56. 559–77.

Eriksen, T. H. (2007). *Antropologie multikulturních společností, Rozumět identitě*. Praha, Triton, str. 12–31; 44–58 (Kap. Kulturní terorismus: Kritika ideologií hranic a čistoty).

Flacelière, R. (1981). *Život v době Periklově*. Praha, Odeon.

Freud, S. (2010). *The interpretation of dreams: The complete and definitive text*. Basic Books, New York.

Gee, J., P. (2005). *Why video games are good for your soul: Pleasure and Learning*, Common Ground Publishing.

Geertz, C. (2000). *Interpretace kultur: vybrané eseje*. Praha, Sociologické nakladatelství (SLON), str. 14–42.

Goffman, E. (1956). *The presentation of self in everyday life*. Edinburgh: University of Edinburgh.

Heckathorn, D., D. (1997). *Respondent-driven sampling: A new approach to the study of hidden populations*, in Social Problems, Vol. 44, No. 2.

Heineman, D. S. (2014). *Public memory and gamer identity: Retrogaming as nostalgia*. in Journal of Games Criticism, Volume 1, Issue 1.

Hendl, J. (2008). *Kvalitativní výzkum, Základní teorie, metody a aplikace*. Praha, Portál.

Howe, N., Strauss, W. (2007). *The next 20 years: How customer and workforce attitudes will evolve*. Harvard Business Review 87 (7–8): 41–52, 191.

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: O původu kultury ve hře*, Praha, Dauphin.

Juul, J. (2009). *The magic circle and the puzzle piece*. Dostupné z: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2009/03/16/new-paper-the-magic-circle-and-the-puzzle-piece/>.

Kelan, E. (2014). *Organising generations – What can sociology offer to the understanding of generations at work?* Sociology Compass. 8. 10.1111/soc4.12117.

Klimmt, C., Hartmann, T. (2006). *Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games*. In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Kortti, J. (2011). *Generations and media gistory*. In Leopoldina Fortunati and Fausto Colombo (eds.) *Broadband society and generational changes series: Participation in broadband society – Volume 5*. Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien: Peter Lang 2011, pp. 69–93.

Magnani, R., Sabin, K., Saidel, T., Heckathorn, D. (2005). *Review of sampling hard-to-reach and hidden populations for HIV surveillance*. AIDS (London, England). 19 Suppl 2. S67–72. 10.1097/01.aids.0000172879.20628.e1.

Mannheim, K. (1927). *The problem of generations*, in Paul Kecskemeti (ed.), *Karl Mannheim: Essays* (Routledge, 1952, republished 1972), 276–322; 22–24.

Manovich, L. (2018). *Jazyk nových médií*, Praha, Karolinum.

McLuhan, M. (1991). *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha, Odeon.

McPherson, M., Smith-Lovin, L., & Cook, J. M. (2001). *Birds of a feather: Homophily in social networks*. Annual Review of Sociology, 27, 415–444.

McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory*. TJ International Ltd, Padstow, Cornwall.

Murdock, G. P. (1945). *The common denominator of cultures*, in Ralph Linton (ed.) *The science of man in a world crisis*, New York, Columbia University Press, 1945, pp. 123–142.

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1* in *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9, No. 5, pp. 1–6.

Rutter, J., Bryce, J. (2006). *Understanding digital games*. Sage Publications.  
<http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0668/2005934504-d.html>

Quandt, T., Grueninger H., Wimmer J. (2009). *The gray haired gaming generation: Findings from an explorative interview study on older computer gamers*. *Games and Culture*, Volume 4, Number 1, January. 27–46. SAGE Publications 10.1177/1555412008325480

Servais, O. (2015). *Funerals in the 'World of Warcraft': Religion, polemic, and styles of play in a videogame universe*. *Social Compass*. 62. 362–378.

Schulz, W., Hagen, L., Scherer, W., Reifová, I., Končelík, J. (2004). *Analýza obsahu mediálních sdělení*. (2. přeprac. vyd). Praha, Karolinum.

Soukup, M. (2020). *Hry a lidé*. *Vesmír* 99, 564, 2020/10. Dostupné z:  
<https://vesmir.cz/cz/casopis/archiv-casopisu/2020/cislo-10/hry-lide.html>.

Soukup, V. (2005). *Dějiny antropologie*. Praha, Karolinum.

Steinkuehler, C. A., Williams, D. (2006). *Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places"*, in *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, 2006.

Steger, M. B. (2003). *Globalization: A very short introduction*. Oxford University Press. New York

Stone, A. J. (2019). *Self-identification as a “gamer” among college students: Influencing factors and perceived characteristics*, in *New Media & Society*, Vol. 21.

Švelch, J. (2008). *Počítačové hry jako nová média*, in *Mediální studia*. Dostupné z: [https://is.muni.cz/el/1421/podzim2010/IM001/um/9096032/svelch\\_pocitacove-hry.txt](https://is.muni.cz/el/1421/podzim2010/IM001/um/9096032/svelch_pocitacove-hry.txt).

Tošner, M. (2012). *Kultura před soudem. Jak se pojem kultura změnil v antropologické teorii z nástroje analýzy v předmět analýzy*. *Culturologia* 1, str. 26–35.

Treuren, G. (2008). *Are baby boomer, generation X and Y students really that different? Some evidence on the employment expectations of different age cohorts*. University of South Australia, Adelaide, Australia.

Utz, S., Jankowski, J. (2016). *Making “friends” in a virtual world: The role of preferential attachment, homophily, and status*. *Social Science Computer Review*, 34(5), 546–566. <https://doi.org/10.1177/0894439315605476>.

Yee, N. (2006). *Motivations for play in online games*. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 9. 772-5. 10.1089/cpb.2006.9.772.

Yee, N. (2008). *Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games*. Dostupné z: <http://nickyee.com/pubs/>.

Yee, N. (2009). *Befriending ogres and wood-elves: Relationship formation and the social architecture of Norrath*, in *Game Studies*, The International journal of computer game research, Volume 9, Issue 1. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0901/articles/yee>.

Yee, N., Ducheneaut, N., Nelson, L., Likarish, P. (2011). *Introverted elves & conscientious gnomes: The expression of personality in World of Warcraft*. *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings*. 753–762. 10.1145/1978942.1979052.

## Online zdroje

*Advertise on 9GAG.* (n.d.) [online]. [cit.: 17.12.2020]. Dostupné z:  
<https://about.9gag.com/advertise>

Altar. (n.d.). [online]. [cit.: 24.3.2021]. Dostupné z: <https://www.altar.cz/altar/onas.html>.

Barnhart, B. (2021). *Social media demographics to inform your brand's strategy in 2021.* [online]. [cit.: 27.1.2020]. Dostupné z:  
<https://sproutsocial.com/insights/new-social-media-demographics/>.

BBC News. (2020). *Reckful: Twitch and gamers pay tribute after star's death.* [online]  
Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-53277733>. [cit.: 30.11.2020].

Brown, A. (2020). *How Many People Are Playing World Of Warcraft.* [online]. [cit.:  
20.4.2021]. Dostupné z:  
<https://screenrant.com/world-warcraft-players-amount-servers-popular-subscribers-total/>

Clement, J. (2021). Number of video gamers worldwide in 2020, by region. [online]. [cit.:  
17.2.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>.

De Silva, M. (2019). *What I learned from getting scammed by 12-year-olds.* [online]. [cit.:  
7.7.2020]. Dostupné z:  
<https://qz.com/1608914/how-runescape-mmorpgs-shaped-millennials-during-childhood/>

Dustin. (2020). *Breaking Down the Biggest Video Game Design Studios and Game Publishers of All Time.* [online]. [cit.: 23.3.2020]. Dostupné z: <https://www.gamedesigning.org/game-development-studios/>.

Gilbert, B. (2020). *Sonic the Hedgehog got a major redesign for his film debut — here's what he used to look like.* [online]. [cit.: 19.12.2020]. Dostupné z:  
<https://www.businessinsider.com/sonic-the-hedgehog-redesign-new-look-for-movie-trailer-2019-11>.

Indvik, L. (2012). *The fascinating history of online role-playing games*. [online]. [cit.: 30.11.2020]. Dostupné z: <https://mashable.com/2012/11/14/mmorpgs-history/?europa=true>.

Jenkins, H. (n.d.). *Reality bytes: Eight myths about video games debunked*. [online]. [cit.: 16.12.2020]. Dostupné z: <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>.

Kastrenakes, J. (2020). *Reddit reveals daily active user count for the first time: 52 million*. [online]. [cit.: 9.12.2020]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2020/12/1/21754984/reddit-dau-daily-users-revealed>.

Kemaria. (2013). *A Guide to In-Game Memorials*. [online]. [cit.: 16.6.2020]. Dostupné z: <https://www.wowhead.com/a-guide-to-in-game-memorials>.

Lichtarowicz, A. (2002). *Virtual kingdom richer than Bulgaria*. [online]. [cit.: 23.11.2020]. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1899420.stm>.

*LitRPG – a to má být jako co?* (n.d.). FANTOM Print - Nejvíce nejlepších nakladatelství: [online]. [cit.: 25.4.2021]. Dostupné z: <https://www.fantomprint.cz/litrbg-kniha-misto-pocitace>

Michl, P. (2017). *Videohry Češi nejvíce hrají na počítači či notebooku, nejčastěji se věnují logickým a strategickým hrám*. [online]. [cit.: 2.1.2020]. Dostupné z: [https://www.focus-age.cz/m-journal/aktuality/videohry-cesi-nejvice-hraji-na-pocitaci-ci-notebooku--nejcasteji-se-venuji-logickym-a-strategickym-hram\\_\\_s288x13248.html](https://www.focus-age.cz/m-journal/aktuality/videohry-cesi-nejvice-hraji-na-pocitaci-ci-notebooku--nejcasteji-se-venuji-logickym-a-strategickym-hram__s288x13248.html).

MMO Populations. (n.d.). *World of Warcraft Game population, subscribers, daily players, trends, about the game, and more on MMO Populations*. [online]. [cit.: 30.11.2020]. Dostupné z: <https://mmo-population.com/r/wow>.

*Oldest videogames YouTuber*. (n.d.). [online]. [cit.: 16.6.2020]. [https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/457124-oldest-videogames-youtuber?fb\\_comment\\_id=1590800954345005\\_1889244787833952](https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/457124-oldest-videogames-youtuber?fb_comment_id=1590800954345005_1889244787833952).



Readditerdremz. [cca. 2017?]. *Why creating a female character even if i'm a male?* Reddit. [online]. [cit.: 11.7.2020]. Dostupné z: [https://www.reddit.com/r/MMORPG/comments/7e9dzu/why\\_creating\\_a\\_female\\_character\\_ever\\_if\\_im\\_a\\_male/](https://www.reddit.com/r/MMORPG/comments/7e9dzu/why_creating_a_female_character_ever_if_im_a_male/)

Shirley Curry. (n.d.). Domovská stránka. [kanál YouTube]. [cit.: 26.5.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/channel/UCzkY7wa8Ksxv4M5NyUYgTmA/about>.

Soukup, M. (2015). *Svět netvoří izolované kultury*. [online]. [cit.: 29.3.2021]. Dostupné z: [https://ceskapozice.lidovky.cz/recenze/svet-netvori-izolovane-kultury.A151109\\_123948\\_pozice-recenze\\_lube](https://ceskapozice.lidovky.cz/recenze/svet-netvori-izolovane-kultury.A151109_123948_pozice-recenze_lube).

Švára, O. (2020). *Jak herní enginy nastartovaly zábavu*. [online]. [cit.: 23.3.2021]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/jak-herni-enginy-nastartovaly-zabavu-338919>.

Webster, A. (2017). *Meet the Counter Strike e-sports team where everyone is over 60. They're called the Silver Snipers*. [online]. [cit.: 25.4.2021]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2017/12/20/16800924/silver-snipers-senior-counter-strike-team>

Wille. (2020). *10 Times Blizzard had to nerf player discoveries in classic*. In: YouTube [online]. [cit.: 20.7.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IDJ9Qb56n7w>.

Wowpedia. (n.d.). *Realm*. [online]. [cit.: 16.6.2020]. Dostupné z: <https://wow.gamepedia.com/Realm>.

9gag. (2020a). *If you got to know this street... You had a happy childhood*. [online]. [cit.: 13.12.2020]. Dostupné z: <https://9gag.com/gag/a5WOxMo>

9gag. (2020b). *Map of my childhood*. [online]. [cit.: 13.12.2020]. Dostupné z: <https://9gag.com/gag/aj9jm98>

9gag. (2020c). *I get flashbacks just hearing the name Stranglethorn vale*. [online]. [cit.: 13.12.2020]. Dostupné z: <https://9gag.com/gag/azMbOQb>

9gag. (2020d). *The days :)*. [online]. [cit.: 13.12.2020]. Dostupné z: <https://9gag.com/gag/arVA3Ay>

9gag. (2020e). *It is 2002. You came home from the school and you can hear parents laughing at TV show in living room. You turn the PC and playing this legendary game whole night. Everything is perfect.* [online]. [cit.: 13.12.2020]. Dostupné z: <https://9gag.com/gag/aGgQyr6>

9gag. (2020f). *Twitch Streamer Reckful Dies At 31, Gamers Hold Memorials Inside 'World of Warcraft.* (2020). [online]. [cit. 30.11.2020]. Dostupné z: <https://9gag.com/gag/a9nR1E0>.

## Teze diplomové práce

**SCHVÁLENO** *MUT* 18.6.19

<b>Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK</b> <b>Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce</b>									
<b>TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:</b>									
<b>Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:</b> Králíček Václav	<table border="1"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <b>Univerzita Karlova</b>  <b>Fakulta sociálních věd</b> </td> </tr> <tr> <td>Došlo dne:</td> <td style="text-align: center;">27-05-2019 -1-</td> </tr> <tr> <td>Čj:</td> <td style="text-align: center;">129 Příloh:</td> </tr> <tr> <td>Přiděleno:</td> <td></td> </tr> </table>	<b>Univerzita Karlova</b> <b>Fakulta sociálních věd</b>		Došlo dne:	27-05-2019 -1-	Čj:	129 Příloh:	Přiděleno:	
<b>Univerzita Karlova</b> <b>Fakulta sociálních věd</b>									
Došlo dne:		27-05-2019 -1-							
Čj:		129 Příloh:							
Přiděleno:									
<b>Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:</b> 2018/2019									
<b>E-mail diplomantky/diplomanta:</b> vasil@post.cz 72693026@fsv.cuni.cz									
<b>Studijní obor/forma studia:</b> Mediální studia / prezenční									
<b>Předpokládaný název práce v češtině:</b> Nostalgie									
<b>Předpokládaný název práce v angličtině:</b> Nostalgia									
<b>Předpokládaný termín dokončení</b> (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013) (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve</u> po dvou semestrech od schválení tezí)									
LS 2019/2020									
<b>Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování</b> (max. 1800 znaků):  Počítače, a s nimi související počítačové hry, zažívají od konce devadesátých let dvacátého století a počátku dvacátého prvního století rychlý rozvoj. Jelikož počítačových her z počátku nebylo veliké množství, jak je tomu dnes, měly děti přístup k téměř stejným titulům. Počátek nového milénia v tomto směru znamenal postupné objevování nových herních trendů. V této době vznikaly dnes již kultovní tituly např. Counter Strike, dnes jedna z předních esport her či Heroes of Might and Magic a Age of Empires, které v současné době dostávají remasterované hd edice, což jen svědčí o jejich stále popularitě. Dnešním dospělým vyrůstajícím právě v této době a hrající počítačové hry proto dnes jakákoli zmínka o těchto hrách vyvolá nostalgické vzpomínky. Prostředníkem této nostalgie je dnes internet, např. fórum reddit.com či webová stránka 9gag.com. Tyto stránky jsou předními internetovými stránkami co se týče populární kultury a dnes populárních meme. Kouzlem těchto webů je možnost diskuze pod příspěvky, které vytváří sami uživatelé, ve kterých se právě zde schází uživatelé z různých koutů světa, kteří diskutují své názory a zážitky týkající se určitého příspěvku (v našem případě her). Práce se proto bude zaměřovat na tuto novou kulturní univerzálii v euroamerické společnosti, jejíž existenci podporují právě nová média.									
<b>Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy</b> (max. 1800 znaků):  Práce si klade za cíl zjistit zda, a případně do jaké míry, mohou mít různé věkové skupiny hráčů počítačových her shodné prožitky z dětství spojené s hrami, a tudíž zda se mohou počítačové hry a zkušenosti s nimi, považovat za současné kulturní univerzálie. Cílem práce je hledat sdílené, shodné či podobné prožitky v dětství a dospívání, které jsou formou nostalgie vyvolávány u dospělých jedinců prostřednictvím nových médií. Práce považuje média, konkrétně internet, za zprostředkovatele sdílení společné zkušenosti mezi jedinci. Práce se pokusí ukázat, že i přes mnohé kulturní rozdíly napříč									

společnostmi na světě, má dětství a dospívání díky rozvíjející se mediální technologii mnohé společné znaky, díky kterým lidé prožívají podobné, ne-li přímo stejné zkušenosti.

Pracovní hypotézy:

Sdílení zážitků z dětství mezi uživateli online světa, kterých je dosaženo hraním stejných počítačových her v dětství, vede ve společnosti ke shodným nostalgickým pocitům různých jedinců v dospělosti. Mediální produkce vytváří publikum se stejnými či podobnými zkušenostmi, tudíž se současné dětství ve spojení s médii stává další a novou kulturní univerzálií. Média mají schopnost sblížovat jedince skrze sdílení zkušeností s hraním počítačových her v dětství.

Výzkumné otázky:

Existuje něco jako "stejně zkušenosti s médii"?  
Pocítují jedinci sdílením svých zážitků z dětství ve spojitosti s počítačovými hrami pocit sounáležitosti s dalšími jedinci, s nimiž tyto zážitky sdílí?  
Dochází k prolínání herních trendů napříč věkovými skupinami?  
Zůstávají věkové skupiny rozděleny dle hraných her?

**Předpokládaná struktura práce** (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

Úvod

- 1.) Nastínění diskurzu
  - 2.) Teoretická východiska práce
    - 2.1.) "Hra"
      - 2.1.1.) R. Caillois,
      - 2.1.2.) V. Borecký
      - 2.1.3.) J. Huizinga - Hra jako kulturní fenomén, homo ludens
      - 2.1.3.) G.P. Murdock - Kulturní univerzálie
    - 2.2.) Dětství a hra - klasifikace, dějiny
    - 2.3.) Nová média - Manovich, L.
      - 2.3.1.) Média jako nositelé vzpomínek a nostalgie
      - 2.3.2.) Počítačové hry
    - 2.4.) Kulturní univerzálie
      - 2.4.1.) G.P. Murdock - Kulturní univerzálie
      - 2.4.2.) H. Whitehouse - Univerzalita morálky
  - 3.) Empirická část
    - 3.1.) Výzkumné cíle, otázky, hypotézy
    - 3.2.) Výzkumné metody, techniky sběru dat
    - 3.3.) Etika výzkumu
    - 3.4.) Vyhodnocení nasbíraných dat
  - 4.) Nasazení výsledků výzkumu na teoretická východiska
- Závěr  
Použitá literatura  
Elektronické zdroje  
Přílohy

**Vymezení podkladového materiálu** (např. titul periodika a analyzované období):

Teoretická literatura. Data získaná dotazníkovým šetřením. Internetová stránka 9gag.com

**Metody (techniky) zpracování materiálu:**

Obsahová analýza internetových příspěvků a komentářů. Kvantitativní analýza dotazníkovým šetřením.

Jelikož si práce klade za cíl možnost zobecnění výsledků budou výzkumnou metodu tvořit polostrukturované dotazníky pro kvantitativní metodu zkoumání, ve kterých se otevřenými otázkami budou zjišťovat jednotlivé hry, se kterými se respondenti setkali, tudíž i různé herní trendy.

Základní soubor výzkumu bude tvořen 300 osobami ve věku 20 až 40 let, jelikož mohly zažít zhruba stejné období ve vývoji her, tudíž se mohly setkat s podobnými tituly. Tímto bude zjištěno prolínání různých věkových skupin a hraných her, tzn. stejných zkušeností.

Jelikož je vývoj počítačových her rychle rostoucím technologickým odvětvím, bude tento soubor rozdělen na pět menších skupin po 50 osobách dle věku. Pět let ve vývoji počítačových her je dostatečně velké období pro rozvoj různých trendů, stejně jako grafických kvalit her, tudíž možné oblíbenosti. Tímto krokem bude zkoumáno, jaké stejné hry osoby v této kategorii hrají či hrály, tudíž míra "shodnosti" zkušeností a zážitků.

Dotazníky budou distribuovány prostřednictvím internetu, což však s sebou nese, pro nepřítomnost výzkumníka při vyplňování, riziko možnosti zkreslení výsledků, například neupřímnými odpověďmi.

**Základní literatura** (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

MURDOCK, G. P., *Social structure*, New York, The Macmillan Company, 1965.

V knize zkoumá struktury příbuzenství, které vedou k vytvoření společnosti. Podle něj se společnosti tvoří náhodně, nýbrž na jistých strukturách, které jsou mezi společnostmi univerzální.

HUIZINGA, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, Praha, Dauphin, 2000.

Zdůrazňuje důležitost "hry" pro společnost. Podle něj hra předchází jakoukoli kulturu, tudíž kultura odráží způsoby hraní si. Není to tak, že by kultura přímo vznikala z hry, nicméně se o ni opírá, a po sléze i hra o kulturu. Hra má proto ve společnosti nenahraditelné místo.

BORECKÝ, V., *Imaginace, hra a komika*, Praha, Triton, 2005.

V knize staví lidskou imaginaci jako základ pro veškerou lidskou činnost a poznání. Má za to, že za jakýmkoli objevem stálo vnuknutí imaginace, či výsledek hry.

CAILLOIS, R., *Hry a lidé: maska a závrat'*, Praha, Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998.

Prezentuje pohled na hru jakožto na základní kámen společnosti. Přichází se čtyřmi kategoriemi her a od nich odvozených kulturních rysů. Různé společenské struktury nahlíží jako na o úroveň povýšenou hru.

FINK, E., *Oáza štěstí*, Praha, Mladá fronta, 1992.

Hra jako oáza, kam se člověk chodí ukrýt před světem. Nicméně se nevymezuje proti okolnímu světu, nýbrž oáza jakožto hra, je sama pro sebe. V dospělosti člověk pak od hraní více upouští.

PIAGET, J., 1962, *Play, dreams and imitation in childhood*  
Psychologický aspekt dětské hry. Co pro dítě znamená hra a jak rozlišuje reálné od smyšleného.  
MANOVICH, L., *The Language of New Media*, 2001.  
Popisuje koncept nových médií. Popisuje rozdíl mezi starými a novými médii, hlavní rysy nových médií, technologický kontext jejich vzniku spolu s jejich využitím.  
McKAY, R., WHITEHOUSE, H. 2014. *Religion and Morality*, Psychological Bulletin. Advance online publication.  
V díle autoři hovoří o vztahu víry a morality, pátrají jak spolu souvisí a zda může jedno fungovat bez druhého. Primárně zda je víra nutná pro existenci morality nebo zda je moralita univerzálním rysem společností. Dívají se proto na moralitu z pohledu jejich biologických a psychologických vlastností, tudíž zda je možné ji považovat za kulturní univerzálii.

**Diplomové a disertační práce k tématu** (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

LYSÝ, J., *Hraní videoher jako rizikový faktor dospívání?* Praha, 2013, Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra veřejné a sociální politiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Martin Nekola, Ph.D

Datum / Podpis studenta/ky

27.5.16

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:**

**Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:**

**Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:**

**Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.**

**Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.**

MARTIN SOUKUP

27.5.16

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / i

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

**TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.**

## Seznam příloh

Příloha č. 1: Kódovací kniha

- 1) Shodné či podobné prožitky s hrou jako jiný hráč (nespecifikovaný věk či národnost).
  - 2) Shodné či podobné prožitky s konkrétní hrou jako hráč jiné národnosti.
  - 3) Pociťovaná sounáležitost mezi hráči různých národností díky sdílené herní zkušenosti.
  - 4) Společné hraní s hráči jiných národností.
- Shodné či podobné zkušenosti s hrou jako hráč jiného věku:
- 5) Baby boomers – 1943–1960
  - 6) Generace X – 1961–1981
  - 7) Mileniálové – 1982–2005
  - 8) Generace Z – 2005–2025
- 9) Společné hraní více věkových skupin.
  - 10) Pociťovaná sounáležitost mezi hráči různých věků díky sdílené herní zkušenosti.
  - 11) Aktivní hraní z důvodu nostalgie.
  - 12) Pociťovaná nostalgie, kterou hry vyvolávají.





### Příloha č. 3: Český dotazník

V jakém roce jste se narodil/a

Jaká je Vaše národnost?

Jaké hry jste hrál/a či stále hraje?

Jak byste se popsal/a jako hráče?

Jak vypadaly Vaše herní začátky?

Vracíte se někdy ke hrám, které jste tehdy hrál/a?

Co byl Váš nejlepší moment ve Vaší hráčské kariéře?

Co pro Vás znamená hráčská subkultura?

Co si myslíte o sociální stránce počítačových her?

Jaký je Váš názor na národnosti hráčů ovlivňující prožitky z her?

Jaké jsou Vaše zkušenosti s hráči jiných národností?

Myslíte, že může hráčův věk ovlivňovat prožitky z hraní?

Co si myslíte o společném hraní hráčů různého věku?

Jaké jsou vaše zkušenosti s hráči různých věků?

Jaká věková skupina je podle Vás nejčastěji spojována s hraním?

Měl/a jste někdy stejné prožitky z nějaké hry, jako někdo jiný?

Myslíte, že mohou zkušenosti ve hře ovlivňovat interakci mezi hráči?

Považoval/a jste někdy počítačové hry za společné téma s dalšími lidmi?

#### Příloha č. 4: Anglický dotazník

What year were you born?

What nationality are you?

What games did/do you play?

How would you describe yourself as a gamer?

How did your gaming beginnings look like?

Do you ever revisit the games you used to play back then?

What would you say is or was the best moment of your gaming career?

What does the gaming subculture mean to you?

What are your thoughts on the social aspects of gaming?

What are your thoughts on someone's nationality affecting the gaming experience and overall gameplay?

What is your experience with playing with people of different nationality than yours?

What are your thoughts on someone's age affecting the gaming experience and overall gameplay?

What age group is in your opinion the one most associated with gaming and why?

What are your thoughts on an age diversity between gamers?

What is your experience with players of a different age?

Did you ever have a similar experience with a certain game as did someone else?

What are your thoughts on an in-game experience affecting interactions between players?

Have you ever considered video games to be a common ground while interacting with other people?