

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Vojtěch Hejret

Imerze ve videohrách: vztah hráče a avatara

Diplomová práce

Praha 2013

Autor práce: **Vojtěch Hejret**

Vedoucí práce: **Mgr. Petr Sič**

Rok obhajoby: 2013

Bibliografický záznam

Hejret, Vojtěch. *Imerze ve videohrách: vztah hráče a avatara*. Praha, 2013. 68 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce Mgr. Petr Sič.

Abstrakt

Práce se věnuje zatím málo prozkoumanému a koncepčně roztržitému tématu imerze ve videohrách. Imerze je poměrně komplexní přístup k jevu, že hráči jsou při dlouhodobém vystavení nějaké hře, jejím obsahem doslova pohlceni. V práci si nejdříve obecně přibližujeme dosavadní přístupy k výzkumu videoher a popisujeme základní dělení videoher podle žánrů a počtu hráčů. Následně vymezujeme vztah videoher k ostatním médiím. Dále si přibližujeme si dosavadní přístupy k tématu imerze. Ve vlastním výzkumu pak zkoumáme různé prvky, které mohou ovlivňovat míru imerze ve hrách. Na pozadí konceptu imerze se snažíme prozkoumat různé formy vztahu, který vzniká mezi hráčem a avatarem při hraní her. Za hlavní prvky ovlivňující navozování stavu imerze, a vzniku vztahu mezi hráčem a avatarem, tato diplomová práce považuje žánrová specifika her, jež určují základní herní mechanismy her. Dále jsou to rozdílné uživatelské strategie a motivace hraní her, příběh, vytváření avatara ve hře, hratelnost a s ní související audiovizuální zpracování.

Abstract

This thesis is exploring a new approach to the little known and conceptually diversified subject of immersion in video games. Immersion is defined here as a complex approach to a state induced by a long term exposure of the player to a video game. In the beginning we explore different approaches to the study of video games and presenting our own basic typology of games. In the next part we present different understandings of the concept of immersion. Empirical part of this thesis explores different elements influencing the level of immersion. On the background of this concept we are also trying to suggest possible forms of player- avatar relationship. The main suggested elements influencing the immersion and creation of player-avatar relationship are game genre specifics, user strategies/motivations towards gaming, in-game story, avatar creation, quality of gameplay and audio-visual quality.

Klíčová slova

Avatar, videohry, imerze, hráč, game studies

Keywords

Avatar, videogames, immersion, player, game studies

Rozsah práce: 119 081 znaků bez příloh

Prohlášení

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

V Plzni dne 20. 7. 2013

Vojtěch Hejret

Poděkování

Rád bych poděkovat mé původní vedoucí práce Vendule Řezáčové za poskytnutí cenných zdrojů a námětů, které přispěly k vytvoření této práce, a přeji ji brzké uzdravení. Chci poděkovat především mému současnému vedoucímu práce, Petru Sičovy, jehož cenné rady a připomínky mně umožnily práci dokončit. Poděkovat chci i za podporu od svých blízkých a Katedře sociologie na FSV UK za administrativní podporu, bez níž by nebylo možno tuto práci odevzdat.

Institut sociologických studií

Teze diplomové práce

V dnešním světě moderních počítačových technologií mnoho humanitních vědců opomíjí důležitost studia videoher, jakožto nového, masově rozšířeného média. Právě proto jsem se rozhodl do poměrně nově vzniklého oboru game studies přispět svojí diplomovou prací. V ní se chci zabývat tím, jaký mají hráči vztah k avatarům, za pomoci kterých zažívají virtuální svět videoher. Hlavní složkou, jenž musí být při tomto zohledněna, je gender. Za prvé, ženské hráčky mají spíše vztah k jiným typům her než mužští (Heeter et al. 2009), kdy je ovšem potřeba zohlednit celkové kulturní pozadí a identitu hráče, čili např. ženy, které hrají spíše střílečky, nejsou výjimkou. (Hayes 2007) Dále je to způsob vyobrazování mužských a ženských postav ve hře, které bývají specificky designovány, aby přitáhli určité spektrum publika. Zvláště u ženských postav, které mají tendenci být vyobrazovány až s nepřírozenými femininními znaky, je tento aspekt viditelný. I z pohledu vývoje her samotného je tento prostor spíše od počátku okupován muži. (Heeter et al. 2009; Bertozzi a Lee 2007)

Výzkumy týkající se reprezentace genderu v zábavních médiích jsou důležité z hlediska toho, jak je obsah vnímán divákem. (Dietz 1998; Dill a Thill 2007) Mediální reprezentace má totiž velký vliv na konstruování významů v každodenním životě. V případě videoher může mít toto obzvláště závažný dopad, jelikož jde o interaktivní činnost. Interaktivní charakter her nejenže podporuje „vnoření do hry“, ale zároveň nám umožňuje identifikovat se s herní postavou jak na tělesné, tak psychické úrovni. (Gee 2008; Giddings 2008; Kirkpatrick 2009)

Je důležité zohlednit koncept videoher nejen jako nového média, ale i jako novou formu umění, v němž se za pomoci různých pomůcek, podobně jako ve filmu nebo v literatuře, navozují konkrétní představy o charakteru postav či prostředí, ve kterém se děj odehrává. Na první pohled mají hráči při procházení hry volnou ruku a vytvářejí příběh za chodu, na rozdíl od filmu nebo knihy, kde je příběh daný. To je umožněno tím, že herní prostředí poskytuje tzv. „story elements“, které dohromady tvoří jak linii příběhu, tak určují charakteristiku postav ve hře (Gee 2006; Lankoski 2011)

Výzkum bude prováděn s vybraným vzorkem mužských a ženských herních postav v single player hrách. Obrázky či videa z herního prostředí s těmito postavami

budou představovány hráčům ve věkovém rozmezí od 18-25 let. Na základě této prezentace budou prováděny polo-standardizované rozhovory. Respondentům bude také následně umožněno zahrát si malý úsek ze hry. To je důležité proto, aby bylo dosaženo určitého efektu identifikace s herní postavou. Poté bude následovat krátké interview pro sledování případných změn v pohledu na herní postavu. Je sice faktem, že identifikace s herní postavou dosahuje svého vrcholu až po několika hodinách hraní (Davidson 2008), ale i krátká doba by měla mít vliv na naše vnímání.

Literatura:

Bertozzi, Elena, Seungwhan Lee. 2007. „Not Just Fun and Games: digital play, gender and attitudes towards technology“. *Women's Studies in Communication* 30 (2): 179-203.

Davidson, D. 2008. „Well Played : Interpreting Prince of Persia: The Sands of Time.“ *Games and Culture* 3: 356- 386.

Dietz, Tracy L.. 1998. „An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior.“ *Sex Roles* 38 (5-6): 425-442.

Dill, Karen E., Kathryn P. Thill. 2007. „Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions.“ *Sex Roles* 57 (11-12): 851-864.

Gee, James Paul. 2008. „Video Games and Embodiment.“ *Games and Culture* 3: 253-236.

Giddings, Seth. 2009. „Events and Collusions : A Glossary for the Microethnography of Video game Play.“ *Games and Culture* 4: 144-157.

Heeter, Carrie. 2009. „Alien Games : Do Girls Prefer Games Designed by Girls?.“ *Games and Culture* 74(4): 74-100.

Hayes, Elizabeth. 2007. „Gendered Identities at Play : Case Studies of Two Women Platiny Morrowind.“ *Games and Culture* 23(2): 23-48 .

Kirkpatrick, Grame. 2009. „Controller, Hand, Screen : Aesthetic Form in the Computer Game.“ *Games and Culture* 4: 127-143.

Obsah

ÚVOD.....	2
1. TEORETICKÁ ČÁST PRÁCE.....	4
1.1 <i>Definice Videoher</i>	4
1.2 <i>Dělení videoher</i>	5
1.2.1 <i>Žánr a motivace hráčů</i>	6
1.2.1.1 <i>Akční hry</i>	6
1.2.1.2 <i>Strategické hry</i>	7
1.2.1.3 <i>Adventury</i>	8
1.2.1.4 <i>RPG</i>	9
1.2.1.5 <i>Akční Adventury</i>	10
1.2.2 <i>Multiplayer vs. singleplayer</i>	11
1.3 <i>Výzkumy videoher</i>	12
1.3.1 <i>Násilí ve videohrách</i>	13
1.3.2 <i>Gender ve videohrách</i>	13
1.4 <i>Game studies</i>	15
1.5 <i>Videohry jako médium</i>	16
1.5.1 <i>Film a ostatní média ve vztahu k videohrám</i>	16
1.5.2 <i>Jak hry vypráví příběhy</i>	17
1.5.3 <i>Machinima</i>	18
1.6 <i>Imerze</i>	19
1.6.1 <i>Rozšířené pojetí konceptu imerze</i>	21
1.6.2 <i>Vnoření a avatar</i>	22
1.6.2.1 <i>Lara Croft jako příklad silné herní postavy</i>	23
1.6.2.2 <i>Volba postavy</i>	24
1.7 <i>Shrnutí</i>	25
2. EMPIRICKÁ ČÁST.....	26
2.1 <i>Metodologie</i>	26
2.1.1 <i>Sběr dat a vzorek</i>	26
2.1.2 <i>Analýza dat</i>	28
2.1.3 <i>Etické aspekty výzkumu</i>	29
2.2 <i>Analýza</i>	29
2.2.1 <i>Žánrová specifika</i>	29
2.2.2 <i>Příběh</i>	32
2.2.3 <i>Analýza uživatelských strategií</i>	34
2.2.3.1 <i>Videohry jako únik od reality</i>	34
2.2.3.2 <i>Videohry jako zábava</i>	37
2.2.3.3 <i>Videohry jako prostředek prestiže</i>	38
2.2.4 <i>Hratelnost</i>	39
2.2.5 <i>Audiovizuální stránka videoher</i>	40
2.2.6 <i>Výběr postavy</i>	43
2.2.7 <i>Avatar jako samostatná entita?</i>	46
2.2.8 <i>Vztah hráče a avatara</i>	49
ZÁVĚR	52
SUMMARY	54
POUŽITÁ LITERATURA.....	56
OSTATNÍ ZDROJE	59
SEZNAM PŘÍLOH.....	62
PŘÍLOHY	63

Úvod

Videohry za posledních několik dekád zažívají obrovský rozvoj jak po technologické, tak po obsahové stránce. Díky zvyšování jejich komplexnosti se zanedlouho po svém rozšíření, v sedmdesátých letech, staly objektem zájmu sociálních vědců z mnoha oborů. Výzkumy zahrnující hry se orientovaly nejprve zejména na vliv na hráče, tedy především jejich socializační a učební prvky. Později se přidaly výzkumy genderové, které začaly jako první zkoumat i obsahy her. [Dietz 1998, Bertozzi a Lee 2007] V roce 2001 se začaly ustavovat první akademická pracoviště věnující se výhradně studiu videoher a vznikl tak obor game studies. [Aarseth 2001] V jeho teoretickém jádru proti sobě stojí škola ludologů a naratologů. Ludologové vnímají videohry jako něco exkluzivního, co se nedá vysvětlovat z jiných teoretických konceptů. Naratologové naopak videohry vysvětlují v rámci kontextu jiných médií. Tato práce se však nebude věnovat fundamentálním paradigmatickým rozdílům těchto dvou přístupů, ale zaměří se na téma, které leží spíše v jejich průsečíku. Hry budeme vnímat jako médium vyprávějícím příběhy, a proto bude tato práce srovnávat hry s dalším audiovizuálním médiem, kterým je film. Zároveň budeme k videohrám přistupovat z pohledu herní mechaniky, pravidel a rozdílných cílů každého hráče. Tématem našeho zájmu je imerze ve videohrách. Imerzí rozumíme pocit různě hlubokého vnoření, který každý známe a prožíváme ve svém každodenním životě. Je to situace, kdy nás nějaká činnost absolutně pohltí a přestaneme vnímat své okolí i čas. Imerze není něco, co se automaticky v plné míře projevuje při hraní videoher. Přiblížíme si tedy prvky, které prožitek imerze podporují a umožňují. Na takto vystavěném konceptu imerze se pokusíme vymezit si vztah, který může vznikat mezi hráčem a avatarem. Avatarem přitom rozumíme herní postavu, kterou hráč ovládá a za pomoci které interaguje s virtuálním prostředím videohry.

V první části práce si vytvoříme vlastní definici videoher ze současných přístupů. Následně se blíže podíváme na žánrové dělení videoher, kde si charakterizujeme klíčové prvky jednotlivých žánrů. Tyto prvky jsou velice důležité při rozlišování uživatelských strategií při hraní her. Můžeme je také označit za prvky, které

stojí na pozadí vzniku imerze. V další části se seznámíme s ranými tématy výzkumu videoher a následným vznikem interdisciplinárního akademického oboru game studies. Vymezíme si hry jako nové médium a osvětlíme si jeho specifika při porovnání s filmem. V poslední části teoretické sekce si přiblížíme koncept imerze i s jeho alternativami, které pak budeme používat jako princip při zhodnocování výsledků analýzy. Na imerzi navážeme dosavadní koncepcí vztahu s avatarem a na uživatelské strategie přístupu ke hře. V druhé části práce si představíme vlastní výzkum, ve kterém se budeme snažit odhalit vztah imerze, hráče a avatara. Ve výzkumu se podíváme i na to, jak se liší médium videohry od média filmu.

Hlavním cílem této práce je popsat prvky, které navozují stav při hraní videoher, který můžeme označit jako imerze. Na pozadí prožívání imerze si chceme vymežit vztah, který vzniká mezi hráčem a avatarem. Vedlejším cílem je nastolit kontext pro samotný výzkum. Tento kontext zahrnuje dosavadní přístupy ke studiu videoher, popis vlastního rozdělení her a popis vztahu k ostatním médiím.

1. Teoretická část práce

K tomu, abychom si mohli přiblížit předmět našeho zájmu, potřebujeme napřed osvětlit, co vše si můžeme představit pod pojmem videohra a vytvořit si vlastní definici. Následně si vytvoříme vlastní rozdělení videoher, shrneme si různé přístupy ke studiu videoher a popíšeme si hry jako médium. V neposlední řadě se zaměříme na dosavadní uchopení konceptu imerze a vztahu hráče s avatarem.

1.1 Definice Videoher

Videohry mají mnoho svých odnoží, zejména podle platform, na kterých jsou přenášeny. Máme zde konzolové videohry, handheldové videohry, arkádové videohry a počítačové hry. Pro potřeby této práce není nutno detailně analyzovat jednotlivé odnože zvlášť, jelikož je pro nás důležitá spíše náplň her, která se napříč platformami v podstatě neliší.

Problém s definicí videohry je ten, že dosud nemáme sjednocenou definici. Můžeme však hovořit o jistých neutrálních znacích, které jsou pro videohru typické. Videohry jsou jistá forma digitálního média, které má svoji interaktivní složku. Podobně jako u klasické hry se zde vyskytují předem jasně daná pravidla, která do hry vnášejí její designéři. Tato pravidla nabízejí různé obměny stylu hraní, případně je možné hledat v nich mezery a obcházet je (cheaty či buggy¹). [Hayes 2007; Malaby 2007] Důležité pro digitální hry je vždy to, že do nich vstupujeme zprostředkovaně, ať už za pomoci nějaké postavy či objektů, které ovládáme. Dalším prvkem, který se pojí s videohrami je imerze či zapojení do hry. Imerze by se dala doslovně definovat jako vnoření do hry, či míra pohlcení hrou². [Davidson 2008] Míru vnoření do hry může ovlivňovat mnoho faktorů jako vizuální, zvuková a příběhová stránka hry, obtížnost, či přívětivost uživatelského prostředí.

Mark Wolf [2001: 14] definuje videohru na základě následujících 4 klíčových prvků: konflikt, pravidla, užití hráčových dovedností a nějaký výstup či výsledek.

¹ Cheat je jistá forma porušování či obcházení pravidel ve hře. Zpravidla se aktivuje zadáním unikátního kódu, který například obnoví zdraví, dobije zbraně, atp. Bug oproti tomu je neúmyslná chyba tvůrců hry vzniklá špatným naprogramováním, kterou může hráč náhodně objevit a následně využít ve svůj prospěch.

Konflikt se vztahuje k faktu, že hrajeme proti nějakému oponentovi nebo okolnostem³. Pravidla určují, co můžeme a nemůžeme podnikat a kdy. K hraní hry je také potřeba, aby hráč měl nějaké základní dovednosti ovládní hry, vymýšlel strategie k dosažení cíle či měl „šťěstí“ při jeho dosažení. Posledním prvkem je nějaký smysluplný měřitelný výstup, což může být výhra, prohra, dosažení určitého skóre či dokončení v nejrychlejší čas. Jesper Juul [2003] při hledání esenciálních prvků videohry klade větší důraz na výstupy a ještě přidává, že hráč je nějakým způsobem propojen s výsledky hry a reaguje na ně. Pokud vyhraje je „spokojený“ a pokud prohraje, tak je smutný nebo našťvaný. Dále také dodává, že hry mají vyjednatelné důsledky, které se mohou a nemusí projevovat v každodenním životě. Můžeme být např. ostatními pochváleni nebo haněni za to, že nás porazili ve hře i mimo počítačové obrazovky.

Při studiu imerze je zapotřebí držet se právě některých základních společných prvků videoher. Jedním je postava, která nás zastupuje ve hře a za pomocí níž prožíváme a interagujeme s herním světem. Dalším je orientace na pravidla a podobu herního světa⁴. Pokud budeme vycházet z tohoto předpokladu, tak všechny tyto prvky vycházejí z toho, jak je hra designována. Právě celková podoba hry a virtuálního světa vychází z designu, který následně přímo ovlivňuje to, jak hráči budou na tento svět reagovat.⁵

1.2 Dělení videoher

Videohry můžeme dělit na základě různých kritérií. Jedním z kritérií může být podobně jako u filmu žánr, dále je to účel hry, počet hráčů a další. Pro potřeby této práce si představíme dělení dle žánru, které je důležitým rámcem pro základní pravidla a mechaniku každé hry. Představíme si žánry, které v této práci označujeme jako „příběhové“.⁶ To jsou takové žánry, které disponují jednodušší či komplexnější formou

² Pohlčení je zde ve smyslu, že při hraní hry téměř přestaneme vnímat své okolí nebo své vlastní tělo.

³ Ne všechny hry mají jasného oponenta. Okolnostmi se tedy myslí prostředí, které hráči ztěžuje dokončení úkolu jako je např. zrychlování běhu hry. Dobrým příkladem je Tetris, kde má hráč za úkol skládat objekty různých tvarů do řad a sloupců, a se zvýšením obtížnosti přichází vyšší rychlost hry.

⁴ Podobou herního světa je myšleno audiovizuální stránka, interface a příběh.

⁵ Reakcí není myšlena prostá dualita líbí/nelíbí, ale právě míra imerze z ní vyplývající.

⁶ Příběhové žánry jsou zvoleny na základě předpokladu, že hry obsahující rozvinutější formu příběhu podle některých autorů, jako Murray [1997] či Lankoski [2011], umožňují komplexnější formy vztahu s avatarem.

příběhu, který hráč odhaluje v průběhu hraní a pomáhá ho sám utvářet. Druhým rozdělením bude podle počtu hráčů na single player a multiplayer,⁷ což přináší sociální rozměr do hraní her. Oba tyto způsoby rozdělení ovlivňují strategie a motivace hráčů směrem ke hře.

1.2.1 Žánr a motivace hráčů

Nejzákladnější rozdělení počítačových her je podle jejich žánrů. Srovnání s filmem je zcela jistě na místě. Rozmanitost her je z tohoto hlediska také poměrně vysoká. V následující části nastíním základní rysy jednotlivých žánrů. Na herním trhu se dnes málokdy skutečně setkáme s čistokrevnými hrami podle těchto kategorií, jelikož mnoho her využívá i prvky z žánrů ostatních. To souvisí s překotným vývojem her a faktem, že se vydavatelé her snaží zaujmout co nejširší publikum či nalákat nové hráče. Ve výsledku se na trhu vyskytují různou měrou diferenciované „hybridní“ hry. Herní badatel Wolf [2001] definoval 42 herních žánrů podle toho, jaké herní mechanismy obsahují, co je v nich cílem a jaké je jejich téma. My si však vymežíme pouze několik základních herních žánrů a briskně zmíníme hry, které je definovaly.

Žánrové rozdělení je pro tuto práci důležité z toho důvodu, že jednotlivé žánry se poměrně odlišují svou herní mechanikou a mají tak jinou formu. Tato forma je následně naplňována rozdílným obsahem. Každý ze žánrů klade jiný důraz na příběhovou složku hry, význam hlavní postavy, má jiné prvky audiovizuálního zpracování a rozdílné cíle, které musí hráč následovat. Jednotlivé klíčové vlastnosti jsou shrnuty v příloze č.1.

1.2.1.1 Akční hry

Akční hry⁸ patří mezi jednu z nejpobulárnějších odnoží her vůbec. V principu každá hra obsahuje nějakou akci. Akční hry by se daly definovat na základě toho, že pro svoje ovládání vyžadují rychlou akci hráče, což vede ke zvyšování soutěživosti, ale i

⁷ Hra pro jednoho hráče a hra pro více hráčů

⁸ Mezi nevýznamnější hry z toho žánru patří Wolfenstein 3D [1992], DOOM [1993], Half-Life [1998] či Crysis [2007] v oblasti hry pro jednoho hráče. V oblasti multiplayeru je to Counter-Strike [1998], který vznikl jako modifikace Half-Life a hraje se v podstatě dodnes, dále Call of Duty [2003] či Battlefield [2002].

vyplavování adrenalinu. Tohoto principu bylo využíváno i u arkádových automatů, aby měl hráč po skončení hry motivaci vložit další peníze.

Akční hry se v průběhu svého vývoje profilyovaly a rozdělily se na subžánry jako „střílečky“ nebo „mlátičky“. Střílečky se dnes obecně označují jako akční hry a dělí se dále na First person shooter (FPS), kdy hráč vidí pouze zbraň či ruce postavy za které hraje a third person shooter, kdy je ovládaná postava zabírána z pohledu třetí osoby (nejčastěji zezadu).

Střílečky jsou charakteristické tím, že mají vždy stejné schéma. Hráč ovládá hlavního protagonistu, který má představovat pozitivní aspekt ve hře, a ten na cestě za cílem (osvobození se, něčí záchrana) musí bojovat s desítkami nepřátel, kteří zastupují negativní aspekt. [Smith 2006: 51] První střílečky byly určeny pouze pro jednoho hráče a umožňovaly pouze velice koridorovou akci. Koridorová akce je velmi typická pro rané hry obecně a odkazuje na takovou akci, kde jsou předem určená místa, ve kterých se můžeme pohybovat a objekty se kterými můžeme interagovat. Kdybychom například ve starších hrách jako DOOM [1993] vystřelili do stěny, nezůstane na ní ani škrábanec. Toto je dáno i dostupnou technologií, časovými a ekonomickými důvody při vývoji hry. V moderních hrách jako je Crysis [2007] či Far Cry 2 [2008] tato omezení postupně začínají mizet. Ve hře Crysis byl uveden pokročilejší model fyziky a destrukce objektů a ve hře Far Cry 2 má hráč k dispozici téměř neomezenou herní plochu odpovídající asi 50 km².

U tohoto žánru je často vyzdvihován prvek soutěživosti. Pro hráče je v tomto případě naplnění v podobě výhry nad soupeřem. V případě on-line hraní to může být umístování se v různých žebříčcích. Mohou zde být ale i další motivace jako sledování a postup příběhem hry nebo relaxace.

1.2.1.2 Strategické hry

Jak již název napovídá, strategické hry využívají především taktické myšlení hráčů. Na rozdíl od akčních her se daleko méně zaměřují na příběh na pozadí. Nejdůležitější při hraní strategií je přesné plánování a časování akcí pro jednotlivé jednotky, které má hráč k dispozici. Z tohoto důvodu je pro strategie nejdůležitější periferie počítačová myš.

Strategické hry by se daly přirovnat hře v šachy nebo jiným deskovým hrám. Na počátku má hráč k dispozici daný počet jednotek či může jednotky v průběhu hry „vyrábět“. K tomu je zapotřebí zvládat mikromanagement a makromanagement⁹ v dané hře a vědět, k čemu je jaká jednotka vhodná.¹⁰ [Smith 2006: 50] Strategie můžeme dělit na dvě základní větve: tahové a real-time¹¹. Tahové se více podobají šachy, kdy zjednodušeně řečeno napřed táhne jeden hráč a pak druhý. Při real-time hrají všichni hráči průběžně a dynamicky reagují na taktiku protivníka. Ve většině strategických her jde o to ve výsledku porazit soupeře, ať už virtuálního či živého protihráče. Dále se také často orientují na dosažení určitého cíle či vypořádání se s okolnostmi.¹²

Hráči opět mají různé motivace. Může se jim líbit budovat virtuální svět, schraňovat „materiální“ prostředky nebo vymýšlení nových, účinnějších strategií. Zábavná složka her je spíše na pozadí, protože strategie vyžadují vyšší stupeň soustředění se na hru. Hráči musí uvažovat vlastnosti jednotek, které mají pod kontrolou, vyhodnocovat jejich efektivitu v dané situaci.

1.2.1.3 Adventury

První adventury se příliš nelišily od nedigitálních virtuálních her jako je např. Dungeons and Dragons. Byly totiž výlučně v textové podobě, a tudíž si hráč musel představovat a domýšlet prostředí, ve kterém se pohyboval. Díky této podobě jejich síla spočívala v silném příběhu. Hráč si vždy přečetl co se kolem něj děje a následně si mohl zvolit jednu akci, která byla následně vyhodnocena popsáním další situace. Z tohoto žánru se vyvinuly 2D animované point-and-click¹³ adventury ovládané myší. Hráč v tomto případě viděl svou postavu nejčastěji v pohledu z profilu. Tento styl si nadále zachoval silný příběh, ale hráč měl vždy k dispozici nějakou lokaci, na které musel

⁹ Mikromanagement je dávání příkazů jednotlivým jednotkám. Macromanagement je plánování ekonomie produkce jednotek a zdrojů.

¹⁰ Některé jednotky jsou určeny k těžbě surovin, jiné mohou být určeny ke stavbě, další k boji. Bojové jednotky mohou být dále diferenciovány podle schopností jako je síla útoku, typ brnění, rychlost útoku atp.

¹¹ Real-time strategie se nejvíce prosadily s masovějším nástupem PC. Mezi jedny z prvních se řadí Duna 2000 [1998], Age of Empires [1997], Warcraft [1993] a další. U některých strategií poskytoval vydavatel tzv. world editor, kde mohli sami hráči vytvářet takové modifikace, a tím v podstatě vznikaly nové hry. Velice slavná se stala modifikace Warcraft 3 DotA. Za stálíci tahových strategií se může pokládat Civilizace [1991] či Caesar [1992]. Mezi více experimentální a interaktivní strategie patří série Black and White [2001], kde hráč nepřímo ovlivňoval své jednotky pomocí zvířete reprezentující kmenového boha.

¹² Jde o plnění zadání misí. Některé strategie mohou mít i volný mód, kdy hráč jen volně buduje, ale to se už zcela neshoduje s definicí videohry.

¹³ Point-and-click znamená, že máme ve hře kurzor ovládaný počítačovou myší a s prostředím interagujeme kliknutím tlačítka myši.

vyřešit nějakou hádanku, aby ho hra pustila do další lokace. Tyto hádanky se skládaly z hlavolamů, her nebo spočívaly v kombinaci a použití interaktivních předmětů „schovaných“ v jednotlivých lokacích. S grafickými adventurami také došlo ke zvýšení komplexity hádanek. Odpověď k vyřešení hádanky se často nacházela v konverzacích a interakcích s počítačově ovládanými postavami. Z nejznámějších adventur lze jmenovat např. Secret of Monkey Island [1990], Legend of Kyrandia [1991, u nás Polda [1997] a Horké léto [1997].

V případě adventur je hráči kladený důraz na příběh a zkoumání světa. Oba tyto prvky jsou totiž úzce navázány na plnění rozmanitých úkolů a řešení překládaných hádanek. Pokud se hráč nevěnuje příběhu nebo prostředí, může dojít k situaci, kdy neví jak pokračovat ve hře dál.¹⁴

1.2.1.4 RPG

Role-playing game (dále jen RPG) je styl zajímavý především z toho hlediska, že může v podstatě libovolně kombinovat všechny žánry dohromady. Kdybychom doslovně přeložili název tohoto žánru, tak se v podstatě jedná o hraní si na někoho. Ve hře doslova přebíráme nějakou roli. Většinou jde o roli nějakého hlavního hrdiny, který má naplnit své poslání. Nejčastěji se v RPG objevuje akční složka, kdy hráč má za úkol likvidovat nepřátele a adventurní složka, tedy silný příběh a plnění rozmanitých úkolů.

Nejcharakterističtější prvkem pro RPG je vývoj postavy za kterou hráč hraje, případně vývoj postav ostatních. K tomu dochází proto, aby byl hráč schopen vypořádat se se stále sílícími nepřáteli a byl schopen sledovat příběh a naplnit svůj „hrdinský“ osud. Systém vývoje postavy zahrnuje mechanismus sbírání zkušenostních bodů, které získává plněním úkolů. Když hráč získá dostatek těchto bodů, dosáhne dalšího levelu (úrovně vývoje).¹⁵ Po dosažení vyšší úrovně dostane hráč k dispozici, nebo mu jsou přiděleny, „charakterové“ body, které může rozdělit do různých oblastí. Nejčastěji se jedná o sílu (strength), obratnost (agility), inteligenci, zdraví či manu. Tento systém také představuje společně s odhalováním příběhu silný motivační prvek, aby hráč dohrál hru až do konce. [Smith 2006: 51]

¹⁴ U adventur hráči někdy sahají k návodům na hru, aby věděli jak pokračovat. To může mít následky pro imerzi, kdy hráč je nucen vystoupit ze hry.

¹⁵ To může doprovázet např. změna vzhledu postavy a další vizuální prvky.

První RPG měla textovou formu, poté se objevily první grafické hry. Objevila se RPG, kde souboje neprobíhaly real-time, ale tahovým systémem, podobně jako tomu je u turn-by-turn strategií. Za takového zástupce můžeme označit např. Realms of Arkania [1992]. Dnes tento systém není zcela běžný pro „čistokrevná“ akční RPG. Klasická RPG se ovládají většinou klávesnicí a myší, případně na konzolích gamepadem. Mezi nejznámější zástupce můžeme řadit The Legend of Zelda [1986] a Final Fantasy [1987] na konzolích, či Gothic [2001], nebo z poslední doby Zaklínač [2007] na PC. Další velice populární odnož tvoří hack and slash RPG, které jsou zaměřené více na samotný boj a vylepšování postavy, než na příběh a zkoumání prostředí. Nejvýznamnější v tomto odvětví je pravděpodobně titul Diablo¹⁶ [1996] od Blizzard Entertainment, který má dnes 3 díly. Diablo také jako jedno z prvních RPG umožnilo kooperaci více hráčů přes internet.

Hráči RPG jsou často zaměřeni na příběh hry a jeho sledování.¹⁷ Necháávají se často pohltit herním světem a interakcemi s virtuálními postavami. Hráči zkoumají virtuální svět a jeho možnosti. Důraz je kladen i na tvorbu avatara, respektive formování jeho vlastností a schopností. Postava avatara bývá opravdu tvárná a hráč si ji může velice individualizovat od různých ras, povolání a specializací.¹⁸

1.2.1.5 Akční Adventury

Jako impuls pro vznik akčních adventur pravděpodobně sloužila oblíbenost filmů s Indiana Jonesem. Prakticky se totiž jedná o stejný koncept. Máme hlavního hrdinu, který řeší hádanky jako v případě adventur, ale zároveň je tu akční prvek úniku z bortících se chrámů, likvidování nepřátel, kteří nám křížují cestu a mají stejný zájem jako naše postava. Dalo by se říci, že akční adventury jsou kombinací žánrů adventury, RPG, akčních her a plošinovek¹⁹. Jejich vznik umožnila až trojrozměrná grafika. Na rozdíl od RPG mají akční adventury více lineární hlavní postavu, kdežto u RPG si ji hráč více přizpůsobuje. Asi nejznámějším a jedním z prvních zástupců je série her

¹⁶ Diablo je jedním ze zářných příkladů jak moc se herní žánry kombinují. Řadí se mezi hack and slash a má i izometrický pohled na scénu. Přestože je příběh u tohoto stylu upozaděn, tak se stal mezi hráči velice populární. Blizzard Entertainment má v tomto rozvíjení příběhu u „nepříběhových“ žánrů tradici a např. silný příběh rozvinul i u svých strategických her Starcraft a Warcraft. Okolo těchto her vznikla velká komunita fanoušků, která příběh rozvíjela mimo hry samotné, a vzniklo mnoho knižních adaptací, zejména v případě Warcraftu.

¹⁷ Ke sledování a procházení příběhem slouží plnění úkolů

¹⁸ Rasy jsou často na základě fantasy žánru, tedy elfové, orkové a podobně. Stejně tak specializace jako barbar či kouzelník.

¹⁹ Plošinovka je hra, ve které hráč doslova skáče z jedné plošiny, umístěné ve vzduchu, na druhou

s Larou Croft, Tomb Raider [1996]. Na této sérii je zajímavé to, že v jako jedné z prvních „akčně“ založených her je v hlavní roli ženská hrdinka. Tento zajímavý fakt blíže rozeberu v kapitole o genderu ve hrách. Za dalšího velkého zástupce můžeme považovat Grand Theft Auto [1998], která je dodnes diskutovaná díky svému převážně násilnému charakteru. [Smith 2006: 52]

Motivace hráčů jsou podobné jako u RPG her. Tedy sledování příběhu, zkoumání světa, atd. Rozdíl je v tom, že RPG žánr často obsahuje komplexnější svět, umožňuje volnější pohyb, má více možností pro tvorbu avatara. RPG navíc často umožňují odbočení od hlavního příběhu za pomoci různých menších úkolů, které hráč může a nemusí plnit.

1.2.2 Multiplayer vs. singleplayer

Solveig Marie Smedstad a Lise Sunnanå [2003] vyzdvihují sociální dopad videoher. Pro hráče má toto rozdělení vliv na styl, jakým hraje a proč vlastně hraje. Multiplayer se často vztahuje k soutěživosti a ve výsledku jde o to, kdo bude jediný vítěz. Nejzákladnějším příkladem jsou šachy, kdy máme vždy jen jednoho soupeře. Ve výsledku ale soupeřů může být daleko víc, třeba MMORPG. Multiplayer však může mít i formu týmové hry, kdy několik hráčů může kooperovat za dosažením jednoho úkolu, nebo bojovat proti skupině jiných hráčů. V singleplayer hrách sice má hráč také protivníky nebo může ovládat více postav zároveň, ale rozdíl je v tom, že jeho protivníci jsou řízeni umělou inteligencí.

Už od počátku vývoje her se vždy více kladl důraz na singleplayer hry. Nicméně jsme se mohli setkávat i s multiplayer ve formě dvou/více ovladačů u jednoho zařízení. Skutečný nástup multiplayer her přišel až s rozvojem a dostupností internetového připojení. Tehdy došlo ke skutečnému průlomů v možnostech socializace u her. Nejvíce se multiplayer prosazoval u her strategických, ale zejména u „stříleček“ a RPG. Nejzajímavější je z tohoto hlediska žánr MMORPG neboli Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Tento žánr si totiž zachovává kombinaci plnění úkolů, ale zároveň následování a rozvoj příběhu. Asi nejznámější a nejmasověji rozšířena hra je World of Warcraft [2004], který navazuje příběhově na děj v univerzu strategických her Warcraft [1993]. Volby hráče jsou tu v podstatě neomezené. Tento typ her nabízí obrovský herní svět, do kterého jsou neustále doplňovány nové úkoly. Hráč může hrát sám a jenom potkávat ostatní hráče nebo může s ostatními kooperovat (což některé úkoly vyžadují),

případně proti nim bojovat. Formy kooperace probíhají na několika úrovních, prvním je frakce, za kterou se rozhodneme hrát, což je Horda nebo Aliance, a jejími součástmi jsou všichni hráči World of Warcraft [1994]. Další úroveň je guilda, která už je volitelnou kooperací většího množství hráčů z jedné frakce, kteří se rozhodnou být členy nějaké guildy. Nejnižší úroveň je skupina, která může zahrnovat dva a více hráčů a má dočasné trvání. Podstatným rysem MMORPG je to, že herní svět se vyvíjí a „žije“, i pokud nejste jako hráč připojen.

Další zajímavou odnoží online hraní jsou i tzv. virtuální světy nebo simulátory života. V takovýchto světech, kterým je např. Second Life [2003], nikdo nevyhrává, ani nemají konkrétní příběh, ale jde o to, jaké si sami hráči vytvoří podmínky pro život v tomto světě, tj. i ekonomické, politické, atp.

1.3 Výzkumy videoher

Vzhledem ke krátké historii videoher docházelo zpočátku k ignoraci tohoto média ze strany společenských vědců. Z počátku byly považovány za dětské hračky a jako takové spadaly spíše pod pedagogický výzkum. Zřejmě nejsilnějším důvodem pro jejich opomíjení byl fakt, že první hry byly pouze jednoduché grafické nebo textové hříčky, tudíž zdánlivě nenabízely nic relevantního ke zkoumání. Dále bylo téma videoher upozadřováno i díky svému „násilnému“ charakteru, kdy videohry byly odsuzovány za svůj škodlivý vliv. [Schleiner 2001: 222] S dalším rozvojem videoher, spojeným s rozšiřováním a vylepšováním nových technologií, se však tomuto tématu začalo věnovat více pozornosti. Jedním důvodem byla stárnoucí populace z řad prvních hráčů, ale i rozšiřování základen hráčů dětských a mladistvých. Mnoho z prvních výzkumů se věnovalo právě tématu násilí ve videohrách [Dietz 1998; Funk 2004]. Jednalo se tedy o výzkumy zaměřené na vliv na uživatele, ale obsah videoher samotných tak důkladně zkoumán nebyl. Později se začaly objevovat další výzkumy zaměřené na gender ve hrách [Kennedy 2002, Bertozzi a Lee 2007, Hayes 2007] a výzkumy týkající se socializace a učení. Z počátku byly zkoumány zejména negativní vlivy a vliv na uživatele, později se do popředí dostala interakce a obsahová analýza či případové studie.

Důležitým byl později pro akademiky i význam videoher pro socializaci dětí. Schleiner [2001] dokonce uvádí, že se stávají důležitějšími než jiné formy médií jako

literatura nebo televize. Socializační funkcí videoher podtrhuje např. studie Karen Dill a Kathryn Thill [2007], které se zabývají tím, jak reprezentace postav uvnitř her ovlivňuje hráče samotné. Jejich analýza však byla spíše povrchní, jelikož nezahrnovala obsah her, ale pouze to, jak jsou hry prezentovány v magazínech. Takovému jednorozměrnému uchopení herního výzkumu je třeba se vyhnout.

1.3.1 Násilí ve videohrách

Nejkontroverznější otázkou, i z pohledu laické veřejnosti, je dnes násilí ve videohrách. Násilí je s hrami neodmyslitelně spjato, jelikož od počátku byly hry koncipovány jako soutěživé s orientací na zničení či pokoření soupeře. Tento prvek prostupuje téměř většinu herních žánrů, kdy nejcharakterističtější a nejexplicitnější zobrazený je zejména v akčních střílečkách. Téma násilí ve videohrách navazuje na potenciální nežádoucí vlivy vyobrazování násilí v televizních pořadech a filmech. Jak Dietz [1998: 430] ilustruje, není jednoduché prokázat spojitost mezi sledováním násilí a jeho následným konáním. Problém s videohrami oproti jiným médiím je však zejména v tom, že umožňují pomocí své interaktivity aktivní konání násilí, což je vzhledem k jejich socializačnímu potenciálu více nebezpečné a může vést k větší toleranci vůči násilí v každodenním světě. [Funk 2004]

Výzkumy týkající se násilí mají vždy poměrně stejné schéma a jsou orientovány na vztah her s agresivitou vykazovanou v každodenním životě. [Dietz 1998; Funk 2004]. Orientují se tak zejména na obsah her. Tento přístup však přehlíží komplexitu herních světů a zejména vztah uživatelů ke hrám, jejich přístup k nim. Jedním z prvků tohoto vztahu je právě imerze. Nemůžeme tvrdit, že hry mají velký vliv na agresivitu, pokud zároveň nejsme schopni určit, jak a jestli hráč při hraní prožívá virtuální svět rozdílným způsobem, oproti tomu každodennímu. Imerze teoreticky ovlivňuje i vztah s avatarem, který je hlavním prostředkem hráče pro „páchání násilí“ ve hře.

1.3.2 Gender ve videohrách

Velice důležité pro výzkum videoher je téma genderu. Je to zejména z toho důvodu, jelikož hraní videoher, ale i jejich vývoj byl z počátku poměrně dominantně „okupován muži“. To souvisí zejména s faktem a rozšířeným genderovým stereotypem, že muži jsou těmi, kdo jsou spojováni s polem technologií, jejich vývojem a většími schopnostmi jejich kontroly. [Dietz 1998, Bertozzi a Lee 2007, Hayes 2007] Videohry

jsou ale paradoxně považovány za médium, které nabízí možnost osvojení si pozitivního vztahu k technologiím i ženám.

Díky většímu zájmu ze strany žen o videohry se ale hry a některé herní žánry začaly přizpůsobovat novému publiku. Muži stále byli těmi, kdo predominantně „okupovali“ prostor akčních her a ženy hrály spíše různé logické hříčky a hry typu The Sims.²⁰ Tento typ her můžeme nazvat jako „pečovatelský“, což je stereotyp spojený právě se ženami. Nicméně i u více kompetitivních žánrů jakou jsou multiplayer střílečky se ukazuje, že ženy jsou stejně schopné je hrát jako muži, jenom u nich nejsou jednoduše oblíbené. [Bertozi a Lee 2007] Tuto myšlenku podtrhuje případová studie dvou hráček, které hrály počítačovou RPG hru Elder's Scrolls: Neverwinter Nights. [Hayes 2007] Autorka nám ukazuje, že každý performuje gender odlišným způsobem, což je závislé na faktorech jako je rasa, třída, vzdělání a současný kulturní a historický kontext. Stejně tak dvě hráčky v této studii ke hraní stejné hry přistupovaly odlišnými způsoby a volily si jiné cesty k dokončení hry. RPG žánr je dobrým příkladem, jelikož hráč má často možnost si utvářet postavu k obrazu svému. V této studii je popisováno podle čeho hráčky tvořily své postavy a jejich rysy a zároveň jak se v průběhu hry utvářely jejich postoje.²¹

Hlavní problém „lákavosti“ her pro ženy je to, že hlavní představitelé her jsou převážně muži. [Lancaster 2004] Hry jsou tedy designovány muži pro muže. V podstatě se ve většině her do dnešního dne objevuje archetypální vzorec, kdy muži jsou hlavními hrdiny a ženy mají roli pasivní, kdy jsou muži zachraňováni či jim nějak slouží. Později se objevovaly tituly, kdy ženy sloužily jako podpora hlavnímu hrdinovi²². Mužské publikum se tedy může s těmito hrdiny snáze identifikovat. Ženskému publiku takové vzory chyběly, dokud se o ně jako potenciální skupinu nezačaly zajímat vydavatelské firmy.

²⁰ The Sims je typ zábavného simulátoru, kde má hráč za úkol ovládat všechny aspekty života jednoho či více lidí v jedné domácnosti. To jest co a kdy budou jíst, jak se budou oblékat, kdy budou provádět hygienu, co budou dělat ve volném čase, s kým se budou bavit, za co budou utrácet peníze, jakou pracovní kariéru si zvolí atd.

²¹ Jedna z hráček si vybrala, že bude hrát za „kočičí ženu“ jenž pro ni představovala symbol femininity a rozvíjela u ní schopnosti, které umožňovaly vyhýbat boji jako obchodnictví, komunikace či léčení. Druhá hráčka si také zvolila postavu, která reflektovala její já, určitým způsobem, ovšem přistoupila na to, že ve hře se musí bojovat a postupem času si tento styl hraní oblíbila, přestože jí byl zpočátku nepříjemný.

²² Příkladem pasivní role je např. princezna Peach ve hře Super Mario a příkladem pomocné role princezna Farah ve hře Prince of Persia.

Výzkum genderu ve hrách poukazuje mimo jiné na individualitu každého hráče. To je důležité z hlediska imerze. Vyplývá z toho, že každý hráč může prožívat stejnou hru rozdílnými způsoby. Zatímco u někoho se může projevit nízká míra imerze, naopak u jiného se projeví míra vysoká. Co ovlivňuje míru vnoření do hry je právě jedna z otázek této práce.

1.4 Game studies

Důležitým přelomem pro akademické studium videoher byl rok 2001. V tomto roce se konala první konference věnovaná počítačovým hrám v Kodani. K této příležitosti také vznikl jeden z prvních peer-reviewed časopisů nazvaný jednoduše Game Studies. V tomto roce se zároveň etablovaly první obory věnující se tomuto výzkumnému poli. [Aarseth 2001] Gamestudies v podstatě zahrnují studie orientující se na hráče jako konzumenty videoher a na hry samotné. Jedná se o velice mladý obor, který je výrazně interdisciplinární a mezi herní badatele se řadí psychologové, sociologové, antropologové, filozofové, teologové, mediální výzkumníci a další. Díky tomuto se také jedná o vědu multiparadigmatickou. V současné době převažuje mezi společenskými vědci rozpor mezi ludologií a naratologií. Zjednodušeně řečeno se naratologie zabývá konstrukcí významů pomocí elementů generujících příběh. Ludologové tvrdí, že hry by měly být zkoumány nezávisle na každodenním životě. Zaměřit bychom se měli na to, jaká má hra pravidla a herní mechanismus, a dále jakou nabízí zkušenost. Tu můžeme definovat jako zábavu či potěšení. Naratologové tedy považují hry za další médium a ludologové za něco specifického. [Malaby 2007]

Ať bychom zaujali stanovisko ludologů či naratologů, nemůžeme opominout fakt, že hry mají procesuální charakter. To v sobě kombinuje v podstatě oba dva zmíněné přístupy. Při hře je tu vždy potenciál k rozvíjení nových praktik a nových významů. K tomu může docházet náhodně, kdy hráč objeví nový způsob hraní hry a jejího dokončení, či přijde na to jak obejít její pravidla a zákonitosti. Oproti ostatním elektronickým programům mají tedy hry tu vlastnost, že nemusí mít předem jasné vyústění. [Malaby 2007] Jinými slovy je důležité jak hráč s hrou „žije“, jak se vyvíjí jeho vztah k ní a jak se jeho způsob hraní proměňuje v průběhu času.

Imerze leží na průsečíku přístupů těchto dvou škol. Je zapotřebí zkoumat pravidla a mechanismy, jak tomu naznačují ludologové. Je ovšem i důležité vnímat hry jako médium, které je nositelem narativu. Jelikož imerze není ustálený pojem, je třeba vycházet při jeho zkoumání právě z těchto předpokladů.

1.5 Videohry jako médium

Videohry můžeme zařadit mezi nová média, která se oproti těm starým vyznačují především přidáním či rozšířením prvků interaktivity, kdy publikum má možnost si v rámci média interaktivně vyjednávat, co se v něm bude dít. Termín nová média je možná poněkud zavádějící, jelikož využívají prvků médií starých. Navíc se nové formy médií objevují se stále větší četností. Nová média se vyznačují především svým propojením s rozvojem technologií. Za dobu prosazení nových médií můžeme označit nástup internetu v 90. letech 20. století. Druhým významným prvkem je výše zmíněná interaktivita, možnost tvorby vlastního obsahu, ale především větší individualita plynoucí pro uživatele. [Hartley 2004]

1.5.1 Film a ostatní média ve vztahu k videohrám

Filmy mají s videohrami mnoho společného. Prvně jsou to módy zaměřené sentimentálně na ženy (dramata, romantické filmy) nebo akčně na muže (akční filmy, westerny). Zejména akčním filmům chybí často hloubka vyprávění a postav. Podobně je tomu i u her, kdy je příběh většinou na vedlejší koleji. V poslední době, obzvláště u her, je problém s fragmentací vývoje mezi technický tým (programování a grafika) a tvůrčí tým (příběh, náplň hry, hudba). Tudíž se stává, že tyto prvky někdy nekorespondují. Co mají ale dále filmy a hry společné, je tvorba příběhu. Mezi hollywoodskými scénáristy je populární tzv. Poltiho manuál 36 dramaturgických situací, ze kterého je možno sestavit nesčetně různých příběhů pro různé žánry. Stejný manuál je také doporučován a vystaven na prémiových internetových stránkách určených herním vývojářům. Od toho se odvíjí i epizodická forma vyprávění u videoher. [Higgins 2008]. Tato média jsou často propojena do jednoho univerza žijícího vlastním životem. Na náměty filmů vznikají často hry (Incredibles [2004], Chronicles of Riddick [2009], Indiana Jones[1991]) a naopak na náměty her vznikají filmy (Mortal Kombat [1995], Tomb Raider [2001], Hitman [2007], Resident Evil [2002]). Podobně se tomu děje i ve sféře literatury. Tyto různé příběhy se pak vzájemně prolínají a navzájem se ovlivňují. Unikátním projektem v tomto ohledu je kombinace televizního seriálu a MMORPG hry,

který se nazývá Defiance [videohra, televizní pořad 2013]. Událostmi ve hře mohou hráči interaktivně ovlivňovat podobu vysílaného seriálu a naopak děj seriálu se bude promítat do herního prostředí. Vznikne tak naprosto unikátní virtuální prostředí.

Mark Wolf [2001] nás však upozorňuje na jeden zcela zásadní rozdíl. Oproti ostatním médiím nestačí aktivně jako divák/čtenář zhodnocovat to, co vidíme na televizních obrazovkách nebo si čteme v knize. Text je v případě filmu a knihy podle něj lineární, avšak ve hře tomu tak není. V rámci videoher musíme jako hráči fyzicky vstupovat do hry a „rozhýbat“ virtuální svět. Bez nás, naší performance a naší interpretace virtuálního textu, by hra byla strnulá. Můžeme to brát v tom smyslu, že hráč je v podstatě režisér, který text v průběhu hry svým výkonem utváří. [Aarseth 1997]

Filmy využívají podobných prvků jako hry, aby diváka zaujaly. Kamera, světla, zvuk, střih, prostředí a další věci, které ovlivňují, doplňují atmosféru či příběh. Jsme schopni v okamžiku rozpoznat kdo je „zlý a hodný“. [Higgins 2008] Hlavním rozdílem je interaktivita. Ve filmu nejsme schopni ovlivnit jeho výsledek, kdybychom se snažili sebevíc. Ať už se identifikujeme s postavou ve filmu, jak chceme, případně přebereme její vidění světa a hodnoty, nikdy nemůžeme změnit její rozhodnutí. Naopak ve hře jsme součástí příběhu, jsou nám nabízeny různé možnosti rozhodování, co uděláme dalšího. Bez hráče je hra jenom mrtvý konstrukt, prázdná schránka, kterou naplňuje až tehdy, když začne hrát a začne ovládat její hlavní postavu.

1.5.2 Jak hry vypráví příběhy

Hry vypráví příběhy ve třech úrovních. První úroveň je zamýšlený text, který do hry vloží její designéři. Druhou úrovní jsou prvky a pravidla ve hře, které příběh vytvářejí. Třetí úrovní je pak samotný hráč, který svým hraním příběh znovu vytváří. Mezi první a třetí úrovní může být velká diskrepance, jelikož každý hráč volí jiné cesty a prostředky k tomu, aby hru dokončil. Může se stát, že příběh hry si každý hráč složí jinak. Jak je možné si příběh v klasickém slova smyslu složit jinak? Děje se tak za pomoci prvků, které se ve hře vyskytují a jsou to elementy generující příběh. Gee [2006] tyto prvky rozděluje na aktéry (postavy ve hrách), objekty (truhly, zbraně), akce (otevírání truhel, ovládnání zbraní), stavy (stav poškození, únavy) a události (smrt). Hráči neustále tyto prvky interpretují jako součásti nějakého příběhu. Děje se tak spíše

epizodicky, tedy po malých částech. [Higgins 2008] Někteří autoři vidí zásadní problém ve vztahu interaktivity a příběhu. Čím je hra interaktivnější, tím se snižuje schopnost utvářet ucelený příběh. Naopak lineárnější a ucelený příběh se stejným výsledkem ubírá na interaktivitě a hra se tak stává spíše jakýmsi interaktivním filmem s omezenými možnostmi volby. [Jesper Juul 2003] To však nemusí platit v celé šíři. S rozvojem videoher se začínají vyskytovat hry, které nabízí vysoké možnosti interaktivity a vedení příběhu (Mass Effect [2008]), přesto dokáží nabídnout ucelený a komplexní příběh. Už dříve jsme tu zmiňovali výraz koridorová akce. To znamená, že hráč je veden celou dobu hry „za ručičku“ příběhem. Dnes ale vznikají hry, kde je tato koridorová akce do velké míry nabourávána, přesto je zachován příběh (Far Cry 2 [2008], Crysis [2007]). Juulova připomínka by byla oprávněná, pokud příběh zažívaný během hry oddělíme od příběhu, který je na pozadí (je nám podáván formou cutscenes²³, kdy hráč nemá možnost interakce s postavou).

Hry jsou zajímavé tím, že nám většinou dávají neomezené možnosti hraní jedné části příběhu stále dokola. Je tomu díky systému save²⁴ pozicí, které slouží podobně jako záložka v knize. Kromě pauzy v příběhu ale umožňují i úspěšné dokončení hry. Můžeme si to přirovnat k situaci, kdyby divadelní herec udělal při představení chybu a celá hra by se kvůli tomu musela opakovat od začátku. Stejně tak většina her poskytuje určitý stupeň obtížnosti, a když hráč selže, nenutí ho hrát od začátku, ale vrátí ho na poslední save pozici. To však může ovšem dospět do stavu, kdy hráč začne být z neustálého opakování a selhávání frustrovaný, a hru nikdy nedohraje. Jeho znalost příběhu v tomto místě končí a odnáší si z něj jenom, co dosavad poznal. Míra tohoto jevu je daleko častější než například u filmu nebo literatury, jelikož tam nejsme výrazněji omezováni vlastními schopnostmi při procházení děje. [Davidson 2008]

1.5.3 Machinima

Machinima je speciální žánr vytváření animovaných filmů za pomoci využívání virtuálního prostředí počítačových her. Dá se považovat za volnou formu umění, kdy hráči jdou za možnosti hry samotné a vytváří nějaký vlastní příběh v herním prostředí. Machinima je něco na pomezí klasického filmu a hry. Hráči v machinimě jsou v podstatě jako herci na plátně, kdy mají přesně stanovené akce, které mají vykonávat

²³ Cutscenes jsou tzv. meziherní videa vložena tvůrci hry, která nějakým způsobem doplňují, vysvětlují či posouvají děj ve hře.

²⁴ Save slouží k uložení dosavadního postupu ve hře. Může být formou tzv. checkpointů, kdy se hra uloží na určitém místě automaticky (standardně před nějakým těžkým úkolem) nebo si hráč save může vytvořit sám v kterémkoliv místě hry.

v dané scéně. Tento nový způsob animace filmu vznikl v podstatě tím, že se hráči rozhodli překračovat narativa obsažená ve hře a vytvářet si vlastní, kde je kreativita omezena pouze pravidly herního světa. [Lowood 2006]

1.6 Imerze

Co je to vlastně imerze? Na tuto otázku doposud neznáme uspokojivou odpověď. Imerze je často vnímána jako zkušenost, kdy je lidská pozornost, respektive hráčova pozornost, upírána výhradně směrem ke hře. Hráč je doslova pohlcen virtuálním prostředím a přestává vnímat svoje okolí, případně čas. Problém je v tom, že imerze není automatickým stavem hráče při hraní videoher. Co tedy imerzi navozuje? Jedním prvkem může být interaktivita hry, která má za následek fakt, že do určité míry jsme s hrou „souznění“. Dalšími prvky může být detailnost virtuálního prostředí a jeho konzistentnost, příběh hry či spojení s postavou, za kterou hrajeme. [Brown a Cairns 2004]

Davidson [2008] hovoří o třech stupních vnoření. Je to zapojení (involvement), které je na počátku poté, co je nám hra, její příběh a její herní mechanika objasněna. Druhým stupněm je imerze (immersion), kdy začínáme být se hrou spjati, ve smyslu toho, že hru ovládáme v podstatě automaticky. Třetím stupněm je investment, kdy dosáhneme bodu, ve kterém cítíme povinnost či potřebu úspěšně hru dovést do konce za každých okolností. Znázorňuje to graf v příloze č. 2. Důležitou roli hraje v jeho pojetí míry imerze čas. Je to čas, který strávíme se hrou, při němž procházíme několika bariérami, které před nás hra staví. Involvement odkazuje na bariéru prvotního seznámení se hrou a naučení se jejímu ovládní. Hra musí být pro hráče přístupnou, respektive, musí odpovídat jeho preferencím a motivacím hrát. Jinými slovy musí se mu líbit. Hráč také investuje úsilí do naučení se ovládní. Nevhodné ovládní a interface hry může být i jeden z důvodů, proč se hráč nikdy neposune do dalších úrovní imerze. Tato fáze také vyžaduje zvýšenou pozornost. Ve fázi imerze Davidson odkazuje na podobu herního světa, respektive by se to dalo označit jako jeho celistvost či realičnost. Hráč začíná zapojovat emoce. Hráč se může začít oprošťovat od svého okolí, jelikož už se naučil ovládní a ruce na klávesnici a myši prakticky automaticky vykonávají akce potřebné pro pohyb ve světě. Investment je fáze, kdy hráč už prošel takovou část hry,

kdy se už nechce od hry odpoutat a za každou cenu musí hru dokončit. Člověk v této fázi také často sroste se svým avatarem, respektive k němu cítí nějakou empatii.

Davidson [2008: 362] také hovoří o tom, že je důležité pro navození imerze, aby hra měla tzv. postupnou learning curve (učící křivku) spojenou se zlepšováním schopností naší postavy, jak prochází příběhem. K tomu je potřebné i to, aby hra nabízela stále větší výzvu a nestala se tak nudnou.²⁵ Musí zde ale být nějaké odlišení, jelikož ne všichni hráči disponují stejnými schopnostmi a příliš vysoká obtížnost by je mohla odradit od dokončení hry.²⁶

McMahan [2003] vidí problém v tom, že někteří videoherní vědci, jako je Janet Murray, vidí imerzi ve hře umožněnou jen díky přítomnosti narativu. Murray [1997: 98] hovoří o tom, že virtuální realita v kombinaci s příběhem způsobuje, že se naše mysl přenáší do herního prostředí a doslovně vymazává svět kolem nás. McMahan dále uvádí, že míra imerze nemusí záviset přímo na kvalitě herního prostředí z hlediska audiovizuálního nebo na technologii interface. Hráči se orientují spíše na to, aby byl virtuální svět konzistentní a měl svoji logiku. Tuto logiku často poskytují právě narativa, ale nemusí tomu tak být exkluzivně. Když však přistoupíme na to, že jsou tu i hry, ve kterých narativ není přítomen, hovoří se o „engagement“ (zasnoubení). Engagement je něco, co je součástí naší motivace hry hrát. Může to být získávání bodů, porážení soupeřů a dokazování, že jsme lepší. Taylor [2002: 13] podobně poukazuje na diegetickou imerzi, kdy hráč je vnořen do samotného hraní, do herního zážitku, což nemusí být vázáno na příběh. Na to navazuje intra-diegetická imerze, kdy je hráč vnořen přímo do postavy kterou ovládá a prožívá virtuální svět jejím prostřednictvím. Míra tohoto vnoření je závislá zejména na tom, v jakém prostředí se hráč pohybuje. Trojrozměrná prostředí jsou v tomto ohledu silnější než prostředí dvojrozměrná. Také záleží na kameře, kdy některé hry vidíme seshora, některé z pohledu první osoby a některé z pohledu třetí osoby. Oba autoři sice tvrdí, že příliš nezáleží na interface hry, ale jejich studie nepočítají s trendy poslední doby, jako je ovládání pohybem celého těla (Microsoft Kinect), což poskytuje zvýšenou interakci s obsahem hry.²⁷ Dále by podle jejich teorie prakticky neexistoval důvod k touze designérů her přinášet co nejvyšší

²⁵ Toho je dosaženo tak, že je zvýšena obtížnost řešených úkolů či nasazování silnějších nepřátel s novými schopnostmi.

²⁶ Velké množství her nabízí na začátku nastavení několik úrovní obtížnosti

²⁷ Často se vyskytují případy, že se hráč při ovládání hry tělem nachází v uzavřeném prostoru a dochází ke kolizím s okolními předměty a ke zraněním

fotorealičnost vizuálního prostředí. Hráči by celkově na audiovizuální zpracování hry nekladli přílišné nároky a tento faktor by ani nehrál velkou roli při jejich výběru hry.

1.6.1 Rozšířené pojetí konceptu imerze

Brockmyer et al. [2009] poukazují na několik alternativních pojetí konceptu imerze a podobně jako McMahan [2003] je shrnují do pojmu engagement. Rozděluje engagement na imerzi, přítomnost ve hře, flow a psychologickou absorpci.²⁸ [Brockmyer et al. 2009: 624] Tyto koncepty nedefinují autoři konceptuálního rozboru za navzájem se vylučující, ale spíše na navzájem navazující a doplňující se. Pojdme si tyto koncepty blíže popsat a vysvětlit jejich rozdíly. Podle Brockmyer et al. [2009] je imerze pouze částečné vnoření. Hráči připadá jako by byl ve hře, ale zároveň si je vědom svého okolí. Můžeme to přirovnat k diegetické imerzi Taylor [2002: 13], kdy hráč je vnořen do herního zážitku. Jelikož je zde spojení s herním zážitkem, tak se vyskytuje ve větší či menší míře u každého hraní.

Přítomnost (presence) je poměrně rychle se rozvíjející interdisciplinární koncept, který ještě není zcela definičně ustanoven. Základními znaky ale je, že hráčovo vědomí je nezměněné, ale přesto se cítí být součástí herního světa. Důležitá je zde prostorová prezence (spatial presence) jak ji popisuje Wirth et al. [2007], kdy se hráč v podstatě přenesl do prostoru hry a vystupuje po dobu hraní z reálného světa.

Koncept flow pochází od maďarského psychologa Mihály Csíkszentmihályi [2009]. Koncept popisuje absolutní ponoření do činnosti, kterou právě člověk provádí. Každá činnost nabízí určitou výzvu, kterou můžeme překonávat vlastními schopnostmi. Pokud jsou výzva a naše schopnosti v ekvilibriu, tak si danou činnost užíváme. Pokud je do určité míry naplněno naše vnitřní uspokojení z provádění této činnosti, pak nás tato činnost pohltí tak, že nevnímáme čas a prostor. Zároveň jsme orientováni pouze na cíl této konkrétní činnosti a nemyslíme na nic jiného. V tomto stavu můžeme hovořit o stavu flow. Brockmyer et al. [2009: 625] říkají, že při flow je na rozdíl od imerze a přítomnosti ve hře změněný stav vědomí. Proto ho není dosahováno hráči tak často. Imerze je ve vztahu k flow vlastně předurčující. Při imerzi ztrácíme pomalu pojem o času a prostoru. Orientujeme se na svůj úkol a vše ostatní jde stranou. Flow je vlastně až extrémní formou imerze, která vyžaduje ideální mix podmínek jako je míra uspokojení z činnosti a jejího naplňování a ekvilíbrio výzvy a našich schopností ji překonat.

²⁸ Immersion, presence, flow, psychological absorption

Psychologická absorpce je ve své podstatě velice podobný flow, se kterým má společné především to, že dochází ke změněnému stavu vědomí a úplnému pohlcení. Rozdíl je v tom, že flow nemá negativní konotace a efekty jako úzkost a frustraci. V jádru flow je vnitřní uspokojení, které však není vázáno na konkrétní výsledek. Jinými slovy ve stavu flow hráč dochází uspokojení už jenom tím, že hraje. V psychologické absorpci je hlavní motivací výhra nad soupeřem a podle toho zda vyhrájeme či prohrajeme, tak jsme spokojení nebo frustrovaní. Brockmyer et. Al [2009: 625]

Ve své podstatě se jedná pouze o další rozdělení či různé stupně konceptu, který autoři označují jako zasnoubení. Pro přehlednost této práce se však k těmto konceptům budeme převážně vztahovat jako k imerzi. S imerzí bude tato práce nadále pracovat jako s něčím, co vyjadřuje různě hlubokou míru hráčova vztahu ke hře a hráčovo propojení s hrou. Rozlišovat budeme mezi imerzí se změněným stavem vědomí a bez změněného stavu vědomí. Imerze se změněným stavem vědomí vnímáme jako stav, kdy hráč absolutně přestává vnímat okolní svět a jeho pozornost je upřena na svět virtuální. Nezměněný stav vědomí označuje stav, kdy hráč si je stále vědom svého okolí. Příkladem může být člověk čekající na autobusové zastávce, který hraje hry na mobilním telefonu, ale stále kontroluje, jestli mu jede autobus.

1.6.2 Vnoření a avatar

Autor Petri Lankoski ve své nedávné studii [2011], u imerze neklade takový důraz na narativa obsažená ve hře. Místo toho rozděluje imerzi orientovanou na cíle a imerzi orientovanou empaticky. Jinými slovy hráč hraje pro hru samotnou a je orientován na cíle nebo je hráč emocionálně angažován ve hře. Lankoski upozorňuje na to, že imerze je v podstatě forma zasnoubení, a to zasnoubení s hráčovým avatarem. Ostatní autoři důležitost avatara ve hře v podstatě opomíjí. [Taylor 2002; McMahan 2003] Je to zejména z toho důvodu, že dosud byli tito výzkumníci zaměřeni především na hráče samotného. Hráč byl pro ně tím, kdo vstupuje do hry a postava kterou ovládá je spíše jeho loutkou, která nemůže mít vlastní charakter a identitu. Jak si ovšem ukážeme na případě Lary Croft, tak nejen že postava může mít vlastní identitu, což dokazuje i to, že nad jejím vlivem na hráče se vedou spory, ale tato identita prostupuje z virtuálního světa do toho našeho. Nejen Lara Croft, ale i další herní postavy se staly jakýmsi virtuálními celebritami. Pokud máme avatara přiděleného designery hry, je tedy podle výše zmíněného možno si s ním utvářet jakýsi vztah jako k druhému člověku. Otázkou je, jak je to u charakterů, které si sami vytváříme už na začátku hry, a mají přidělené jen velmi obecné charakteristiky. Frasca [2001] tvrdí, že čím více máme možností voleb

v tom, jak si budeme postavu v průběhu hry utvářet, tak tím méně vlastní osobnosti bude počítačová postava mít. Hayes [2007], která studovala dvě hráčky RPG *Morrowind* zjistila, že tvorba vlastní postavy probíhá skutečně tak, že hráči si přizpůsobují postavu, aby byla co nejvíce podobná jejich já mimo virtuální realitu. To koresponduje s tím, co říká Gee [2008], že postavy ve hře jsou našimi virtuálními projekcemi.

Petri Lankoski [2011] uvádí, že hráč si může s avatarem vytvářet jistý vztah. Je tomu podobně jako u filmů, že si u her, kde máme avatara přiděleného, vytváříme vlastní evaluaci jeho charakterových vlastností. Podle této naší evaluace můžeme tohoto avatara vnímat pozitivně nebo negativně. V případě pozitivní evaluace je nám sympatický a můžeme se k němu vztahovat za pomoci empatie. Lankoski také tvrdí, že pokud si máme možnost avatara sami utvářet, tak je empatický vztah v podstatě zajištěn, protože mu přidělíme jen ty charakteristiky, které zajišťují pozitivní evaluaci postavy. Na druhou stranu říká, že pro to, aby hráč pocítoval imerzi ve hře, nemusí k empatickému propojení s avatarem docházet. Toto odpovídá zejména dvoustupňovému modelu imerze dle Taylor [2002].

1.6.2.1 Lara Croft jako příklad silné herní postavy

Lara Croft se stala ikonou, která se dostala i do širokého povědomí lidí, kteří nikdy *Tomb Raider* [1996] nehráli²⁹. Lara je postavou, která by se dala rozdělit na svoji vizuální stránku a stránku charakterovou. Její vizuální stránka je to, co hráči vidí a ovládají ve hře. Její postava je silně sexualizována a má silně nepřírozené tělesné proporce - velké poprsí, velice štíhlý pas, perfektně tvarované pozadí a štíhlé nohy. Zároveň nosí krátké kraťasy doplněné vojenskou obuví, obepínajícím nátělníkem, batohem plným hi-tech vybavení a dvěma pistolemi. V jejím oblečení se tak snoubí

²⁹ Lara Croft, hlavní postava ze hry *Tomb Raider* [1996], je typický příklad silné a komplexní postavy. Nad jejím úspěchem visely otazníky, jelikož do té doby nikdo podobnou hru s výraznou ženskou hlavní postavou nevytvořil. O její úspěch se však zaručila firma Sony, která ji prosadila na svém herním konzolovém systému Sony Playstation. Ve své době, na začátku devadesátých let, se jednalo o jednu z nejlépe graficky provedených 3D videoher se silným příběhem. Sony tenkrát oproti svým konkurentům, firmám Nintendo a Sega, udělal marketingové rozhodnutí, že vydá herní produkty zaměřené na mladé publikum bez rozdílů genderu. Ostatní firmy měly obavy, že by se s podobnými produkty neprosadily a ohrozily by svoji současnou mužskou základnu. Tvůrci hry *Tomb Raider* měli v úmyslu vytvořit takovou postavu, která by oslovila nejen muže, zejména díky vzhledu, ale i dívky v době, která se nesla ve znamení tzv. „girlpower.“ [Kennedy 2002]

ženské prvky s výrazně maskulinními. Zajímavé je, že v průběhu času se tato podoba proměňuje a Lara se po vizuální stránce stává více lidská.³⁰ Mimo to je ale díky příběhu hry hráči odhalována i její charakterová stránka, tedy že je prezentována jako silná a neohrožená žena. Ovšem názory na Laru jsou dodnes v rozporu. Jedni vidí její potenciál jako pozitivní příklad pro dívky i chlapce, jelikož ukazuje, že může dělat věci a ovládat technologie, stejně jako mužští hrdinové. Z tohoto pohledu se vymyká konvencím a boří tedy genderové stereotypy. [Schleiner 2001, Lancaster 2004, Smelik 2009] Na druhou stranu je na ní nahlíženo jako na negativní příklad zejména pro její vzhled. Její až sexistické zobrazení je pro mnohé autory podstatným argumentem pro její odmítání jako pozitivního přínosu. [Kennedy 2002, Dill a Thill 2007] Lancaster [2004] dokonce poukazuje na to, že toto negativní vizuální ztvárnění Lary prostupuje i mimo herní sféru, kdy se jako virtuální celebrita objevila na obálcích časopisů Time, Newsweek nebo Rolling Stone. Také bývá reprezentována živými modelkami, které mají podobné tělesné proporce jako Lara a prohlubuje negativní obraz z virtuální reality do každodenního světa.

Faktem však zůstává, že dodnes postava Lary Croft představuje jednu z mála silných ženských hrdinek ve hrách a dodnes je také zvykem stylizovat vizuální stránku ženských postav do hypersexualizované podoby, ať už se jedná o jakýkoliv herní žánr.

1.6.2.2 Volba postavy

V některých hrách si hráč postavu zvolit nemůže a je mu přidělena jako pevná součást děje. V jiných hrách, zejména RPG, se nabízí možnosti jako je výběr postav složených z různých variant (hlava, obličej, tělo, barva vlasů...). K těm pak může přidávat další vlastnosti a dovednosti. V průběhu hry se pak podoba může dále vyvíjet vzhledově (účes, oblečení) či získávat může získávat další zkušenosti. Další je možnost více přednastavených postav, které se liší svými schopnostmi (síla, obratnost, útok, rychlost...). Ty jsou často přednastaveny podle genderových stereotypů. To znamená, že ženy mají vyzývavé oblečení a disponují větší obratností a muži zase maskulinním tělem a silnějším útokem. Tyto různé postavy pak odpovídají různým herním stylům. [Bertozi a Lee 2007, Hayes 2002]

³⁰ Vzhled Lary se proměňuje od žen s obřími prsy několikapalcovým pasem a širokými boky k, která by se v reálném světě nemohla pohybovat, k ženě s idealizovanými mírami 90-60-90.

Ve skutečnosti, přestože hráči označují výběr postavy za „subjektivní“, tak je často vystavěn na objektivizovaných základech. Hráči si vybírají své postavy na základě svých životních zkušeností, hodnot, ale také na momentálním emocionálním rozpoložení. [Hayes 2002]

1.7 Shrnutí

V základu jsou zde dva přístupy náhledu na zkušenost imerze. Jeden přístup zdůrazňuje prvky, které imerzi umožňují. Druhý přístup zdůrazňuje kognitivní charakter imerze. Tato práce se zaměřuje především na první přístup, čímž chce zahrnout prvky jako žánr, audiovizuální prostředí virtuálního světa, interface her, avatar a další. Zároveň chce tato práce porovnat tyto prvky s prožíváním imerze, respektive mírou vlivu těchto prvků na vznik a intenzitu imerze. Můj přístup bude stavět zejména na uživatelském hodnocení těchto prvků jako jsou audiovizuální kvalita, hratelnost, příběh. Dále to jsou uživatelské přístupy a motivace, vycházející z formy her, respektive žánru. Staví se před nás problém toho, jak měřit míru imerze a do jaké míry je imerze individualizovaná u každého jedince. Uvedl jsem několik přístupů k tomuto problému viz Davidson [2008], McMahan [2003], Taylor [2004]. Tyto přístupy mají několik společných prvků ohledně různého stupně imerze do herního světa a jsou v podstatě všechny třístupňové. Jejich rozdíl je právě v kladení jiného důrazu na prvky her, na které se budu zaměřovat.³¹

³¹ Např. McMahan [2003] neklade takový důraz na důležitost atmosféry hry a příběhu jako Davidson [2008].

2. Empirická část

2.1 Metodologie

Práce si klade za cíl popsat prvky her, které stojí na pozadí vzniku a prožívání jevu, který označujeme jako imerze. Tyto prvky ovlivňují hráče od chvíle, kdy se poprvé seznámí s videohrou a začne s ní interagovat. Konkrétně můžeme hovořit o žánru, který specifikuje formu a částečně obsah hry. Pak je to příběh, audiovizuální zpracování a uživatelské rozhraní. Hra je vždy jejímu uživateli zprostředkována skrze nějakou postavu nebo entitu, která mu umožňuje pohybovat se ve virtuálním světě a nějakým způsobem s ním manipulovat. Zákonitě hráč s touto postavou vstupuje do nějakého vzájemného vztahu. Tento vztah se v průběhu hry vyvíjí a má různou intenzitu. [Davidson 2008] Aby mohl nějaký vztah s avatarem vzniknout, je potřeba, aby hráč byl nejdříve ponořen do hry samotné. [Taylor 2002] K tomu přispívá příběh, cíle hry a cíle samotného hráče. Cíle hráče můžeme vyjádřit jako druh motivace, který hráče vede k tomu, aby si nějakou hru vybral, koupil si ji a následně ji hrál a úspěšně dokončil.

Hlavní překážkou této práce je otázka, jak můžeme vlastně zkoumat něco tak subjektivního jako je prožívání hry a vztah s postavou. Když se Hayes [2007] ptala na způsob, jakým si hráči vybírají u role playing games podobu a vlastnosti postav ve hře, dostalo se jí nejčastěji odpovědi, že výběr postavy závisí na podobnosti s hráčem samotným. Do postav se tedy mohou promítat naše postoje, hodnoty a biografie. Vzniká tak jakési virtuální já. Jak je to ale u postav, které jsou nám ve hrách předem dané? Objevuje se u nich podobné pouto a snažíme se promítat něco ze sebe i do nich? Jak moc individuální taková interakce může být?

2.1.1 Sběr dat a vzorek

Tato práce využívá dvě kvalitativní metody, jejichž triangulací se snaží interpretovat vztah hráčů k postavám, které ve hrách ovládají. První metodou je rozhovor se směrnicemi, jak o něm píše Patton [1987]. Tento rozhovor definuje jako typ, kde máme připravenou základní osu otázek a témat, na které se budeme ptát, avšak jejich pořadí závisí na vývoji rozhovoru samotného. Tato strategie byla zvolena zejména z toho důvodu, že k otázkám bylo navíc potřeba klást mnoho doplňujících otázek. Před každým rozhovorem s respondenty se výzkumník dopředu informoval na hry, které patří

mezi jejich nejoblíbenější. Tímto postupem byla dopředu zajištěna potřebná hloubka rozhovoru. Po zhodnocení obsahu her a typu hlavních postav, které jsou v nich přítomny, bylo možno klást konkrétní dopředu připravené otázky. Bez tohoto by se rozhovory utápěly v přílišné obecnosti, což by znesnadňovalo analýzu vztahů mezi hráčem a postavou. Náplní rozhovorů byly otázky zaměřené na to, co hráče k hraní her přivádí, co se mu líbí na postavách, za které hraje a kolik času s hrou tráví. Kolik času a jak často hráč hraním tráví, může poukazovat na míru imerze. Doplňující otázky k imerzi byly pokládány na téma audiovizuálního zpracování hry. V teoretické části byla zmíněna jistá podobnost s ostatními médii. Proto se další velká část rozhovoru zaměřovala na další audiovizuální médium, film. Otázky se týkaly opět oblíbených žánrů a postav. Tímto mělo být ve výzkumu zabráněno tomu, že bychom došli ve výsledku k něčemu, co bychom považovali za unikátní jev pro hry, ale ve skutečnosti by tomu tak nebylo.

Respondenti rozhovorů byli získáváni metodou snowballingu. Celkový počet respondentů byl 13, z čehož bylo 5 žen a 8 mužů. Mezi první vlnou dotázaných byli 4 hráči, na které mám přímé vazby. Dalších 9 hráčů jsem získal zprostředkovaně. Věkově a generačně jsou zařazeni do skupiny, která začala hrát počítačové hry v 90. letech, kdy se v ČR rozšířily první domácí počítače. Věk respondentů je 21-25 let a byli vybíráni na základě čtyř charakteristik. Prvním je doba hraní, tedy do studie byli zařazeni hráči, kteří mají dlouholeté zkušenosti s hraním (od jejich dětství). Toto kritérium je důležité zejména proto, že si během své „herní kariéry“ potkali s mnoha a mnoha herními postavami a mají ustálený vkus na hry³². Druhým kritériem byly žánry her, které hrají. Otázky v rozhovorech se vztahovaly na žánry, které jsme si označili jako příběhové. Tato dvě kritéria se propojují se třetím kritériem, kterým je zkušenost s mnoha herními žánry. Může vyvstat otázka, proč se ve výzkumu nevěnuji pouze jednomu žánru nebo dokonce jedné konkrétní hře. Jak již bylo zmíněno, je v dnešní době těžké nalézt čistě žánrové hry a ty tak tvoří další různě diferenciované subžánry. Důvodem, proč nebyla vybrána jedna konkrétní hra, je předpoklad, že nezáleží na tom kterou hru či postavu vybereme, jelikož všechny herní postavy jsou strukturovány víceméně stejně. Největší problém by ovšem nastal s tím, která hra by byla pro studium našeho předmětu nejvhodnější. Existuje riziko, že by byla vybrána hra, která má ploché charaktery místo komplexních, chatrný příběh, či je jinak „handicapována“. To by mohlo ovlivnit imerzi

³² Ve smyslu které hry se jim líbí

či jiné faktory, které ovlivňují vztah hráče k postavě. Proto byl kladen důraz na celkovou rozmanitost her a žánrových zastoupení. Čtvrtým kritériem je pohlaví, kdy byl kladen důraz na rovnoměrné rozložení mužských a ženských respondentů.

Druhou metodou je analýza obsahu internetových fór. Při procházení internetových fór dedikovaných některým hrám je možno vysledovat vlákna, do kterých uživatelé anonymně píšou své zkušenosti s hrou, někdy dokonce až životní příběhy. V rozhovorech nelze dost dobře podobný biografický rozměr obsáhnout. Do výzkumu proto bylo zařazena obsahová analýza tří takových diskusních vláken, která byla vybrána s orientací na velký počet příspěvků. První se týkalo série her Tomb Raider, která byla zmíněna už v teoretické části (viz. kapitola 1.6.2.1), čítající 150 příspěvků. Druhé fórum se týkalo virtuálního světa Second Life (viz kapitola 1.2.2), čítající 50 reakcí. Třetí fórum se týkalo obecně vztahu hráče a postavy a čítalo 39 příspěvků.

2.1.2 Analýza dat

Analýza samotná byla vypracována za pomoci programu Atlas.ti 5.0 [2004]. Jelikož je pojem imerze definičně neustáleným pojmem, analýza rozhovorů bude prováděna v duchu zakotvené teorie. [Strauss a Corbin 1999] Analýza rozhovorů byla prováděna otevřeným kódováním. Následně proběhla kategorizace kódů a axiální kódování. Mezi kategoriemi byly vytvořeny sítě vztahů. Při analýze byl kladen důraz na to, že se náš cíl dá zkoumat pouze zprostředkovaně, proto byly sítě vztahů mezi jednotlivými kódy důležité. V sítích vztahů je navíc možno vyjádřit procesualnost hraní a vytváření vztahů. Jelikož je náš předmět zkoumání individuální a subjektivní pro každého hráče, nestačí rozhovory s hráči pouze okódotovat, ale je zapotřebí vytvořit hrubý profil motivací a preferencí každého hráče. Respektive vytvořit profil hráčského já u každého respondenta. Ten byl vystavěn na preferencích směrem ke hrám, stylu hraní, způsobu a důvodu interakce se hrou a na přístupu k avatarům. Analýza vláken, internetových fór byla kódována otevřeným způsobem, přičemž výsledky rozboru této části jsou propojeny se zjištěními z rozhovorů.

Je potřeba zde zdůraznit, že sám autor práce je dlouholetý hráč. Tento fakt je pro výzkum stejně tak přínosný jako omezující. Přínosný je v tom smyslu, že znalosti a zkušenosti autora mohly být efektivně využívány v rozhovorech i v jejich samotné analýze. Hráčům se snadněji vypovídá o hrách, pokud ví, že protistrana rozumí, o čem mluví a nemusí vysvětlovat každý pojem. Byla zde tedy jistá míra identifikace

s výzkumníkem, jelikož bylo možno vytvořit atmosféru pro větší otevřenost, což vedlo k plynulosti a prohloubení hráčských výpovědí. Dále to umožnilo při rozhovorech pokládání otázek vycházejících ze sebereflexe a stejně tak zasvěcených otázek. V analýze se zkušenosti autora mohou promítnout v podobě větší komplexity, pochopení a propojenosti zjištěných jevů. Nevýhoda této autorovi zkušenosti je, že některé jevy při hraní bere jako samozřejmost. Nemusí tak při analýze být schopen reflektovat sesbíraná data s potřebným odstupem a jisté prvky hráčské zkušenosti přehlédnout nebo je nezmínit. Oproti hernímu laikovi však výhody této zkušenosti převládají. Výsledky této práce však musíme hodnotit v tomto světle.

2.1.3 Etické aspekty výzkumu

V celém výzkumu se budou, pro zachování anonymity, používat první písmena z jejich křestních jmen. Každý z respondentů vyjádřil souhlas s pořízením zvukových nahrávek rozhovoru a jejich použitím pro potřeby analýzy. Tato data jsou zachována elektronicky ve dvou kopiích a jsou zaheslována proti případnému zneužití. V rozhovorech není nikdy uvedeno jméno respondenta a názvy nahrávek jsou vedeny pod počátečními písmeny jejich jmen. U vláken z internetového fóra úmyslně není zmíněno, z jaké stránky pochází. Přestože tam uživatelé vystupují pod anonymními přezdívkami, jejich registrace obsahují jejich pravá jména, případně i adresu bydliště a tak by tato data byla snadno dohledatelná a zneužitelná.

2.2 Analýza

2.2.1 Žánrová specifika

Teoretická část této práce uvádí žánrové rozdělení jako fluidní koncept, který nabízí téměř nekonečné možnosti pro herní designéry jak uplatnit svoje nápady, ale i pro hráče v ohledu výběru takové hry, která jim nejvíce vyhovuje a naplňuje rozmanité potřeby. U mnou tázaných respondentů se ukazuje, že u nich oblíbené hry si půjčují prvky z mnoha žánrů a tím poskytují velké možnosti výběru, co lze v dané hře dělat. Možnost volby je, zdá se, dnes poměrně důležitým prvkem ve hrách. Nejoblíbenější hry mezi mými respondenty se neustále opakovaly a skládaly se z komerčně úspěšných titulů jako Assassins Creed [2007], Skyrim [2011], Uncharted [2007], World of Warcraft [2004], Mass Effect [2008], Diablo [1996] atd. Výběr těchto her, které jsou všechny z poslední doby, také ukazuje, že hráči nejsou příliš schopni retrospektivy své hráčské „kariéry“. Hráči pouze byli schopni popsat velice stručně svou herní historii

v podobě vyjmenovaných několika titulů. Nicméně to stačí, abychom mohli reflektovat oblíbené žánry. Na úsvitu videoher až do devadesátých let minulého století byly hry z pohledu žánru daleko méně diverzifikované. Díky tomu si můžeme určit základ „psychologického profilu“ našich respondentů a tím zjistit co ve hrách preferují. Většina respondentů ani vlastně nebyla schopna sama reflektovat, jaký žánr preferují, jelikož si lze vybavit několik desítek různých možných způsobů dělení. Převládaly výpovědi následujícího typu.

Otázka: A jaký žánr her preferuješ?

„Hmm, ty jo asi fantasy.“ G

„Takový pohled ze třetí osoby..á..nó, Něco ve stylu né uplně střílečka čistá, ale takový kříženy tím stylem Tomb Raider.“ M

„Já mám ráda příběhy hlavně, tak nějaký takový. Sci-fi a fantasy hodně.“ T2

Vzhledem k tomu, že respondenti byli z řad těch, kteří preferují hry, které by se daly označit jako příběhové, tak tyto výpovědi nejsou až tak překvapující. Moji respondenti tedy byli zaměřeni spíše na obsah a narativní stránku her. Pojďme si tedy trochu přiblížit hry, které respondenti zmiňovali nejčastěji a jejich obsah.

Assassins Creed [2007] je herní série od Ubisoft čítající do dnešního dne 3 plnohodnotné díly a dva datadisky k dílu druhému. Herní série obsahuje jak single player tak multi player. Děj hry je zasazen do fiktivní historie, která je ovlivňována bratrstvem zabijáků kde vy, jako hráč, zpětně prožíváte „historické“ události za pomoci jednoho ze zabijáků. Hlavní cíl je pokaždé stejný, splnit sérii výzvědných úkolů, které vás zavedou k úkolu hlavnímu – zabití nějaké významné historické postavy a ovlivnit tak chod dějin. Hra je kombinací stealth akce³³, bojování, zkoumání prostředí, vymýšlení strategie vykonání exekuce cílové postavy a pohybu po městech, které jsou kopie historických měst jako Jeruzalém, Damašek, Benátky, Řím atp. Na pohybu je zvláštní to, že je plný kombinací parkourových prvků, tedy běhání po střechách, kotrmelců, volných pádů a šplhání. Podle našeho žánrového rozdělení hra spadá pod akční adventuru. Čerpá z RPG, kdy v průběhu hry se naše postava rozvíjí. Je silnější, zvládá nové pohyby, ovládá nové zbraně a více vydrží. Dále můžeme obchodovat, plnit

vedlejší úkoly a poměrně volně prozkoumávat svět. Jsou zde také akční prvky v podobě likvidování nepřátel, honiček po městě, atp. Na začátku hry je nám přidělena pouze jedna postava bez možnosti výběru.

Mass Effect [2008], RPG herní série, která má rozsáhle prvky interaktivity. Tato interaktivita spočívá v tom, že je zde systém rozvětveného příběhu. Tento systém spočívá především v tom, jak se rozhodujeme. Podle toho nám jsou přidělovány vlastnosti hodný/zlý, což nadále ovlivňuje naše možnosti ve hře a reakci okolí na našeho avatara. Toto rozhodování není omezeno pouze na jeden díl hry, jako je tomu u ostatních her kde se „hraje na karmu“, jak to označila jedna z respondentek, ale může ovlivňovat i navazující díl.

World of Warcraft [2004], MMORPG, které se stalo tak rozšířené, že se dostalo i do povědomí lidí, kteří počítačové hry nehrají. Hra se zakládá na PvE případně PvP a socializaci s dalšími hráči. PvE, neboli Player versus Environment, je forma multiplayer RPG, kde hlavní náplní hry je plnění misí. PvP, neboli Player versus Player, je oproti tomu forma multiplayer kde hráč bojuje proti ostatním hráčům. Na pozadí obou základních módů hry je akce a především boj. Herní systém je opět žánrově vystavěn na klasických RPG prvcích jako je získávání zkušeností a přerozdělování zkušenostních bodů do vylepšování vlastností avatara. Postavu si v této hře hráči volí sami z několika ras, pohlaví a základních povolání. Hra je unikátní tím, že se v ní vyskytují minihry, jako jsou např. závody motokár. Komponuje tak v sobě několik dalších žánrů.

Žánr bývá u her základním ukazatelem pro hráče, zdali o danou hru vůbec projeví zájem. Dlouholetí hráči, kteří už mají ustanovený svůj vlastní vkus, se nezaměřují tolik na to, pod jakou kategorií danou hru můžeme řadit, ale soustředí se spíše na její obsah. Je proto záhodno prozkoumat, co je vlastně náplní těchto her. To nám pomůže ustanovit si, jak do celého konceptu té které hry zapadá námi ovládaný avatar. Ten může být podle systému hry pevně nastaven, či je nám umožněno s jeho vlastnostmi a schopnostmi manipulovat a přizpůsobovat si ho vlastním potřebám. Jak si

³³ Stealth akce zahrnuje plížení se, aniž by vaše postava byla detekována nepřátelskými jednotkami, vloupání se do budov a kradení předmětů.

dále ukážeme, nastavení prostředí může výrazným způsobem ovlivnit míru naší imerze ve hře.

2.2.2 Příběh

Příběhové struktury ve hrách mají poměrně velký dopad na míru imerze. Někteří autoři tvrdí, že příběh není podstatný pro to, aby se hráč mohl vnořit do videohry. To je částečně potvrzeno, avšak záleží, co vlastně imerzí nazýváme. Když se podíváme na dvousložkový model dle Taylor [2002], tak vidíme, že by se podle ní hráč orientovaný ve hře na cíle, měl prožívat méně intenzivní stupeň imerze a neměl by si tak vytvářet vztah s postavou. Respondenti v tomto výzkumu byli tázáni, jestli je pro ně příběh ve hře důležitý:

„Tim příběhem začnu, tam si to ošahám, jestli to teda budu hrát dlouhodobě. A pak třeba delší dobu ten multiplayer, to je pak pro mě to hlavní. K tý kampani se nevracím. Třeba ten SC2“ P

V tomto případě příběhová složka hry slouží k tomu, aby se hráč seznámil s herním světem, sžil se s interface a naučil se hru ovládat. Následně to využívá při hře s živými protivníky.

„...Hmm, příběh jo ten mám ráda... (World of Warcraft, tam) ten příběh jako tolik nevyuniká jako bych řekla. Jo, jako že je to tam do toho zapracovaný. Jo že tam máš že tam pobíháš a než se dostaneš k nějaký ty další části jakoby nějakýho děje, tak vlastně to spíš hraješ pro tu hru, než pro ten děj.“ G

Zde nám hráčka popisuje, že sice hraje hry pro příběh, ale tento příběh nemusí být nutně v popředí běhu hry. Ve hře World of Warcraft [2004] je sice hra příběhově velice bohatá, ovšem herní svět je tak veliký a jednotlivé úkoly v průběhu hry zabírají tolik času, že spíše ustupuje do pozadí. Ta samá hráčka pokračuje dále:

„...A třeba je zajímavý že u toho Diabla mi přijde, že jako to má rychlejší spád, že tam to víc sleduje ten příběh, než u toho WoWka. Když to porovnáš, tak mi přijde, že je jako mnohonásobně rychlejší ten dějovej spád. Tam se to spíš hrála pro ten příběh...“ G

Naopak u her, které mají lineárnější průběh a nedochází k roztroušenosti příběhové struktury, příběh je pro hráče daleko srozumitelnější a jsou schopni na něj upoutat svou pozornost. Ovlivňuje však tento jev jakýmkoliv způsobem imerzi? Davidson [2008] nám říká, že k imerzi nám stačí v podstatě jen osvojení si základů herního světa a míra času stráveného hraním hry. Jeho výzkum však zahrnuje herní svět založený čistě na příběhu, který se dotýká i našeho avatara.³⁴ McMahan [2003] tvrdí, že k imerzi nám stačí to, aby herní svět měl svojí logiku a byl konzistentní. Výše zmíněné výpovědi tyto názory nijak nevyvrací. Naopak nám ukazují, že příběh, ať už je na pozadí nebo v popředí, tak nám pomáhá vytvořit si konzistentní obraz herního prostředí, do kterého jako hráči vstupujeme. Někteří hráči na něj proto kladou menší či větší důraz.

Otázka: Proč hraješ hry, co tě k tomu vede?

„Mě to baví, hraju většinou hry, který mají nějaký příběh, prostě se tam něco děje a ty si součástí toho příběhu. Tak se to asi odráží v tom, že ráda čtu a jakoby tady ten člověk prožívá ještě intenzivnějš, když to jenom čte, že jo. Ho sám vytváří.“ V

„...No já ráda čtu fantasy, a ty hry jsou jako takový, že tě to umožňuje ty příběhy prožívat...“ T2

Respondentky výše narážejí právě na naši otázku, jestli hry umožňují vytvářet si nejen vztah k prostředí hry či příběhu, ale i k tomu, zdali si lze vytvořit nějaký vztah s avatarem. V tomto případě se můžeme opřít o koncept Gee [2008], který mluví o embodimentu. Ve svém článku k videohrám tvrdí, že naše myšlení a řešení problémů nutně zahrnuje i naše tělo. Ve hře dostáváme naše surrogates, náhradníky, kteří nám umožňují se v prostředí hry pohybovat a jednat. V reálném světě jednáme někdy tak, že provozujeme role-play. Zkoušíme se vžít do různých situací a představujeme si jejich řešení a vyústění. To samé se děje v prostředí her, kde máme k dispozici avatara, který nás zastupuje. Stejně jako v reálném světě není v tom simulovaném pro každého vnímání situace stejné. V některých hrách máme desítky způsobů jak vyřešit úkoly v nich obsažené, tudíž je každý prožíváme trochu jinak. Nejenom to, některé hry, především RPG, umožňují plnit úkoly v jiném pořadí, což samo o sobě výrazně mění strukturu příběhu. Hry jsou plné tzv. story generating elements, které nám, jako hráčům,

³⁴ Davidson svoji teorii staví na hře Prince of Persia. Jak sám říká, tak tato hra má Hollywoodský styl vyprávění, kdy k nám z tohoto pohledu přistupuje i náš avatar, který je zároveň i vyprávěčem příběhu.

umožňují manipulovat s prostředím a prožívat příběhy, místo toho abychom je pouze četli. [Gee 2006]

2.2.3 Analýza uživatelských strategií

Přístup k hrám je velice individuální u každého hráče. Od výběru hry k jejímu dokončení nás vedou různé pohnutky. Může tomu být časová náročnost, kdy některé žánry vyžadují naší akci po delší dobu. U stříleček nám stačí zabít nepřítele, což je rychlé a dá se v podstatě kdykoliv přerušit. U multiplayeru jsou nastaveny krátké intervaly zápasů (okolo 15 minut) a všeobecně mají rychlejší spád. U strategických her naopak musíme dlouhodobě a kontinuálně něco budovat a jedno takové kolo zápasu může trvat až jednu hodinu. Stejně tak RPG, kde musíme budovat svoji postavu a plnění jednotlivých úkolů je také otázkou delších časových úseků. [Smith 2006: 49]

Pokud se podíváme na statistické šetření Lenhart et. al [2008], které bylo prováděné v USA, tak vidíme, že na výběr her má kromě žánru a časové náročnosti vliv i pohlaví, rasa (respektive etnická příslušnost) a socioekonomická situace.

Pojďme se podívat na základní motivace, které ovlivňují výběr her u našich respondentů. Nutno podotknout, že jednotlivé strategie jsou u jednotlivých respondentů často kombinovány.

2.2.3.1 Videohry jako únik od reality

Videohry jako únik od reality. Tato uživatelská strategie se zdá poměrně dobře ospravedlnitelná. Hry jsou většinou jednotně definovány jako nějaké virtuální prostředí či simulace reality. Tato strategie se dá propojit s předchozí kapitolou „příběh“. Respondenti zde uváděli, že hry hrají kvůli příběhu a že jim to umožňuje naplňovat svoje fantazie např. na rozdíl od čtení:

„...to asi odráží v tom, že ráda čtu a jakoby tady ten člověk prožívá ještě intenzivnějš, když to jenom čte, že jo. Ho sám vytváří.“ V

„... ty hry jsou jako takový, že tě to umožňuje ty příběhy prožívat...“ T2

Dále to může být únik ve smyslu toho, že ve hrách se můžeme oprostít od každodenních úkolů a přesných pravidel. Hry sice pravidla mají, ale hráči je umožněno s nimi manipulovat, případně je obcházet.

Otázka: *Jakým stylem třeba ty hraješ. Jdeš precizně úkol za úkolem nebo to bereš volněji?*

„Jako precizně, že jdu úkol za úkolem, to by mi nebavilo. To mam ve škole a v práci. Představa, že to mam i v tej hře, když se pokouším odreagovat...to by mi zabilo.“K

Podle Malabyho [2007: 108], který zkoumal hry obecněji, se v některých hrách dokonce podvádění očekává. Např. při hře v kostky, která se hraje na některých ostrovech v Řecku a slouží k socializaci místních mužů, tak je podvádění podporováno.

Podvádění popisují také respondentky případové studie Hayes [2007]. Podvádění snižovalo jednak napětí ve hře, kdy v určitých okamžicích byla až příliš obtížnou. Na druhou stranu podvádění sloužilo paradoxně k osvojení si herního mechanismu a k projekci vlastní identity do hry. Doslova hovoří o „To je to co miluji na těchto hrách, donutí vás čelit svému strachu. Je to vážně dobrá věc, když se zamyslíte nad tím jak je strach motivační...je to skvělé, protože můžete ve virtuálním světě čelit všem svým obavám.“³⁵ [Hayes 2007: 38] Hry jako simulace nám umožňují testovat a zkoumat různé situace, aniž bychom si to uvědomovali. Následně je můžeme použít při řešení situací v reálném světě. Přesně v tom smyslu o tom hovoří Gee [2008], když hry popisuje jako simulace našeho prostředí a každý si do této simulace promítá, co uzná za vhodné a využívá jiné postupy řešení. Cheating neboli podvádění je u her poměrně zajímavým fenoménem. Oficiálně nejsou cheaty ve hrách podporovány, ale přesto v nich často bývají zakomponovány. Lze je označit jako modifikace programu, které jsou zakomponovány do programovacího kódu hry a nabízí její výrazné usnadnění. Hráči jsou využívány z několika důvodů. Prvním je, že se může ve hře jednoduše „zaseknout“, což znamená, že neví jak pokračovat a úspěšně hru dokončit. Další cheaty mohou přidávat další zkušenost do hry jako je například změna vzhledu, nové předměty, atd. Někdo využívá cheaty prostě jen proto, že mu to umožňuje porušování pravidel.

³⁵ *That's what I love about these games is that it really forces you to face down all of your fears. It's like the greatest thing in the world. I mean think about how motivating fear is, and how . . . it's great because you get to test out all your fears in this virtual world.“*

V reálném světě by „cheatování“ bylo označeno za deviaci. Takováto deviace ovšem v singleplayerových elektronických hrách nebývá nijak trestána a může být dokonce podporována, jako v případě Hayesové [2007] nebo Malabyho [2007]. Naopak pokud vezmeme v úvahu multiplayerové hry, tak jsou zde implementována pravidla, podle kterých je toto chování trestuhodné, jelikož poskytuje nepřiměřenou výhodu. [Kuecklich 2004]

Videohry jako únik od reality by se dala shrnout jako uživatelská strategie, kdy hráči hrají hry zejména pro jejich příběh a obsah. Tomu odpovídá nejčastěji žánr RPG nebo akční adventury. Hráč rád prozkoumává virtuální prostředí. To znamená, že rád zkoumá herní svět, který je v tomto případě fyzicky rozlehlý a trvá i několik desítek minut se dostat z jedné lokace do jiné či prozkoumání celé lokace. Hráč může zkoumat faunu a flóru podobně, jako kdyby se pohyboval v reálném prostředí. Dále zkoumá herní svět z hlediska úkonů, které se v něm dají vykonávat. Ve hře World of Warcraft [2004] je například možno si volit vedlejší povolání a člověk se může stát kožedělcem, krejčím, kuchařem, zlatníkem, horníkem, kovářem, inženýrem, bylinkářem, rybářem, atd. Tyto činnosti se umožňují naprosto vymanit z běžného chodu herního světa nebo tyto světy kombinovat. Pokud ulovíme rybu, můžeme si ji uvařit a získáme předměty pro prodej či konzumaci a následné zvyšování úrovně zdraví, síly, atd. Jeden respondent se o tomto zmiňuje.

Otázka: *No a co jako třeba v tom WoWku děláš mimo ten hlavní příběh.*

„Tak mě jako baví objevovat ten svět. Dost mě baví dělat všelijaký vedlejší úkoly...a taky jako třeba jak tam máš ty vedlejší povolání, tak jsem měl třeba postavu trpaslíka a jel jsem jako horník a kovář. Mě se líbilo sfárat do dolů, vykutat si nějakou rudu a pak si z toho umlátit brnění. Jsem hrozně chtěl bejt jako malej horníkem (smích).“ T1

Dalšími způsoby prozkoumávání světa mohou být konverzace s NPC.³⁶ NPC ve hře slouží buď jako prvek k dosažení cíle hry, kdy NPC zadávají úkoly nebo napomáhají jejich řešení, nebo jako prvek rozptýlení. Některá NPC mají přednastaveny unikátní konverzace, kdy hovoří sami o sobě, o nějaké události která se vztahuje

³⁶ NPC neboli non player character je virtuální postava ovládaná počítačem s přednastaveným vzorcem chování a konverzace

k virtuálnímu světu, o počasí, o místě ve kterém žijí, o ostatních NPC. S NPC je také možno obchodovat, opraví vám vaše vybavení nebo vás uzdraví.

Všechny tyto prvky slouží k tomu, aby zde byla iluze virtuálního světa, který je živoucí a případně reaguje na různé události nebo hráčovy akce.

2.2.3.2 Videohry jako zábava

Druhá uživatelská strategie je hraní her pro zábavu. Co si však představit pod pojmem zábava? Tato strategie hraní by se dala označit jako odpočinková (casual). V mnohém se podobá úniku od reality popsané výše. Hráči si chodí zahrát, aby unikli stereotypu, hrají hru jako výplň volného času. Casual hráči hrají pro samotný požitek ze hry. Mají raději méně akce nebo pomalejší akci a chtějí si všechno předem promyslet. Typické pro odpočinkové hraní jsou hlavně singleplayerové tituly.

Otázka: *Takže máš raději singleplayer nebo multiplayer?*

„Ted' byl zrovna na víkend na xboxu zadarmo multík, tak jsem si vyzkoušela Assassina a různé hry a jsem v tom úplně totální lůzr. Fakt strašný.... Jo, protože v tom multiplayeru potřebuješ jako rychlé reakce a hrozně rychle jako něco dělat a já si to radši jako promýšlím a v klidu si jedu, což v tom multíku moc nejde.“ V

Hry jako zábava se tedy dají označit jako hry orientované na prožitek (experience). Zaměřením na prožitek je také hlavní formou výzkumu her z ludologického hlediska. Na druhou stranu naratologové berou prožitek jako něco, co může být podrobena reflexi a interpretaci [Malaby 2007: 101] Pokud ale vezmeme zábavu a prožitek her konkrétněji, autoři hovoří spíše o engagement nebo imerzi. [Bertozi a Lee 2007, Davidson 2008] Davidson popisuje, jak čas strávený ve hře má vliv na míru vnoření se do hry. Pokud je tedy hra pro hráče zábavnou, hrají ji déle a tím pádem prožívají čím dál větší míru imerze. Hovoří také o tom, že je potřeba, aby ve hře byla dynamicky vyvážená obtížnost. Pokud máme hru, která bude příliš obtížná, přestane pro nás být zábavná, ale spíše frustrující. Na to poukazuje zejména teorie flow maďarského psychologa Mihály Csíkszentmihályi [2009]. Flow popisuje míru hlubokého zabránění do nějaké činnosti z toho důvodu, že nás jednoduše baví. Autor popisuje celou řadu mentálních dispozic, které vznikají propojením dvou stavů „schopnostmi“ a „výzvou“. Pokud hry nabízejí vysokou výzvu, mohou být odrazující až

odstrašující, ale pokud nabídnou nízkou obtížnost, mohou až nudit. Hráči ve stavu flow zapomínají na prostředí, ve kterém aktuálně jsou. Doslova zapomenou na to, že jejich zážitek je zprostředkovaný nějakou technologií, že před sebou mají monitor, klávesnici, atd. Když je hráč ve stavu flow, umožňuje mu to se odpoutat od světa a „relaxovat“.

Otázka: A teď třeba hraješ aby sis zrelaxoval, aby si vyplnil volnej čas?

„Asi tak obojí. Určitě je to zábava. Je to únik od všedních starostí do jinýho světa, kde je všechno perfektní..Určitě si u toho odpočinu. Nemusí člověk na nic myslet“. P

Otázka: Proč vlastně hraješ počítačový hry?

*„Já nevím, tak na odreagování...To asi každěj ňák jakože prostě aby si člověk odpočal vod toho všeho vokolo.“*V

„ Je to forma zábavy no, aktivní relaxace. „M

2.2.3.3 Videohry jako prostředek prestiže

Počítačové hry byly od svého počátku, hlavně díky zaměření na mužskou část publika, velice kompetitivní. [Bertozi a Lee 2007] To nám dává prostor k tomu, aby se úspěch v nějaké hře dal promítnout jak do virtuálního, tak i do reálného světa, jako prostředek prestiže. Hráčská komunita si cení, pokud někdo dokázal ve hře udělat to, co před ním nikdo nedokázal, či to zvládl lépe, rychleji, s vyšším skóre. To se může týkat singleplayerových her, ale v dnešní době je to otázka zejména her multiplayerových. Hlavní motivace je tedy osvojit si takové herní dovednosti, abych zvládl porážet nebo lépe řečeno pokořit soupeře ve hře.³⁷

„Já rád hraju v tej hře PvP (World of Warcraft, player versus player – pozn. autora). Jakože jdu do tý arény a bojuju s ostatníma hráčema. Chci tam sbírat ty honor pointy. Chci, aby mě ti ostatní hráči na serveru potkali a řekli si hele, to je ten husťák, co to tady kosí.“ T1

³⁷ V souvislosti s tímto se v herní terminologii ustálil pojem PWN nebo PWNAGE, což znamená, že máme nad soupeřem naprostou převahu a porazíme ho ve velkém procentu případů.

„Víš třeba já to hrál hodně na střední se spolužákama třeba Counter-Strike... a tam to jako bylo takový prestižní, když to někdo uměl líp než ostatní. Prostě byl za frajera. To soutěžení se tam přenášelo z tý hry.“ L

Tato uživatelská strategie vedla v dnešní době až ke vzniku elektronického sportu, ve kterém se hráči nazývají progameři. Úspěšní progameři mají hraní her jako svoje povolání a živí se jím podobně jako profesionální sportovci. Trénují denně několik hodin, budují profesionální strategie hry a jsou celebrity mezi hráčskou komunitou. Mají dokonce vlastní značky vybavení, protože je zaštitují sponzoři. Vítězstvím na velkých turnajích získávají až několik desítek tisíc korun. Tito progameři slouží k popularizaci určitých her a jako PR. Velké turnaje jako World Cyber Games jsou sponzorovány velkými korporacemi a napodobují jazykově, obrazově a organizačně ostatní sporty. V propagačních materiálech zobrazuje kompetitivní chování. Ovšem děje se tak ve spojení s muži. Ženské zástupce programingu málokdy najdeme v promo materiálech. [Taylor, Jensen a de Castell 2009] Jeden z mých respondentů chvíli měl ambice profesionálně hrát a také hovoří o prestiži.

„a byl to úplněovej svět (her – pozn. autora) do kterýho mě to vtáhlo a prostě mě to nepustilo. A když jsem byl potom na vrcholu, tak jsem to hrál skoro i profesionálně. Vtáhla mě ta možnost soutěžit s ostatníma. Hrát že jo multiplayer, jeden na jednoho, že jo, duely. A zkusit se dostat co nejvyšš ...Dosáhnout třeba i nějakýho uznání v rámci tý komunity. To mě na tom lákalo., P

2.2.4 Hratelnost

Další složkou her, která ovlivňuje míru imerze je hratelnost. Co je to hratelnost? Je to zjednodušeně řečeno, jestli se nám hra hraje dobře nebo špatně. Do hratelnosti můžeme zahrnout kvalitu ovládání, přehlednost a srozumitelnost. Hratelnost může ovlivňovat také kamera nebo kvalita programování hry. Pokud je hra špatně naprogramovaná bude obsahovat takzvané bugy, což jsou chyby, které znesnadňují hru nebo činí nemožnou ji dohrát. Svých respondentů jsem se ptal, jak se na hratelnost dívají oni.

„No špatná hratelnost znamená, že se to nedá hrát že jo? (smích)... Ale jako ta hratelnost je pořád na prvním místě, že jo. Jako když se to nedá hrát, ovládat, má to bugy. Padá to ,tak to hrát nebudeš . Musí bejt ta hra nějakým způsobem vychytaná a snadná na ovládání.“ P

„ Tak potom tím jak si to nastavíš tu hru, tak jak si na to zvykneš, když to hraješ dlouhodobě, tak to děláš automaticky. Nastavíš si tam ruce a ruce ti tam tak jako . Mlátíš si klávesnici a pokoušíš si zničit si určitý klávesy mě přijde. „ A

„Hmm no, tak záleží jestli by ta hra vynikala v něčem jinym. Pokud by to bylo jenom to debilní ovládání a jako jinak perfektní hra, tak jako asi bych to překous. Pokud by ta hra byla průměrná tak bych to asi nehrál . „ M

Ovládání se tedy zda, že má pro hráče nějaký význam. Jeden respondent, který vlastní i konzoli srovnával ovládání s počítačem.

„Teď poslední dobou konzole. Je to takový pohodlnější. Na ovládání, ale i třeba jako tak, že člověk prostě sedí v křesle u té televize. Pohodlně tam pomalu leží a má v ruce jenom ten jeden ovladač. Kterej se snadno ovládá. Přitom když hraju na počítači tak to sedím u stolu, sjem tam nějak shrbená. Nějak tu klávesnici a myš. Prostě není to tak pohodlný jako v tom křesílku...nemusí to tam člověk tak řešit to ovládání.“ V

Rozdíly jednotlivých vstupních i výstupních interface mohou být poměrně podstatné. Herní designéři se vždy snaží řídit několika základními pravidly. Ovládání by mělo být co nejjednodušší, či by mělo být obecné a konzistentní napříč hrou. Uživatel si například musí pouze zapamatovat, že zmáčknutím klávesy E vykonáváte něco s rukami (interakce s předměty – otevírání dveří, sebrání předmětu) a klávesa C znamená pohyb dolů (plazení nebo skrčení). Takové ovládání napomáhá naplnit flow ve hře. Hráči také potřebují vědět, že odezva ovládání bude vždy okamžitá a předpokládaná tak, že postava najednou místo požadovaného vyskočení nezačne běhat nesmyslně v kruzích. [Johnson a Wiles 2003] Dalším předpokladem je, že hry musí obsahovat neustálou a plynulou učící křivku³⁸. Ve fázi seznamování se hrou jsou hráči ukázány většinou pouze základní pohyby ve hře a na těch se postupně buduje složitější ovládání, které je vždy názorně popsáno a vysvětleno. Pokud by tato postupná učící křivka neexistovala, hráč by o hru mohl ztratit zájem jako o příliš lineární. [Davidson 2008]

2.2.5 Audiovizuální stránka videoher

Imerzi ve videohrách může ovlivňovat i kvalita jejich audiovizuálního zpracování. Výzkumníci, kteří se zabývají výzkumem imerze, příkládají této stránce her

³⁸ Learning curve

pouze malý význam. [McMahan 2003, Taylor 2002] Audiovizuální stránka hry je však něco, co nevyhnutelně navozuje atmosféru celé hry, podporuje příběh a vůbec určuje způsob, jakým hráč může vidět svět. Zmínění autoři výzkumů o imerzi nepracovali se skutečným obsahem her, ale pohybovali se spíše v teoretické rovině vymezení pojmu imerze samotné. Vezměme si například kameru. Ve hrách máme několik možných stylů základního zobrazení. Máme zde zobrazení izometrické (pohled seshora), používaný nejčastěji u strategií. Dále je tu zobrazení z pohledu třetí osoby, kdy vidíme herní scénu

jako bychom běhali za avatarem samotným a koukali mu přes záda, což je nejčastěji využíváno u RPG a akčních adventur. Pak zde máme pohled z boku, kdy vidíme vždy celou scénu (lokaci) a všechny její aktéry a předměty podobně jako v divadle. Tento styl užívají adventury a bojové hry typu „mlátička“³⁹. A nakonec zde máme pohled z první osoby, kdy vidíme scénu jako bychom se pohybovali přímo v ní. Nejčastěji používaná u stříleček, kdy vidíme ruce postavy a zbraň. O tomto rozdělení se zmínili dva respondenti.

Otázka: Vracíš se k hraní třeba nějakých starých her?

„... Ale třeba taky dobrej příklad je fallout dvojka, tak prostě graficky to nic není, leze to seshora (izometrický pohled- pozn. autora) a přitom příběhově a takhle hratelně je to supr....tak jsem si to ráda zahrála znova.“ V

Jeden dokonce v souvislosti s imerzí.

„...Ale jakoby ne se ztotožnit úplně jako když máš třeba FPS střílečku (First person shooter- pozn. autora), tak tam jako se ztotožníš úplně, že ani jako nevíš, jak vypadá ta postava.“ M

Autoři praktického výzkumu [Jennet et al. 2008] srovnávali intenzitu imerze u hráčů. Respondenti jejich výzkumu byli postaveni před plnění snadných úkolů s jednoduchou grafikou, tedy s jednoduchými hříčkami. Neproběhla však u nich taková míra imerze jako u her s komplexní grafikou a zvuky. Audiovizuální stránka her se ukázala důležitá i u mých respondentů.

Otázka: Hraješ se zvukem nebo si ho vypínáš.

³⁹ Mlátička je ha ,ve které stojí proti sobě dva soupeři a za pomoci boje se porážejí na smrt.

„Zvuky jsou důležitý, ale třeba když už mi leze krkem, tak vypínám hudbu. Zvuky prostředí jsou důležitý.“ P

Tento hráč poukazuje především na to, jak jsou zvuky důležité pro gameplay a jsou v podstatě součástí interface. Informují nás o tom, že se něco podstatného děje nebo provádíme nějakou akci (někdo na nás útočí, došla nám munice, informuje nás o nové misi).

„Pro mě je to takový jako dokreslení. Je fakt že kdybych jí tam teď neměla, tak by mi to přišlo divný, ale jinak jí vesměs nevnímám. ...Zvuky si většinou ztlumím u těch her, protože mi přijde že jsou občas až přehnaný . Neslyšíš nic jinýho než spoustu řevu, mlácení a oni jak to maj prostě přezvučený, tak mi přijde že je to až moc.. Je to prostě takový hroznej nářez. Takže já když hraju tak si to tlumim“ . G

„Hudbu to jako většinou jo, jako když se použít nějaká typická pro ten film a pro tu hru v nějakých scénách. No zvuky ty ani tak ňák ne, je tam nějaký doplňkový, nějaká střelba, něco takovýho, ale občas to prostě vypnu a jenom poslouchám rádio u toho. „ M

„Hmm nechávám to většinou tak jak je to nastavený . Ta hudba je dobrá. Bylo by to divný mít bez tý hudby. To člověk třeba pozná když tam ta hudba chybí. Někdy dobře dotváří atmosféru, třeba v Alan Wakeovi že je to strašidelný, tak to je jako půlka úspěchu.

Takže hudbu jako vnímám a je jako důležitá. Třeba i ve Skyrimu ten soundtrack ty jejich chorály co tam jsou tak prostě do toho to hrozně zapadá. To někde pak slyšíš a víš že je to ono. „ T2

Na těchto výpovědích je opět zřejmé, že hudba a zvuky mají jistou důležitost pro vytváření atmosféry, která je esenciální pro možnosti hluboké imerze. Kombinací s dalšími prvky hraní, popsány výše, umožňují dosáhnout komplexní iluzi světa, ve kterém se pohybujeme. V podobném duchu se zvukové efekty a hudba využívají ve filmu. Podívejme se ze stejného úhlu i na grafiku her.

Otázka: Máš nějaký zvláštní třeba jako grafický nároky na hry?

„Tak kdyby hra a vypadala jako DOOM v dnešní době, tak by mi to jako zas tak nenadchne.“ M

„Dneska už mi jde o to, aby to nějak hezky vypadalo. Dřív třeba to bylo tím, že člověk měl slabší počítač. Tak mu ani nic jinýho nezbylo. Ale dneska už ne.... prostě teď chci aby ten zážitek byl lepší, aby to nějak vypadalo.“ V

„No, je fakt, že kdyby mi byla vizuálně hodně nesympatická, a bude mi hodně vadit, tak s tím budu mít problém. Tak třeba jako to zkusim, zahraju si to, ale když uvidim, že mi to prostě dere, tak asi se na to vybodnu, asi to jako nebude hra, kterou bych jako musela nutně pokračovat...“ G

Ta samá respondentka však vzápětí srovnávala důležitost vizuálního zpracování a příběhu.

„Než u toho wowka, když to porovnáš, tak mi přijde, že je jako mnohonásobně rychlejší ten dějovej spád (u Diabla- pozn autora). Tam se to spíš hrála pro ten příběh, než pro to (vizuální).“ G

Tyto výpovědi naznačují, zejména ta poslední, že je zde křehká linie vytvořená z osobních preferencí jednotlivých hráčů. Jde spíše o to, o jaký herní žánr se konkrétně jedná a jak je která hra složena z jednotlivých prvků. Jedná se o dříve zmíněnou potřebnou logičnost, konzistentnost a provázanost herního světa.⁴⁰

2.2.6 Výběr postavy

Na závěr analýzy se dostáváme k samotným avatarům. V příběhových žánrech je vždy ve videohrách nějaká hlavní postava/hlavní postavy, pomocí kterých hráči zkoumají herní svět a zažívají v různé míře jeho jednotlivé prvky, jak jsme si je popsali v předchozích kapitolách analýzy. Dříve než budeme moci učinit poznatky o vztahu hráčů k avatarům, tak si musíme přiblížit proces výběru postavy.

Výběr avatara popisuje většina hráčů jako subjektivní záležitost. V procesu vybírání a přizpůsobování avatara si často hráči nedokáží ospravedlnit, proč si vybrali právě z různých možných kombinací vzhledu a vlastností konkrétní variantu. Hráči tvrdí, že to dělají subjektivně, pocitově (emotivně).

„Zajímavý je, že když nad tím přemýšlím proč si to jako vybírám, tak je to takový že je to hrozně subjektivně prostě že zrovna mi to tak jako přijde prostě.“ D

⁴⁰ viz. McMahan [2003]

„...tak teď nad tím přemýšlím, když se na to ptáš, ale normálně to dělám pocitově a vůbec nad tím nepřemýšlím. Moc to nerozmýšlím, dělám to pocitově. Jakou mám náladu tak to taky hodně ovlivní. Když budu mít špatnou náladu tak vytvořím někoho strašně ošklivého a pudu to tam všechno rozsekat. „ G

Ale respondenti zapojují do výběru i osobní preference:

„No vždycky si vybírám paladina se štítem to je moje meč a štít. Ty rytířský hrdinové. Spíš tenhle než jako. Většinou nikdy nejsem záporák, kdyby sis měl vybrat nekromanta nebo černýho mága tak prostě tadytu sortu, tak já jsem vždycky jakoby ten klad'as. Nebo když jsou takový ty hry, kde se hraje na karmu, jestli bejt hodnej nebo zlej. Tak dycky dělám ty hodný úkoly.“ V

Osobní preference, dosavadní zkušenosti a naše hodnoty se zřejmě promítají do výběru postavy. Hayes [2007] ve své případové studii tento trend popisuje, jelikož, na rozdíl od našeho výzkumu, s hráči prováděla hloubkové rozhovory. Tvrdí, že hráči do tvorby své postavy promítají poměrně dost ze své vlastní osobnosti, ale někdy i rádi experimentují. Avataři se i vyvíjejí v průběhu herního zážitku. Respektive jako vývoj to označují samotní moji respondenti. Vývoj u postav lze zcela jistě pozorovat vizuálně. V některých hrách, jak jimi postupně procházíme, tak postavy mění svoji vizáž, aby byla navozena iluze, že si postava něco „prožila“. V RPG, kde určují vývoj avatara samotní hráči, tak jim přidělují nové vlastnosti, vybavují je stále lepšími předměty, mohou sbírat sady předmětů⁴¹ pro vizuální potěšení, ale i jako prostředek prestiže.

„Prostě si to ladím tak, aby to nějak vypadalo, abych byl v tej hře ostatníma snadno rozpoznatelněj. Třeba teď mam tier 2 set předmětů.(sadu předmětů – pozn. autora).“ T1

Výběr postavy má ale zajisté i genderové aspekty. Jak již bylo zmíněno, hry na počátku svého vývoje byly zaměřeny výhradně na mužské publikum. Tento fakt se promítal i do konstrukcí hlavních postav. Pokud bylo v nějaké hře na výběr mezi mužskou a ženskou postavu, tak mužská postava byla vždy orientována na akci a používání zbraní, ženská postava naopak byla obratnější a v boji tolik nevynikala. Změna přišla až s nástupem her typu akční adventura a dále RPG, kde v současné době

⁴¹ Sady předmětů jsou vytvořeny tak, aby byly vizuálně konzistentní a byly jasně rozpoznatelné oproti jinému, běžně získávanému vybavení.

panuje velice neutrální prostředí, které láká mnoho dívek. [Bertozzi a Lee 2007] Bývá zde sice na výběr mezi mužským a ženským pohlavím, ovšem jejich vlastnosti a schopnosti jsou naprosto totožné. Ptal jsem se tedy hráčů, jestli si vybírají spíše mužské nebo ženské postavy.

„Vybral si mužskýho, protože mi přijde divný hrát za ženskou, když jsem chlap. Nebo pozdějš u dalších postav bych si dal už ženskou, nebo ženský to mi přijde třeba k tý čarodějce nebo takhle, ale mnich je prostě mnich. Nebudu hrát za jeptišku přece..“ P

„ Jestli budu hrát za chlapa nebo za ženskou už mi nepřijde tak zásadní. Jako když budu mít na výběr tak budu hrát spíš za ženskou ale tak jako....Nijak mi to nepřišlo, ale fakt že většinou si vytvořím ženskou postavu, že moc za chlapy nehraju. Nemůžu prostě ženský diskriminovat, musím zastávat, prostě svojí část.“ G

„Nevadilo by mě to (hrát za ženu – pozn. autora), ale takový hry kromě Tomb Raidera snad ani nejsou. Jako můžeš si třeba v některých, třeba v Mass Effectu zvolit, jestli chci hrát za ženskou nebo ne. Jenomže tak nějak propagujou všude toho chlapa na těch plakátech, takže mi přijde tak nějak přirozenější hrát za něj.“ M

„Většinou chlapa si vyberu, ty ženský totiž většinou hekaj v těch hrách. Když mívaj třeba jako nějaký ty hlášky ta ženská. Potom když jí furt posloucháš, tak to bývá takový unavný. Se nepotřebuju takhle ztotožnit, že bych si vzala ženskou. Nebo v těch hrách bývají málo oblečený, to mě taky netrápí, ale to se radši podívám na toho udělanýho chlapa . Aspoň podívat se na namakanýho chlapa je lepší.“ V

V některých odpovědích respondentů na toto téma se objevují prvky toho, že záleží hodně na tom, jak je hra designéry zamýšlena a marketingově propagována⁴². Nezapomeňme, že herní průmysl jako každý jiný je motivován hlavně ziskem ze svých produktů. Poslední respondentka uvádí zajímavý rozpor ve svém tvrzení. Na jednu stranu tvrdí, že ji některé sexualizované charakteristiky u ženských postav nevadí, ale zvuk „hekání“ ji u nich irituje. Vzápětí hovoří o něčem, co je obsaženo ve feministické filmové teorii. Respondentka říká, že se ráda dívá na „udělanýho chlapa“. Lze si zde představit koncept Laury Mulvey [1998], který zmiňuje ve svém díle Vizuální slast a

⁴² Já sám jsem se setkal s hrou Diablo o které mluví jeden z respondentů a vybral jsem si pohlaví postavy podle toho jak byla představena v propagačních materiálech, protože mi to tak přišlo přirozené

narativní film. Podle tohoto konceptu jsou ale muži těmi, kdo mají potěšení z pohledu na ženy, protože jsou tak filmy natáčeny. Dnes už tento koncept neplatí s příchodem ženských silných filmových hrdinek. [Smelik 2009] Důležité ale je, že „vizuální slast“ může proudit oběma směry. Je tomu tak zejména u RPG, které jsou vytvářeny podle respondentů spíše neutrálně na rozdíl od jiných her.

Otázka: A myslíš si, že u her, který hraješ, jsou taky cílová skupina chlapi?

„Hmm, ne to bych neřekla... To bych řekla, že jsou neutrální. Zrovna tyhlety jako WoWko a Diablo, tak tím že je to do té fantasy a prostě je to i jako graficky zajímavě udělaný, tak bych řekla, jakože to zaujme vobě skupiny. Spíš bych řekla že pro chlapi jsou takový ty střilečky klasický. To tolik holek zase jako nehraje.“

V reakci na postavu Lary Croft (viz kapitola 1.6.2.1) bylo zmíněno toto:

„Ne, ne, ne. Hrát jsem to fakt nehrála, to jako není pro mě. To je prostě podle mě vyloženě klíčící záležitost . Prostě prsatá hlavní hrdinka . To je něco pro chlapy. Mně přišlo vyloženě, že to tak jako pojali. Nevim, jestli to tak bylo myšlený, možná že ne, ale mě přišlo, že i tím celkově jak se to pojalo a propagovalo. Jak k tomu všichni přistupovali, že to tak jako bylo myšlený. Mě přišlo, že chlapi jsou hlavní cílová skupina. „ D

To naznačuje, že záleží hodně na dobovém konceptu a pojetí genderu. V době kdy byla hra Tomb Raider vydána, tak byla propagována tak, aby byla zajímavá pro dívky, které akční hry v té době moc nehrály. [Kennedy 2002] Hodnoty, které tato hra představuje, nebylo možno jednoduše kontrolovat. Hypersexualizovaná hlavní postava (silné femininní, ale zároveň i maskulinní znaky) byla jedněmi kritizována, jinými pochvalována. Zde opět vidíme, že záleží především na individuálních preferencích hráče, jak postavu pojme a jaké své osobní hodnoty, preference a představy do ní projektuje.

2.2.7 Avatar jako samostatná entita?

Analýza internetového fóra ke hře Tomb Raider [1996], kde hráči popisují svoje životní příběhy v souvislosti s touto hrou, obsahuje jistý biografický a sociální vhlad do problematiky videoher. V příspěvcích jednotlivých uživatelů jsou obsaženy informace o celých dvou dekadách s herní sérií od dob jejího prvního dílu. Když zavzpomínáme,

dokážeme si pravděpodobně vybavit, jaké jsme měli hrdiny v dětství. Tito hrdinové mohou výrazným způsobem ovlivnit naši socializaci. Jeden respondent píše:

„Lara Croft a Tomb Raider byly v mém životě určitým mezníkem. Nad hrou jsme se tenkrát setkávali celá rodina. Otec, bratr a já...A nemohli jsme se jí nabažit. „

„Poprvé jsem se pouze díval, jak hru hraje můj strýc a to mi bylo asi 8 let. Ted' je mi 17 a vím, že nebýt Lady Croft, tak bych vůbec hry nejspíše nehrál. Všechno to začalo u jednoduchého ovladače a kostičkované hrdinky běhající po obrazovce televize s dřevěným rámem....S láskou vzpomínám na ty dny, kdy ke mně chodil kamarád a hádali jsme se o to, kdo bude hrát dřív.“

„Já jsem poprvé hrál Tomb Raider u svého bratrance, to nám bylo asi tak 7 let. Byla to vůbec první hra, co jsem kdy hrál. Dodnes nemohu zapomenout, kolik legrace jsme nad tím užili. Od té doby jsem hrál snad každý díl série. Líbí se mi, jak se Lara mění a vyvíjí s každým dílem, jako kdyby byla opravdu živá. Ta hra má něco do sebe, co se nedá vyjádřit.“

Prakticky všechny výpovědi v sobě měly zmínku o tom, co pro ně či jejich okolí hra Tomb Raider znamenala, kdo je ke hraní přivedl a s kým u ní trávili čas. Co je však důležitější, je způsob, jakým se vztahovali k hlavní postavě, Laře Croft. Nemluvili o ní jako o nějakém neživém objektu, který je aktivní jenom ve hře. Mluvili o ní jako by žila vlastním životem. Je to postava, která je pro ně napůl skutečná, protože pro ně má určitý význam v jejich vlastním životě. S takovými postavami je možno vytvářet si hluboký vztah a v podstatě na ně reagujeme, jako kdybychom interagovali s dalším člověkem. O tomto aspektu Lary Croft se zmiňuje i Lancaster [2004]. Je to aspekt, který Laře umožnil stát se jednou z virtuálních celebrit v každodenním světě. Zároveň se ale jedná o příklad postavy, jejíž charakter nemůže hráč v podstatě ovlivňovat, nemůže ho utvářet. Je daný v příběhu hry, který se od začátku odvíjí a odhaluje nám charakter postavy v cutscenes (viz. poznámka pod čarou č. 23), kdy postava jedná sama za sebe bez možnosti ji ovládat a dělat za ni volby.

V případě ostatních vláken internetových fór se mluví o další formě oddělení avatara jako samostatné entity. Je to případ avatarů, které si hráč sám utváří.

„Jo, já občas s tím svým (avatarem) mluvím, i když nejsem připojená.“

„Já dal svému avatarovi jeho vlastní osobnost. Jeho zážitky a přátelé jsou odlišné od těch mých.“

„Jo, já bych se ráda seznámila s mým avatarem, kdybych ho potkala na ulici.“

Přestože mohou lidé vnímat své avatary jako kompletně oddělené entity, vždy se v nich nějakým způsobem odráží jejich vlastní osobnost a preference. Ať už při jeho vytváření, nebo při interakci s ním. Je to pořád náš zástupce ve virtuálním světě, odraz naší osobnosti. Zároveň se jedná o prostředek, kterým interagujeme s virtuálním prostředím.

„Je to jako by ti second life umožňoval žít jiný život, jako by se od tebe oddělila část tvé osobnosti.“

„Však víte, některé postavy jsou jako že za ně hrajete, začnete si je přizpůsobovat, podle svého obrazu.“

Zároveň ale dochází k případům, zejména u akčních či multiplayerových her, kdy se vztah k avatarovi v podstatě nevytváří. Důvod může být v tom, že v těchto hrách je příběh na pozadí a hráčské motivace vyplývají z kompetitivního charakteru těchto her.

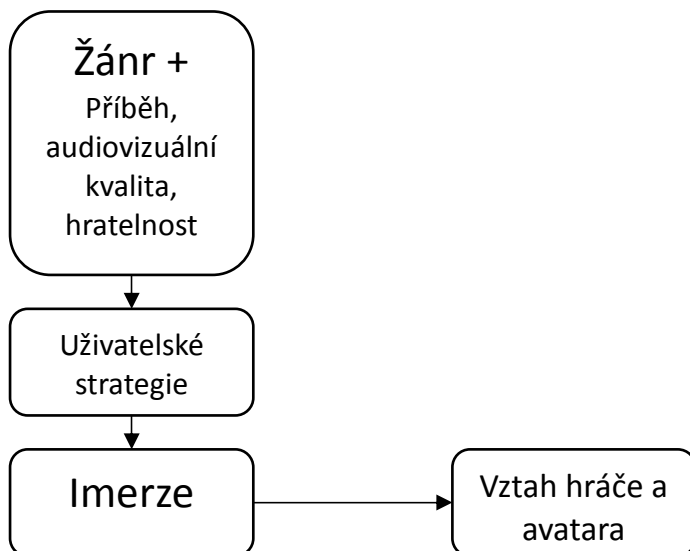
„No jako nějaký ty hry v první osobě, třeba střílečky, tam jako se s tím ani nemůžeš ztotožnit.“ M

„Jako nějaký střílečky jsem třeba hrál Counter-Strike a tam tu postavu vlastně ani nemáš. Tam máš jako že vidíš jakoby svoje ruce a zbraň.“ T

Důležitou vlastností pro dosažení nějak je, že avatar musí být uvěřitelný a zasazen do uvěřitelného prostředí (viz kapitola 2.2.3.1 Videohry jako únik od reality). Avatar slouží jako prostředek naší fyzické extenze do virtuálního prostoru (když zmáčkneme klávesu chceme, aby se vždy odehrávala stejná akce). Uvěřitelnost prostředí závisí na tom, jak vypadá virtuální svět celkově, zdali má konzistenci a působí reálně (audiovizuální kvalita).

2.2.8 Vztah hráče a avatara

Pokud bychom chtěli hovořit o samotném vztahu hráče a avatara, musíme si uvědomit, že tento vztah může vzniknout pouze na pozadí komplexního propojení všech prvků zmíněných v analýze. Zjištěné schéma vlivu je následující:



Žánr určuje formu hry, ta je naplňována rozdílným obsahem. Obsahem se myslí příběh a podoba herního světa. Na to navazuje audiovizuální kvalita a hratelnost. Na formu a obsah následně reagují uživatelé rozdílnými strategiemi a motivacemi. Tyto rozdílné motivace ovlivňují, jakou míru imerze je možno zažívat. Míra imerze se pak odráží v intenzitě a podobě vztahu s avatarem.

Poměrně bez obav můžeme přijmout premisu, že při hře může každý dosáhnout určitého propojení s avatarem, za kterého hraje. Tento stav myslí je obzvláště na místě u her, kde si postavu sami aktivně utváříme od začátku. Otázkou je, jestli toto propojení vzniká pouze na fyzické úrovni, že avatara bereme jako našeho zástupce či náhradníka ve virtuálním světě, nebo avatara vnímáme jako samostatnou osobnost. Pokud postava je komplexní a je zasazena do světa s příběhem, podobně jako Lara Croft, můžeme hovořit o empatickém propojení s postavou. To považuje Lankoski 2011 za nejvyšší stupeň imerze.

„Mě se zdá, že se charakter tý postavy, no dejme tomu, ono to asi taky tak nebude. Že se charakter tý postavy utváří v průběhu tý hry. Že to tak jako vyzní, přestože to tak není. Přijde mi, že vesměs jsou všechny ty postavy charakterově podobný. Ale přijde mi že u těch, který se vyvíjí s tím příběhem, tak máš pocit, že se ten charakter jako potom vodlišuje.“G

Otázka: A jaký máš třeba oblíbený postavy?

„Tak z poslední doby Nathan Drake, PlayStation 3 Uncharted. Co dál...Mass Effect ten hlavní. A jinak tak nějak že bych se ztotožňoval s těma hlavníma hrdinama ani moc ne.“ M

Otázka: A máš to třeba tak, že si představuješ, že tam běháš sám v tý hře?

„Jako to mi nepřipadá, ale jako někdy asi jo. Jako když jsem byl děcko, tak jsme si to představoval víc, teď už asi ne, ale stejně to člověka občas napadne“ P

„Určitě jako když jsou ty postavy takový charismatický a přijdou ti takový dobrý. Třeba v Assassinovi ten Ezio, tak do toho se člověk jako vžil snadno. ...A pak si jako řeknu už bych si ráda jako zahrála a byla ten Ezio a běhala tam někde po střechách nebo to. Jako člověk si na to i vzpomene nebo něco během dne mu tu hru připomene, jako tohle bylo v něčem“ V

V případě velké intenzity imerze, která je v Davidsonově schématu označena jako investment, cítíme se s hrou a hlavní postavou už doslova spjati. Davidson [2008] toto popisoval v autoetnografické rovině. V analýze popisují podobnou formu a vývoj vztahu s postavou, ovšem rozšiřují to i mimo herní prostředí. Pro vznik takového vztahu musí být míra imerze poměrně výrazná. Může vzniknout pouze tehdy, pokud se hráč rozhodne opakovaně do nějaké hry investovat svůj čas a tím získat intenzivnější prožitek. Petri Lankoski [2011] takové intenzivnější propojení označuje jako empatické a vzniká, pokud si vytvoříme silnou pozitivní evaluaci hodnot a charakterových vlastností, které tato postava pro nás představuje.

Na základě námi vytvořených kategorií uživatelských strategií si můžeme vytvořit několik typů vztahu s postavou. Tyto typy, jak se ukázalo v analýze, nemusí nutně záviset na míře, kterou hráči při hraní her zažívají. Vyobrazeny jsou v následující tabulce:

UŽIVATELSKÁ STRATEGIE	MÍRA IMERZE	VZTAH S POSTAVOU
Únik od reality	Vysoká	Empatický vztah
Zábava	Nízká až střední	Fyzická úroveň a evaluace postavy
Získávání prestiže	Střední	Fyzická úroveň

Strategie úniku od reality je v podstatě jedinou zjištěnou strategií, která umožňuje vznik komplexního vztahu s postavou. Při vysoké míře imerze, kdy se při hraní cítíme, že jsme ve hře, začínáme vnímat postavu jako samostatnou individualitu, která má vlastní osobnost. Je zapotřebí uvěřitelnost virtuálního světa a jeho konzistentnost a atmosferičnost (hudba, audiovizuální zpracování). Tento typ se týká zejména RPG her. Hraní jako zábava je strategií, která sice může nabízet nízkou, až střední míru imerze. To znamená, že hru nehrajeme úplně pro dosahování nějakých cílů, ale hrajeme ji pro samotný zážitek ze hry a nabízí se nám jako prostředek pro relaxaci. Tato míra imerze v podstatě znemožňuje vytvoření si hlubšího vztahu s avatarem. Ten nám slouží jako fyzická extenze našeho těla pro pohyb ve virtuálním prostředí, ovšem může probíhat evaluace postavy hráčem. [viz. Lankoski 2011] Týká se v podstatě všech žánrů her vyjmenovaných v teoretické části. Třetí způsob hraní je hraní pro získávání prestiže. Zde je míra imerze střední, ale je spíše uvědomělá.⁴³ To znamená, že máme vysoké soustředění na hru a na akce v ní prováděné. To se týká zejména kompetitivně postavených her, jakými jsou multiplayerové akční hry či strategie. Vztah s avatarem je prakticky neexistující. Avatar je pouhá extenze našeho fyzického já.

⁴³ Hra nenabízí relaxaci, ale i možnou frustraci

Závěr

Největší nevýhodou tématu vztahu hráče a avatara je, že se mu nelze věnovat přímo, ale spíše můžeme sledovat jeho zapříčiňující a doprovodné efekty. Tato práce proto hledala oporu v konceptu imerze. Imerze je ovšem velice komplexní jev, u kterého je třeba sledovat více různých úhlů jeho vzniku. Při provádění výzkumu jsme proto vybrali tyto kategorie: žánrová specifika herních titulů, příběhová stránka her, výběr avatara, hratelnost a audiovizuální zpracování her.

Jelikož byli pro tento výzkum vybíráni hráči, kteří hrají převážně hry s příběhem, tak byl pro ně pochopitelně poměrně důležitou složkou hry. Příběh, podobně jako rozhraní hry, dotváří pocit „úplnosti“ herního světa. Pro respondenty to byla role dokonce klíčová. Příběh je obzvláště důležitý, pokud hru máme jako prostředek úniku od reality a naplňování vlastních fantazií. Ale i v ostatních uživatelských přístupech slouží k tomu, abychom virtuální svět mohli uchopit v určitém rámci a vnímali jsme ho jako logický a konzistentní. Konzistentnost světa umožňuje imerzi ve videohře.

Výběr avatara je něco, co hráči označují za záležitost velice subjektivní a pocitovou. Při výběru si málokdo z nich uvědomuje, co za jejich výběrem skutečně stojí. V tomto ohledu tedy máme v práci poměrně mezeru. Mnoho z hráčů nebylo schopno reflektovat, jak a proč vybírají. Někteří dokázali reflektovat, že při výběru postavy používají genderové preference. Otázka vybírání postavy byla pro respondenty poměrně obtížnou zejména z toho důvodu, že všichni, díky dlouholeté zkušenosti s hraním, měli vytvořen nějaký vzorec výběru avatara.

Co se týče žánrových specifik, tak se dotazovaní respondenti orientovali spíše na obsah než na formu. Je ale důležité uvědomit si, že tato forma poskytuje základní pravidla a rámec pro možnosti interakce ve hře. Některé hry mají tato pravidla nastavena volněji a umožňují hráči samotnému s nimi manipulovat, jiné jsou zase striktní. Ať už si to ale dlouholetí hráči uvědomují nebo ne, jejich primární motivace k tomu hrát, závisí právě na této formě. S tímto tématem se pojí hratelnost a audiovizuální zpracování her. Můžeme mít dobře nastavenou základní formu hry, ale pokud hráči necítí propojenost s hrou, tak nemohou dosahovat intenzivnějších stavů imerze. Otázka vstupního a výstupního rozhraní her vždy stála v tomto tématu spíše na

pozadí. Nicméně to co hráči „zažívají“ ve hře, tak je jim umožněno pouze zprostředkovaně pomocí ovládacího rozhraní a audiovizuálního zpracování hry, a v rozhovorech se ukázalo, že jsou si toho dobře vědomi. Z hlediska ovladatelnosti je situace pro hráče jasnou, kdy špatně ovladatelnou hru brzo odkládají. Bez možnosti fyzické imerze se totiž vztah s avatarem neutváří. Opět však záleží na tom, co od hraní nebo konkrétní hry hráč vůbec očekává.

Vzhledem k různým očekáváním a motivacím hráčů jsme si vytvořili vlastní kategorizaci uživatelských strategií, na kterých si ukazujeme samotný vztah hráče a avatara. Našimi kategorie jsou hry jako únik od reality, hry jako zábava a hry jako prostředek získávání prestiže. Hraní jako únik od reality vyžaduje vysokou komplexitu herního světa a kvalitní rozhraní. Hráč po dobu hraní má touhu „vystupovat“ z každodenního světa, což vede k vysoké míře imerze. Jedna varianta vztahu s avatarem je taková, že nám slouží jako náš náhradník, jako naše druhé já, které nám umožňuje prozkoumávat herní svět. Takový avatar může mít jinou identitu než hráč samotný. Vztah s avatarem je v tomto případě velice komplexní a funguje recipročně. Druhá varianta je, že se jedná o extenzi našeho já a jsme to tedy přímo my, kdo se pohybuje ve hře. Hraní jako zábava je strategií, která sice může nabízet nízkou až střední míru imerze, ovšem nejedná se o imerzi intenzivní jako v předchozím případě. Hru hrajeme pro hru samotnou, nabízí se nám jako prostředek pro relaxaci. Tato míra imerze v podstatě znemožňuje vytvoření si komplexního vztahu s avatarem. Třetí způsob hraní je hraní pro získávání prestiže. Ten vyplývá z kompetitivního charakteru, které hry primárně obsahují. Můžeme hrát buď pro dosažení nejvyššího skóre, nebo pokoření nejvyšší obtížnosti či ostatních hráčů. Dosažení lepších výsledků nám poskytuje jistou míru prestiže a uznání u jiných hráčů. Zde je míra imerze střední, ale je spíše uvědomělá a hra nenabízí takový stupeň relaxace. Hráčům jde v tomto případě o to vyhrát a potom jsou spokojeni, nebo prohrají a jsou naopak frustrováni. Vztah s avatarem je zde pouze na fyzické úrovni.

Tato studie si ve svém cíli kladla prozkoumat prvky videoher, které mohou vést k ustavování vztahu hráčů s jejich avatarem na pozadí konceptu imerze. To se poměrně podařilo. Bylo možno utvořit si obrázek o tom, jaké prvky mají význam pro tento vztah, a dokonce se povedlo přiblížit si různé formy tohoto vztahu. V tomto ohledu je práce úspěšná jen díky tomu, že na pozadí provedeného výzkumu stál předpoklad, že vztah hráče a avatara je ovlivňován především mírou imerze. Netroufám

si tvrdit, že práce došla k jednoznačnému závěru ohledně spojení imerze a utváření vztahu hráče k avatarovi. Ukázala však, že imerze může být jedním z významných faktorů při jeho utváření. Pevně věřím, že tato diplomová práce a její výsledky mohou přispět k této stále nedořešené otázce a být inspirací pro další výzkumy. Pro tyto další studie bych dal doporučení, aby se snažily hledat i jiné faktory ovlivňující vztah hráče a avatara. Tato studie se lehce dotýkala možného psychologického přístupu ke zkoumání tohoto jevu a domnívám se, že je tento přístup pro téma naprosto esenciální.

Summary

The relationship between player and his avatar is a complex matter underlying player individual and subjective preferences. It is a topic which has to be inquired through multiple factors. That is why this thesis built upon the concept of immersion. The reason for this is because it is much more investigated topic. We are focusing on several factors on which immersion of the players into games is conducted. It is a factor of game genre specifics, user strategies and motivation for gameplay, quality of gameplay, audio-visual quality of games, story and process of avatar creating.

Through inquiry conducted on these factors among players we were able to suggest possible forms and assess intension of such avatar-player relationship. It is built on three user strategies. First is escape from real world into virtual reality of games. This requires very complex virtual world and high quality user interface. Gamer literally wants to escape from every reality which leads to deep levels of immersion. Avatar in this strategy is either our surrogate who is a tool for experiencing virtual reality and could possess complex individual personality different from our own. Another option is that avatar is merely an extension of our physical body with no personality of its own. Second strategy is playing games for fun. It can induce deep level of immersion, however it is immersion only on diegetic level. Gamers according to this strategy play games for the experience of playing and as a means of relaxation. This strategy also make any intensive relationship with avatar almost impossible. Third strategy is orientated towards gaining of prestige among player community. It is derived from predominantly competitive character of video games. Players can play for reaching higher scores, eliminating enemies or beating higher difficulty levels. Achievements and supreme skills in games is further appreciated by other players who show us respect. Immersion in this strategy is also on high level but it is realized and intentionally

focused and does not provide relaxed state of mind. The primary goal of gamer is to win which provides happiness or frustration if the game is lost. Avatar is purely a physical extension of our body.

The goal of this thesis was to shed some light on the player- avatar relationship. We can say this objective was successfully accomplished but with few minor setbacks. We were able to conduct an inquiry which showed us several potential forms of this relationship. We cannot fully support the thesis that player-avatar relationship is based purely on several presented factors and the concept of immersion. However we can say that immersion possibly is one of the major influences in it. Hopefully this thesis could provide inspiration for further inquiry in this rather marginal but still important topic. This thesis also discussed possible connections to the field of psychology which is potentially fruitful approach for future inquiries.

Použitá literatura

1. Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
2. Aarseth, E. 2001. „Computer Game Studies, Year One.“ *Game Studies* 1(1). [online]. [cit. 5. 5. 2013]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
3. Brown, E., P. Cairns. 2004. „A grounded investigation of immersion in games.“ Pp. 1297-1300. In *ACM CHI Conference 2004*. ACM Press, 1297-1300.
4. Csikszentmihalyi, M. 2009. *Flow*. HarperCollins.
5. Bertozzi, E., S. Lee. 2007. „Not Just Fun and Games: Digital Play, Gender and Attitudes Towards Technology“. *Women's Studies in Communication* 30 (2): 179-203.
6. Brockmyer, J. H., C. Fox, K. Curtiss, E. McBroom, K. Burkhart, J. Pidruzny. 2009. „The Development of the Game Engagement Questionnaire: A Measure of Engagement in Video Game-playing.“ *Journal of Experimental Social Psychology* 45(4): 624-634.
7. Davidson, D. 2008. „Well Played : Interpreting Prince of Persia: The Sands of Time.“ *Games and Culture* 3: 356- 386.
8. Dietz, T. L. 1998. „An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior.“ *Sex Roles* 38 (5-6): 425-442.
9. Dill, K. E., K. P. Thill. 2007. „Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions.“ *Sex Roles* 57 (11-12): 851-864.
10. Frasca, G. 2001. „Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-raising.“ *Digital Creativity* 12(3): 167-174.

11. Funk, J. B., et al. 2004. „Violence Exposure in Real-life, Video Games, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization?.“ *Journal of Adolescence* 27(1): 23-39.
12. Gee, J. P. 2006. „Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form.“ *Games and Culture* 1: 58- 61.
13. Gee, J. P. 2008. „Video Games and Embodiment.“ *Games and Culture* 3: 253-263.
14. Hartley, J. 2004. *Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts*. London: Routledge.
15. Hayes, Elizabeth. 2007. „Gendered Identities at Play : Case Studies of Two Women Platiny Morrowind.“ *Games and Culture* 23(2): 23-48 .
16. Higgins, S. 2008. „Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film.“ *Cinema Journal* 47(2): 74-96.
17. Kennedy, H. W. 2002. „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis.“ *The International Journal of Computer Game Research* 2 (2)
18. Jennett, C., A.L. Cox, P. Cairns, S. Dhopare, A. Epps, T. Tjits a A. Walton. 2008. „Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games.“ *International Journal of Human-computer Studies* 66(9): 641-661.
19. Johnson, D., J. Wiles. 2003. „Effective Affective User Interface Design in Games.“ *Ergonomics* 46: 1332-1345.
20. Juul, J. 2003. „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.“ Pp. 30-45 in Marinka Copier a Joost Raessens (ed.). *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* 120. Holland: Utrecht University.
21. Klug, C. C., J. Schell. 2006. „Why People Play Games: An Industry Perspective.“ Pp. 91-101 in Peter Vorderer a Jennigs Bryant (eds.). *Playing Video Games : Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.

22. Kuecklich, J. 2004. "Other playings—cheating in computer games." *Proceedings of the Other Players conference*.
23. Lancaster, K.. 2004. „Lara Croft: The Ultimate Young Adventure Girl. Or the Unending Media Desire for Models, Sex, and Fantasy.“ *PAJ: A Journal of Performance and Art* 26 (3): 87-97.
24. Lankoski, P. 2011. „Player Character Engagement in Computer Games.“ *Games and Culture* (6): 291- 311.
25. Lenhart, L. et. al. 2008. *Teen, Video Games and Civics*. 2008. [online]. Pew Research Center [cit. 13. 3. 2013]. Dostupné z: <http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Teens-Video-Games-and-Civics/01-Summary-of-Findings/Summary-of-Findings.aspx> .
26. Lowood, H. 2006. „High-performance Play: The Making of Machinima.“ *Journal of Media Practice* 7(1): 25-42.
27. Malaby, T. M. 2007. „Beyond Play: A New Approach to Games.“ *Games and Culture* 2: 95- 113.
28. McMahan, A. 2003. „Immersion, Engagement and Presence.“ *The Video Game Theory Reader*: 67-86..
29. Mulvey, L. 1998. „Vizuální slast a narativní film.“ Pp. 116-131 in L. Oats-Indruchová (ed.). *Dívčí válka s ideologií*. Praha: Slon.
30. Murray, J. 1997. *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
31. Patton, M. Q. 1987. *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. Sage.
32. Schleiner, A. M. 2001. „Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games.“ *Leonardo* 34 (3): 221-226.
33. Smedstad, S. M., Sunnanå, L. [2003]. „A Multi-Dimensional Typology of Games“. In *Level Up. Digital Game Research Conference* Pp. 48-53.

34. Smelik, A.. 2009. „Lara Croft, Kill Bill, and the Battle for Theory in Feminist Film Studies.“ Pp. 178-191 in Buikema, Rosemarie, Iris van der Tuin (eds.). *Doing Gender in Media, Art and Culture*. London: Routledge.
35. Smith, B. P. 2006. „The (Computer) Games People play: An overview of Popular Game Content“ Pp. 43-75; in Peter Vorderer a Jennings Bryant (eds.). *Playing Video Games : Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
36. Strauss, A., J. Corbin. 1999. *Základy kvalitativního výzkumu*. Brno : Sdružení podané ruce.
37. Taylor, L. N. 2002. *Video Games: Perspective, Point-of-view, and Immersion*. University of Florida. PhD Thesis. Vedoucí práce Terry Harpold a Jane Douglas.
38. Taylor, N., J. Jenson, and S. de Castell. 2009. "Cheerleaders/booth babes/Halo hoes: Pro-gaming, Gender and Jobs for the Boys." *Digital Creativity* 20(4): 239-252.
39. Wirth, W., T. Hartmann, S. Böcking, P. Vorderer, C. Klimmt, H. Schramm, P. Jäncke. 2007.“ A Process Model of the Formation of Spatial presence Experiences.“ *Media Psychology* 9(3): 493-525.
40. Wolf, M. J. P. 2001. *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.

Ostatní zdroje

- Age of Empires*. 1997. [videohra]. Microsoft.
- Assassins Creed*. 2007. [videohra]. Ubisoft.
- Atlas.ti 5.0*. 2004. [software]. ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH.
- Battlefield 1942*.2002. [videohra]. Midway.
- Black and White*. 2001. [videohra]. Electronic Arts.
- Call of Duty*. 2003. [videohra]. Activision.
- Caesar*. 1992. [videohra]. Sierra.
- Civilization*. 1991. [videohra]. Microprose.
- Counter Strike*. 1998. [videohra]. Valve.

Crysis. 2007. [videohra]. Electronic Arts.

Defiance. 2013. [televizní pořad]. Developed by R. S. O'Bannon, Kevin Murphy and Michael Taylor. Universal Cable Productions

Defiance. 2013. [videohra]. Trion Worlds.

Diablo. 1996. [videohra]. Blizzard Entertainment.

Doom. 1993. [videohra]. id Software.

Dune 2000. 1998. [videohra]. Westwood Studios.

Far Cry 2. 2008. [videohra]. UbiSoft.

Final Fantasy. 1987. [videohra]. Square Enix.

Gothic. 2001. [videohra]. Xicat Interactive.

Grand Theft Auto. 1998. [videohra]. Rockstar Games.

Half-Life. 1998. [videohra]. Valve.

Hitman 2007. [film]. Directed by Xavier Gens. Twentieth Century Fox.

Horké léto. 1997. [videohra]. JRC.

Chronicles of Riddick. 2009. [videohra]. Atari.

Incredibles. 2004. [videohra]. THQ.

Indiana Jones. 1991. [videohra]. LucasArts.

Lara Croft: Tomb Raider. 2001. [film]. Directed by Simon West. Paramount Pictures.

Legend of Kyrandia. 1991. [videohra]. Westwood Studios.

Mass Effect. 2008. [videohra]. Activision.

Mortal Kombat. 1995. [film]. Directed by Paul. W. S. Anderson. New Line Cinema.

Polda. 1997. [videohra]. Zima Software.

Realms of Arkania. 1992. [videohra]. Sir-Tech Software.

Resident Evil. 2002. [film]. Directed by Paul W. S. Anderson. Sony Pictures.

Second Life. 2003. [videohra]. Linden Lab.

Secret of Monkey Island. 1990. [videohra]. Lucas Arts.

Sim City. 1993. [videohra]. Maxis.

Skyrim. 2011. [videohra]. Bethesda.

The Legend of Zelda. 1986. [videohra]. Nintendo.

Tomb Raider. 1996. [videohra]. Eidos Interactive.

Transport Tycoon. 1995. [videohra]. Infogrames.

Uncharted. 2007. [videohra]. Sony.

Wolfenstein 3D. 1992. [videohra]. id Software.

Warcraft. 1993. [videohra]. Blizzard Entertainment.

World of Warcraft. 2004. [videohra]. Blizzard Entertainment.

Zaklínač. 2007. [videohra]. Atari.

Seznam příloh

Příloha č. 1: Shrnutí základních charakteristik jednotlivých žánrů (tabulka)

Příloha č. 2: Davidsonovo popis jednotlivých fází imerze v různých fázích hry (graf)

Přílohy

Příloha č. 1: Shrnutí základních charakteristik jednotlivých žánrů

Žánr	Akční hry	Strategické hry	Adventury	RPG	Akční adventury
Příběh	Příběh bývá jednodušší, je na pozadí a centrální je hlavní postava kolem hlavní postavy	Příběh má rozvinutou, formu s mnoha hlavními a vedlejšími postavami Odehrává se na pozadí	Příběh je rozvinutý, přímo integrovaný do hraní. Jedna hlavní a mnoho vedlejších postav	Příběh centrální role, ale spíše na pozadí hraní. Centrální hlavní postava a mnoho vedlejších postav	Příběh na pozadí, vypráví ho hlavní postava, která je centrální
Způsob zobrazení	Z vlastního pohledu, z pohledu třetí osoby	Izometrické seshora	Vlastní pohled, průřez obrazovky z boku	Z vlastního pohledu, izometrické či z pohledu třetí osoby	Z pohledu třetí osoby
Avatar	Avatar je nejčastěji přidělený, možná vylepšení	Avataři výjimečně, většinou jsou všechny jednotky našimi avatary	Avatar přidělený	Postava přidělená s možnostmi vylepšení či tvorba vlastní postavy	Postava přidělená
Cíl hry	Porazit hlavní zápornou postavu, osvobodit někoho, zachránit svět	Porazit nepřítele	Vyřešit záhadu, zachránit sám sebe či vedlejší postavu, získat poklad	Porazit hlavní nepřítele, naplnit svoje „osudové“ poslání	Získat nějaký předmět, zachránit svět, porazit zápornou postavu
Prostředí/ velikost světa	Uzavřené (koridorové), malý až středně velký svět, výjimečně otevřené	Uzavřené prostředí, malý svět (omezeno velikostí mapy)	Uzavřené prostředí, malý svět (skládá se z několika málo lokací)	Velký svět, otevřené prostředí	Uzavřené prostředí (koridorové), střední až velký svět

Příloha č. 2: Davidsonovo popis jednotlivých fází imerze v různých fázích hry
[Davidson 2005 in Davidson 2008: 357]

