

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Studium humanitní vzdělanosti

Lenka Kohoutová

**Vliv hraní počítačových her na životy
současných vysokoškolských studentů**

Bakalářská práce

Praha 2010

Autor práce: **Lenka Kohoutová**

Vedoucí práce: Mgr. Martin Heřmanský

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

Bibliografický záznam

KOHOUTOVÁ, Lenka. *Vliv hraní počítačových her na životy současných vysokoškolských studentů* Praha: Karlova univerzita, Fakulta humanitních studií, 2010. x s. Vedoucí diplomové práce Mgr. Martin Heřmanský

Anotace

Bakalářská práce představuje kvalitativní výzkum, který zkoumá možné vlivy hraní počítačových her na rozličné oblasti života studentů vysokých škol. První část je věnována teoretickému zakotvení tématu práce, vymezení základních odborných pojmů, spojených se zkoumaným problémem a přehledu typologie počítačových her. V dalších částech práce autorka představuje metodologii výzkumu. Dále se věnuje empirické části, jež kromě interpretací obsahuje autentické výpovědi podané hráči tak, jak sami reflektují zkoumanou skutečnost. Závěrem se autorka zabývá hledáním modelových kategorií hráčů, jež vzešly z výzkumného materiálu a možnými faktory, které svou povahou činí rozdíly v dopadech hraní na životy jednotlivých hráčů.

Klíčová slova

Vysokoškolští studenti, PC hry, kvalitativní výzkum, vliv, hraní

Obsah

Obsah	4
Úvod	6
1. Teoretické zakotvení tématu práce	7
1.1 Hra jako předmět etnologického zkoumání	7
1.2 Specifika počítačové hry	7
1.3 Teorie magického kruhu	8
1.4 Kritika teorie magického kruhu	9
1.5 Rámcová analýza	10
1.6 Počítačové hry jako obraz doby	11
1.7 Problém hyperrealističnosti	12
1.8 Typologie počítačových her	12
1.8.1 Online a offline počítačové hry	12
1.8.2 Žánry počítačových her	13
1.8.2.1 Počítačové hry rozvíjející u hráče akci a reflexy	14
1.8.2.1.1 Akční počítačové hry	14
1.8.2.1.2 Sportovní hry	14
1.8.2.1.3 Plošinové hry	15
1.8.2.2 Počítačové hry rozvíjející kognitivní, strategické a sociální myšlení 15	15
1.8.2.2.1 Strategie	15
1.8.2.2.2 Adventury	16
1.8.2.2.3 RPG hry	17
1.8.2.2.4 Simulátory života	17
1.8.2.2.5 Letecké simulátory	17
1.9 Důsledky komputelizace společnosti	17
1.10 Vlivy hraní počítačových her	19
1.10.1 Pozitivní aspekty vlivu počítačových her na psychiku	19
1.10.1.1 Motivační a inspirační charakter počítačových her	20
1.10.1.2 Interaktivní charakter počítačových her	21
1.10.1.3 Pozitivní aspekt fantazie v počítačových hrách	21
1.10.1.4 Negativní aspekty vlivu počítačových her na psychiku	23
1.10.1.5 Výhoda korekce chyb	22
1.10.2 Negativní aspekty vlivu počítačových her na psychiku	23
1.10.3 Negativní aspekty vlivu počítačových her na lidský organismus	23
1.10.4. Sociální izolace a introverze hráčů	24
2. Metodologie výzkumu	25
2.1 Výzkumný vzorek	28
2.2 Profily informátorů	28
3. Vliv hraní počítačových her na životy hráčů	32
3.1 Psychologické aspekty	32
3.1.1 Rozvoj kognitivních schopností	32
3.1.2 Zlepšení postřehů a reflexů hráčů	33
3.1.3 Hraní jako psychická regenerace	33
3.1.4 Hra jako únik z krize	34
3.1.5 Pocit uspokojení	35
3.1.6 Adrenalin ve hře a negativní aspekty působící na psychiku hráčů	36
3.1.7 Pohlcení hrou	37
3.2 Tělesné aspekty působící na organismus hráčů	37
3.3 Sociální aspekty hraní působící na životy hráčů	38
3.3.1 Negativní dopad hraní počítačových her na rodinné životy hráčů	38
3.3.2 Možný vliv hraní PC her na zanedbávání studia na vysoké škole	39
3.3.3 Pozitivní dopady hraní počítačových her na rodinný život hráčů	39
3.3.4 Sblížení hráčů s rodinou skrz hraní počítačových her	40

3.3.5 Negativní dopady hraní PC her na vztahy s přáteli a vrstevníky	42
3.3.5.1 Sociální izolace	42
3.4 Dopady hraní počítačových her na vztahy s přáteli a vrstevníky	42
3.4.1 Vznik nových sociálních vazeb a jejich udržování vlivem hraní PC her....	42
3.4.2 Komunikace hráčů, sblížených MMO hrou	43
3.4.3 Trénink sociální komunikace	44
3.5 Zábava se stává povinností	44
3.6 Dopady hraní počítačových her na partnerské vztahy	46
3.6.1 Nepochopení hraní ze strany partnera	46
3.6.2 Hledání kompromisů	47
3.7 Finanční aspekty hraní počítačových her	48
3.8 Denní rytmus ve spojitosti s hrami	50
3.8.1 Hraní a studium.....	50
3.8.2 Počítačová hra a volný čas.....	50
3.8.3 Organizace času - změna denního režimu v důsledku hraní.....	51
3.8.4 Počítačová online hra jako stabilizační prvek v denním rytmu hráčů	52
3.8.5 Hraní jako oběť	52
4. Faktory ovlivňující vliv počítačových her na životy hráčů	54
Závěr	61
Použitá literatura.....	62
Seznam příloh	63
Přílohy	63
Příloha I	63
Příloha II	66

Vliv počítačových her na životy hráčů v reflexi současných vysokoškolských studentů

Ve své bakalářské práci se věnuji tématu z oblasti počítačových her. Počítače jsou již téměř tři desetiletí neodmyslitelnou součástí západního světa, v němž dnes žijí dvě generace mladých lidí, které s touto stále dokonalejší technikou vyrůstaly. Mladí lidé si svět bez počítačů snad již nedokáží představit. Nejenže počítače běžně využívají při studiu či v práci, ale tráví s nimi podstatnou část svého volného času.

Společně s počítači přišla řada softwarových aplikací včetně rozličných počítačových her. Počítačové hry jsou mladými lidmi velmi oblíbené a dají se považovat za samostatnou kulturní oblast, vytvářející novou mediální a virtuální realitu.

Počítačové hry nabízejí důležitou příležitost pro rozvíjení našeho pochopení sociologických oblastí, jako jsou současní spotřebitelé, konzumenti zábavy či povaha vyráběných produktů¹ Lze předpokládat, že se hraní her hráčů nějakým způsobem dotýká, neboť již skutečnost, že se ke hrám rádi vrací, svědčí o určitém vztahu, jež k nim chovají.

Běžný laický pohled na počítačové hry bývá pouze jako na „neužitečnou“ pasivní zábavu.² Ovšem hry mají v závislosti na typech herních žánrů mnohem vyšší potenciál hned v několika směrech. Nelze přehlédnout jejich naučný, tréninkový, relaxační či stimulující potenciál a mnoho dalších.³ Cílem mé práce je tedy zjistit, jakým způsobem ovlivňuje hraní počítačových her životy hráčů a do jakých oblastí jejich života zasahuje. V rámci mé práce mě zajímá, jak tento vliv reflektují samotní hráči přičemž k problému přistupuji z emické perspektivy. Zaměřuji se na hráče - studenty vysokých škol jež zastupují jeden ze segmentů populace, který má s hraním počítačových her zkušenost a navíc je lze tyto hráče považovat za zástupce první generace, která většinu svého života prožila obklopená počítačovými technologiemi.

¹ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 97-99

² Hanousek P., „Začněte s výchovou od začátku“ Tištěné vydání MF Dnes, Střední Morava 08.04. 2003 str. 02

³ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 97-100

1. TEORETICKÉ ZAKOTVENÍ TÉMATU PRÁCE

1.1 Hra jako předmět etnologického zkoumání

V etnologickém zkoumání je hra v nejobecnějším slova smyslu nahlížena ze dvou hledisek. První uchopení přináší folkloristické pojetí, nahlížející hru jako folklorní žánr. Zabývá se hrou jako kulturním fenoménem neseným tradicí a hodnotí ji nezávisle na společenském kontextu její realizace. Druhé etnografické pojetí zejména od 50. let minulého století naopak prostřednictvím hry nahlíží na svět těch, kteří si hrají a zkoumá hru jakožto projev jejich společenského života. Etnologové, blízcí etnografickému pojetí, interpretují takto nahlíženou hru v kontextu sociální komunikace.⁴

Hru v obecném slova smyslu, v souvislosti z etnografickým pojetím, Caillois filosoficky vymezuje jakožto činnost svobodnou, vydělenou z každodenního života, časoprostorově ohraničenou, neproduktivní fiktivní činnost, sevřenou pravidly, vyvolávající nejistotu či napětí, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality.⁵ Takto definované obecné hře by v určité míře mohl odpovídat i charakter počítačové hry za předpokladu, že se jí hráč věnuje dobrovolně, po určitou dobu a na určitém místě, přičemž vyhledává příkladem odreagování, adrenalin, či jednoduše zábavu v rámci fiktivní činnosti s pevně danými pravidly.

1.2 Specifika počítačové hry

Problematika počítačové hry patří k velkým tématům zahraničních i českých společenskovědních, ale i přírodovědných oborů s odlišnými metodologickými přístupy. Patrně nejvlivnějším oborem, který se kdy počítačovými hrami zabýval byla psychologie. Studium těchto her však i přesto postrádalo vlastní koncepty, především díky používání hledisek z jiných oborů, jakými byla zejména psychologie a sociologie.⁶

⁴ Bittnerová D., Dětská hra a etnologie. Pedagogika roč. 51, č. 4, 2001, s. 514-524

⁵ Caillois R., Hry a lidé. Nakladatelství studia Ypsilon, Praha, 1998, s. 32

⁶ Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)

<http://underthemask.wdfiles.com/local--files/key-note/Garry%20Crawford.doc> datum citace: 15. 11. 2009 s. 1-2

Etnografický přístup, k němuž se ve svém zkoumání fenoménu počítačové hry přikláním, zohledňuje samotnou její funkci. Toto pojetí staví počítačovou hru do spojitosti s volnočasovou aktivitou a zdůrazňuje její obsahovou stránku, buď v kontextu komunikace hráčů ve skupině nebo v kontextu způsobu života těchto lidí. Při zkoumání počítačové hry mě zajímá možné prolínání mezi prostorem, v němž se odehrává počítačová hra a širším společenským životem, který by mohl být počítačovou hrou ovlivňován.

1.3 Teorie magického kruhu

Prostor, v němž se odehrává počítačová hra zkoumali američtí badatelé Katie Salen a Eric Zimmerman od 70. let 20. století. Přišli s novou filosoficko-sociologickou vizí – pojetím „magického kruhu“. Jeho zastánci se domnívají, že hranice mezi hrou a širším společenským životem je docela a jasně vymezená. Dalo by se říci, že se jedná o křehkou hranici, ustanovenou a dodržovanou samotnými hráči.

Nejstarší koncept „magického kruhu“ pojímal počítačovou hru jako dočasné místo, v jehož rámci hráči stanovují a po určitý čas dodržují specifická pravidla, avšak tato pravidla nutně nedodržují vně „magického kruhu,“ totiž nedodržují je v normálním životě.⁷ Teorie „magického kruhu“ vnímá hraní počítačových her jako sám o sobě existující, sociálně izolovaný jev, který neprostupuje do dalších oblastí života hráčů. Veškerá hra v tomto konceptu existuje ve vymezeném prostoru jak v materiálním tak v duševním smyslu slova.

Počítačovou hru, je pokládána za sociálně oddělený jev, lze dle tohoto pojetí srovnávat s určitým rituálem, který podobně jako hra platí za posvěcený okamžik, spojený s izolovaným místem a omezeným pravidly - jakýmsi posvátnem. K tomuto pojetí se nabízí paralela se sportovní arénou, chrámem, jevištěm, tenisovým kurtem či stolem u něhož sedávají hráči pokru. Tato místa mají všechna něco společného - představují dočasné světy existující sami o sobě. Castronova vidí „magický kruh“ jako jakousi membránu, která obklopuje umělé světy počítačových her. Tato pomyslná

⁷Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)
<http://underthemask.wdfiles.com/local--files/key-note/Garry%20Crawford.doc> datum citace: 15. 11. 2009
s. 4-6

membrána je v jeho podání štítem chránícím herní svět fantazie před okolním reálným světem.⁸

1.4 Kritika teorie magického kruhu

Garry Crawford, jeden z kritiků teorie „magického kruhu“ se domnívá, že studie hraní počítačových her postrádají detailnější zaměření na místo hraní v každodenním životě. Membrána, jíž popisuje Castronova, nemůže být nikdy natolik stabilní a nepropustná. Počítačové hry nemohou být pochopitelně naprosto oddělené od okolního světa. Lidé si neustále a velmi často přinášejí do světa her atributy a vlivy z normálního světa a v určité míře tak činí i opačným směrem.

Počítačové hry jsou sice speciální kontexty, v nichž platí určitá pravidla, ale tuto definici můžeme aplikovat na řadu dalších aktivit, jakými je rodinný život, práce v zaměstnání, univerzitní studium, svatba či noční život ve městě. Většina těchto situací jsou provázeny speciálními pravidly a normami, které se v jiných kontextech zřídka objeví. Proto dle Garry Crawforda není koncept „magického kruhu“ schopen zcela obsáhnout a pochopit ona další specifika, která se hrou promítnou do dalšího společenského života. „Magický kruh“ může být prostředkem k pochopení zákonitostí počítačové hry nebo hráčovy interakce, ale jedná se pouze o limitované pojetí. Crawford se domnívá, že tato metafora mnohem jasněji spatřuje hraní jako jev patřící do širšího sociálního zakotvení, tj. že hraní do jisté míry obousměrně ovlivňuje různé oblasti života hráčů.

S prostředím počítačových her a digitální kultury tomu může být dle Crawforda podobně jako u příznivců hudebního stylu Gothic. Pro jeho vyznavače má setkání v určitých okamžicích a na určitých místech, jakými jsou kluby s Gothic hudební scénou nebo podobnými hudebními festivaly, obrovský význam. Vřelý vztah těchto lidí ke Gothic stylu mimo tato místa však stále přetrvává v podobě módy, poslechu specifické hudby, konverzace, mluvy – v časoprostorově nezávislých jevech z obyčejného života.⁹

⁸ Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)
<http://underthemark.wdfiles.com/local--files/key-note/Garry%20Crawford.doc> datum citace: 15. 11. 2009
s. 5

⁹ Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games) 15. 11. 2009
<http://underthemark.wdfiles.com/local--files/key-note/Garry%20Crawford.doc> datum citace: 15. 11. 2009
s.1

1.5 Rámcová analýza

Jedna z klíčových kritik teorie „magického kruhu“ zvažuje ono jasné rozdělení mezi hrou a širokým sociálním světem. V zásadě zpochybňuje jasnou hranici mezi světem hry a světem tam venku. Hlavním argumentem je vnesení hry do života v moderním společenském světě. Domněnka, že lidé vstupují do „magického kruhu“ z normálního prostředí společenských aktivit a vztahů, je jen stěží udržitelná.

Sociolog Erving Goffman přichází s teoretickým pojetím „rámcové analýzy“,“ jejímž prostřednictvím se můžeme dobrat specifikace počítačové hry v širším sociálním a teoretickém kontextu. Tvůrci teorie „magického kruhu“ chtějí vidět počítačovou hru jako jev, odehrávající se v relativně izolované sociální skutečnosti, zatímco pozdější autoři počítačovou hru mnohem zřetelněji spojují s širším společenským kontextem. Narozdíl od pojetí „magického kruhu“ se v tomto konceptu nepohlíží na počítačovou hru jako na specificky odlišnou vzhledem k jiným aspektům společenského života.

Goffman vyzdvihuje sociální život jako jeden všeobjímající rámeček, nasycený mnohovrstvými rámci, mající hranice, jež přirovnává k prostupným membránám. Nikdy nevynechává vztahy mezi těmito rámci. Goffmanovu „rámcovou analýzu“ můžeme použít pro osvětlení hraní v širším sociálním kontextu. Toto pojetí je oproti konceptu „magického kruhu“ blíže sociální realitě.

Typickým příkladem aplikace Goffmanovy „rámcové analýzy“ je studie Garry Finea.¹⁰ Fine zde popisuje svět stolních RPG* - her na hrdiny, jenž je do jisté míry „uzávorkován“, ale zároveň je včleněn do širšího sociálního rámce ve skutečném světě, vloženého do dalších a dalších oblastí. Autor ukazuje jakým způsobem hráči fantasy stolních her** spadají do tří rámců. V prvním rámci hráči rozumějí sobě samým a jejich situaci v širším sociálním kontextu. Druhé hledisko, spočívá v pohledu na zúčastněné jakožto hráče hry. Ve třetím rámci jsou hráči přeneseni do světa herní fantazie, zatímco se vžívají do rolí smyšlených postav. Svět fantazie, obsažený ve stolních RPG hrách, můžeme nahlížet skrz současnou západní kulturu, ve které tito hráči vyrůstali. Je to „uzávorkovaný“ svět, ale je vystavěn na základech našeho

¹⁰ Fine, Gary Allan, *Shared Fantasy. Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago: The university of Chicago Press. 1983. s. 37

* Stolní RPG hry (Role Playing Game) – deskové hry na hrdiny, předlohy pro počítačové RPG hry

** Stolní fantasy hry – deskové i karetní hry s nadpřirozenými fantaskními prvky

sociálního a přirozeného světa, neboť z něj čerpal při svém vzniku a čerpá z něj nadále. Příkladně imaginární slova dle Goffmana, mohou platit v předstíraných neexistujících místech, ale tato slova mohou zaznít ve skutečném světě.

S vědomím této skutečnosti můžeme počítačovou hru ponořit do širšího sociálního kontextu. Tím, že rozumíme hře jako jedné z mnoha forem společenských střetů, se ona membrána okolo hraní stává skutečně prostupnou. Můžeme nacházet podobnosti, odlišnosti a vlivy, které tyto rámce spojují.¹¹ S tímto hlediskem se v rámci své práce ztotožňuji. Přikláním se k přesvědčení, že svět hry prostupuje náš skutečný svět a naopak, což má za následek prolínání vlivů mezi těmito dvěma sobě navzájem neuzavřenými oblastmi.

1.6 Počítačové hry jako obraz doby

Jedním z důvodů proč není vhodné nahlížet počítačové hry v kontextu „magického kruhu“ je vzájemný vztah her a sociální reality, jak je dle Ivana Vágnera patrné na převádění problémů současného světa do světa hry.¹² K podobnému jevu docházelo již ve středověku při šlechtických a lidových hrách, u sportovních klání, během nástupu průmyslové revoluce nebo společenských her druhé poloviny 20. století. Hry bylo možné pokládat za věrný obraz doby. Možná právě proto lze dnes považovat počítačové hry za věrný obraz postmoderního světa, vnímání našich hodnot, představ o odpočinku, „vzájemných vztazích se stále narůstající rychlostí změn, rozšiřujícího se množství informací a nových úseků skutečnosti, plných neznámých varování, náznaků příběhů, citací a pseudocitací, odkazů a informací. Náš reálný svět se snad příliš rychle stává kopií světa počítačových her.“¹³

¹¹ Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games) s. 11-15
<http://underthemask.wdfiles.com/local--files/key-note/Garry%20Crawford.doc> datum citace: 15. 11. 2009

¹² Vágner I., Svět postmoderních her HandH Jinočany, 1995 s. 39 - 40

¹³ Vaculík M., Elektronické hry, sebepojetí, sociální dovednosti a sociální interakce; Přehled výzkumných studií zaměřených na sociální dovednosti a interakce. Zprávy - Psychologický ústav AV ČR roč. 6, č. 1, 2000 s.7

1.7 Problém hyperrealističnosti

Vzájemné prolínání světa počítačových her a našeho skutečného světa má za následek průvodní jev, na který upozorňují sami hráči – totiž přílišnou hyperrealističnost her samotných.¹⁴ Tvůrčí lidé se v kterékoli době snažili věrně zobrazovat skutečnou realitu, jíž byli obklopeni. Snahou o dokonalé vystižení reality v počítačových hrách ale v současnosti dochází k přílišnému stírání rozdílů mezi počítačovou hrou a realitou. Tomuto snažení je dle hráčů třeba klást určitou mez, neboť přehnaná hyperrealističnost her je koncem všeho, co nás na herním zobrazení přitahuje. Počítačová hra v důsledku hyperrealističnosti nemá dle hráčů nabídnout nic nového, co by poutalo jejich pozornost. Podoba počítačové grafiky, pohyby, tvary, zvuky jsou mnohdy natolik realistické, že už nám hra nemá vlastně co nabídnout, respektive nenabízí nám nic, co by obohatilo naši každodenní zkušenost. Počítačové hry kdysi byly a měly by nadále zůstat dlouhodobě poutavé právě pro variabilitu své grafiky. Každý programátor má možnost vyjádřit realitu individuálním ztvárněním, které je poutavé pro určitou skupinu hráčů. Je však třeba čerpat prvky z reálného světa pouze v rámci lehké inspirace.¹⁵

1.8 Typologie počítačových her

1.8.1 Online a offline počítačové hry

Množství rozličných počítačových her lze z hlediska herních žánrů kategorizovat do několika velkých skupin. Ještě obecněji lze toto množství herních skupin rozdělit na online a offline počítačové hry.

Hráči online neboli web-based* počítačových her hrají v prostředí internetové sítě. Mohou hrát jako jednotlivci v tzv. single online hrách, v nichž bývá hráčovým soupeřem samotný počítačový program. Hráči dnes již mohou v rámci herního prostředí

¹⁴ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 327-341

¹⁵ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 327- 341

* Web-based hry – počítačové hry hratelné v prostředí internetu

působit společně s neomezeným počtem dalších hráčů – v tzv. MMO [Massive(ly)-Multiplayer Online hrách] čili rozsáhlých online hrách. V rámci těchto her hraje velké množství navzájem soupeřících hráčů, či hráčů, společně usilujících o určitý cíl, napojených ve stejnou dobu na stejné herní prostředí. Mezi hráči dochází k interakci především pomocí psaní vzkazů na počítačové klávesnici a komunikace přes hlasové zařízení. Díky online počítačové hře může tedy v herním prostředí docházet k internetovému propojení hráčů a jejich vzdálených počítačů z celého světa.

Online hry se dále rozdělují dle povahy jejich časového průběhu. Rozlišujeme online hry tzv. „žijící vlastním životem“ v nichž herní děj neustále probíhá v reálném čase, nezávisle na hráči i když se právě nachází mimo internetové herní prostředí. Existují však online hry, jakými jsou například 3D střílečky či některé web-based strategie* jež mohou hráči společně hrát skrz internetovou síť a zároveň moci hry kdykoli zastavit, uložit, nebo začít hrát od začátku.

Offline hry jsou hrány mimo internetové prostředí. Nejsou zpravidla založené na živé interakci s druhými hráči. Hráč obvykle hraje sám a herním protivníkem je mu předem konfigurovaný herní software.¹⁶ Výjimku představují tzv. LAN akce, při nichž hráči propojují své počítače a hrají tutéž počítačovou hru. Sdílejí tak současně její obsah hry na monitorech a jsou si navzájem herními soupeři.

1.8.2. Žánry počítačových her

Počítačové hry jsou různé – liší se od sebe herním žánrem, který je pro každou hru specifický. V typologii nejprve uvádím rozlišení počítačových her, které u hráčů třídí akci s reflexy a následně hry, rozvíjející spíše kognitivní, strategické a sociální myšlení. Mé žánrové vymezení není zcela jednoznačné, neboť existují různé typologie her a zároveň více jejich žánrů s podžánry. Pro potřeby své práce uvádím především žánry, o kterých informátoři ve svých výpovědích nejčastěji hovoří.

* Web-based strategie – herní žánr prvky strategické hry, hratelné v prostředí internetu

¹⁶ Rollings, Andrew; Ernest Adams (2006). Fundamentals of Game Design. Prentice Hall s.126-134

1.8.2.1. Počítačové hry rozvíjející u hráče akci a reflexy

1.8.2.1.1 Akční počítačové hry

V akční single hře či hře pro více hráčů musí hráč/i vykázat akci a rychlé jednání, které se odráží i v umění rychlého ovládní počítačové myši, nebo tlačítek na klávesnici. V rámci tohoto herního žánru existují jak online tak offline hry. Cílem hráče/ů je zneškodnění nepřítele/nepřátel, přičemž mohou hráči v případě online hry společně hrát proti jiné skupině hráčů – protivníkům. V případě offline her jsou nepřátelé pravidla řízení samotným herním programem. Cílem hráče/ů je během bojové akce nebyť zraněn/i, usmrcen/i, popřípadě chránit nebo dobýt určité území. Přestože jsou součástí her krvavé scény různého stupně, akční hry se těšily vždy velké oblíbenosti. V současnosti vzrostla popularita tzv. 3D akčních her, graficky náročných na hardware počítače, neboť tyto akční hry vizuálními a zvukovými efekty velmi realisticky simulují reálnou skutečnost.¹⁷

1.8.2.1.2 Sportovní hry

Druhým herním žánrem spadajícím pod tuto kategorii her jsou obvykle offline sportovní hry, v nichž hráč pomocí počítačové myši a klávesnice ve hře ovládá sám sebe, nebo celý sportovní tým. Hráčovým úkolem je dosáhnout co nejvyššího bodového skóre a jednotlivá soutěžní kola, či sportovní klání vyhrát. Odměnou za vyhraný závod bývá hráči nejvyšší bodové skóre, které je mezi hráči i porovnatelné. Dnes si v rámci počítačové hry můžou hráči virtuálně zahrát basketbal, baseball, fotbal, tenis, box a desítky dalších sportů. Užší odvětví sportovních her představují rychlostní závodní hry, které se hráč snaží vyhrát v co nejkratším čase. Mezi nejoblíbenější formy těchto her patří motoristické závody na motocyklech, v závodních autech a formulích. Další významnou podkategorií sportovních her jsou sportovní simulátory – příkladně sjezd

¹⁷ Crawford. Ch., The Art of Computer Game Design (chapter. A Taxonomy of Computer Games), USA, 1982 15. 11. 2009 s.25-26

na lyžích, jízda na snowboardu či bobech aj.¹⁸, které umožňují hráčům vychutnat si sportovní aktivitu z přímého pohledu sportovce, zatímco sedí u svých počítačů.

1.8.2.1.3 Plošinové hry

Posledním významným offline herním žánrem spadajícím pod tuto kategorii her jsou plošinové hry. Úkolem hráče je v poměrně krátkém časovém úseku vymyslet východisko či strategii jak dosáhnout vytyčeného cíle, překonat překážky a získat za svůj výkon herní bonusy. Tuto cestu mu obvykle sťažují různé počítačovým programem řízené překážky v podobě nebezpečných rychlých a nevyzpytatelných objektů.¹⁹

V plošinové hře plní hráč postupně mnoho rozličných úkolů a tímto způsobem ve hře postupuje dál - ať již směřuje k únikovému východu nebo do další herní úrovně.

1.8.2.2. Počítačové hry rozvíjející kognitivní, strategické či sociální myšlení

1.8.2.2.1 Strategie

Strategie jsou počítačové hry, existující jak v online single či MMO verzi, tak offline podobě. Tento typ her klade důraz na rozvoj strategických, plánovacích a budovatelských schopností hráče/ů. Cílem hráče/ů může být individuální vítězství nad soupeři. Hráči mohou rovněž se spoluhráči uzavřít herní příměří a společně vybudovat armádu, dostatečně velkou k přemožení jiné skupiny herních soupeřů, jež nejsou členy stejné herní aliance.*

Strategiemi mohou být propracované a složité tahové strategie, které se z tohoto důvodu musí odehrávat v jednotlivých kolech – tazích. Příkladem těchto her jsou web-based strategie, v nichž se veškeré hráčovy úkony i úkony jeho spoluhráčů

¹⁸ Crawford. Ch., The Art of Computer Game Design (chapter. A Taxonomy of Computer Games), USA, 1982 15. 11. 2009 s. 27

¹⁹ Crawford. Ch., The Art of Computer Game Design (chapter. A Taxonomy of Computer Games), USA, 1982 15. 11. 2009 s. 29

* Herní aliance - oddíly spoluhráčů, v jejichž čele hraje zpravidla herní diplomat, jenž rozhoduje o přijetí nových členů, vyloučení, uzavření příměří s nepřátelskými aliancemi apod.

odehrávají v reálném čase. [Například informatory velmi oblíbená počítačová hra *Travian***]

Hráč/i disponují určitým množstvím surovin, finančních prostředků, armády apod. Jeho/jejich úkolem je s těmito prostředky v průběhu hry úspěšně zacházet či hospodařit tak, aby se mu/jim dařilo tyto prostředky nejen rozumně investovat, ale i násobit a v důsledku toho materiálně bohatnout. Velké oblíbenosti se těší budovatelské strategie, v nichž hráči efektivně a ekonomicky rozdělují své zdroje, uvážlivě plánují a budují, aby tak rozšiřovali své pole působnosti – např. své vzkvétající město s dobově dostupnými náležitostmi.²⁰

Obdobnou formou her, jež se tématicky dotýkají válečného konfliktu a boje, jsou vojenské strategické počítačové hry. Tyto hry které svou předlohou vycházejí ze skutečných válečných událostí v dějinách lidstva a jsou založené na promyšlené válečné taktice.²¹

1.8.2.2.2 Adventury

V tomto herním žánru, který lze hrát v online-single, MMO, či offline podobě je úkolem hráče putovat napříč světem plným nástrah, zatímco na své cestě shromažďuje prospěšné předměty, které využívá k překonávání překážek do té doby, než dosáhne konečného cíle – pokladu, vyřešení detektivní zápletky apod.. Adventury hráče obvykle poutají svojí spletností, ale pokud jednou hráč ve hře rozuzlí okolnosti, žádná nová výzva jej v takto navržené hře nečeká.²²

* *Travian* – web-based budovatelská strategie ve které hráči rozvíjejí své vesnice a obchodují a bojují. Německo, *Travian games*, 2006

²⁰ Crawford. Ch., *The Art of Computer Game Design* (chapter. A Taxonomy of Computer Games), USA, 1982 15. 11. 2009 s. 30-31

²¹ Crawford. Ch., *The Art of Computer Game Design* (chapter. A Taxonomy of Computer Games), USA, 1982 15. 11. 2009 s.30-32

²² Crawford. Ch., *The Art of Computer Game Design* (chapter. A Taxonomy of Computer Games), USA, 1982 15. 11. 2009 s. 30-32

1.8.2.2.3 RPG hry

Počítačové hry na hrdiny, založené na poutavém příběhu, se poprvé objevily v polovině 70. let 20. století a mají svůj původ v RPG deskových hrách, založených na obdobných scénářích. Tento typ her můžeme rovněž nalézt v online-single, MMO, či offline verzi. V průběhu děje se jednotlivé herní postavy zdokonalují. Vlastnosti virtuálních postav hráčů se stávají v průběhu hracích úrovní stále dokonalejšími a právě tento vývoj je jedním z lákadel RPG her. Děj hry se může odehrávat tradičně v prostředí fantasy, ale objevují se RPG hry se sci-fi a jinou tematikou.

1.8.2.2.4 Simulátory života

Simulátory života, lze hrát v online i offline verzi. Simulátory simulují hráči jemu dobře známé prostředí z reálného společenského života. Jejich obsahem bývá například každodenní život v městském prostředí, v němž dochází k interakci členů nějaké komunity. Jako příklad uvádím sérii realistických her o různém životním stylu, známou pod názvem *The Sims*.*

1.8.2.2.5 Letecké simulátory

Některé podoby offline hry, známé pod označením letecké simulátory mají především edukační charakter. Tyto hry pomáhají hráči seznámit se s pilotními úkony, které si musí osvojit dříve než si simulovanou skutečnost vyzkouší v reálné situaci.

1.9 Důsledky komputelizace společnosti

Společnost ve které žijeme stále více prostupuje vliv digitální technologie. Petr Sak společně s Karolínou Sakovou ve své studii hovoří o „komputerizaci společnosti,“ pro níž je základním předpokladem přístup k počítačům „Informační technologie zasáhly do života mladé generace a tak změnily jejich přístupy a způsoby řešení problémů, úkolů ale i učení. Progresivní trend komputelizace společnosti má své neplánované důsledky. Člověk se ad absurdum stává přídatným zařízením počítače,

* The Sims – strategická počítačová hra, která vytvořila nový samostatný žánr - simulátor života. Maxis, Electronic Arts., 2000

s důsledky pro jeho myšlení, cítění, a prožívání.“²³ Oblíbenost počítačové techniky velmi rychle stoupá a zdá se, že tento faktor významně přispívá k rozvoji jmenovaného jevu.

Trend hraní počítačových se významně dotýká dospívající mládeže. Podle dlouhodobých výzkumů postihuje fenomén "závislosti na multimédiích a počítačových hrách" a tedy i množství času stráveného hrou u počítače největší měrou mládež školního věku.²⁴ Mládež ve věku od 15 do 18 let trávila počítačovou hrou v roce 2006 průměrně 3,5 hodiny ze svého volného času. Lidé ve věku 19 až 25 let se denně stejnou činností zabavili přibližně 1,5 hodiny. U hráčů ve věku 26 - 30 let se jednalo již jen o 0,5 hodiny. Dle Petra Saka bývá celkový čas trávený u počítače, stejně jako čas věnovaný počítačovým hrám, na věku jednotlivců nepřímo závislý. Tato skutečnost se dle jeho slov stále potvrzuje přičemž se doba trávená pc hrou a surfováním na internetu stále prodlužuje.²⁵

Dospívající mladí lidé mají relativně velké množství volného času, který tráví právě hrou na počítači. Dnešní teenageři jsou však již druhou generací, která v tomto světě moderních digitálních technologií vyrůstá. Zástupci první generace, která prožívala nástup a vývoj počítačových technologií jsou dnešní studenti vysokých škol. Ti měli stejně jako jejich vrstevníci příležitost vyrůstat souběžně s technickým vývojem počítačových platforem, na nichž postupem času mohli hrát stále propracovanější PC hry. Někteří dnešní studenti byli přibližně před 20 lety hráči prvních jednoduchých počítačových her na předchůdcích dnešních počítačů – 8bitových počítačích - ZX Spektre, Amize, Commodore aj. Počítačová hra jako nová forma zábavy zásadním způsobem utvářela u některých z těchto mladých lidí jejich preference a schopnosti, neboť se jí během mnoha hodin strávených u počítače, intenzivně věnovali. Významnou část svého života prožili obklopeni počítači, video kamerami, později internetem, mobilními telefony a dalšími vymoženostmi digitálního světa.

²³ Sak P., Saková K., Mládež na křižovatce. Svoboda Servis, Praha, 2004, s. 183-203

²⁴ Sak P., 2000 <http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/1040/CTENARSKA-VERSUS-INFORMACNI-GRAMOTNOST-PODPORUJI-SE-NEBO-JSOU-VE-SPORU.html>/ SAK, P. (1999): [cit in. SAK, P. (1999): Média v životě mládeže. SAK, P. (2006)]

²⁵ „<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/1040/CTENARSKA-VERSUS-INFORMACNI-GRAMOTNOST-PODPORUJI-SE-NEBO-JSOU-VE-SPORU.html> [cit in. SAK, P. (1999): Média v životě mládeže. SAK, P. (2006)]

Studenti vysokých škol dnes běžně využívají nové technologie pro jejich profesní i osobní život. Jsou tzv. „počítačově – informačně gramotní,“ „bez problémů schopní využívat informačních zdrojů a komunikačních technologií pro zvýšení efektivity práce i života. Jejím součástí je i nezbytná znalost anglického jazyka, který je celosvětově uznávaným komunikačním jazykem ICT.“²⁶

Raessens a Goldstein nazývají tyto mladé lidi „rodilými mluvčími digitálního jazyka.“ Dnes je běžné spatřit studenta, jak vytváří složitou grafiku, současně poslouchá muziku ve sluchátkách, chatuje s přáteli na internetu, zatímco si pročítá e-mail. Jsou si vědomi své počítačové gramotnosti, ve které často vynikají nad svými rodiči, kteří se na ně mnohdy obrací s prosbou o radu. Pro tuto generaci se svým způsobem zmenšily hranice komunikace. Mohou se spojit, komunikovat a hrát s kýmkoli, kdekoli na světě, kdykoli po internetové síti a nejsou tak limitováni fyzickými podmínkami, nebo lokalitou, ve které se právě nacházejí. Jsou také více připraveni a ochotni pracovat v rámci tzv. virtuálních týmů, což se dalekosáhle dotýká praxe ve vzdělávání a v byznysu.²⁷

1.10 Vlivy hraní počítačových her

1.10.1 Pozitivní aspekty vlivu počítačových her na psychiku

Laická veřejnost nejčastěji nahlíží na počítačové hry jako na formu zábavy. Podceňuje jejich naučný potenciál, díky němuž si hráči osvojují řadu dovedností. Mnoho lidí zastává názor, že hraní her představuje bezmyšlenkovité jednání a hráč se tudíž ničemu novému neučí. Jiní se domnívají, že ačkoli se hráči mohou něco hraním naučit, nenaučí se nic, co by současně využili v reálném životě. V kontrastu s tím je však hra odbornou veřejností obecně pokládána za nejoblíbenější formu učení a protože

²⁶ Sak P., Saková K., „Počítačová gramotnost a způsoby jejího získávání“
<http://www.lupa.cz/clanky/pocitacova-gramotnost-zpusoby-ziskavani/> – 28. 11. 2006 6:30 datum citace: 8.6.2008

²⁷ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 112

zde existuje komplexní spojitost mezi počítačovými hrami a učením, můžeme téměř jistě předpokládat, že se jejich naučný potenciál bude v budoucnu plně využívat.²⁸

Výsledky téměř všech studií se shodují na vlivu hraní počítačových her, který lze vysledovat v působení na lidskou psychiku.²⁹ Interaktivní počítačové hry rozvíjejí myšlení, abstraktní uvažování, predikci, představivost, estetické i emocionální prožitky. Vedle naučné role rozvíjejí i tvůrčí schopnosti hráčů.

1.10.1.1 Motivační a inspirační charakter počítačových her

Počítačové hry mají významnou motivační vlastnost – odměňují hráče, ať již postupem do vyšší herní úrovně, výhrou, nebo místem na horních příčkách výherní tabulky. Hráči jsou tak motivováni a zároveň inspirováni v dalších oblastech života pravidlem: „To co uděláš určí to co dostaneš. a to co dostaneš stojí za tu snahu kterou na to vynaložíš“³⁰

PC hry přitahují hráče a motivují je skrz cíle hráčů a jejich chuť jich dosahovat, skrz rozhodnutí, která činí a také skrz odezvu kterou od nich dostanou nazpět. Hry jsou jednou z forem zábavy, která u řady lidí vzbuzuje touhu a která skýtá uspokojení – z výhry, adrenalinu, konfliktu, soutěže, výzvy k soupeření, emocí, plynoucích z postav a příběhu, jež musí hráči zvládnout a přenést se přes ně či z propojení, které cítí, když hrají s ostatními.

Hráči se v průběhu hraní učí řešit problémy, čímž se podněcuje jejich kreativita.³¹ Ale samozřejmě, hráči počítačových her budou mít v jejich rámci vždy omezené možnosti – omezení daná technologií, cíli designerů her a také ideologiemi za tím vším.

²⁸ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 112-118

²⁹ Paul Gee J., What video games have to teach us about learning and literacy, ACM N New York, NY, USA, 2003 s. 78 - 86

³⁰ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 82-83

³¹ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 82-83

1.10.1.2 Interaktivní charakter počítačových her

Aktivní role hráčů byla podobně jako u PC her zdůrazňována již u čtenářů literatury, počínaje dílem Waltera Benjamina, přes Halla až po Certeaua,³² kteří vyzdvihovali aktivní roli čtenáře nebo diváka v tom smyslu, že sami tvoří významy. V porovnání se sledováním televize, které můžeme pokládat za jednoznačně pasivní činnost je hraní PC her vysoce aktivní činností, jež vyžaduje intenzivní soustředění a sledování příběhu. Hráč nemůže přestat být soustředěný. Hry jsou totální angažovaností, při níž vnitřní vnímání času stojí nebo se zpomaluje, podobně jako při sportu, sexu, nebo uměleckém zážitku.³³

Carteau podotýká, že text je jako město, ve kterém on jako spisovatel poodkryje pouze několik hlavních tříd a zbylá tvorba vlastní mapy zůstává na čtenáři, jež sám v textu nalezne vlastní významy.³⁴ Hráč počítačové hry spoluutváří její vlastní průběh na základě svých rozhodnutí v rámci daných herních pravidel.

1.10.1.3 Pozitivní aspekt fantazie v počítačových hrách

V počítačových hrách se skrývá množství lidmi tolik vyhledávané fantazie, která provází jejich reálný život, ať již jde o fantazii ze středověkého magického prostředí, vzdálené budoucnosti či jakoukoli jinou.³⁵ S přihlédnutím k této skutečnosti můžeme vidět, do jaké míry „rámcová analýza“ oproti „magickému kruhu“ více odráží mnou zkoumanou realitu.

1.10.1.4 Naučný potenciál počítačových her

Počítačové hry jsou skvělou přípravou do pracovního života, neboť se do jejich dnešních podob tento aspekt prolíná velmi často. Real – life hry se svým charakterem blíží skutečnosti a hráči k nim již pro velké množství času, které u nich tráví přistupují

³² The Practice of Everyday Life "Walking in the City," University of California Press. 1984. (cit in Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)

³³ Vágner I., Svět postmoderních her Hand H Jinočany, 1995

³⁴ The Practice of Everyday Life "Walking in the City," University of California Press. 1984 (cit in Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)

³⁵ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 97 - 399

velmi duchaplně a se vší vážností.³⁶ Herní žánry, jakými jsou adventury či fantasy hry pomáhají mladým hráčům vypořádat se s reálným životem v tom ohledu, že předkládají scénáře, které dosud hráč v životě nepoznal. Počítačové hry nemusí být rozhodně ztrátou času. Hráči se při hraní skutečně něčemu učí skrz herní zkušenost, ve které jednají a která je určitým způsobem obohacuje. Například vojenská invaze na Omaha Beach (ve hře *Medal of Honor*) přibližuje hráče nové představě, jak skutečně válečný konflikt může vypadat, neboť jej zanesl přímo do centra dění, zasypaného hlínou v zákopu a obklopeného všudypřítomnou vřavou. Učí se do jisté míry vytváření určitých vztahů ve společnosti mezi lidmi a skupinami lidí.

1.10.1.5 Výhoda korekce chyb

Dle Vaculíka se počítačové hry velmi podobají dnešnímu světu. „I přes své stinné stránky nabízejí nepřehledné množství informací, jež musí člověk za krátký okamžik zpracovat a dospět k nejefektivnějšímu řešení.“ Počítačová hra nás učí orientaci v ne příliš jasném prostředí, plném pravděpodobností. Díky ní mají hráči možnost zažít jednu neocenitelnou možnost, kterou v reálném světě nalezneme jen zřídka, totiž možnost korekce chyb. Hráči si mohou vše díky počítačové hře vyzkoušet nanečisto. „Jedinečná šance, jak si vyzkoušet účinek svého jednání na další události. Tato jedinečnost činí z počítačových her nástroj připravující lidstvo pro nové tisíciletí.“

³⁶Raessens J., Goldstein J., *Handbook of Computer Games Studies*, The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 97 - 399

1.10.2 Negativní aspekty vlivu počítačových her na psychiku

Ve vlivu hraní počítačových her na psychiku hráčů byly zaznamenávány i některé negativní aspekty. Může se jednat o rozvoj specifických vzorců chování jakou je rizikovost návyku hraní počítačových her, což je evidentní zejména pro mladší hráče.³⁷

Odhodlání hrát počítačové hry se různí s věkem a povahou jednotlivců. Vzato do extrémního případu, se hráč může stát závislým na hraní elektronických her.

„O závislost se v pravém slova smyslu jednat nemůže – počítače nelze považovat za látku, ve smyslu mezinárodní klasifikace nemocí. Je zde však nápadná podobnost tohoto nutkavého chování se závislostí.“³⁸

V důsledku takového vlivu, může hráč zanedbávat školní povinnosti, zaostávat v sociálních dovednostech, odložit jiné volnočasové aktivity, přínosné pro zdravý duševní i tělesný vývoj. V dalších případech se u chování hráčů následkem hraní objevuje prvek násilí, riskování v mnoha počítačových hrách, virtuální nevolnost, (poruchy rovnováhy po hře např. na leteckém simulátoru)

1.10.3 Negativní aspekty vlivu počítačových her na lidský organismus

Hraní počítačových her má do jisté míry vliv i na lidský organismus. Hry přinášejí rizika pro zdravý vývoj pohybového systému. Řada hráčů reflektuje bolesti zad a pálení očí v důsledku dlouhodobého vysedávání u počítače.

K hraní počítačových her můžeme dle Ivana Vágnera přistupovat podobně jako ke kolektivním sportovním hrám, do kterých jsou účastníci zapojeni celou svou bytostí – fyzicky i duševně. Hráč složitých akčních her, ačkoli se mnohdy nehne ze židle prožívá stejné svalové vypětí jako hráč stolního tenisu. Může hrát stále dokola až do úplného „padnutí.“³⁹

³⁷ Sak P., Saková K., Mládež na křižovatce. Svoboda Servis, Praha, 2004, s. 183-203

³⁸ Nešpor K., Návykové chování a závislost. Portál s.r.o., Praha, 2000, s. 34-36

³⁹ Vágner I., Svět postmoderních her Hand H Jinočany, 1995 s. 37

1.10.4 Sociální izolace a introverze hráčů

Jedním z proklamovaných negativ počítačových her je, že jsou často pokládány za jeden z hlavních faktorů, jež prohlubují sociální izolaci a introverzi hráčů. Americká socioložka a psycholožka Sherry Turkleyová přišla s termínem „computeroví mniši.“ Dle jejích představ se jedná zejména o studenty, jež tráví u obrazovek svých počítačů celé dny, hledající v něm náhražku za emocionální vztahy a intimitu. Člověk, mající nedostatek silných emočních zážitků je usilovně hledá na místech, na kterých má jistotu, že je bude trvale nacházet. Počítač se mu tak stává partnerem a počítačové hry partnerským vztahem, který se dá kdykoli vypnout. Konečný verdikt nad tímto jevem však nemůže být rozhodně tak jednoznačný. Hráči sice mohou přistupovat k počítačům jako k elektronickým přátelům avšak tento fakt neznamená, že hráči nebudují žádné sociální vztahy.

Počítačová hra naopak mnohdy, obzvláště jedná-li se o MMO hru, nabízí hráči příležitost zařadit se do určité sociální skupiny. Přestože v individuálních případech mohou počítačové offline hry přispívat k propasti mezi hráčem a společností, mohou tyto web-based hry na druhou stranu pro miliony jiných hráčů, kteří jsou v reálném životě spíše stydliví a izolovaní introverti, představovat příležitost jak vyniknout v rámci sociální sítě hráčů.

Navazování vztahů s vrstevníky prostřednictvím počítačových her napomáhá adolescentům k formování vlastní identity. Počítačové hry, podobně jako filmy a knihy, se v posledních dekáдах staly novou formou utváření identity. Lidská identita se neutváří osamoceně z ničeho nic. Jedná se o „produkt“ vznikající díky našemu společenskému životu mezi druhými lidmi, díky sociálním rolím, rituálům, oblečení, hudbě, a životním příběhům aj. Existence web-based MMO her umožňuje hráčům vytvářet nejen jejich nové fantaskní identity, ale také vyjádřit sami sebe druhým a užívat si příslušnost ke skupině podobně smýšlejících lidí.⁴⁰

Dnes mohou hráči hrát dokonalé hry, s věrným realistickým prostředím, komunikovat s ostatními hráči pomocí zpráv přímo ve hře, či spolu mluvit pomocí sluchátek a mikrofonu. Běžně spolu komunikují jednak jako přátelé z reálného života, ale i z pozic svých nových herních identit, jakými jsou např. fantazijní postavy. Hráči

⁴⁰ Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 97 - 399

mají možnost mezi těmito odlišnými mody komunikace přepínat prostřednictvím komunikační technologie Skype, ICQ či podobných počítačových online programů.⁴¹ Tato praxe se svou povahou přibližuje teorii „rámcové analýzy,“ jež hovoří o mísení rámců, obsažených v našich životech. Ve stále probíhajícím technickém pokroku v oblasti počítačových her došlo k vývoji od domácích herních video konzolí, které hráči kdysi připojovali k televizorům, k online internetovým interakcím mezi hráči a zároveň herními postavami, přičemž spolu hráči z různých koutů světa mohou pomocí sluchátek a mikrofonu či psaním na klávesnici komunikovat.⁴²

2. METODOLOGIE VÝZKUMU

Pro svůj výzkum jsem využila kvalitativního metodologického přístupu. Zvolila jsem kvalitativní induktivní metodu, abych tak mohla lépe porozumět zkoumanému jevu. Mým záměrem nebylo testovat či obhajovat předem definovanou hypotézu, ale porozumět sociálnímu problému a zjistit na základě výpovědí aktérů, jak sami reflektují zkoumanou skutečnost.

Pro sběr dat jsem zvolila techniku polostrukturovaného interview, nahrávaného na diktafon. S respondenty jsem si vždy dopředu domluvila setkání povětšinou v pražských kavárnách, čajovnách a pivnicích. Hráčům jsem kladla otevřené otázky, jež předem nenabízely určitou odpověď.

Jelikož se jednalo o polostrukturovaný rozhovor, mohla jsem respondentům jednotlivé konkrétní a upřesňující otázky volně formulovat tak, aby měl dotazovaný prostor na vyjevení vlastních perspektiv a zkušeností. Při rozhovorech jsem se snažila navodit přátelskou atmosféru v duchu dvou rovnocenných partnerů neboť jsem chtěla od respondentů získat co nejpravdivější výpovědi.

⁴¹ Paul Gee J., What video games have to teach us about learning and literacy, ACM New York, NY, USA, 2003 s.52

⁴² Paul Gee J., What video games have to teach us about learning and literacy, ACM New York, NY, USA, 2003 s. 52-53

Skladbu otázek v rozhovoru jsem rozdělila do pěti okruhových témat. Viz. příloha I

- 1) Hraní her jako takových
- 2) Otázky týkající se denního režimu ve spojitosti s hrami
- 3) Přátelé a trávení volného času
- 4) Studium a zaměstnání
- 5) Rodina a partnerské vztahy
- 6) Základní demografické kontextové údaje včetně sociálně-kulturního profilu orientační rodiny

Nahrávky rozhovorů jsem přepsala formou komentované transkripce, doslovným přepisem bez stylistických úprav. Každý transkript jsem opatřila podrobným popisem, obsahujícím datum, čas, místo konání⁴³

Při deskriptivním kódování jsem označila jednotlivé pasáže relevantními kódy, vztahujícími se k jednotlivým dílčím tématům. Kódy zároveň představují aktérovo hledisko na daný problém, doplněné o nejrůznější citace a odkazy. Ke každému kódu tak vznikla syntéza složená z jednotlivých výpovědí. V takto zpracovaných deskriptivních kódech jsem hledala možné vlivy hraní počítačových her, jež by nějakým způsobem mohly ovlivňovat životy hráčů. Zároveň jsem u jednotlivých osob sledovala rozdíly mezi těmito vlivy. Na závěr jsem nacházela modely, vzniknuvší spojením určitých faktorů v životě hráče a těchto vlivů, jako jejich možných důsledků. Zajímala jsem se o vzájemný vztah takto definovaných kategorií.

Od počátku svého výzkumu jsem si byla vědoma skutečnosti, že kvalitativní výzkum nemůže být ze své povahy příliš reliabilní. Mým cílem nebyl přenos ani generalizace závěrů z individuálních rozhovorů s jednotlivými dotazovanými na celou populaci.

Uvědomuji si, že každá jednotlivá výpověď hráče je ze své povahy individuální a jedinečná. Přenositelnost výsledků studie považuji za velmi nízkou, neboť je záběr

⁴³ Miles, M.,B.; Huberman, A., M. (1994): Qualitative data analysis. An expended sourcebook. Thousand Oaks: SAGE

výzkumu poměrně úzce specifikovaný.⁴⁴ Na druhou stranu považuji výsledky svého výzkumu za poměrně důvěryhodné, jelikož se jedná o studii, ve které jsem ke každému respondentovi přistupovala individuálně. Získala jsem velké množství informací od skutečných hráčů. Výzkum tak lze považovat za vysoce validní.⁴⁵

Uvědomovala jsem si vlastní působení na terén a problém reaktivity. Pokusila jsem se co nejméně ovlivňovat výzkum svým působením a interpretovat výpovědi respondentů, které si sami utvořili na základě jejich vnímání skutečnosti. Pro kvalitu výzkumu je stejně tak důležitá transparentnost. Moje práce je přirozeně do jisté míry limitována, spolehlivost dat přijímám s rezervou, jež se odvíjí od celkové subjektivity a kontextu, se kterým jsem se v kvalitativním výzkumu setkala.

V průběhu rozhovorů jsem se k informátorům pokusila přistupovat nezaujatě. Oprostila jsem se od vlastní zkušenosti s hraním, která sice není dlouhodobou záležitostí, nicméně, mám k hraní počítačových her spíše kladný vztah. Přestože mám osobní negativní zkušenost s partnerem - intenzivním hráčem počítačových her, touto skutečností jsem výzkum v žádné míře nezatížila.

Účastníky výzkumu jsem vždy v úvodu interview podrobně seznámila s tématem a povahou výzkumu, za jakým účelem je prováděn a jak bude naloženo s poskytnutými daty. V souladu se zákonem č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů jsem informátory požádala o informovaný souhlas ke zpracování rozhovoru.

Jsem si vědoma zákona z roku 2000 č. 101/2000 Sb., novelizovaného předpisem č. 177/2001 Sb. o ochraně osobních údajů. V nahrávaných rozhovorech byly zaznamenány identifikační údaje, tj. jména a adresy informátorů a citlivé údaje s nimi spojitelné. Pozměněním křestních jmen přímých dotazovaných jsem zachovala jejich anonymitu a rovněž tím zajistila, aby si informátory nemohl nikdo spojit s jakoukoli jmenovanou institucí s níž mají co do činění. Jmenovitě jsem neoznačila ani další osoby, které figurují v písemných materiálech, použitých pro účely výzkumu.

⁴⁴ Neuman W. L., *Social Research Methods*, 2003, s. 388-389, 396-399

⁴⁵ Disman M., *Jak se vyrábí sociologická znalost?* Univerzita Karlova v Praze : Karolinum, Praha, 2002, str. 282-319

2.1 Výzkumný vzorek

Při získávání dat metodou polostrukturovaného interview jsem se zaměřila na vysokoškolské studenty obou pohlaví, aktivní hráče; ty kteří se hraní věnovali minimálně od střední školy. Výzkumný účelový vzorek respondentů se skládá z hráčů, kteří považují hraní her za významnou součást trávení svého volného času a byli v období výzkumu ve věku v rozmezí od 19 do 26 let. V rámci svého výzkumu jsem oslovila devět osob. Tři ženy a šest mužů. Usilovala jsem o vyrovnané zastoupení obou pohlaví i když si uvědomuji, že hraní počítačových her se věnují více muži než ženy. Jednalo se o účelově sestavený výzkumný vzorek, přičemž jsem výběr respondentů omezila věkem, zaměřením (VŠ studium), lokalitou (Praha) i typem kulturního prostředí (městské). Výběr informátorů jsem prováděla metodou „sněhové koule.“ Nejprve jsem oslovila a nahrála rozhovor se známou osobou, o které jsem již dříve věděla, že studuje vysokou školu a je aktivním hráčem počítačových her. Mým dalším informátorem byla pak osoba, kterou mi první informátor doporučil jakožto relevantní pro můj výzkum. Na základě dalších doporučení jsem postupně získávala další kontakty na potenciální informátory.

2.2 Profily informátorů:

Jana

Janě je 22 let. Narodila se v Praze a studuje státní vysokou školu technického zaměření. Je jedináček a žije doposud v pražském bytě se svojí matkou, která jí po dobu studií plně finančně podporuje. Počítačové hry začala hrát již jako malé dítě. Patří do generace hráčů, kteří své počátky hraní spojují s plošinovou hrou *Pac-Man*.^{*} Janu baví jak stolní tak počítačové hry. Postupně vyzkoušela všechny dostupné herní žánry. Již delší dobu hraje a vede alianci v rámci MMO budovatelské strategie *Travian*, jež má u Jany jak sama říká „naprosto výsostné podstavení.“

* *Pac-Man* je plošinová počítačová hra vyvinutá společností Namco. Japonsko, 1980.

Matouš - partner Beáty

Matoušovi je 23 let. Narodil se v Praze a studuje státní vysokou školu humanitního zaměření. Několikátým rokem žije se svojí partnerkou Beátou v jedné domácnosti. Matouš začal hrát jako malý chlapec se svojí babičkou. Přivydělává si brigádami a čas od času prací na směny. V období dospívání Matouš prošel řadou herních žánrů, oblíbil si zejména adventury a RPG hry. Nyní se mimo krátké flash hry nejvíce věnuje MMO budovatelské strategii *Travian*, ve které společně se svojí přítelkyní Beátou vede alianci jakožto herní diplomat*. Matouš patří do generace hráčů, kteří prošli vývojem PC her od raných podob z devadesátých let až po dnešní hyperrealistické PC hry. Ve svém volném čase se rád věnuje LARP** hrám.

Beáta – partnerka Matouše

Beátě je 23 let. Narodila se v Praze a současně studuje na dvou pražských fakultách Univerzity Karlovy se zaměřením na humanitní vědy. V domácnosti žije se svým přítelem Matoušem. Pracuje na poloviční úvazek jako jazyková korektorka. Beáta začala hrát počítačové hry až kolem dvacátého roku života – k hraní her ji přivedl přítel Matouš. Stejně jako její přítel má ráda LARP hry a společně se svým přítelem se intenzivně věnuje MMO budovatelské strategii *Travian*, ve které rovněž zastává post herní diplomatky.

Vilma

Vilmě je 22 let. Studuje na vysoké škole humanitního zaměření. Několik let již žije se svým přítelem v jedné domácnosti. Stále je ale finančně podporována rodiči, kteří žijí

* Fce herní diplomat – hráč stojící v čele herní aliance, rozhoduje o důležitých herních krocích

** LARP (Life Action Role Playing Game) – Real-life hra RPG s dobrodružným dějem, jež má svůj původ v deskové hře s obdobným scénářem. Skupina hráčů převede pravidla a upravený herní scénář do skutečného světa. Oblíbeným herním prostředím bývá les, kde se hráči oblečení v kostýmech rozličně konfrontují v souladu s herními pravidly. Samotní účastníci, nazývají hry v reálném prostředí lesa nazývají „dřevárnami.“

v domě mimo hlavní město. K počítačovým hrám ji v 18ti letech přivedl její současný přítel. Vilma se specializuje na single offline hry převážně závodního a sportovního charakteru. Má ráda závodní hry s rychlými auty, motorkami a simulátory života, jako je například hra *The Sims*.

Marek

Markovi je 25 let, studuje na státní vysoké škole technického zaměření. Přestože má stálé zaměstnání při studiu a je finančně nezávislý, stále bydlí s rodiči v jedné domácnosti. Hráme se věnoval od malička velmi intenzivně. Podobně jako Matouš aktivně prožíval vývoj PC her od raných podob z devadesátých let až po dnešní hyperrealistické hry. V současnosti se věnuje zejména MMO budovatelské strategii *Travian*, jakožto řadový hráč.

Hynek

Hynkovi je 24 let a studuje státní vysokou školu ekonomického zaměření. Bydlí se svojí matkou a sestrou v jedné domácnosti. Přivydělává si na dlouhodobých brigádách. Hynek hraje od počátku devadesátých let a prošel těmito žánry – RPG, střílečky, závodní hry, plošinovky, ale v současnosti se specializuje zejména na online hru *LineAge II**

Milan

Milanovi je 25 let studuje státní vysokou školu humanitního zaměření a je částečně finančně podporován matkou. Počítačové hry hraje od útlého dětství a v rámci mého výzkumu představuje jedinečný příklad hráče, kterému se již snížila chuť k hraní počítačových her. Milan nejvíce hrál v období svého dospívání. Dnes o PC hrách a této problematice mluví poutavým způsobem a s pozoruhodným nadhledem.

* *LineAge II* je počítačová fantasy hromadná online hra na hrdiny (MMORPG)

Kristián

Kristiánovi je 25 let, studuje na vysoké škole humanitního zaměření. Pracuje na plný úvazek v médiích. Kristián hraje od malička a vyzkoušel si celou řadu žánrů. Nyní se zaměřuje na offline hry sportovního, závodního typu a akční 3D střílečky.

Otakar

Otakarovi je 25 let, studuje na státní vysoké školy ekonomického zaměření. Otakar bydlí stále u rodičů, kteří jej i přes občasné brigády finančně podporují. Otakar se zaměřuje na online hru *LineAge II* ale tuto hru kombinuje rád i se single stavitelskými strategiemi. (např. počítačová hra *Caesar*^{*})

JMÉNO	VĚK	VZDĚLÁNÍ	MÍSTO NAROZENÍ/ BYDLIŠTĚ	VZDĚLÁNÍ MATKY	VZDĚLÁNÍ OTCE
JANA	22 let	VŠ Technické	Praha/ Praha	Vysokoškolské	Vysokoškolské
MATOUŠ	23 let	VŠ Humanitní	Praha/ Praha	Středoškolské	Středoškolské
BEÁTA	23 let	VŠ Humanitní	Praha/ Praha	Vysokoškolské	Vysokoškolské
VILMA	22 let	VŠ Humanitní	Čáslav/ Praha	Vysokoškolské	Středoškolské
MAREK	25 let	VŠ Technické	Praha/ Praha	Vysokoškolské	Středoškolské
HYNEK	24 let	VŠ Ekonomické	Praha/ Praha	Vysokoškolské	Vysokoškolské
MILAN	25 let	VŠ Humanitní	Praha/ Praha	Středoškolské	Základní
KRISTIÁN	25 let	VŠ Humanitní	Praha/ Praha	Vysokoškolské	Vysokoškolské
OTAKAR	25 let	VŠ Ekonomické	Praha/ Praha	Středoškolské	Středoškolské

Tab. I – Přehled demografických charakteristik informátorů

^{*} Caesar - je čtyřdílná série počítačových budovatelských strategií od společnosti Impressions Games, vydaných společností Sierra.

3. VLIV HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER NA ŽIVOTY HRÁČŮ

Hraní počítačových her ovlivňuje mnoho oblastí ze života informátorů. Pro potřeby své práce jsem důsledky hraní rozdělila do čtyř kategorií. V následující textu se budu postupně zabývat aspekty psychickými, tělesnými, sociálními a vlastní strukturou dne hráčů.

3.1 PSYCHOLOGICKÉ ASPEKTY

3.1.1. Rozvoj kognitivních schopností

Prvním z vlivů, který hráči reflektovali je rozvíjení jejich počítačové gramotnosti. Mnozí z nich měli příležitost díky častému hraní her poznat počítač „od základu,“ neboť si hráči dříve na svých počítačích nastavovali herní konfigurace zcela manuálně. *„Dneska to jsou všechno Windows..všechno se ovládá myší..lidi ani neumí přeinstalovat parametry zvukový karty..cd mechaniky..my jsme to všechno nastavovali a dělali ručně.“ (Milan)*

V počítačových hrách informátoři spatřují tréninkový potenciál pro kognitivní schopnosti, jímž je například osvojení anglického jazyka. Hry staršího data byly v našich obchodech většinou distribuovány v anglické verzi. Náruživí hráči většinou během hry používali anglicko-český slovník, aby hře lépe porozuměli a mohli jí plnohodnotně hrát. Touto cestou se někteří informátoři jak tvrdí velmi jazykově zdokonalili. *„První krůčky..ke zvládnutí angličtiny vedly přes počítač...to právě dneska už si myslím, že bude chybět, hráčům, protože mají všechno v češtině. Pro mě to mělo poezii, třeba vím, jak se řekne..pampeliškový pyrý nebo dráp Gargoily...prostě díky tý angličtině jsou slova který mi zůstanou..“ (Milan)*

Některé herní žánry např. strategie dokáží přimět hráče myslet dopředu a rovněž plánovat. Tyto hry tak u hráčů rozvíjí strategické myšlení a plánování, neboť mají-li být hráči ve hře úspěšní, musí strategicky rozvrhovat své zdroje a dohlížet na správný rozvoj svých statků za cenu nízkých nákladů. *„Neustále tam [ve hře] něco vytvářím....to*

městečko..ale tam je možná ten mateřskej cit, že pečuješ o něco, aby něco vzkvétalo..pereš se o to...protože je tam za a) potřeba hlídat hodně faktorů najednou..a za b)..ten cíl je prostě jenom to nechat vzkvétat jo?“ (Jana)

3.1.2. Zlepšení postřehu a reflexů hráče

Hráči, kteří se s oblibou věnují sportovním či akčním hrám reflektují zlepšení vlastního postřehu a reakce. *„Hlavně u stříleček.. real-timeový strategie...mozek v tu chvíli pobírá strašně moc informací..a snaží se vyhodnotit situaci tak, aby byla co nejlíp. Myslím si, že žádná reálná situace není taková, abych musel tolik věcí kontrolovat najednou. Když si jdu zahrát fotbálek stolní, tak mám lepší postřeh..určitě..(Otakar)* Současně zdokonalování v herní akci pokládají hráči za výzvu, naučit se novou dovednost. Někteří hráči s nadšením popisují, jak se jim po příkladně měsíčním herním tréninku podařilo ovládnout některý z obtížných herních úkonů, jakým bylo v případě Vilmy řízení rychlého auta za současného střílení na protivníky. *„Jet dopředu a střílet do strany..to byla pro mě hrozná motivace...fakt šlo vo to něco zlepšit, naučit se střílet v nějakých úhlech“ (Vilma)*

3.1.3. Hraní jako psychická regenerace a zábava

Osloveným hráčům jejich záliba přirozeně bez výjimky přináší zábavu, dobrý pocit a psychickou relaxaci. Díky hraní si mohou mentálně odpočinout od všedních starostí a na chvíli na ně i zapomenout. Ve shonu všedních dnů se uchylují k hraní PC her, přičemž z jejich příběhů čerpají energii a duševní regeneraci potřebnou pro udržení psychické pohody v každodenním životě. *„Nemusím bejt napjatěj z toho, jestli nedělám něco špatně...když jsem byl naštvanej, tak většinou jsem šáh po nějaký střílečce.“ (Marek)* Někteří hráči hovoří o výhodě hraní méně náročných her, během nichž mohou přemýšlet o něčem zcela jiném. *„Když hraju nějakou míň náročnou hru, tak jakoby dojde k nějakému zvláštnímu rozštěpení vědomí, že ta mechanická část tam jako něco naklikává a ten zbytek spřádá úvahy o něčem jiném“ (Jana)*

Počítačová hra může přinášet dokonce větší psychickou úlevu a odpočinek nežli kniha či film, neboť nemusí mít tak složitý děj a nenutí tak hráče přemýšlet. „*No když čteš knížku, tak se tam vyskytnou nějaký eee..postavy, lidi, osudy, nějaký vzorce vážný a tak a když to čteš, tak se tím kontaminuješ. Kdežto když hraješ tu hru, třebaš na klikání těch domečků..tak ee k tomu nedochází jo?*“ (Jana)

3.1.4. Hraní jako únik z krize

Někteří oslovení hráči vnímají počítačovou hru jako prostředek k úniku ze starostí. „*No jistě!..Noooo.! To je úžasnej únik..[smích] Protože mě to tlačilo [Jana měla nějaké trápení], bolelo mě to..bylo tam něco nepříjemnýho, tak abych si získala čas na rozmyšlenou..*“ (Jana) *Třeba když jsem měl krizový období..když se takhle rozejdeš s přítelkyní..to jsem hrál pořád..prže to byl úžasnej únik prostě..a nemusel jsem na nic myslet.*“ (Otakar) Někteří hráči rozumějí hře jako úniku do jiného prostředí a jsou nadšení touto možností, kterou jim hra přináší. „*Když člověk hraje, tak úplně zapomene na všechno..vokolo a věnuje se prostě jen tý hře. Vypneš a oddychneš si*“ (Otakar)

Počítačové hry některým informátorům slouží jako zadní vrátka, pokud se setkají s určitým problémem, nepříjemnou povinností kterou nejsou ochotní či schopní ihned řešit. Daný problém jednoduše odloží tím, že hrají PC hru, čímž získají na rozmyšlení nebo psychické zklidnění „*Hra Travian mi nechává stabilně otevřený únikový vrátka jo? Jo prostě z těch nepříjemnejch povinností jo?* (Jana)

Počítačová hra může sloužit jako dočasný azyl, pokud hráči prožijí s druhými lidmi nějaký konflikt, například slovní hádku a chtějí být sami se sebou bez kontaktu s někým jiným. Jana se svěřuje, že pokud nechce řešit nějaký problém, ať již na úrovni vlastního vědomí, či na úrovni komunikace s někým jiným, uchyluje se zpravidla k hraní her. „*Když se s ní [s matkou] nechci bavit, že to třeba skřípe nebo tak, tak je třeba nejjednodušší zapnout počítač a pustit hru.. třeba jenom jako blbec koukat do monitoru, nic tam nedělat, ale mám klid, vím o tom, že prostě bude klid.*“ (Jana)

Hraní tedy představuje azyl v němž hráči získávají čas na rozmyšlenou, přičemž je nikdo zpravidla neruší. „*Třeba u nás doma vznikl zajímavěj systém....že když si čtu knížku, tak jsem „rušitelná“ [matka se nezdráhá promluvit na Janu, když si čte knížku] ..a když sedím u počítače, tak jsem „nerušitelná.“ [matka na dceru nemluví] Což samozřejmě ti vytváří jakoby to podhoubí abyses tam mohla zavírat k tomu počítači.*

Přestože sedím teda hnedka u dveří, tak to přesto funguje..takhle..možná, že pro mámu je ten počítač něco jakoby neznámého...takže se bojí jakoby zasahovat. (Jana)

3.1.5. Pocit uspokojení

Pocit uspokojení ze hry může pramenit z mnoha různých důvodů. U některých hráčů vzniká pocit uspokojení díky vynakládané péči o něco, co sami vytváří. „*Baví mě pozorovat jak to roste, jak to vzkvétá... pečuješ o něco, aby něco vzkvétalo..pereš se o to..*“ (Jana)

Jiným hráčům přináší hra požitky z fantazie, když se vžívají do rolí hrdinů. Lidé někdy rádi sní a vžívají do cizí role, což může být náramně povznášející: „*Máš pocit, že jseš tenhle ten člověk a prostě prožíváš jeho život..prostě příběh jak se z taxikáře..tak jak se staneš mafiánským bossem!*“ (Otakar)

Hráči považují hru za jiný svět, který jim nabízí něco, co si nemohou jednoduše ihned splnit nebo vyzkoušet v reálném životě. „*Virtuální realita se mi jako hodně líbí..když se poprvé rozjedu tou motorkou a jedu si po neznámém okruhu*“ (Vilma) Zároveň hráči touží, aby se herní prostředí co nejvíc podobalo reálné situaci, jako například podává Vilma: „*To je strašně zajímavý...že třeba jedeš na motorce po Praze, a zkoumáš, jestli fakt jedeš kolem Národního muzea..tak to mě baví..na motorce se cítím jako Valentino Rossi - Koupím si motorku, nějak si jí hezky vyšňořím....vobleču si nějaký drezíky.*“ (Vilma) Vilma se v rámci počítačové hry při jízdě naším virtuálním hlavním městem rozhlíží a s potěšením nachází a mívá známé budovy v ulicích města. Toto stanovisko, které ke hrám chová Vilma a někteří další hráči je pak v protikladu se spíše negativním hlediskem na přehnanou hyperrealističnost počítačových her, jež zaujímají jiní oslovení hráči, jak je příkladně patrné na Milanově výpovědi: „*Protože nové hry nejsou dobré. Postrádají duši a pořádný příběh prostě..je to hyperrealistický, já měl právě rád..že to byla počítačová hra, že jsem si mohl představovat všechno to kolem, z toho zvuku..mně se právě líbila ta ručně kreslená grafika. Jenom 256 barev..ručně kreslený, krásně ozvučený, jenom 16ti kanálový zvuk mmm nádherný to bylo..*“ (Milan)

3.1.6. Adrenalin ve hře a negativní aspekty působící na psychiku hráčů

Hráči ve hře spatřují výzvu a zdroj adrenalinu, touží hru pokořit, získat příjemný pocit z vítězství a z motivačního úspěchu, nebo naopak vyhledávají zdravé naštvání.

Zdaleka ne všechny tyto vlivy jsou však hráči vnímány pozitivně. U některých hráčů vzbuzuje hraní počítačové hry vztek a agresi. „*Musím jakoby vyhrávat..páč já se pak vztekám*“ (Vilma). Několik málo hráčů pocítuje nervozitu propukající v záchvat vzteku, jak je tomu například u Vilmy. Když se u her rozčílí, tak ve vzteku hází s věcmi a rozbíjí komponenty k počítači, jakými jsou klávesnice a myši. „*Ono jako pro cholera..za prvý je dost finančně náročný kupovat klávesnice...nebo kupuju zhruba pět kusů myši za rok ..já se třeba takhle pak bojím, abych někoho nebouchla..když pak v afektu sprostě nadávám.*“ (Vilma)

Další negativní rys, který se ve výpovědích objevil bylo podezření na vlastnost her umocňovat negativní vlastnosti člověka: „*Kdo je cholera tak je ještě větší cholera..jo zhoršuje to ty negativní vlastnosti člověka.* (Vilma) Jiný informátor, ale tento názor opět na druhou stranu vyvrací „*Možná říká se, že hry vzbuzují agresivitu a podobně..možná že to je vo těch lidech..možná že tyhle ty hry ty lidi přitahujou a proto..je tam ta pozitivní vazba no..*“ (Marek)

Hráči u sebe zaznamenávají nervozitu, která přichází jednak z napjatých situací v akčních hrách v podobě bojů, soupeření a přestřelek: „*Při válečným tažení úplně cejtíš, jak se ti hrne adrenalin do žil!*“ (Hynek) „*Prostě ve hře někdo položí bombu a ta tiká a než vybuchne, tak to může trvat tak minutu..zadržím dech..a pak si toho teprve všimnu..si říkám Co děláš? Dejchej blbečku!* (Otakar) Jednak zejména ti hráči, kteří hrají online hru, jež stále běží v reálném čase a nelze zastavit, pocítují nervozitu z důvodů, že by mohli něco promeškat, pokud právě nebudou v rozhodující chvíli online hrát. „*Cítíme nervozitu společně s přítelkyní, když jsme dlouho mimo dosah Travianu...máme jako takovej pocit, že by nám mohli umírat vojáci* [pokud hráč zavede neprovede patřičné úpravy v herním prostředí, začne ztrácet benefity a jeho herní pozice se zhoršuje]..*že tak člověk začíná jakoby nervozně poklepávat na stůl...my to máme spočítaný..v hlavě jo?*“ (Matouš) [hráči mají spočítanou dobu, po jakou se nemusí připojit k online hře, aniž by ztratili svou herní pozici]

3.1.7. Pohlčení hrou

Hráči si uvědomují riziko návykovosti, ale spojují je až s nadměrným hraním. Hranici, kdy lze hovořit o hraní jako o nadměrném, má každý hráč přirozeně stanovenou jinak. Hráči však obecně takový stav charakterizují jako hraní PC her po dobu celého dne, spojené s odsunutím všech zbývajících povinností, omezením jiných zájmů, jak například uvádí Milan z vlastní zkušenosti: „*Já si nepamatuju v pubertě, že bych něco snědl, k obědu nebo k večeři, protože jsem hrál od rána do večera*“ (Milan) Milan ve své výpovědi podává, že běžně potlačil chuť jít, neboť měl rozehranou počítačovou hru na kterou soustředil veškeré své myšlenky. „*Když je semestr, že jo, volnej čas..bylo třeba vobdobí, když jsem na tom Counter-Striku* byl třeba závislej....propaříš celej den..prostě to člověka pohlčí, pauzy jsem si při hraní moc nedělal.....uééé....záchod..zuby nečistit,..že jo [smích] a zapnout..a musím to vyřešit..jako nejhorší závislost..co jsem tak poznal, tak to bylo plácnu před rokem..tak to jsem pařil Travian.*“ (Otakar)

Informátoři vypovídají, že si několikrát raději hru nepořídili a nezačali se jí věnovat, neboť se obávali, že by jí pravděpodobně zcela propadli. „*Tu hru Vietkong jsem prostě nekompromisně smazal, protože jsem potřeboval urgentně udělat nějakou školu...a věděl jsem, že by tam bylo nějaký pokušení..dokáže to bejt návykový*“ (Kristián)

3.2 TĚLESNÉ ASPEKTY PŮSOBÍCÍ NA ORGANISMUS HRÁČŮ

Jako negativní byli hráči vnímány také tělesné vlivy hraní na organismus. Přestože si hráči chtějí u počítačových her primárně odpočinout, mnozí z nich si uvědomují, že jsou z hraní paradoxně často unavení. Únava může přicházet jednak z dlouhodobého vysedávání u počítačové hry, jednak z nervového zatížení, které se promítne v nekvalitním spánku. „*Velmi jsem tu hru prožíval a jak říkám měl jsem z toho asi dvě noci špatný spání*“ (Otakar) Někteří hráči, kteří se zaměřují na online hru uvádí, že mívají problémy se přerušovaným spaním. Mají například obavu, že se může

* Counter Strike je označením skupiny multiplayerových počítačových her z pohledu první osoby (FPS), které patří mezi nejhranější online hry současnosti.

vyskytnout nečekaná situace, v podobě útoku od protivníka, který zničí jejich základny. Jelikož se v noci nezapojí do hry, nebudou moci nijak reagovat na blížící se hrozbu. „V on-line hře vidíš, že za dvě hodiny zaútočí armáda..a to jsem měl ze začátku jako i blbý spaní.“ (Hynek)

Kromě únavy však hráči reflektují i další potíže s pojené s hraním, zejména bolesti zad a pálení očí. „V těch hrách mi vadí, že si hrozně ničím záda...nevyhneš se tomu, že u toho sedíš shrbená..je to takový fenomén shrbenýho hráče.“ (Vilma)

V některých extrémních případech pak hraní může způsobit i nepříjemná zranění ruky od dlouhodobého monotónního pohybu ruky při ovládání myši. Matouš si takto, dle svých slov přivodil zdravotní obtíže. „Jak jsem prostě furt klikal tý jo..pak jsem chvíli nehrál..fakt to bolelo“ (Matouš) Jiný extrémní příklad podával Milan: „Mně jednou vyprávěl ten kamarád se kterým jsem doma často hrál, že byl jednou ode mě tak oslepenej, že při cestě domu spadnul před našim barákem do díry..na silnici.“ (Milan)

Záleží samozřejmě výrazně na tom, do jaké míry se hráč hraní věnuje. Tyto problémy se u informátorů objevují zejména při dlouhotrvajícím hraní.

3.3 SOCIÁLNÍ ASPEKTY HRANÍ PŮSOBÍCÍ NA ŽIVOTY HRÁČŮ

V následující textu se věnuji možným sociálním vlivům, vznikajícím v důsledku hraní počítačových her. Tento mnohostranný vliv hráči reflektují v řadě úrovní společenského života ať již hovoří o svém rodinném či společenském životě, včetně partnerských vztahů či vztahů s přáteli, spoluhráči nebo vrstevníky v obecné slova smyslu.

3.3.1 Negativní dopady hraní počítačových her na rodinné životy hráčů

V rodinném životě hráči reflektují hned několik sociálních vlivů, plynoucích z jejich hraní počítačových her. V případě, že hráči bydlí společně s rodiči, může být hraní her příčinou vzájemných konfliktů. Tyto konflikty nejčastěji pramení z odlišného názoru na adekvátní dobu hraní, tedy kolik času by s mělo hraním her trávit.

Prvně informátoři hovoří o rodinných konfliktech, které vznikly proto, že u PC her trávili dle rodičů příliš mnoho času, který by mohli trávit venku s dětmi, nebo jinou

smysluplnější činností. Rodiče většinou dle informátorů nesouhlasili s množstvím času, který trávili nadměrným, dle některých rodičů „otupujícím“ hraním u počítače. Tento nesoulad byl obvykle řešen ve verbální rovině „*Jsem říkal Ještě chvílku! Ještě udělám jeden level..pak přišli v jedenáct a říkali,..no tak už bys to měl vypnout!.a já „No teď to dohrávám“ pak bylo dvanáct...[smích]“ (Milan)*, ovšem v některých případech rodiče sáhli po účinnějších opatřeních: „*My jsme takhle hráli..rekord je asi 35 hodin v kuse.. a pak rodiče vypli proud..My jsme vždycky mysleli, že chcípeme!!! [smích] (Milan)*

Další příčinou konfliktu měli hráči s rodinou z důvodu jejich obav, že informátoři příliš zanedbávali sociální kontakty a veškerý čas trávili doma u počítače. Extrémní situaci si prožil Marek, který dříve neměl téměř žádné přátele a tak začal hrát počítačové hry: „*No tak..dělalí kyselé ksichty [rodiče] a tak jako poznámky Nečum pořád do toho počítače...běž ven...snažili se mě tlačit do jinejch věcí, ale moc se jim to nedařilo.. měli pocit, že bych měl bejt někde s kamarádama..venku a dělat nějaký užitečnější věci..“ (Marek)*

Další rodinné konflikty plynuly ze vznikající finanční zátěže v podobě vysoké spotřeby elektrického proudu, pokud měl hráč bez přestání zapnutý počítač. V souvislosti se soustavným hraním her se v rodinách některých hráčů mohly tedy vyskytovat konflikty materiálního rázu. „*Akorát když mám jako extrémní tah, tak mám počítač spuštěný měsíc v kuse, tak máti přijde a řekne, že je vysokej účet za elektřinu ať ten počítač vypnu.“ (Hynek)*

3.3.2 Možný vliv hraní PC her na zanedbávání studia na vysoké škole

Díky svým dobrým studijním výsledkům se účastníci výzkumu zřídka setkali s rodinnými konflikty, které by měli původ v zanedbávání studia vinou hraní PC her. „*Asi si říkaj [rodiče], že jsem dost stará na to, abych si rozhodla, co budu dělat no..“ (Beáta)* Informátoři vyjádřili během rozhovoru zřetelně, že mají jasně určené priority, svojí soudnost a dokončení studia mají za jeden ze svých hlavních cílů. I když připouští, že se hraní počítačových her věnují někdy ve větší míře, než by pokládali za vhodné, své studijní výsledky hraním neohrožují.

3.3.3 Pozitivní dopady hraní počítačových her na rodinný život hráče

V kontrastu s uvedenými rodinnými konflikty stojí i všeobecné přesvědčení informátorů, že jejich rodiče spíše zastávají názor, že jejich děti mohly dělat mnohem horší věci, než hrát PC hry. Počítačové hry se tak v očích rodičů a posléze i u samotných hráčů staly menším zlem. Hráči se s tímto názorem rodičů ztotožňují. Rodiče se postupem času se zálibou svých dětí více či méně smířili a spíše se přiklonili k názoru, že „*kdo si hraje nezlobí.*“ (Milan) Pozoruhodností je časté přesvědčení hráčů, že je hry v podstatě uchránily před škodlivými vlivy, jimž často propadají dospívající – alkohol, drogy, předčasné sexuální zkušenosti. „*Je spousta horších věcí.. Mohl jsem skončit třeba s partou, která vykrádá byty...auta nebo jsem mohl fetovat..takže jsem hrál hry..a tohleto bylo přijatelný.*“ (Milan) Hráči jsou přesvědčení, že obdobně smýšleli i jejich rodiče a proto byli k jejich hraní shovívavější.

Hráči, jež nemají žádné sourozence navíc často reflektovali u svých rodičů zvýšenou toleranci v náhledu na jejich zálibu, či vstřícnější finanční podporu v podobě kupování PC her nebo časopisů s touto tematikou. „*Vždycky když jsem měl narozeniny..tak jsem si samozřejmě sám nekupoval hry..páč jsem neměl peníze alééé vždycky jsem mámě naznačil..a zpravidla mi koupili co jsem si přál*“ [Milan pravidelně v dětství tipoval pro své rodiče počítačové hry, jež si od nich přál dostat dárkem]“ Rodiče těmto informátorům, jež se většinou cítili v dětství opuštěnější, zpravidla nebránili v hraní her, které pokládali za jednu z prospěšnějších interaktivních činností. „*No máma byla ultratolerantní...no tak, jelikož jsem byla jedináček..a největší jako zábava, kterou jsem si byla schopná zorganizovat byla škola pro plyšáky, kde jsem hrála třeba 8-9 rolí..tak tady byla možnost interakce s něčím jiným, než jsem já, že jo..vůbec takový zajímavý..no ale taky míň náročný, protože jsem nemusela všechno konstruovat*“ (Jitka)

3.3.4 Sblížení hráčů s rodinou skrz hraní počítačových her

I přes dříve jmenované neshody mezi hráči a rodiči může vzniknout v některých rodinách v souvislosti s hraním i pozitivní odezva. Někteří hráči uvádějí, že hraní PC her začalo časem bavit některého z rodinných příslušníků a tím zde díky hrám došlo ke sblížení. Toto sblížení mezi hráči a rodinou bylo sourozenecké ale i mezigenerační hráč-rodíč, hráč-prarodič.

Řada oslovených hráčů uvádí, že to byl právě jeden z rodičů, zpravidla otec, který je v období raného dětství přivedl k počítačovým hrám, v souvislosti s rozvojem

počítačové techniky a příchodem prvních plošinových her do České Republiky, začátkem 90. let 20. století. „*Tatík byl jedinej pařan [v orientační rodině]...hrával jsem s ním, některý strategie..*“ (Hynek) U jednoho z oslovených hráčů došlo v minulosti k zrcadlovému efektu. Svou zálibu přenesl na svého otce, který si hraní PC her velmi oblíbil. Když Milan přestal hrát v tak intenzivní míře, oblíbil si hraní jeho otec, který syna poté díky hrám častěji kontaktoval, jelikož nebydleli ve stejné domácnosti. Milan uvádí, že na otcově příkladu vidí sám sebe nazpět v době, kdy intenzivně hrával jako chlapec. Ignoroval společné jídlo s rodinou a navzdory opakovanému volání matky nechtěl nikdy přestat hrát. „*A právě dneska tátovi ohřeju párek..a von nejde..páč furt hraje a to ho můžu volat pětkrát!! A táta si prošel stejným vývojem, staříčkej počítač koupil se v bazaru, černobílej, PC 386ka, tak jsem mu nahrál svoje první hry. A ten hrál třeba do tří do noci..a pořád mě bombardoval ..páč chtěl nový hry..a návody..nebo se chtěl pochlubit...jednou hrál a celý mu to spadlo..no..to byl pak úplně nepřičetnej..tejden s ním nebyla řeč. A hraje dodneška!!* [smích] *Vždycky když od něj odcházím, tak mě ani nejde vyprovodit a už si stahuje [z internetu] další hru..* [smích]“ (Milan)

Několik hráčů uvádí podobnou zkušenost z útlého mládí se svými prarodiči, obvykle s babičkou „*Spíš s babičkou jsme hodně hráli hry, když jsem byl hodně malej...babička se na tom [na počítači] učila pracovat..vlastně a pak jsme spolu hráli nějaký různý hry...staříčkou hru Prehistoric* a tak.*“ (Matouš) „*Moje babička byla podobně hravej typ jak já a myslim si, že kdyby rozuměla dnešním počítačům, tak by určitě hrála i dneska*“ (Jana)

S pozitivní odezvou se však hráči setkávají zejména u svých sourozenců. Beátin bratr odehrál na internetovém serveru jednu sérii hry *Travian*, i když hrál v jiné alianci, nezávisle na sestře. Zvýšil se tedy kontakt sourozenců, přes odlišné bydliště a to díky PC hře. „*Potom když zjistil, že my to hrajeme taky [Travian]..tak třeba někam jel, tak jsem se mu o to starala..nebo jsme mu radili, jak má hrát...hodně mi psal přes ICQ pořád se se mnou chtěl radit*“ (Beáta)

Někteří informátoři vypovídají o tom, že jim jako jedináčkům počítačové hry do jisté míry nahrazovaly zábavu se sourozencem. Zejména online počítačovou hru pro více lidí spatřovali jako únik ze samoty. „*No jelikož jsem byla vždycky takovej spíše opuštěnej typ, tak máme takovou super nukleární rodinu, máma a já. Takže pro mě to hraní bylo vždycky příjemný zpestření. Že mě to vytrhávalo právě z toho prostředí.*“ (Jana)

3.3.5 Negativní dopady hraní počítačových her na vztahy s přáteli a vrstevníky

3.3.5.1 Sociální izolace

Hraní počítačových her reflektují hráči jako možný důvod sociální izolace. Ve vztazích s přáteli a vrstevníky někteří hráči připouštějí skutečnost, že dříve vlivem hraní her své přátele zanedbávali. Vlivem osamocnění hraní PC her postupně přicházeli o přátelské vazby: „*Na základce tam to bylo horší no..tam jsem tomu vobětoval i sociální kontakty... přišel jsem ze školy a celý vodpoledne jsem u toho dokázal sedět...*“ (Marek), nebo si předchozí nedostatek přátel hraním kompenzovali, jako uvádí Marek, který měl v dětství minimum přátel. „*Neměl jsem moc kamarádů., dneska bych řek, že jsem byl úplně blbej, nebyl jsem úplně sociálně zařazenej a proto jsem hodně hrál..*“ (Marek)

Několik hráčů u sebe dokonce zaznamenalo extrémní důsledky hraní her, jež se promítly ve vyhýbání se kontaktu s vrstevníky v rámci volného času. „*Hele možná jako jsem byl nemocnej [informátor míní extrémně dlouhé hraní PC hry] a pařil jsem fakt jako 3 dny 4 dny, tejdén v kuse jo..ale pak člověk jako vypadne..no..já jsem bych byl asi taky trošku mimo realitu.*“ (Hynek) Tito hráči mluví o zhoršení jejich schopnost, vycházet s ostatními lidmi, pokud hrávali ve větší míře. „*Utuzování sociálních kontaktů..to se právě hrouť pod vlivem, když se hraje moc..ty hry právě člověka odříznou od toho okolního prostředí u mě to nevedlo k nějaký katastrofě..jako společenský, ale dovedu si představit, že by se to mohlo stát*“ (Milan)

3.4. Pozitivní dopady hraní počítačových her na vztahy s přáteli a vrstevníky

3.4.1 Vznik nových sociálních vazeb a jejich udržování vlivem hraní

Na jedné straně může vést hraní počítačových her k sociální izolaci, ovšem na straně druhé může být právě naopak cestou k novým přátelským vztahům a upevňování starých sociálních vazeb.

Polovina oslovených hráčů si své přátele přirozeně nacházeli v řadách dalších hráčů. Jejich přátelé tedy pocházeli ze stejného zájmového prostředí, většinou se jednalo o spoluhráče, kteří se společné zábavě intenzivně věnovali s nimi a jak informátoři říkají, sdíleli nadšení pro PC hry. „*Ten kdo to se mnou nesdílel nadšení pro hru, tak..ta debata, ne že by byla chudší ale nejvíc se bavíš s těma, kteří ti rozumějí a mají podobné zájmy.*“ (Milan) Informátoři tento jev hodnotí tak, že neměli zbývající čas chodit s jinými vrstevníky do společnosti a navazovat s nimi kontakty. „*Obětoval jsem kus života, protože vrstevníci chodili ven do hospody...a já jsem naopak s pár podobně postiženými kamarádama vždycky chodil ke mně na počítač..takže já jsem se vlastně ochudil o takový ten pubertální svět!*“ (Milan)

Z výpovědí většiny informátorů je však zřejmé, že dnes hráči i přes svojí zálibu v hraní nejsou sociálně izolovaní a aktivně udržují sociální vztahy s přáteli. Ba naopak, zdá se, že hraní o samotě doma nutí hráče čas od času vyhledávat společnost. „*Radši rozhodně...radši chodim s kámošema na pivko, do hospody žejo..jako rozhodně bych dal přednost kontaktu s lidmi..i když prostě jak kdy prostě*“ (Otakar)

Někteří oslovení hráči nemají mezi svými spoluhráči žádné přátele ani nepokládají PC hru za pojící faktor mezi svými přáteli, jak je tomu například u Marka: „*Mezi hráči Travianu nemám opravdové přátele. Setkávám se s lidmi, kteří nehrají PC hry, je jich více.*“ (Marek).

3.4.2 Komunikace hráčů, sblížených MMO hrou

Někteří hráči striktně rozdělují přátele, kteří hrají PC hry a ty, kteří je nehrají. Přesto mají blízké a důvěrné sociální kontakty s lidmi z obou těchto skupin. Zejména ti hráči, kteří se věnují online hrám typu MMO mají mezi svými spoluhráči své dobré přátele a naopak i připouštějí, že si s nimi rozumí více než s lidmi, kteří hry nehrají, jak o této věci vypovídá Jana: „*Vzdaluje mě to třeba od těch lidí kteří nehrajou, ale stejně jako člověk neočekává, že se fotbalista bude zabavovat s člověkem kterej hraje v orchestru na čelo*“ [violoncello] (Jana)

Skutečnost, že hráči nyní připouští více interakcí a společenských kontaktů s jinými hráči může být do určité míry ovlivněno rostoucí popularitou online her, které jsou navrženy pro více hráčů pohromadě. Tím, že se zde virtuálně setkávají s novými hráči, mohou vznikat nové sociální vztahy, které hráči prohlubují i v reálném životě. Hráči jež jsou součástí web-based MMO her si chválí kontakt s druhými lidmi

a možnost poznávat nové přátele, přestože sedí doma sami u PC.

Hraní MMO her má dle několika oslovených hráčů pozitivní vliv na získávání nových přátel a společenské interakce. „*Hraješ s kýmkoli chceš...z New Yorku, Tokia, já nevím...z Bangladéše..to je úplně jedno..a můžeš hrát klidně ve tři v noci..nebo ráno, jestli se najde někdo kdo by hrál.*“ (Milan)

K masovým online hrám patří i instituce různě velikých aliancí, v nichž hráči nacházejí okruh spoluhráčů, nových známých, se kterými mohou komunikovat v rámci internetu, prostřednictvím programu ICQ a jiných komunikačních programů, aniž by se znali osobně: „*U Counter-Striku, vono to funguje tak, že hraješ s lidma s kterejma se znáš..jsou to kamarádi..i když třeba já jsem snad ani jednoho neviděl...ale prostě povídáme si pořád přes head-set o všem..o hře, o holkách..o všem..*“ (Otakar)

Navazované vtahy mezi hráči jsou často i bez kontaktu, jiného než virtuálního, velmi intenzivně prožívány. „*Až mě to překvapilo, ke kolika lidem jsem si vytvořil nějaký sympatie nebo antipatie, aniž bych je vůbec jako reálně poznal jo?*“ (Matouš)

Hráči se však i osobně poznávají a pravidelně se setkávají v reálném životě, na herních i obyčejných srazech, jezdí se navštěvovat po celé České republice a Slovensku. „*Tak se mi to vždycky propojovalo s tím reálným životem...jsme už právě přáteli..kolikrát si ani neuvědomuju, kde jsme se potkali jo?*“ (Jana)

3.4.3 Trénink sociální komunikace

MMO počítačové hry, dle několika oslovených hráčů, především herních diplomatů, pozitivním způsobem přispívají k rozvoji komunikační dovednosti. Úzký kontakt s ostatními hráči učí hráče umění vyjednávat s lidmi a předcházení konfliktů. „*Když si mám stoupnout před deset lidí, něco jim vysvětlit, vyjednat kompromis, nebo třeba napsat nějakou zprávu, žádost...ještě před rokem..bych takhle seděla a okusovala si prst no....a dneska už je to pro mě denní chleba*“ (Jana)

3.5. Zábava se stává povinností

I přes nadšení z množství přátelských vazeb s lidmi stejných zájmů, pozorují někteří hráči MMO her a zároveň diplomaté aliancí, vývoj ve vlastním vztahu k hraní hry. Dalo by se říci, že svou zálibu po nějakém čase považují za závazek. Hraní MMO hry je zavazuje k někdy až nepohodlnému pravidelnému kontaktu s ostatními

hráči, o které na druhou stranu nechtějí přijít jakožto o přátele a známé. „*Kdybychom se na to úplně vykašlali, tak by se ta aliance..zrovna taková docela dobrá parta lidí prostě rozpadla jo? Takže tam třeba člověk jakoby..dělá i jako věci.. do kterejch nemá chuť...vlastně člověka ta hra nějakou dobu baví a pak už je tam nějakou dobu jenom kvůli těm ostatním lidem a pak už to prostě člověka i jako přestane bavit, protože to začíná lízt do času docela dost. No, že je to pruda...[smích] (Matouš)* Hráči jednak pociťují, že nemůžou přestat hrát, neboť do hry pravidelně investují nemalé peníze, když si kupují pomocí sms, tzv. herní „zlatky“, jež jim zvyšují herní benefity. Hráči diplomaté se v této hře často cítí jako „zajatci“, neboť zastávají důležitou herní funkci, musí hře věnovat čas už jen kvůli ostatním lidem, kteří s nimi na serveru hrají. Nechtějí je vlastně zradit a tak s nimi chtějí setrvat až do skončení rozehrané hry na serveru. *Máme pocit zodpovědnosti k tý alianci, že kdybychom se toho třeba jakoby vzdali, tak by to dělal někdo, komu to nepude tak jako nám no...“ (Beáta)* Jejich úkolem je být stále informovaní o dění v alianci, o průběhu hry a vztazích, které mezi hráči v alianci panují. S hráči pravidelně komunikují nejen prostřednictvím ICQ, ale i telefonu a e-mailové pošty, což vede až k pocitům ztráty soukromí, doplněným o rozhořčení z nutnosti odkládat jiné činnosti na pozdější dobu na úkor hry. „*Takže my vlastně i když třeba nechceme, musíme se učit..musíme jít na narozeniny babičky, nebo něco podobnýho, tak nás pořád někdo hrozně obtěžuje tím, že nám píšou na ICQ chtěj se třeba s něčím pochlubit ...ptaj se na koho jí [armádu] mají poslat a tak.....vlastně ani nemusíme mít tu hru zapnutou. Volají nám na mobil..my máme samozřejmě radost, že se chtěj svěřit, ale děláme jim takovou mamku a tatku no..[skleslý smích] (Beáta)*

Herní diplomaté mají pocit odpovědnosti, kdy rozhodnutí zanechat hraní vlastně již není na nich samotných. Ještě výrazněji je tento vztah ke hře vidět u Jany, která přistupuje k této funkci v rámci aliance jako ke svému „povolání“. Již od rána je v pohotovosti a očekává situace a konflikty, které bude muset v alianci řešit. Hra Janu natolik zaměstnává, že si jak sama říká vybírá „dovolenou“ - dobrovolně se od hry distancuje. Tento způsob hraní vede k velmi intenzivním vztahům, jež s sebou přináší potřebu občasného odpoutání se, potřebu změnit prostředí. Jana odjede například na týden do jiného prostředí aby jak říká „*vypadla z toho prostředí, protože tam je fakt už hustá ponorka mezi těma lidma...protože jsou tam úplně stejný vztahy a konflikty s lidma jako kdekoli jinde“ (Jana)*

3.6 Dopady hraní počítačových her na partnerské vztahy

Vliv hraní počítačových her zasahuje hráčům i do úrovně partnerských vztahů. V této oblasti jsem v průběhu výzkumu zaznamenala mnohem více konfliktních situací, než jak tomu bývá například v rodinách informátorů.

3.6.1. Nepochopení hraní ze strany partnera

Příčinou konfliktů, bývá často nepochopení hraní ze strany partnera, jež vidí v hraní her nesmyslnost. Ne příliš snadno se smířují s tím, že sami dělají z jejich pohledu užitečné věci a partneři „ztrácí“ čas hraním. *„Jo tak třeba, když to bylo dlouho..když třeba ona pracovala v domácnosti..tak se mohla zbláznit, že já jsem jenom mačkal myš.“ (Milan).* *„Když jsem začala hrát v těch vrcholovejch pozicích, tak mu to začalo hodně vadit, on prostě není moc ambiciózní spíše antiambiciózní.... chtěla jsem si tam něco vyzkoušet, něco dokázat..asi to on prostě nechápal..no..pak byly konflikty (Jana)* Konflikt přiznává i Beáta, přestože se hraní her sama aktivně věnuje. *„I když Matouš hraje docela střídě..tak mě úplně irituje..když třeba zapne nějaký autička..já jsem z toho úplně hotová, ale snažím se teda mírnit se, protože ho nechci nějak omezovat v rozletu....nebo když by se měl učit, tak mám pocit, že si radši zapne nějakou tu hru.“ (Beáta)*

Partneři hráčů se také obvykle cítí opomíjeni ze strany partnera - hráče a v důsledku toho bývají podrážděni. *„Byli jsme třeba sami doma..a místo třeba toho, abychom šli někam na procházku..tak já jsem si sednul a zapnul Counter-Strike..takovej jsem byl hulvát...bylo mi to vyčítáno“ (Otakar)* Hráči krátí čas, který by mohli trávit s přítelem/kyní. Pokud spolu nežijí v jedné domácnosti, odjedou z víkendu o něco dříve, opustí přítele/kyni, aby mohli doma hrát, nebo se naopak dostaví na smluvené místo později, protože sami doma déle hráli.

Hráči se na druhou stranu cítí omezování ze strany partnera – nehrače i když připouští, že občas nehledí na partnerovy přání a potřeby. *„Tak on se naštvě..jako on je zase flegmatik jo... on řekne..Ty to opravdu neuděláš? A já mu řeknu..Neruš...nebo tady*

něco rozbiju..takže on se zeptá Poslední slovo..takže neuděláš? A já mu řeknu Ted' mě neruš! Což znamená, aby mě fakt nerušil..a že to neudělám.. a on řekne Dobře Roi..Roy je náš pes. Roi tak pod' deme..no jdou si sednout do obejváku..Jo třeba jsem odmítala uvařit, dojít třeba se psem..přítel chtěl, abych uvařila a já mu řekla, potřebuju dohrát tuhle misi, neuvařím, protože bych na to pořád musela myslet, ta to radši dohraju a uvařím kvalitní večeři, než abych vařila úplně vynervovaná.“ (Vilma)

3.6.2 Hledání kompromisů

Hráči při snaze vyhnout se konfliktům se svými partnery užívají tři strategie.

1) Snaží se utajit hraní a hrají, když partner není přítomen.

Pokud chová partner hráče negativní vztah k hraní počítačových her, ať již z důvodu jeho opomenutí ze strany partnera – hráče, nebo z důvodu nedocení PC her jako takových, snaží se hráči jejich zálibu před partnery skrývat. „*No tak..jsem jí to na začátku naznačil, že hraju a ona se na to moc netvářila, je to hodná holka..jako nehraju před ní, protože vim, že to moc nemusí“ (Marek)* Hráči se vyhýbají hraní v přítomnosti partnera a nehrají tedy nikdy, když jsou s ním. Tímto způsobem se mohou vyhýbat konfliktům obvykle tehdy, kdy spolu trvale nesdílí jednu domácnost.

2) Hráči se snaží přimět partnera, aby začali také hrát.

Odpor partnerů k hráčově zálibě se někteří informátoři snaží někdy zmírnit tím, že se je pokusí k hraní přivést. Někteří hráči přitom mají tu zkušenost, že svého partnera k hraní her skutečně přivedli. „*Naopak se mi podařilo zapojit jí [partnerku] do toho hraní..hhh to jí strašně bavilo některý hry..myslím, že s holkama hrály třeba The Sims..o víkendech jsme spolu trávili čas u počítače, přítelkyně mi fandila.“ (Milan)*

Někteří dokonce prožili opačnou situaci, kdy byli sami k hraní partnerem „přivedeni“ jako tomu bylo například v případě Vilmy, „*Si může tak maximálně vyfackovat, že u toho trávím ten čas..že nevařím večeři, on je třeba rád, že jsem poznala něco nového, vadí mu třeba když neuvařím..nebo nejdu s tím psem, ale určitě to nenarušuje naše partnerský soužití..“ (Vilma)*

3) Hráči své partnery na jejich zálibu postupně připraví.

Hráči mají na druhou stranu přirozeně tendenci hájit si své zájmy a možnost nakládat s volným časem dle svých představ. Snaží se s partnery domluvit na oboustranném kompromisu. „*Ale jako už jsem jí na to připravoval a říkal jsem Hele, až budem spolu bydlet jo..tak jako já mám prostě rád svůj volnej čas a někdy potřebuju bejt sám a prostě si tu hod'ku prostě zahraju.*“ *Teďka jí na to jako připravuju a doufám, že to projde..*“ (Otakar)

Míra dopadů hraní počítačových her na partnerský život hráčů se významně liší podle toho jestli spolu páry žijí v jedné domácnosti, či nikoli. U několika informátorů došlo právě díky jejich soužití s partnerem v jedné domácnosti ke sblížení skrz počítačové hry. Pokud partner věnoval podstatnou část dne počítačovým hrám, pak si jeho parter/ka řekl/a, že to také zkusí. Příkladem této možnosti jsou partneři Beáta s Matoušem, kteří se společně věnují web-based budovatelské strategii *Travian* „*Tak jsem měla pocit, že ten čas kerej by mohl věnovat, nebo jako ve kterým by se mohl bavit se mnou o našich společnejch záležitostech, tak věnoval tý hře..tak jsem začala hrát taky*“ (Beáta) Společné hraní her v tomto případě funguje jako sblížující element. Hra partnerům často přináší témata k hovoru, „*Bavíme se o taktice, to bejvá třeba před spaním, nebo ráno..*
v koupelně, ve vlaku, když cestujem....je to nahodilé..ale bavíme se o tom hodně...Je lepší, když si o tom povídá se mnou, než když jako přes ICQ si povídá s někým cizím..no..[smích] (Beáta)

Pokud hrají partneři jeden společný herní projekt, vzájemně se motivují k hernímu úsilí a dělí se o povinnosti s tímto hraním spojené. Touto cestou se také mohou eliminovat konflikty plynoucí z jednostranného opomíjení partnera v důsledku hraní PC her. Informátoři, kteří mají tuto zkušenost hodnotí vztahy s partnery – hráči, jakožto nejvyrovnanější. „*Našla jsem si pak partnera a ten mě spíš naučil, jak si hru rozložit přes de tak, aby mi to nezabralo celej den.. takže tam to bylo takový nejharmoničtější no.*“ (Jana)

3.7. Finanční aspekty hraní počítačových her

Oslovení hráči, kteří nemají nebo v minulosti neměli finanční prostředky na zakoupení her legální cestou, se uchylují k jejich ilegálnímu stahování z internetu, nebo zapůjčování kopií na CD od přátel. „*Nelegální stahování... já s tímhle jako nákej*

problém nemám, co se týče stahování hudby her a filmů.. tak mám pocit, že se to moc přeceňuje to soukromý vlastnictví. (Beáta) Neochota hráčů investovat peníze do nových počítačových her může pramenit i z jejich nespokojenosti s kvalitou her samotných. „Nové hry mi přijdou drahý...přístupnější širší veřejnosti, což jde na úkor kvality..takže jakoby bych se asi nesebral a nešel bych do obchodu jako koupit hru za šestnáct stovek“ (Matouš)

Výjimku představují Jana s Vilmou a částečně i Milan, kteří do her pravidelně investují peníze. *„Vždycky jsem si kupovala.. mně to přijde prostě přirozený, buď se mi to líbí a někdo na tom nechal dva roky života, tak prostě proč bych si to nekoupila? (Jana) „Já si prostě nejdřív od někoho tu hru pučím a když se mi líbí, tak si jí stejně koupím“ (Vilma)*

Ilegálně pořizované hry ostatními hráči jsou většinou staršího data, neboť novinky jsou obtížněji sehnatelné. Většina oslovených hráčů kladně hodnotí možnost hraní online her pro jejich menší finanční náročnost i nároky na hardware počítače *„protože ta onlinovka právě mi vyhovuje v tom, že není tolik náročná na peníze a hardware“ (Hynek)*, do kterého v případě složitých offline her musí pravidelně investovat nemalé peníze.

Záliba v hraní počítačových her představuje i přesto pro některé hráče určité finanční zatížení. Hráči investují jednak do hardwarového vybavení: *„Tak jednou za dva roky investuju tak 10 – 15 000 Kč..nestíhají to ty programy, takže kvůli hrám“ (Hynek)*

Výjimku představují Jana s Vilmou, které do her pravidelně investují peníze. *„Vždycky jsem si kupovala.. mně to přijde prostě přirozený, buď se mi to líbí a někdo na tom nechal dva roky života, tak prostě proč bych si to nekoupila? (Jana)*

Tvůrci dnešních online her mimo jiné profitují z peněz, které jim hráči pomocí sms zasílají, aby si jejich prostřednictvím koupili herní žetony či herní peníze, za něž mohou kupovat potřebné herní suroviny. Někteří informátoři tímto způsobem utrácejí měsíčně až 800 Kč. Dalším možným důvodem proč tedy ve hře nadále setrvávají, může být výše finančního kapitálu, který pravidelně na tzv. herní „zlatky“ v počítačové hře utratí. *„Helé..v podstatě si tam můžeš i kupovat různé výhody a tak dále...jo? Takže si kupujeme zlatky, kerý ty benefity ve hře samozřejmě urychlou“ (Matouš)*

Sledují-li hráči novinky ve světě počítačových her, pak se zaměřují na nová pokračování svých oblíbených herních sérií a samostatných her. Dnes si již nekupují nebo neodebírají tištěné časopisy (SCORE, LEVEL, EXCALIBUR), tak jak dělávali v době puberty, nýbrž vyhledávají informace na internetových diskusních fórech s touto

tématikou. „Časopisy si nekupuju, to je úplná blbost..v Levelu, vezmou hru a oni si prostě vyberou nějakého šestnáctiletého pařana .. jakoby na ty jeho podmínky, to naroubujou..a výsledek je ten, že je to dobrá nebo špatná hra podle toho jak se mu to bude líbit.“ (Vilma)

3.8 Denní rytmus ve spojitosti s hraním

3.8.1. Hraní a studium

Většina oslovených hráčů nemá ve studiu na vysoké škole pevné curriculum. Pokud studium nevyžaduje účast na přednáškách, mohou se doma samostatně věnovat studiu, jelikož ještě nejsou nikde zaměstnáni na hlavní pracovní poměr.

V oblasti vysokoškolského studia hráči nereflektují výrazný negativní vliv, mající původ v jejich volnočasové zálibě. Hraním tedy neohrožují studijní výsledky. Studenti - informátoři mají všeobecně utříbené priority v tom smyslu, že dávají přednost úspěšnému dostudování. Všichni dotazovaní jsou více méně úspěšní studenti na vysokých školách. Problémy se studiem nemívali ani na střední škole.

Pokud přeci jen respondenti připouštějí, že někdy zanedbali studijní povinnosti, jednalo se jen o přechodnou záležitost. „*Je třeba když jsem se měla učit na hodně těžkou zkoušku, tak jsem si na ní vyhradila celý léto..a pak jsem to strávila tím, že jsem hrála Baldur's Gate* tak si říkám, no..to už je jako trošku problém jako...na zkoušku jsem po létě nešla, protože jsem se neučila.*“ (Beáta)

3.8.2. Počítačová hra a volný čas

Hraní počítačových her někteří hráči kladně hodnotí jakožto způsob, jakým mohou vhodně trávit přemíru volného času v dnešní společnosti „*Jde o velmi dobrý způsob jak pro volnou společnost zužitkovat volnej čas... prostě lidi v moderní společnosti mají hodně volného času a nějakým způsobem ho trávit musej a myslím, že není v lidskejch silách ho nějak právě využívat na 100 %. Celej den se učit, pracovat, něco tvořit*“ (Jana) Na druhou stranu, řada oslovených hráčů online i offline her zastávají názor, že hraní her obecně ubírá velké množství času, jež by mohli využít

* Baldur's Gate je série počítačových RPG her, vsazena do prostředí Forgotten Realms světa Dungeons & Dragons. PPG firmy Bioware, 1999

jinak, přičemž nahlíží na hraní jako na ztrátu času. „*No je to šíleněj...šíleněj nepředstavitelnej žrout času no*“ (Matouš)

3.8.3. Organizace času – změna denního režimu v důsledku hraní

Hraní počítačových her různou měrou zasahuje do denního režimu oslovených. Odlišná míra této intenzity opět závisí na žánru her, jimž se hráči věnují. Jsou-li informátoři zaměřeni na single offline hry, hrají obvykle ve večerních hodinách, pokud mají volný čas a nemusí plnit jiné povinnosti. Jejich denní režim přizpůsobují hrám v závislosti na míře, do jaké je hra pohltí. „*Typickej den, když byla závislost. Tak prostě ráno to zapneš a jedeš dokavad' to třeba nevyřešíš. Nebo nějakou tu problémovou situaci a pak když už je to v pohodě tak jdeš ven a není to taková zas jako těžká závislost*“ (Otakar) Extrémní příklad podává Milan, který hrál nejintenzivněji za dob studií na gymnáziu. Hraní věnoval veškerý volný čas, který mu zbyl mimo školu tj. až 12 hodin denně. „*Ve dvě odpoledne jsme vždycky přišli ke mně, později rodiče byli vedle v pokoji..to jsme hráli od dvou třeba do půl jedný do noci..celou dobu..jsme hráli a neměli jsme poněti vůbec jestli je zima nebo jaro*“ (Milan)

Zcela jinak vidí časovou náročnost hraní hráči online her. Tito hráči si většinou uvědomují, že u her tráví enormní množství času. „*Popravdě co vidím, jakej je to časovej žrout..*“ (Jana) Z hlediska frekvence a délky hraní se informátoři, kteří se věnují online hře všeobecně více rozmlouvají o ztrátě času. Hra je velmi časově zaměstnává, mnohem více, než jak je tomu u hráčů single offline her. „*Když člověk hraje normálně na počítači, tak to může kdykoli vypnout...přestat hru hrát a tak dále...páč bych měl pocit, že jsem zbytečně hrál osm měsíců a navíc do toho cpal peníze...u těch online her samozřejmě jako ta možnost je taky..[smích]..alé na druhou stranu, prostě jakoby se člověk v tý daný hře pravděpodobně nemůže vrátit. Pak už to prostě nechce přestat hrát, jako že by bylo osm měsíců jako zbytečně vohranejch..*“ (Matouš) Online hry totiž stále běží v reálném čase a nelze je zastavit. „*Nejde to zastavit..a musíš si nějak zorganizovat život nebo tu hru a taky zajistit to, aby ti to ten život neruinovalo, protože u toho můžeš polovinu dne sedět..*“ (Jana)

Oslovení hráči web-based budovatelských strategií jsou nuceni organizovat si čas tak, aby měli dostatek času vykonat vše, co je ve hře potřebné pro jejich herní

postup či úspěch. V případě hry *Travian*, kterou hraje více oslovených informátorů platí, že aby byl hráč úspěšný, měl by hru kontrolovat minimálně jednou za hodinu. Hráči mají pocit, že je tento způsob hraní mentálně zaměstnává po celý den, neboť se musí hře věnovat v krátkých časových intervalech. *„Klikneš a můžeš třeba kliknout až za dalších deset minut..nebo 15 minut..tak v podstatě těch 10 minut, nebo těch 15 minut neboli ta půlhodina.. je relativně v podstatě jakoby mrtvej čas jo...Jako jo stihneš za tu domu umejt nádobí...ale jako prostě u toho tam sedíš a civíš tam, prostě zrovna tam u toho Traviana ..nebo jako na YouTube. A tím pádem všechen ten čas kolem toho, je prostě vyčerpanej jo?“* (Matouš) Když mají hráči možnost, nechávají zapnutý počítač se zobrazenou hrou celý den. Tito hráči mnohem více pocítují, že přizpůsobují svůj denní režim hraní. Zaznamenávají ve svém životě ustálené proměny v denním režimu v důsledku hraní online hry. Protože hráči nemusí docházet každý den ráno do zaměstnání, ani na školní přednášky, obvykle hrají do pokročilých nočních hodin a ráno si déle přispí. Hráči online i offline her se obecně shodují, že nejvhodnější dobou pro hraní her bývají večery.

3.8.4. Počítačová online hra jako stabilizační prvek v denním rytmu hráčů

V životě hráčů, může MMO hra paradoxně představovat stabilizační prvek, v tom smyslu, že hráči udává pevný bod, od něhož se odvíjí celková struktura a denní pracovní náplň. Hra poskytuje hráči pocit jistoty, jak podává Jana, která ve své zálibě spatřuje víc, než jen hraní. Uklidňuje jí jistota, že ráno vstane, zapne počítač a bude se moci věnovat povinnostem spojeným s hrou. Ke hře přistupuje jakožto k zaměstnání a svou funkci herní diplomatky přirovnává k „simulátoru manažerských postů.“ *„Prostě nejde si vzít dovolenou na měsíc, ale jinak je to stabilizační prvek no..Já jsem se s tím naučila žít.“* (Jana)

3.8.5. Hraní jak oběť

Hraní je nutno přinášet oběti. Hráči online budovatelské strategie jsou ochotní vstávat kvůli počítačové hře i uprostřed noci. Ve hře je nutné pravidelně navštěvovat herní účet a aktualizovat jeho stav. *„V on-line hře jako je Travian umírají vojáci, pokud se v určitou dobu někde neklikne...takže to pak vede k takovej m hrozně trapnejm situacím jakože si musíme nařizovat budíka v noci, nebo když jdeme spát tak ta musíme*

nějak hrozně složitě porozesílat obilí, abychom se mohli vůbec jít na šest hodin vyspat [smích] a je to hrozně omezující..ráno ještě dřív než si nandám brýle, už šmátrám rukou k počítači, abych ho zapla“ (Beáta)

Pokud se chtějí hráči tohoto herního žánru vzdálit na místo, odkud nebudou mít přístup na internet, běžně žádají často prostřednictvím telefonního hovoru své známé a kamarády, zda by je v době nepřítomnosti, ať již mluvíme o dvou hodinách či týdenní dovolené, mohli na herním online serverem zastoupit a spravovat jejich herní účet. „Musíš pořád votravovat kamarády, aby se ti starali o ty vesnice...že prostě jedeš na dovolenou, tak jim řekneš: „Hele tohle musí bejt se na to dívat“ (Otakar) Hra je pro tyto hráče svazující, ale v technologickém smyslu, neboť kdyby měli notebook s online připojením, nemuseli by shánět výpomoc u známých a problém by tak efektivně vyřešili. „A začíná tě to prudit...kdybych měl notebook, tak myslím, že to nevomezuje vůbec..protože bysme se tady třeba mohli bavit, já bych vodkliknul 3 barvy [tři herní suroviny] prostě a bylo by vystaráno.“ (Matouš)

Souběžně s touto skutečností hráči reflektují určitou míru stresu, který pocítují, když nemají přehled o tom, co se odehrává na jejich herním účtu. „Minulej tejden jsme chtěli jet na víkend pryč, tak jsme skoro nemohli odjet..protože jsme nemohli sehnat zástup..je to takový..jako my bysme asi odjeli, asi určitě, ale byli bysme strašně vystresovaný z toho, co se tam děje za hrůzy! Ale to je vždycky, že když chci někam odejít. (Beáta)

Pokud se hře věnují partneři společně, mají výhodu v tom smyslu, že se v kontrole hry mohou přes den střídat. Někteří hráči tento problém řeší tím způsobem, že mají online hru otevřenou na obrazovce monitoru po celý den doma i v práci, jsou dle svých slov klidnější. Uklidňuje je pocit, že mají „situaci více pod kontrolou“ (Beáta)

Navzdory těmto skutečnostem si oslovení hráči udržují od hraní jakýsi odstup. Jsou schopni rozlišit, kdy počítačové hry zasahují do reálného života ve velké míře. Nepovažují se v tomto směru za hráče, kteří by hrát naprosto propadli. „Poznali jsme hrozně lidí, třeba na tom Travianu..že to u nich úplně přerostlo do jejich reálného života..berou to vopravdu vážně, neoddělujou realitu a hru..a to je pak jako hroznej problém..jakože zažili jsme případ hráče..kerej si koupil tři nový počítače, aby mohl mít šest účtů..a to už je vopravdu, to už je blázen!“ (Beáta)

Někteří hráči občas skutečně sní o tom, že by neměli v současnosti tolik povinností, kolik mají a mohli jen hrát své oblíbené hry. „Můj ideální den, pokud by šlo

o hraní, by byl, kdybych měl aspoň týden volna úplně ode všeho a na tejdén se někde zavřít vytáhnout starej počítač, nahrát nějakou staříčkou hru a pořádně se do ní ponořit“ (Milan)

4. FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ ODLIŠNÝ VLIV POČÍTAČOVÝCH HER NA ŽIVOTY HRÁČŮ

Faktory které různě ovlivňují dopady hraní na životy hráčů lze rozdělit do několika specifických kategorií.

4.1 Hraní online her versus hraní offline her

První z významných faktorů, jež odlišným způsobem ovlivňuje samotné působení počítačových her na životy hráčů je skutečnost, zda se hráč spíše věnuje online hře/hrám či offline hře/hrám.

Nelze s naprostou jistotou říci, zda hráči online počítačových her tráví u počítače více času než ti, kteří se zaměřují na single offline počítačové hry. Je však jisté, že MMO počítačové hry nesrovnatelně více strukturují a organizují denní rytmus hráčů. *„Vypadá to asi tak, že ráno vstaneme, zapneme počítač, to je asi tak první věc co uděláme, a pak je to zapnutý vlastně celej den, s tím, že my u toho nejsme pořád, ale víceméně je to hodně času, ale tak třeba šest hodin čistýho času jsme u toho určitě, každej den...Naše víkendy..vypadají tak, že jsme hodně na Travinu, ale my se snažíme..si dělat víkendy i tak, že právě na Travianu nejsme..Takže my když si chceme udělat vopravdu hezkej den, tak si zařídíme, abychom tak pět hodin nemuseli zapínat počítač. Největší radost máme, když jdeme někam ven.“ (Beáta)*

Zásadní rozdíl spočívá v časovém rozložení hraní během dne. Hráči single offline her hrají obvykle ve večerních hodinách, přičemž můžou hraní prodloužit až do noci. Offline hry mají dle informátorů onu výhodu, že je mohou kdykoli přestat hrát, uložit nebo začít hrát od začátku. Mohou si hru zahrát kdykoli, když mají chuť, když mají čas, když nemají žádné jiné povinnosti. Řada hráčů single offline her uvádí, že

začínají hrát večer, když přijdou ze školy či z práce, neboť si chtějí odpočinout od celodenního shonu.

Hráči online her reflektují hraní zcela odlišným způsobem, neboť online hra stále běží v reálném čase. Od okamžiku, kdy si hráč zřídí hrací účet na příslušném online serveru, stává se součástí hry, žijící vlastním životem, dokud některá z herních aliancí nesplní herní poslání – úkol. V oblíbené MMO hře *Travian* soutěží herní aliance o co nejrychlejší vybudování tzv. „Divu světa“ - bájněho města. Ve chvíli kdy se některé aliance povede město vystavět, hra na internetovém serveru končí. „*A na to už se moc těšíme..protože je to pro nás hrozně svazující ta hra*“ (Beáta). Hráči MMO her navštěvují herní prostředí v průběhu celého dne. V porovnání s hráči offline her jsou hrou mnohem více rozptylováni od ostatních činností, neboť jsou pro vlastní herní úspěch nuceni stav hry kontrolovat v krátkých časových intervalech kontrolovat.

4.2 Typ herního žánru, jemuž se hráč věnuje

Druhý významný faktor úzce souvisí s prvně jmenovaným. Především je třeba jasně rozlišit single-online her, MMO her a offline her, jejichž hraní má různé dopady na životy hráčů. Tyto velké skupiny her se vzájemně liší povahou své časové struktury, neboť některé hry „žijí vlastním životem,“ stále plynou a některé hráči dohrají v průběhu jednoho večera, mohou je uložit apod. Pod takto typologicky vymezené skupiny spadají různorodé herní žánry, kterým se jednotliví hráči věnují. Tyto žánry třídí rozličné schopnosti a dovednosti v závislosti na charakteru hry samotné. Některé počítačové hry mohou hráče ovlivňovat spíše z psychologického hlediska. Dalším typem her si hráči mohou zdokonalit své reflexy a postřeh. Zcela jiný druh her rozvíjí hráčovy sociální dovednosti, jakými jsou komunikace či umění kompromisů.

Pokud bude hráč hrát zejména sportovní, plošinové hry, spadající víceméně do kategorie offline her, bude se potýkat z výše jmenovanými vlivy, které jsou specifické právě pro hraní offline. Analogicky pak lze hovořit o některých budovatelských strategiích, 3D střílečkách aj., spadajících do kategorie online počítačových her, jež specifickým způsobem strukturují hráčův život.

U vlivu herního žánru na život hráče rovněž záleží na hledisku, co hraní dané hry hráči vlastně přináší. Hry mohou hráče naplňovat klidem, přinášet jim adrenalin či

v nich vzbuzovat vztek. Hráči mohou chtít hrát čistě jen pro potěšení z nové hráčské identity, pokud se ve hře vžívají do rolí fantaskních postav. „*Bavilo mě vždycky, když ta postavička měla nějaký styl, kterej mi byl sympatickej třeba ve hře Baldur's Gate jsem měl takovýho pašáka, kerej byl jako zlej [smích] a měl jako namluvenej takovej hlas a byl kombinací zloděje a čaroděje..ale vlastně se vždycky k někomu zezadu přiblížil a měl takovou ještě drsnějšou zbraň ..a pravil Scream scream..for mercy!!!...Nebyl to hromotluk, ani nějaký tůňák jakoby.*“ (Matouš)

4.3 Student mající pevné studijní curriculum x Studentnemající pevné curriculum

Ve frekvenci a celkové době hraní počítačových her se významným způsobem odráží skutečnost, zda má hráč jakožto student vysoké školy pevné curriculum či nikoli. V případě, že se hráč – student musí denně účastnit školních výukových kurzů a přednášek, nemá příležitost trávit tuto dobu aktivní hrou na počítači. Zpravidla pak hraje ve večerních hodinách. Mnozí hráči, pokud se však věnují online hrám, navštěvují herní servery i ve škole o pauzách mezi přednáškami. „*Vodskočím si, třeba když je pauza ve škole, do nějaký počítačový učebny....vyřídít to nejpotřebnější a lidi [spoluhráči] si pak zvyknou, že když potřebujou něco....tak večer.*“ (Jana)

Pokud má student naopak možnost vlastního samostudia či volnější zkouškové období a nemusí denně dojíždět do školy nebo do zaměstnání, má obvykle po celý den přístup na počítač s internetovým připojením a nezřídka se tento typ hráče věnuje právě MMO počítačové hře. „*Kolem devátý vstanu..zapnu počítač, vezmu si k tomu pořádnou sklenici vody, vyřídím ty ranní záležitosti..to je takový soubor ranních záležitostí, který je potřeba vyřídít, to trvá asi tak půl hodiny, pak si jdu uvařit čaj nebo udělám snídani, nasnídám se, dořeším ten zbytek..a nějakou užitečnou práci začínám dělat kolem 2 - 3tí odpoledne..do nějakých sedmi, osmi to záleží na tom, jaká je situace..jestli je další den zkouška, tak třeba i do půlnoci..a pak už se ten večer nese v duchu nějakýho klábosení..nebo tak..*“ (Jana)

4.4 Gender

Z hlediska hledání odlišných faktorů působících různorodě na vliv počítačových her, není gender příliš významný. Rozdělení na muže – hráče a ženy - hráčky má v dopadech hraní na životy hráčů jen nepatrný vliv. Lze se však domnívat, že mužů – hráčů je podstatě více než žen – hráček, které navíc začínají hrát počítačové hry spíše až v dospělosti. Velmi často bývají k hraní přivedeny svými partnery. Poměr mužů - hráčů a žen – hráček byl v rámci mého výzkumu 6:3. Dvě oslovené ženy, Vilma a Beáta byly hraním her ovlivněny až v pozdním věku svými partnery, kteří již tou dobou sami hráli. Jana hraje počítačové hry od dětství. Je pravděpodobné, že ti, kteří přivedou partnery k hraní počítačových her jsou spíše muži.

4.5 Hráč hraje již od dětství x Hráč začal s hraním počítačových her až v dospělosti

Mnou oslovení hráči, kteří začali hrát počítačové hry jako malé děti se považují za první generaci, která začala s hraním počítačových her: *“My jsme taková generace, která vlastně od šesti let, měla tu možnost prostě hrát ..takový ty jednoduché hry..co byly na začátku“* (Matouš) Během let, kdy tito hráči dospívali si vyzkoušeli celou řadu herních žánrů. Tito informátoři se shodují v názoru, že v období puberty hráli mnohem více než jak je tomu dnes. V období dospívání připouští zvýšenou frekvenci hraní, větší psychickou závislost na hrách, přičemž si uvědomují dvě základní proměny, které v průběhu jejich života postupně nastaly. Jednak již nemají tolik volného času, který by si mohli dovolit trávit hraním her. Jednak někteří hráči pociťují, že se jim snížilo, dle jejich slov, „libido k hraní“. Tito hráči mají dnes odlišnější priority, cíleně si vymezují čas i na jiné povinnosti a záliby, než je hraní her.

Společným znakem těchto hráčů je, že s nostalgií vzpomínají na své oblíbené hry, jež hrávali v dětství. *Mám starou hru jako já 25 let..je to plošinovka..panáček tam skáče a sbírá předměty..to by žádnýmu hráči dneska nic neřeklo..ale já jsem to hrál ve druhý třídě na základní škole. Na gumácích - ZX Spectrech....staříček počítač..to je dneska už muzejní kousek. Ale ta hra byla dokonale vyvážená, hratelnost, chytlavost..nebyla rozvláčná zbytečně.“* (Milan) Hynek si dokonce na chatě sestavil starý počítač, na němž hraje jak sám říká *„staré vykopávky prže se na tom ty novější hry nespustí..jo? Je to návrat do dětství.. [smích] (Hynek)“*

Velmi častým jevem u těchto hráčů je negativní přístup k nejnovějším hrám. „Obzvláště u RPGček...klesla výrazně obtížnost tý hry a je to nuda, takže se člověk může koukat na líbivý obrázky, ale to je tak všechno co může. To je všeobecný trend! Dřív se ty hry dělaly pro úzkou skupinu lidí, který to hrály na tom koberci v obýváku [hráli stolní RPH hry na hrdiny]..Byla to taky výzva jo? Ale dneska je to masová produkce, už to nepišou 3-4 lidi..píše to celej tým a potřebujou vydělat a no a jedinej způsob jak to udělat tak..zprístupnit to co nejširšímu okruhu lidí. Aby to mohli hrát i kluci z šestý třídy no..aby všemu rozuměli. (Jana)

Druhou skupinou této kategorie jsou hráči, kteří začali hrát hry až v dospělosti, nejčastěji ovlivnění přáteli, nebo partnerem. Jedná se především o ženy, které v mém výzkumu zastupují Beáta s Vilmou. „K hraní jsem se dostala přes svého současného přítele, to bylo vlastně v době kdy mi on šel zapojovat počítač, tak mi počítač zapojil..pak u mě začal hned bydlet přistěhoval si svůj počítač..ukázal mi kouzlo hraní her a já jsem začala hrát hry“ (Vilma) Beáta s Vilmou vnímají hraní her opět odlišným způsobem, než ti hráči, kteří hráli již v dětství. Tyto hráčky se též věnují rozdílným typům i žánrům her. Vilmě přináší závodní hry spíše uspokojení z adrenalinu plynoucího z rychlé jízdy autem či na motorce. Beáta vnímá hraní spíše jako společný zájem, který sdílí se svým partnerem a který je vzájemně sblížuje.

4.6 Hráčova rodina je hraní spíše pozitivně nakloněna x Rodina není v problematice PC her nijak angažována, či zaujímá negativní stanovisko

Lišícím se faktorem, působícím na vliv hraní počítačových her může být i rozdílný přístup rodiny hráče k jeho zálibě. Někteří rodiče těchto hráčů sami přivedli své děti k hraní počítačových her, neboť jim kdysi zakoupili první počítač. Touto cestou tak mohli nepřímo ovlivnit budoucí zájmy svého dítěte. Někteří hráči si první počítačové hry natolik oblíbili, že u hraní setrvali a hrají dodnes. V některých rodinách hráčů si hraní oblíbil další člen rodiny a tím došlo k dalšímu propojení zájmů a osobnímu sblížení skrz počítačovou hru. Rodiče těchto hráčů byli častěji ochotní k podpoře jejich záliby tím, že jim předplatily odebírání časopisů s herní tematikou, či finančně přispívali na koupi nových počítačových her.

Rodiny hráčů, kteří začali hrát až v dospělosti na druhou stranu zaujímají ve vztahu k hrám spíše neutrální až negativní stanovisko.

4.7 Hráč hraje PC hry společně se svým partnerem x Hráčův partner nehraje PC hry

Odlišné dopady na partnerský vztah mívá skutečnost, zda ve vztahu hrají oba partneři či pouze jeden z nich. U párů, které se společně věnují počítačovým hrám, funguje hraní jakožto sblížující faktor. Společně hrající pár může PC hru pokládat za společný projekt a vzájemně se motivovat v pokračování pokud se jedná o dlouhotrvající MMO hru. Partneři se v hraní hry vzájemně doplňují. PC hra jim stejným způsobem strukturuje volný čas a můžou tak vycházet ze stejných časových možností. Na druhou stranu tam, kde v partnerských vztazích, hraje pouze jeden z partnerů mohou vznikat konflikty, neboť se nehrající partner může cítit ostrčen. Partner který naopak hraje, se často setkává nepochopením ze strany partnera. Vznikají zde konflikty spojené s odlišným časovým harmonogramem a upřednostňováním jiných priorit. *„Kvůli hraní..jsem zažil spíš teda jako negativní poznámky,.. že bych se moh věnovat jí, partnerce..jo? Ee jinak moc ne..snažil jsem se věnovat tý holce, než tomu hraní, i když se to samozřejmě nedařilo..kolidovalo to trochu...ta holčina u mě byla většinou přes víkend, takže jsem se o víkendu snažil věnovat jí a přes týden jsem si teda hrál po večerech..jo?Myslím si, že spíš měla pravdu jako, že jsem se vobčas jako mohl věnovat jí..“ (Marek)*

4.8 Hráči - partneři hrají hry a žijí společně v jedné domácnosti x Hráč a jeho nehrající partner žijí společně v jedné domácnosti x Hráč a jeho nehrající partner spolu nesdílí domácnost

Skutečnost, že partneři - hráči žijí v jedné domácnosti, jejich zálibu v hraní počítačových her ještě více prohlubuje. Partneři hráči si navyknou na určitý denní režim spojený s hraním a naučí se předcházet možným konfliktům, plynoucích z případného opomíjení některých jiných povinností na úkor hraní PC her. *„Jsme v tom oba [partneři společně hrají jeden dlouhodobý herní projekt], nikdy bych Matoušovi neudělala to, že bych přestala hrát a nechala bych ho v tý hře samotného no..to by byl trošičku podraz ode mě“ (Beáta)*

Partneři, z nichž jeden hraje hry a druhý nikoli vnímají společné soužití docela odlišně. V jejich vztahu bývá často skrytý konflikt, pramenící z rozdílných priorit partnerů. Partner – hráč si chrání část svého času pro hraní PC her. Často se ale stává, že

hraním ukrájuje i z času, jež by mohl trávit partnerem. Partner, který hry nehraje se následkem toho cítí přehlížen. Přes jmenované konflikty jsou však i tyto páry nalézat kompromisy. „Dřív jsem se asi choval trošku neurvale, hrál jsem kdy jsem chtěl, ale teď už takový nebudu, ta moje nová přítelkyně je fakt hodná holka..a jako hrát v kuse..před ní, když je u mě doma..to nemůžeš, že jo..[smích] to může být jenom, když je doma maminka“ (Otakar)

V rámci mé práce jsem se pokusila na příkladech ukázat, jaké oblasti života hráčů mohou být ovlivněny hraním počítačových her. Závěrem představuji dva nejnápadnější modely hráčů, jež vzešly z kombinace faktorů, spojených s různými vlivy na oblasti, v nichž se vliv hraní počítačových her projevil. Vybrané modely zastupují hráče, kteří se věnují spíše online či naopak offline počítačovým hrám.

Model hráče č. 1

Jedná se o hráče, který aktivně hraje počítačové hry již od útlého dětství. V průběhu let si zahrál řadu rozličných herních žánrů, avšak v současnosti se věnuje zejména web-based počítačové hře/hrám, neboť mu na zbylé offline hry již nezbývá čas. Jednak hráči s postupujícím věkem přibývá jiných povinností, jednak je online hra ze své povahy časově mnohem náročnější, než offline hra. Hráč při výběru herního žánru a typu online hry upřednostnil nové možnosti hraní na internetu, které dnešní počítačová technologie umožňuje a rozvíjí tak interakci s ostatními hráči. Takovému hráči ovlivňuje hraní počítačových her životy v největší míře. Hraní prostupuje mnoha úrovněmi jeho života, ať již mluvíme o hráčově osobním, rodinném a partnerském životě, finanční situaci, sociálním životě v širším významu a mnoha dalších oblastech.

Model hráče č. 2

Druhý výrazný model hráče se zaměřuje výhradně na offline hry. Hraní počítačových her si mohl oblíbit teprve v dospělosti. Počítačové hry vnímá jako prostředek k občasnému rozptýlení, nikoli však pravidelnému. Hráč hraje pouze tehdy, pokud má na hraní volný čas a chce si mentálně odpočinout. Hraní tomuto hráči nijak výrazně nestrukturuje den a jednotlivých oblastí jeho života se dotýká pouze sporadicky.

Použitá literatura

- Bitrich T., Jak citovat. Biograf č. 27, 2002, str. 91-104
- Bittnerová D., Dětská hra a etnologie. Pedagogika roč. 51, č. 4, 2001, s. 514-524
- Caillois R., Hry a lidé. Nakladatelství studia Ypsilon, Praha, 1998, s. 32
- Chenail R. J., Jak srovnat kvalitativní výzkum do latě. Biograf č. 15-16, 1998, s. 29-37
- Crawford G., Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games) <http://underthemask.wdfiles.com/local--files/key-note/Garry%20Crawford.doc>, datum citace: 15. 11. 2009
- Crawford. Ch., The Art of Computer Game Design (chapter. A Taxonomy of Computer Games), USA, 1982
- Disman M., Jak se vyrábí sociologická znalost? Univerzita Karlova v Praze : Karolinum, Praha, 2002, str. 282-319
- Fine, Gary Allan: Shared Fantasy. Tole Playing Games as Social Worlds, Chicago_ The university od Chisago Press. 1983.
- Hendl J., Kvalitativní výzkum, Základní metody a aplikace. Vyd.1. - Praha : Portál, 2005, s. 49-56, 137- 138, 147-148, 166-174
- Chenail R. J., Jak srovnat kvalitativní výzkum do latě. Biograf č. 15-16, 1998, s. 29-37
- Konopásek Z., Co si počít s počítačem v kvalitativním výzkumu., časopis Biograf, č.12, 1997
- Nešpor K., Návykové chování a závislost. Portál s.r.o., Praha, 2000, s. 34-36
- Neuman W. L., Social Research Methods, 2003, s. 388-389, 396-399
- Paul Gee J., What video games have to teach us about learning and literacy, ACM N New York, NY, USA, 2003
- Raessens J., Goldstein J., Handbook of Computer Games Studies , The MIT Press, Cambridge, 2005 s. 97 - 399
- Rollings, Andrew; Ernest Adams (2006). Fundamentals of Game Design. Prentice Hall
- Sak P., Saková K., Mládež na křižovatce. Svoboda Servis, Praha, 2004, s. 183-203
- Sak P., Saková K., „Počítačová gramotnost a způsoby jejího získávání“ <http://www.lupa.cz/clanky/pocitacova-gramotnost-zpusoby-ziskavani/> – 28. 11. 2006 6:30 datum citace: 8.6.2008
- Silverman D., Ako robiť kvalitativny výzkum David Silverman Vydavateľstvo: Ikar - Pegas, 2005
- Vaculík M., Elektronické hry, sebepojetí, sociální dovednosti a sociální interakce; Přehled výzkumných studií zaměřených na sociální dovednosti a interakce. Zprávy - Psychologický ústav AV ČR roč. 6, č. 1, 2000
- Vaculík M., „Ve světě počítačových her“ <http://www.rodina.cz/clanek2564.htm> / - 19.6.2002 datum citace: 15.6.2008
- Vaculík M., Elektronické hry, sebepojetí, sociální dovednosti a sociální interakce; Přehled výzkumných studií zaměřených na sociální dovednosti a interakce. Zprávy - Psychologický ústav AV ČR roč. 6, č. 1, 2000

Seznam příloh

Příloha I. Scénář polostrukturovaného rozhovoru, rozdělený do pěti okruhových témat

Příloha II. Kódovací kniha sloužící ke kódování transkript

Přílohy

Příloha I.

Scénář polostrukturovaného rozhovoru, rozdělený do pěti okruhových témat:

Co chci zjistit: Zaměřím se na vliv hraní počítačových her na životy studentů vysokých škol. Cílem mého zkoumání bude utvořit si ucelenou představu o tom, jakým způsobem ovlivňuje hraní počítačových her životy těchto mladých lidí.

1) Jakým způsobem se hraní her promítá do každodenního života těchto osob - např. do denního režimu, trávení volného času aj. 2) Jak hraní her ovlivňuje jejich vztahy s okolím (v rodině, v partnerství, v přátelských vztazích s vrstevníky, v zaměstnání?)

Všechny účastníky výzkumu nejprve seznámím:

■ s tématem: Počítačové hry v kultuře mládeže - *Jakým způsobem může hraní počítačových her ovlivňovat životy vysokoškolských studentů? Přičemž já nepovažuji hraní počítačových her jako něco negativního. Zajímá mě úplně všechno, neexistuje správná ani špatná odpověď. Zajímá mě tvoje hlediska na položené otázky.*

■ s povahou výzkumu:

- kvalitativní výzkum ve skupině aktivních hráčů – vysokoškoláků.

- rozhovor bude trvat až 2 hodiny i více.

- rozhovor je nutný nahrávat vzhledem k pozdějšímu zpracování a pozeptám se na jeho souhlas případné námitky.

■ za jakým účelem je prováděn a jak bude naloženo s poskytnutými daty:

- výzkum v rámci bakalářské práce na FHS UK

- veškerá data budou uložena v soukromém archivu výzkumníka

- data nebudou poskytována třetí osobě

- dodržíím anonymitu lidí, citované výpovědi nebudou spojovány v textu s vlastními jmény

■ spustím diktafon

Skladbu otázek v rozhovoru rozdělím do pěti okruhových témat:

1) Hraní her jako takových

Jak jsi se vlastně k hraní dostal/a? Kdy to bylo? Od kdy hraješ? *Jaký by první impuls..?*

Oblíbil jsi si to hned?

Co na tom bylo tak zvláštního?

Co hraješ? Jaké hry? Měnilo se to nějak? Mělo to nějaký vývoj? A proč se to měnilo?

Tvůj vkus ve výběru her se nějakým způsobem měnil? Nebo jsi jen vždy hrál ty a ty / tu a tu hru?
 A jak to, že jsi u ní zůstal? / Proč myslíš, že jsi odešel od těch minulých?
 No a kdybys měl třeba porovnat ty staré hry s novými? Co se týče nejen pokroku..kterých si ceníš více?
 Čeho si více považuješ více online her..nebo počítačových klasik.? Jaký z nich máš pocit?
 Jaký máš vztah k moderním vymakaným hrám?
 Hrál jsi doposud i hry obyčejné stolní? Jako je např. karetní hra Magic, nebo Dračí doupě?
 Sleduješ novinky, trendy?
 Proč je nesleduješ?
 Kde je když tak sleduješ? (Kupoval jsi si Score či časopisy jemu podobné? Co třeba nějaké internetové diskuse?)
 Jak je to se získáváním nových her? (dřív než-li jsi hrál on-line hru?)
 Investuješ do nových her pravidelně peníze?
 Dle čeho si vybíráš nové hry?
 Kde nejčastěji hraješ?
 Jak často hraješ?
 A přibližně jak dlouho například?
 Kdyby tomu čas dovolil, hrál bys i více - popřípadě co ti v tom brání?
 Co ti hraní přináší? Takhle mě by třeba zajímalo, jak se cítíš, když zasedneš a hraješ.
 Jak moc je pro tebe v životě hraní důležité a proč?
 Je něco, co svojí zálibě obětuješ?
A jak to třeba bylo na začátku vejšky, střední a základce?
 Jaké důvody tě vedou ke hraní?
 Co je pro tebe hraní? (je to zábava?) Co by to ještě pro tebe mohlo být?
 Jak to hraní ovlivňuje tvůj život: promítá se hraní např. do vylepování plakátů po pokoji, zakoupení super výkonného počítače..módy..různě...
A v minulosti jak tomu bylo?
 Pocítil jsi někdy, že hraní má dopad na tvůj organismus? (že jsi se třeba přistihl, že jsi nervozní, nebo, že nemůžeš spát apod.?)
 Jaké klady má podle tebe hraní?
 Jaké zápory má podle tebe hraní?
 Pocítil jsi tyto klady a zápory osobně?
 Měl jsi takový pocit vždycky?
 Pocítil jsi někdy když jsi šel hrát ty hry,..chtěl jsi někam utéct? .(např - popostrčení..jestli jsi někdy utíkal z reálného života..?)
 Kdy jsi se uchyloval ke hraní?
 Jaké to mohly být situace, měl jsi to nějak specifické?

2) Denní režim ve spojitosti s hrami

Jak vypadá tvůj typický pracovní, školní den?
 Od probuzení..až po usnutí..
 A volný den ?
 Od probuzení..až po usnutí..
 Jak bys představoval svůj ideální den?
 Věnuješ se hrám i když zrovna nehraješ?
 Přemýšlíš o nich, něco sháníš..jestli na ně myslíš, když nehraješ.
 Jak to vypadá?

3) Přátelé a trávení volného času

Čemu se rád věnuješ ve volném čase?
 Kolik času jimi trávíš (aktivitami) ?
 Co tě na tom baví?
 Když to srovnáš s hrami? Mají něco společného? V čem je to jiné?
 Měnily se nějakým způsobem jak šel čas, či poté co jsi začal hrát počítačové hry?
 Jak často se vídáš se svými přáteli?
 Diskutuješ s nimi také o počítačových hrách?
 Když si třeba ve hře nevíš/ nevěděl rady, řešil jsi to s ostatními hráči? Jak to probíhalo?
 O čem společně diskutujete?

Znáš se osobně s lidmi se kterými hraješ?
Máš mezi nimi přátele?
A jak často se s nimi stýkáš? (nějaké klanové sešlosti?)
Více se setkáš s lidmi, kteří hrají či kteří nehrají? A proč?
A více jsi si rozuměl s lidmi kteří. sdíleli nadšení..nebo nesdíleli nadšení?
Hráli jste spolu nebo ještě hrajete? Třeba on-line hry? Někjaký sešlosti? Třeba u někoho doma?
1.
Stalo se ti někdy, že jsi v době, kdy jsi zrovna nejvíce pařil odmítal schůzky nebo jiné činnosti?

4) Studium a zaměstnání

Co studuješ? Baví tě to? Jakým způsobem jsi zaměřený?
Je pro tebe školní vzdělání důležité? Proč?
Jak se ti studium daří skloubit s volnočasovými aktivitami?
Věnuje se respondent studiu podle svých představ? Máš pocit, že ti studium nějak koliduje?
spolužáci?

Co

Máš ve škole nějakého parťáka, pařmena?
Scházíte se občas?
Za jakým účelem?

5) Rodina a partnerské vztahy

Žiješ s rodiči doma, nebo jsi se již osamostatnil? Máš sourozence?
Jak jsi prožil pubertu?
U počítače?
Co tomu rodina říká, tvému hraní?
Podporovala to?
Začalo to také někoho z rodiny bavit?
Hrál, hraje s tebou?
Debatíte o tom?
Mělo například hraní dopad na soužití se sourozencem v jednom pokoji?
Máš ve svém okolí někoho ze straší generace, kdo paří a nemůže si to vynachválit?
I třeba nějaké konflikty? Třeba na střední? Viz ty furt paříš..a vůbec se neučíš? Co jsi tomu říkal? Jaké jsi vyvodil závěry? Jak to celé dopadlo?
Nikdy se ti třeba nestalo..že jsi si řekl tak a teď jsem to s tím hraním přehnal, teď jde do tuhého..
Jsou nějaké výhody případného osamostatnění v souvislosti s hraním.
Jsou nějaké nevýhody případného osamostatnění v souvislosti s hraním?
Když hraješ to RPGčko...dejme tomu on-line hru..toužíš se do nějaké postavy stylizovat? Vybíráš si konkrétně nějakou postavu? A proč? Co se ti na ní líbí? Proč jsi jí vybíráš? Cítíš, že máte něco společného? Pokud hraješ budovatelskou strategii, jaký pocit ti to přináší? Pokud střílečku?
Máš v současné době partnerský vztah?
A jak se partner tváří na tvou zálibu?
Co tomu říká?
Měli jste kvůli hraní rozmíšky? Konflikty?
A když ano, co děláš pro to, aby to nekolidovalo, jestli to koliduje?
Jak si podle tebe stojíš co do investic časových ve vztahu?
Je to podle tebe v rovnováze?
Na to samé se ptej i do minulosti!!!
Pokud nemáš partnera: Tak se ptej do minulosti na výše popsané.
A do budoucnosti:
Je pro tebe vztah důležitý, máš nějaký v plánu? Do budoucna? Hledáš si třeba partnerku s podobným zaměřením? Aby to chápala? Či si to dokážeš ošéfovat a rozdělit ke spokojenosti všech?
Čemu dáváš přednost?
Hraní nebo zábavě s kamarády?
co skloubení? Funguje u tebe něco takového?
Co tě dokáže všeobecně v partnerství omezovat? /
Pocítil jsi tuto skutečnost ve vztazích všeobecně ve spojitosti s hraním počítačových her?

6.] Demografické kontextové otázky U respondentů budu zjišťovat základní demografické údaje, včetně sociálně-kulturního profilu orientační rodiny.

Kolik je ti let?

Kde jsi se narodil?

Kde žijí? Město?

Jsi nějakého vyznání?

Jak do toho zapadá hraní her? Spojuješ svoje vyznání s tím, co děláš?

Ani ne tak náboženství..ale co si myslíš o světě..jaký máš pohled na svět.

Máma s tátou mají jaké vzdělání?

Čemu se věnují?

Příloha II.

Kódovací kniha sloužící ke kódování transkriptů

Tématické kódy – Hraní jako takové

Začátky hraní

Úplný počátek PC her u nás

Byl malinký když začal hrát

ZŠ

Věk, kdy začal informátor hrát

6-8

8-12

puberta

vysoká škola (23-26)

Důvod, proč se informátor do hraní poprvé pustil

Hraní her byla úplně nová zábava

Pocit osamění

Jedináček

Vliv rodiny – rodinných příslušníků

Možnosti počítače to dovolovaly

Informátor je hravej typ a a svět her jej přitahuje

Vliv kamarádů

Vliv spolužáků na VŠ

Vliv přátel

Žánry prvních her

Vše

Strategie

Real-time strategie

Plošinovky

RPG hry na hrdiny

Online hry

Online single

Střílečky

Larpy

Zná

Hraje

RPG hrdina

Samostatné real games – LARPY

hrají
vědí o nich

Měnil se časem informátor vkus ve výběru her?

Informátor kombinoval hraní různých žánrů.

Důvody proč informátor vlastně hraje:

Hledá dobrodružství
Pocit odpovědnosti vůči jiným
Kvůli kontaktu s druhými lidmi
Kvůli vynaložení času v minulosti

Vztah ke starým hrám.

Informátor hrál starší hry z nostalgie – k některým se rád vrací
Informátor hrál starší hry pro lepší finanční dostupnost
Informátor hrál starší hry pro jejich vyšší hodnotu
Záleží hodně na žánru.
Začal se nudit u hraní určitého žánru
(snížená obtížnost na úkor libivosti – masová produkce)
Je to určitá výzva, herní obtížnost jen pro vyvolené
informátor by hrál starší hry více, kdyby měl je více času..
Špatná grafika

Vztah k novějším hrám

Informátor zaznamenal úpadek kvality – jako všeobecný trend, hlavně u RPG
Informátor se nudí při hraní nových her – masová produkce
Strategie se dnes dělají i pěkně složité – výzva
Lepší grafika

On-line hry

Hra ve škole mezi vyučováním
Informátor začal hrát náhodou – kliknul na odkaz
Výsostné postavení u hráče
Vznik přátelství a nové kontakty s lidmi
Jakožto simulátor manažerských postů
Ostatní hry kvůli této hře ustoupily
Online strategie „nemůže informátor zastavit“
Online strategie mi organizuje život.
Online hra mi ruší život
Snažím se to kočírovat
Trávím u toho půlku dne
hrají každý den jinak to nejde
občas se dobrovolně distancuji – musím si odpočinout
v on-lí hře funguje ponorka
chci vypadnout z prostředí
Investice do hraní
doplňková činnost – hraní v mezidobí
Hledám si zástup za sebe

Srovnání online her a offline her.

Nedá se srovnat
jiný způsob hraní
offline hra se dá vypnout

Cesta k nové hře
info od kamarádů
specifický vkus hráče

Hraní obyčejných stolních her

Hraje běžně
je to ještě lepší než PC hry

Sledování novinek a trendů:

vůbec ne
Informátor je zaměřen spíše do minulosti, nové hry nehledá
Nedostatek času na sledování novinek
Změna preferencí dřív jsem četl, odebíral
Odebírání/ kupování odborných časopisů
Účast na diskusních fórech
Jak často trávím čas na fórech...
Fóra jako přiblížení se komunitě
Stále oblíbené hry

Způsob získávání nových her:

Jsem jen pro legální software – gam esky si kupuji.
Hry zásadně ilegálně stahuji, nebo je pořizuji od kamarádů
Kradu jen minimálně a proč?
Investice do hraní her jako takového- další podpůrné investice do hraní

Nejčastější místo hraní

Domov
Internetové kavárny
Herny

Frekvence a délka hraní

Hraji rozloženě během dne
Denně 4-6 hodin
Nejvíce hraje na VŠ
Hraji, protože to jinak nejde vzhledem k charakteru hry (online hra)
Funguje u mě něco jako distanc (dělám si pauzu)
Hraji hrál jsem fest, celé dny.
Občas se snažím vypadnout z herního prostředí, tak že odjedu někam, kde není možnost hrát.
Ponorka mezi hráči a následná pauza v hraní
Hra PC hry -on-line hry z pocitu zodpovědnosti
hraji tak, že se mi posunul denní rytmus – chodím pozdě spát a ráno vrstvám pozdě
hru beru jako svojí práci - (viz diplomati)
hraji, když se nechci hádat, chci se vyhnout hádce
Závislost
Víkendy nehraje
organizační stránka hry mi zabere denně dost času

kdy se informátor uchyloval k hraní:

když byly nějaké problémy
když mi bylo smutno
když jsem byl unavený z knih a každodenního shonu
hledal jsem pasivní zábavu

Kdyby tomu čas dovolil, hrál by informátor více

ne

ano
ano – hlídá se ale

Překážky v hraní – proč už toli nehraje

práce
změna priorit
nedostatek času

Komunikace s ostatními hráči

týká se i věci ze života
přes Skype
pravidelné srazy
hraní v internetové kavárně
aliance
cestování stovky kilometrů po Republice
ligový zápas

Co mi hraní přináší

skvělá škola s lidmi
relaxace
stabilizační prvek v životě
kontakt s lidmi
rozptýlení – odpočinek od všedních starostí
symbol hojnosti – že s dnes můžu dovolit hrát
zpestření v samotě
únik od reality – která bolí , je tam něco nepříjemného – na co chci chvíli zapomenout
hraní - šance skat čas na rozmyšlenou
hrají a v tu chvíli mě nikdo neruší
netroufne si

Má hraní dopad na organismus hráč?

Pálení očí
bolest zad
nervozita
adrenalin
vztek, zlost
radost
přetažení – únava

Klady hraní

pro moderní svobodnou společnost způsob jak trávit/zužít volný čas
zpestření
odreagování
zlepšení kognitivních schopností
postřeh
trénin myšlení
PC- gramotnost

Zápory hraní:

ztráta kontaktu s lidmi – s přirozeným sociálním prostředím
časový mor
unavení organismu
nabourání reality jedince
softwarové pirátství
finance

Školní den

poměr hraní a všední povinnosti
hraní ve škole
škola
práce
semestr

Volný den

figuruje PC hra
nefiguruje PC gramotnost
když je sám tak hraje

Představa o ideální dnu:

figuruje sám hraní
nefiguruje tam hraní

Přemýšlí o hraní i když zrovna nehraje

Ano
ne

Volný čas večery

kamarádi
partner
hraní her
u počítače

Volný čas

Partnerství
četba knih
stolní hry
seriály
sport
hospoda

Pěnilo se zájmy poté, co resp. Začala hrát hry?

Vliv hraní na zanechání činnosti – ano
Vliv hraní na zanechání činnosti – ne

Přátelé

denně se vidá
Diskuse na téma PC her
Přátelé x hraní

Rodina

bydlení u rodičů
sourozenci
hraní ostatních členů rodiny
Názor rodiny na hraní respondenta
konflikty kvůli hraní

Studium

Studium mě plně zaměstnává

Studium je "flákárna"

Hodnota ve vzdělání

důležitý je titul

3kola je na nic, dobrý start – zdroj informací

Studium a volnočasové aktivity

studium nekoliduje, když je třeba nehraje

věnuje se dle svých představ

studium koliduje kvůli hraní

Uvědomění si hraní do extrému..+ následky

Výrazné omezení hraní

hraní v nepřítomnosti partnera

Partnerský vztah

názor partnera na hraní Pc her u respondenta

konflikty kvůli hraní

vzbuzuje zájem

nezájem

Partnerka x hraní

emu

Hodnota v partnerství

Omezování od partnera

hlavičkové údaje