

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Pracoviště historické sociologie

Bc. Šimon Ováry

Gamers fighting depression

Strategie hráčů videoher proti pocitům deprese

Diplomová práce

Vedoucí práce: **doc. PhDr. Bohuslav Šalanda, CSc.**

Praha 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 22. června 2016

Šimon Ováry

Poděkování

Na tomto místě bych chtěl vyjádřit poděkování vedoucímu své diplomové práce doc. PhDr. Bohuslavu Šalandovi, CSc. za velmi vstřícný a pohotový přístup, za poskytnutí cenných rad i kritických připomínek a rovněž za projevenou trpělivost během naší spolupráce. Také bych chtěl poděkovat své rodině za veškerou podporu, kterou mi poskytli.

Abstrakt

Diplomová práce zkoumá pomocí metod grounded theory motivace hráčů a hráček videoher k jejich hraní a strategie těchto hráčů a hráček k překonávání pocitů deprese. V první části práce se pojednává o přístupu sociologie a vybraných studií k problematice videoher a duševních poruch, ke které je v závěru práce vztažen výsledek mého bádání. Ve druhé části této práce se předkládá použitá metodologie. V závěrečné části je vedena diskuze o získaných poznatcích.

Abstract

This thesis examines the motivation of players of video games for their playing, and the strategy of these players for overcoming feelings of depression, using the methods of grounded theory. The first part deals with the approach of sociology and selected studies towards the issue of video games and mental disorders, to which I then relate the findings of my own research at the final chapter. In the second part of this work I present what methodology has been used and how. In the final part I lead a discussion about the findings and outcomes of my research.

Klíčová slova: videohry, duševní poruchy, deprese, grounded theory

Key words: video games, mental disorders, depression, grounded theory

Obsah

1 Úvod	7
2 Teoretická část	8
2.1 Sociologie videoher	8
2.1.1 Koncept scény a „magický kruh“	9
2.1.2 K sociologii videoher	10
2.1.3 Magický kruh, hra a herní studia	11
2.1.4 Kritika magického kruhu	13
2.1.5 Rámcová analýza	18
2.2 Úvod do sociologie videoher	21
2.2.1 Problémy a témata v sociologii videoher	22
2.2.2 <i>Call of Duty 4</i> a ideologie	28
2.2.3 <i>Resident Evil 5</i> a reprezentace	29
2.2.4 <i>Grand Theft Auto 4</i> a deviance	31
2.2.5 <i>Wii Sports</i> a stigma	33
2.2.6 Videohry jako nový druh média	35
2.3 Účinnost ležérního hraní videoher na redukci klinické deprese	35
2.4 Systematická kontrola a meta-analýza studií herní intervence proti depresi	40
2.5 SPARX	42
2.6 Sociologie duševních poruch – historická perspektiva	46
3 Metodologie	56
3.1 Grounded theory	56
3.2 Prvky Grounded theory	57
3.2.1 Proces stavby Grounded theory	58
3.2.2 Fáze designu výzkumu	60
3.2.3 Fáze sběru dat	62
3.2.4 Fáze řazení dat	63
3.2.5 Fáze analýzy dat	63
3.2.6 Fáze komparace literatury	67
3.3 Přehled zakotvené teorie hraní videoher proti pocitům deprese	67
4 Analytická zjištění – výsledky zakotvené teorie	69
4.1 Stádia procesu zotavení	69
4.2 Strategie pro zotavení	72
5 Diskuze	76
6 Závěr	79

Zdroje:.....	81
Videohry	86
Přílohy	88

1 Úvod

Hraní videoher v celé své rozmanitosti hraje pro většinu moderních společností v kontextu každodenního života stále větší roli. Videoherní průmysl se stal větším než filmový, hudební a knižní průmysl dohromady a bezprostřednost videoher je stále více viditelná. Prakticky každý, kdo vlastní mobilní telefon, vlastní tak i videoherní zařízení, jelikož videohry jsou součástí továrního nastavení mobilních telefonů a jiných mobilních zařízení. Ne každý je však hráčem videoher. Existují ale i další jevy, které jsou v moderních společnostech stále více patrné. Jedním z nich, jsou duševní poruchy. A právě tyto dva jevy, které rostou na společenské významnosti, jsou objektem zkoumání této diplomové práce.

Cílem diplomové práce je zjistit, zdali někteří hráči videoher hrají videohry pro to, aby si nějakým způsobem pomohli od pocitů deprese a zdali ve vztahu mezi hraním videoher a pocity deprese má nějaký význam videoherní žánr. Předkládaná diplomová práce tedy představuje snahu o hloubkové porozumění motivací pro hraní videoher určitého vzorku lidí. Současně se v teoretické části snažím uvést tuto tematiku do širších souvislostí, přesněji soudobé sociologie videoher, moderní výzkumy terapeutických účinků videoher a historický kontext sociologie duševních poruch.

Diskuze probíhající na poli sociologie videoher se aktuálně odehrává mezi dvěma tábory. Obsahem debat vedených na toto téma, je především otázka, do jaké míry je hraní videoher izolovaným jevem od zbytku každodenního života. S tím se pojí pochopitelně i otázky, jakým způsobem vůbec videohry a jejich hraní zkoumat. Oba tábory však převzaly svoji teoretickou základu z dob, kdy videohry ještě vůbec neexistovaly. Součástí této diplomové práce je pomocí vlastního terénního výzkumu přispět do této debaty, resp. vztáhnout vlastní teorii, vytvořenou pomocí metod grounded theory, k teoriím sociologie videoher.

K zodpovězení výzkumných otázek a k dosažení stanoveného cíle jsem použil metodu grounded theory, jejímž účelem je tvorba fragmentu teorie, který se následně váže na již existující rozsáhlejší a stabilní teorie. Tato teorie má tedy substantivní povahu, což znamená, že se váže ke konkrétním podmínkám a lze ji problematicky zobecnit (Hendl 2005, Švaříček, Šedřová 2007). Vzorek, na kterém byl výzkum proveden, se skládá z rozhovorů s jedenácti lidmi. Tři české rozhovory tzv. face-to-face a osm mezinárodních rozhovorů vedených v angličtině prostřednictvím programu Skype.

Struktura diplomové práce je rozdělena do dvou hlavních částí. V první, teoretické části, je předkládán teoretický rámec, vůči kterému chci v závěru práce testovat vlastní výsledky bádání. Druhá část, metodologická, předkládá použitou metodologii, popisuje a odůvodňuje volbu metody pro zodpovězení výzkumných otázek a následně objasňuje jednotlivé kroky výzkumu. V této části je poté vedena diskuze ohledně výsledků analýzy, v jejich vztah k již existujícím teoriím.

2 Teoretická část

Teoretická část slouží k představení teoretických rámců, které se pojí s tématem předkládané práce. Je zde nastíněna rozsáhlá problematika sociologie videoher, historický kontext sociologie duševních poruch a vybrané výzkumy, týkající se tématu terapeutického potenciálu videoher.

2.1 Sociologie videoher

Sociologie videoher se v dnešní době nachází uprostřed debaty dvou táborů, které řeší, do jaké míry videohry zasahují do zbytku každodenního života a do jaké míry je hraní videoher izolovaným jevem. Existuje řada sociologů, kteří se videohrami zabývali, někdy i velmi extenzivně a informativně a často také mnoho jiných autorů videoherních studií využilo širší sociologické literatury. I přesto ale není obecný zájem sociologie o to, zabývat se videohrami a hráči, zrovna ohromující. Což je zvláště významné jelikož jak tvrdí Nieborg a Hermes (2008), tak videohry jsou klíčovou oblastí nabízející rozvoj soudobého chápání diváctví, spotřebitelů a produkčních vzorců, a jak uvidíme dále v této práci, tak zdaleka ne pouze toho. Nelze také v žádném případě opomíjet fakt velikosti a stálého růstu tohoto odvětví a počtu uživatelů. Videoherní zařízení si dnes každý, kdo vlastní mobilní telefon nosí s sebou. To ovšem hned neznamená, že jsou hráči. Nicméně fakt, že videohry jsou implementovány automaticky při výrobě do každého operačního systému, naznačuje, že zájem o to hrát tyto hry není v žádném případě na úpadku. Spíše naopak. Nicméně i tak byla obecná úroveň využití sociologické literatury v herních studiích často relativně omezená. Ačkoliv autoři někdy užívají filozofických/sociologických myšlenek, jako například „magický kruh“, o kterých pak tvrdí že jsou sociálními koncepty, tak se často stává, že koncept není správně pochopen. Crawford (2009) pak ve své práci podává kritiku konceptu magického kruhu a obdobných konceptů, a tvrdí, že jejich klíčovým nedostatkem je jejich izolovanost a problematické užití v ostatních sférách sociálního života. Navrhuje tedy využití rámcové analýzy, o které tvrdí, že poskytuje více sociální teorii. Dodává však,

že co herní studia skutečně potřebují, je „plně sociální teorie“ hraní. K čemuž se přikláním, a ve své práci se pokusím do této debaty o sociální teorii gamingu (hraní) svými poznatky přispět. Dále se tedy v této části budu zabývat Crawfordovou prací a jeho argumenty přispívajícími do debaty o sociologii videoher, a obecně se pokusím uvést problematiku sociologie videoher a navážu vlastními poznatky.

2.1.1 Koncept scény a „magický kruh“

Koncept scény je častěji aplikován ve vztahu k hudbě, kde se identifikují různé scény jako například „goth“, „metal“, „punk“ apod. může se ale jednat o užitečný nástroj pro pochopení hraní videoher a kultury. (Crawford, Gosling 2008).

Autoři Crawford a Goslingová se domnívají, že koncept „scéna“ rozpoznává, že kultura může být ve stejný čas jak lokální tak translokální. Tedy že například scéna, jako již zmíněný „goth“, má pro své participanty největší významnost v určitý čas a na určitém místě, jako například v goth klubech nebo při obdobných událostech. Nicméně mimo tyto specifické lokace, které se odehrávají ve specifický čas, žije goth scéna i nadále v identitách participujících lidí, v jejich volbě oblečení, hovorovém stylu a obsahu, v jejich imaginaci – a tím se stává translokální a v jistém čase i všední. To je do jisté míry kritika toho, co tvrdí Hodkinson (2002), a sice že zaměřovat se pouze na tyto události odehrávající se v určitý čas, a tvrdit o nich že se jedná o velmi úzce spjatou a koherentní kulturu je chyba, jelikož tyto kultury jasně přesahují onen naznačený rámec významných událostí a rozšiřují se do každodenního života lidí.

Obdobná zato zběžná kritika se dá použít pro koncept magického kruhu (Huizinga), kde se tento koncept příliš soustředí na specifické instance hraní. Obdobná kritika byla nicméně již vyřčena několikrát v minulosti, ale často se jednalo o špatnou interpretaci tohoto konceptu, kde se tvrdilo, že magický kruh jasně odděluje běžný život a společenské praktiky či jednání. Hlavní problém tohoto konceptu ale podle Crawforda tkví v tom, že tento koncept je limitován pouze pro chápání a porozumění hraní (play). Jelikož koncept magického kruhu může být použit pro pochopení toho, co se děje uvnitř něj, postrádá ale kapacitu na to pochopit, že jistá pravidla se aplikují i do zbytku aspektů života.

Proto Crawford tvrdí a já s ním souhlasím, že je nutné užít více sociologickou teorii pro pochopení aspektů hraní her (gaming). Tedy teorie, které poskytují více obsáhlé chápání sociálního života a které mohou lokalizovat hraní her (gaming) a hru jako součást mnohem širšího obrazu (Crawford 2008). Toto je velmi podstatné zvláště pro rámec mé

práce, jelikož pracuji s otázkou, do jaké míry si jsou hráči her schopni hraním her pomoci od nežádoucích psychických stavů (resp. pocitů deprese či úzkosti). Jaký může mít hraní videoher vliv na život mimo hraní her, tedy běžný každodenní život a zda jej může hraní her zlepšovat.

2.1.2 K sociologii videoher

Existují sociologové, kteří přinesli významný vhled do problematiky videoher a jejich hráčů, jako například Mary Chayko (1993), Graeme Kirkpatrick (2004) nebo Jason Rutter (Rutter, Bryce 2006). Jenže obecněji je ochota sociologie angažovat se v této rapidně se rozvíjející oblasti nepříliš velká. Pravděpodobně nejvlivnějším vědním oborem v této oblasti v rané době byla psychologie. To i nadále přetrvává a formuje tak směr, jakým se vedou debaty na téma videoher. Ostatní obory také poskytly teoretické nástroje pro raná herní studia, jako například literární a mediální studia. Ale videoherní studia jsou velmi mladou disciplínou, a tak trpí jakýmsi přetahováním se o to, jaké úvodní analytické nástroje bude při svém bádání používat a často vyhledává základnu v jiných vědních disciplínách. Při pokusech definovat svoji identitu se však mnoho akademiků pokouší distancovat herní studia od disciplín, které je předcházely.

Pochopitelně jsou i tací, kteří čerpali a stále čerpají ze sociologické teorie pro svoji práci na tematiku videoher. Nicméně toto musí teprve rozkvést do plně rozvinuté sociologie videoher, tvrdí Crawford (Crawford 2009). A ačkoliv (často poněkud protivně) jsou často sociologové a jejich teorie užívány jinými odborníky, tak jim není připisováno, že se jedná o sociology v pracích těchto odborníků. Například Salen a Zimmerman (2004) čerpají jak z prací Garyho Alana Finea, tak Ervinga Goffmana, tak nazvali oba tyto profesory sociologie psychologie (p. 454).

Proto Crawford zde navrhuje, že rozsáhlejší sociologické debaty mohou potenciálně nabídnout velmi plodnou půdu. Takovou, která byla doposud značně nevyužívaná v oblasti studia videoher (Crawford 2009). To znamená, že odborníci na videohry promarnují šanci na to, poskytnout daleko větší vhled a porozumění určitým aspektům hraní her a především pak společenskou a každodenní povahu hraní her.

Tento vztah ale funguje i zpětně. Videoherní analýza může sociologii také mnoho naučit. Jak například Nieborg a Hermes (2008) uvádí, tak videohry nabízí důležitou příležitost pro rozvoj našeho chápání oblastí, které jsou sociologickými zájmy, jako například aktuální publikum, spotřebitelé a produkční postupy.

2.1.3 Magický kruh, hra a herní studia

V herních studiích se koncept „magického kruhu“ v posledních letech stal jedním (ne-li jediným) z nejvíce debatovaných a obhajovaných (tedy zároveň i pravděpodobně nejvíce kriticky napadaných) témat či myšlenkou současných videoherních studií.

Pro některé, jako třeba Juul (2005) nebo Castronova (2005), tento koncept přinesl užitečný nástroj pro rámování a chápání vzorců her a hráčských interakcí. Zatímco pro jiné, se tento koncept stal neproduktivní ortodoxií (Nieborg a Hermes 2008: 135), což nám říká jen velmi málo o sociální a kulturní významnosti hraní her.

Počátky tohoto konceptu se dají nalézt v práci Holandského historika Johana Huizingy, především pak v díle *Homo Ludens*, z roku 1944, v angličtině poprvé roku 1949. Pro Huizingu je magický kruh jeden příklad z mnoha, z míst (či lokací), kde dochází ke hraní hry, což Huzinga vyznačuje v této nyní, jak uvádí Crawford, extenzivně citované pasáži:

More striking even than the limitations as to time is the limitation as to space. All play moves and has its being withing a play-ground marked off beforehand either materialy or ideally, deliberately or as a matter of course. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the „consecrated spot“ cannot be formally distinguished from the play-ground. The area, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice etc., are all in form and function playgrounds i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an acta part. (Huizinga in Crawford 2009).

Co je zde významné, je, že Huzinga nijak explicitně neuvádí, co přesně míní termínem „magický kruh“. Ani jak se tento termín, tento prostor, liší například od karetního stolu, chrámu, jeviště, tenisového kurtu nebo jiného prostoru pro hru. Pasáž nám popisuje určité funkce či rysy těchto herních prostorů, jako že se jedná o izolovaná místa se zvláštními pravidly. Nicméně význam a důležitost Huzingovo práce pro herní studia se nutně nenachází v jeho vlastní originální práci. Ale především v tom, jak toto bylo aplikováno v současných herních studiích autory Salen a Zimmerman (2004).

Pro Salena a Zimmermana (2004) je magický kruh užitečnou metaforou pro chápání prostoru, kde se odehrává hraní her. Je to dočasné místo a čas kde hráči zřizují, vyjednávají

a udržují pravidla specifická pro onen konkrétní čas, místo a hru – a pravidla nemusí být uplatňována mimo tento kruh.

Dobrá ilustrace (nicméně ne výpočetně technologická a samozřejmě více fyzická) tohoto tvrzení, je box. V momentě kdy oponenti vstoupí do ringu, tak souhlasí s tím, že budou dodržovat určitá pravidla, která spravují tento sport, která by ale nešla aplikovat na jiný sport nebo pouliční bitku. To celé závisí na souhlasu soupeřů s těmito jedinečnými pravidly a jejich podrobení se jim (Crawford 2009).

Salen a Zimmerman (2004: 94) uvádí, že meze mezi hrou a širším společenským životem mohou být někdy jasně vytyčené, zatímco jiné mohou být poněkud mlhavější a propustnější. Příklady hraní, které uvádějí, jako hra s loutkou, která může být velmi monotónní a všední, nebo hraní piškvorek, kde participanti jsou mnohem jasněji stanoveni a jsou i jasně daná pravidla a cíle hry. Pro Salena a Zimmermana (2004: 94) se toto zdá jednou z klíčových atribut, které rozlišují mezi „hrami“ a obyčejným „hraním si“. Tímto tedy hry zahrnují silnější závazek či zapojení a jasnější hranice mezi hrou a širším společenským životem – odehrává se v „magickém kruhu“.

Avšak autoři ostře indikují, že toto je vždy předmětem vyjednávání a křehkých hranic, stanovenými a udržovanými participanty. A zejména také, Salen a Zimmerman (2004: 98) navrhuje, že je to právě toto, co činí tento kruh „magickým“ – že hry jsou „z čista jasna“ vytvářeny svými participanty.

Crawford tvrdí, že je pak evidentní proč mnoho odborníků shledalo užitečné aplikovat teorie her a specificky magický kruh. Například Edward Castronova (2005) používá magický kruh k popsání membrány, která uzavírá to, čemu říká „syntetické světy“ videoher. Pro Castronovu je tato membrána něco jako štít, který „chrání fantazijní (herní) světy od vnějšího světa“. (p. 147).

Nicméně Castronova je obezřetný a opatrně naznačuje, že tato membrána je porézní a samozřejmě hra nemůže být kompletně izolovaná od vnějšího světa. Dále, že se lidé frekventovaně pohybují tam a zpátky a s sebou si nosí do her atributy z vnějšího světa – a do jisté míry i obráceně.

Pro každého autora, který využívá a podporuje použití magického kruhu, nebo podobné teorie her, se zde objevuje opoziční autor, který je připraven tyto předpoklady či domněnky a jejich aplikovatelnost pro herní studia napadnout (Crawford 2009).

2.1.4 Kritika magického kruhu

Jedna z klíčových kritik dopadající na magický kruh, se týká rozdělení mezi hrou a širším sociálním světem. Zejména vroucí kritiku nabízí Pargman a Jakobsson (2008: 227) kteří uvádí, že magický kruh se dá chápat jako tzv. „strong-boundary hypothesis“ – což znamená, že představuje jasnou hranici mezi hraním her a světem mimo to.

Nicméně aby tyto argumenty Juul (2008) vyvrátil, uvádí, že většina této kritiky pochází z nepochopení toho, co Salen a Zimmerman (a Huzinga) mínili. A že je zjevné, že tito i jiní zastánci magického kruhu rozpoznávají (ne-li dokonce vyzdvihují) sociální povahu této hranice a také její dočasnost a často propustnost – tak se tedy nemůže jednat o strong-boundary nebo o anti-sociální hypotézu.

Zejména pak když jednou z centrálních zásad práce Johana Huizingy je argument centrálnosti hry vůči modernímu společenskému životu. Proto je pak možné, že mnoho kritiků bylo až příliš přezíravých co se týče magického kruhu a zejména pak k práci Salena a Zimmermana v tomto ohledu.

Každopádně je nutno říci, že Salen a Zimmerman sami sobě nedělají moc laskavost při svém užití jazyka, když o magickém kruhu často referují jako o „odlišném místě“ „odděleného“ od „reálného světa“ (2004: 97). Čeho se pak dopouští, je předkládání relativně vágní definice tohoto termínu (Crawford 2009).

Dále pak tu jsou (alespoň) tři další problémy s tím, jak se Huizinga a jiné klasické teorie her aplikují do videoherních studií. Zaprvé, Huzinga a Caillois jsou vesměs podivné volby pro jakési „otce“ videoherních studií. V tom, že ani jeden z těchto autorů neměl specifický zájem na tom, definovat co hra je, nebo stanovit teoretický rámec pro jejich chápání. Raději, jak Huizinga i Caillois poskytují diskusi více filozofického základu o obecné lokaci a úloze hry v lidské historii a kultuře. (Liebe 2008: 326).

Je také možné zaujmout poněkud cynickou interpretaci tohoto přístupu k videoherním studiím, kterou Pargman a Jakobsson (2008) alespoň zmiňují. Herní studia ve svém pokusu distancovat se od mediálních studií a etablovat se jako odlišný a vznikající obor, si nabíhá na riziko, že nebude mít žádný teoretický základ, na kterém by ustanovila svoji akademickou kredibilitu. A filozofické spisy autorů jako Huzinga a Caillois zajisté poskytují videoherním studiím respektovanou prehistorii a jistou vážnost.

Zadruhé, argument že lidé vstupují do magického kruhu a ven do „normálních“ sociálních aktivit a vztahů, se jeví čím dál obtížněji udržitelný, pokud někdo zohlední měnící se povahu a převážně pak neustále všednější povahu hraní her (Crawford 2009).

O všednosti a bezprostřednosti může do jisté míry také svědčit již výše zmiňovaná masivní expanze videoherního průmyslu, kdy se videohry dostávají již prakticky do každého mobilního zařízení. Například i mobilní telefony jsou již v továrním nastavení uváděny na trh s hned několika videohrami v sobě. Více o velikosti tohoto průmyslu v nadcházejících kapitolách.

Salen a Zimmerman (2004) se domnívají, že to co definuje a odlišuje „game“ od „play“ (čeština zde bohužel nestačí), je že games zahrnují větší zapojení či ponoření se do hraní a jasnější meze mezi hrou a širším společenským životem. Ale změny v herních technologiích dělají hraní her mnohem pronikavější – jako třeba popularita mobilních herních zařízení jakými jsou například Nintendo DS nebo Playstation Portable. Dále pokrok v technologii mobilních telefonů, na kterých se dají již dnes hrát hry nejrůznějších herních žánrů – což znamená, že daleko více lidí hraje videohry v mnohem běžnější a světské (nemagické) podobě.

Zatřetí, fundamentální představa a předpoklad o tom, že videohry jsou hry a ne médii je problematické v mnoha ohledech. Podívejme se na první část tohoto předpokladu; že videohry jsou základem (fundamentálně) *hry*. Salen a Zimmerman (2004) úmyslně nerozdělují mezi tradiční (ne výpočetně technologickou) hrou a videohrou. Pro ně jsou „počítačový hardware a software pouze materiály, ze kterých jsou hry sestavovány“, a tvrdí, že „digitální hry jsou systémy jako každá jiná hra“ (Salen, Zimmerman in Crawford 2009).

Jenže Liebe (2008: 329-300) na to velmi přesvědčivě tvrdí, že povaha hraní videoher je značně odlišná od hraní her jiných forem. Koncept magického kruhu popisuje zřízení a udržování pravidel *participanty*. Jenže toto není tak úplně možné u videoher, jelikož (minimálně některá) pravidla hry jsou již předurčena videohrou a jejím programováním. Hra nemusí být „magicky vytvořena z čista jasna“ jejími hráči, protože už předtím existuje.

Liebe (2008) podle Crawforda pravděpodobně natahuje tento argument až příliš daleko. Nicméně toto ilustruje důležitý podnět v tom, že videohry jsou v mnoha aspektech

jiné od ne výpočetně technologických her – videohry nejsou, jak tvrdí Salen a Zimmerman (2004: 86) „jako každá jiná hra“.

Druhá část předpokladu že *hry nejsou jako média*, je také problematická. Zde argument prvně předložený v raných videoherních studiích (jako ten Chrisem Crawfordem 1984) ale často opakovaný, zní, že videohry jsou „interaktivní“ systémy v porovnání s „pasivitou“ „neinteraktivních“ médií, kterými jsou třeba knihy nebo filmy. Ale řada autorů (jako například Palmer 2003 – citován Crawfordem 2006) zvýrazňuje nadměrné užívání termínů jako „interaktivita“ a „user-control“ když popisují videohry.

Pro Palmera je tento jev čistě úkaz toho, že odborníci čerpají z prodejní rétoriky technologického průmyslu, která často používá jazyk se zvýšeným užíváním slov jako právě interaktivita a uživatelské ovládání či kontrola, aby prodali své produkty. Pochopitelně však videohry budou vždy mít omezené možnosti, definované možnostmi technologií, cíli herních designerů a také ideologiemi, které za nimi stojí.

Dále pak, předpoklad toho, že diváci (jiných) forem médií jsou pasivní, je v základě chybný. Zejména tato domněnka opomíjí celou historii literatury sahající od Waltera Benjamina (1931) ke Stuartu Hallovi (1980) a Michelovi de Certeau (1984), která právě zdůrazňuje aktivní roli čtenáře či pozorovatele (diváka) médií, v utváření jejich významů. Tak například de Certeau uvádí, že texty jsou jako města, která ačkoliv poskytují jen určité ulice (mapu), tak každý individuální člověk může aktivně hledat a definovat svoji vlastní cestu skrze ně a tak nacházet vlastní významy.

Samozřejmě že čtenář *Idiota* nemůže změnit slova na stránkách tak, aby Parfen Semjonovič Rogožin nezavraždil Nastasju Filippovnu, a kníže Myškin tak eventuálně úplně nepodleh epilepsii. Obdobně však nemohou hráči hry *Dota 2* vybudovat zeď na své části mapy, aby se nepřátelé nedostali k jejich budovám.

Také se dá pochopitelně tvrdit, že hry mohou být hacknuté, modifikované nebo přepsané tak, aby zahrnovaly nové možnosti, plus je také možné nalézt bugy nebo glitche v programech, které eventuálně umožní něco, s čím designér hry nepočítal. Je zde ale mnohem dále sahající a již dobře zavedená historie fanoušků literatury píšících alternativní verze příběhů. Nebo jednoduše lze skrze imaginaci (nebo dokonce nesprávné přečtení) nalézat nové cesty nebo interpretace („túry“, pokud chceme použít de Certeauův jazyk) v textech (Crawford 2009).

Navíc zaangażovanost diváků médií texty, se často přenáší za stránky či za obrazovky – stejně jako je tomu u videoher – například do konverzací s přáteli a příbuznými, v účasti a navštěvování různých shromáždění, konvencí a veletrhů, ve tvorbě svých vlastních příbuzných médiích, nebo jednoduše v imaginaci a denním snění (day-dreaming) – tedy v ničem, co je v podstatě pasivní.

Proto ačkoliv je důležité rozpoznávat, že videohry jsou jinou formou média od tradičních médií jako například televize, kino, rádio a podobně, tak je důležité neklást až přílišný důraz na toto rozlišení. Jak Kline (2003: 19) píše:

„Skutečně existuje reálný rozdíl mezi interaktivním hraním her a tokem televizních programů... Ale interaktivní nadšenci se musí více zblízka podívat na to, jakou míru „aktivní“ participace má mladé publikum při konstruování „jejich vlastní“ digitální kultury. Volba koridoru, charakteru nebo zbraně – rail gun nebo motorovou pilu při death matchi ve hře Quake – může být velmi pohlcující. Ale jen stěží je to záležitostí radikální otevřenosti a součásti nějakého hlubšího rozhodování o obsahu hry.“

„There is a real difference, of course, between interactive gaming and the flow of television programming... But the interactive enthusiasts need to take a closer look at the degree and kind of „active“ participation of young audiences in the construction of their „own“ digital culture. Choosing a corridor, character of weapon – a rail gun or a chainsaw in a Quake death match – can be very absorbing. But it is hardly a matter of radical openness or deep decision about the content of play.“

Skutečný problém s videoherními studii je ten, že mnoho odborníků nahlíží na hraní videoher jako v (relativní) sociální izolaci (Pargman a Jakobsson 2008). Občas se vyskytne rozpoznání toho, že „sociální“ má vliv na hraní her, a obdobně že herní vzorce mohou mít širší společenské následky. Nicméně existují jen vzácně úvahy o tom, co to vlastně ve skutečnosti znamená. Z toho pak vznikají různé směry, a jedním z nich je právě lpění na idejích jako právě magický kruh.

Ačkoliv někteří autoři zdůrazňují, že magický kruh je propustný, a sociálním konstruktem, tak velká část výzkumů videoher se stále zaměřuje primárně, ne-li čistě jen, na to, co se děje v tomto pozorovaném kruhu. Fundamentálním důvodem je, že na to, co se odehrává uvnitř tohoto kruhu, je nahlíženo jako na něco odlišného od společenského života venku.

A ačkoliv hraní videoher zahrnuje konkrétní sociální normy a pravidla, která zahrnují i ta stanovená hrou, a ta vymyšlená a udržovaná participanty, tak podobně je tomu ve většině aspektech sociálního života – od hraní sportů, ke stavbě, účasti na přednášce, nebo čistě v konverzaci s přítelem. (Nielsen 2008; Gosling a Crawford 2009). Jako píše Nielsen (2008: 24):

„Hry jsou speciálními kontexty, kde se aplikují konkrétní pravidla. Ale tuto definici můžeme také aplikovat na širokou škálu úplně jiných aktivit: práce, rodinný život, univerzitní hodiny, svatby, noční život ve velkoměstech. Všechny tyto situace jsou spravovány specifickými pravidly a normami, které ne úplně vždy... platí v jiných kontextech.“

„Games are special contexts where particular rules apply, but we can apply this definition to a wide array of utterly different activities: work, family life, university classes, weddings, the nightlife of a big city. All of these situations are governed by special rules and norms that do not always apply to other contexts.“

Mnoho videoherních odborníků se zřejmě nachází uvnitř paradigmatu výzkumu, který se podobá rané formě výzkumů diváků (médií) (Pargman a Jakobsson 2008; Gosling a Crawford 2009). Které se zaměřuje zejména na interakce diváků s dílčími texty médií.

Nicméně řada výzkumů diváků se v poslední době snaží pohnout dále od omezeného soustředění se na to, jakým způsobem na sebe divák a mediální texty vzájemně působí, k širšímu chápání toho, jakým způsobem jsou média používána a alokována ve vzorcích každodenního života. Jsou to tvrzení několika autorů prací videoherní kultury, jako třeba Crawford (2006), Pargman a Jakobsson (2008) a Nielsen (2008), které říkají, že důležitost hraní videoher v každodenním životě je stále masivně neprozkoumané výzkumné téma.

Nedostatek videoherních studií detailního zohlednění lokace hraní videoher v každodenním životě se zdá být, do určité míry, zapříčiněn lpěním na konceptu magického kruhu a podobných myšlenkách – které vidí hraní videoher jako unikátní, a do větší či menší míry, sociálně izolovaným fenoménem. A i zastánci tohoto termínu, jako Jesper Juul se začali poohlížet jinde, po méně zpochybňovaných konceptech.

Například Juul (2008) navrhuje nahradit magický kruh metaforou „puzzle piece“. Tato metafora, uvádí Juul, mnohem jasněji vidí hraní videoher jako zapadající část

skládanky do širšího zasazení a kontextu. Ačkoliv ale může být tato metafora v určitých aspektech vhodnější než je koncept magického kruhu, tak nemusíme nutně hledat mimo již existující literaturu herních studií nebo vytvářet nové koncepty (Crawford 2009).

Ačkoliv se magický kruh zdá být nejpoblárnější myšlenkou převzatou z práce Salena a Zimmermana (2004), tak to není jediný teoretický rámec, který vyznačují. Konstrukci, kterou také berou v potaz, je práce autora jménem Gary Alan Fine (1983), a jeho aplikaci „rámcové analýzy“ Ervinga Goffmana. Zejména pak Salen a Zimmerman (2004) často odkazují na magický kruh jako na „rámec“, a Crawford zde navrhuje, že při nahlížení na magický kruh jako na „rámec“, začne magický kruh dávat více smysl – jelikož rámecová analýza dokáže lokalizovat vzorce hraní v širším sociální a teoretickém kontextu.

2.1.5 Rámecová analýza

Představa o rámecové analýze jako o kroku vpřed pro videoherní studia je předkládána, mimo jiné, autory Pargmanem a Jakobssonem (2008). Pargman a Jakobsson se domnívají, že magický kruh reprezentuje to, čemu oni říkají „strong-boundary hypothesis“, zatímco rámecová analýza je pro ně „weak-boundary hypothesis“.

To znamená, že první pohled nahlíží na hraní her jako na něco, co se odehrává v (relativní) sociální izolovanosti, zatímco druhý mnohem jasněji lokalizuje hraní her v širším sociálním kontextu. Nicméně toto tvrzení nesprávně zadává rozdíly mezi magickým kruhem a rámecovou analýzou. Jelikož jak jsme již uvedli, tak je poněkud neférové tvrdit, že magický kruh představuje silnou a jasnou distinkci mezi hraním a širším společenským životem. A pokud byste tomu byli nakloněni, tak byste celkem jednoduše našli podobné příklady v pracích Goffmana a Fina, abyste se domnívali, že toto také představuje „strong-boundary“ tezi.

Pravou užitečnost rámecové analýzy vidí Crawford (2009) v tom, že tento teoretický nástroj, na rozdíl od magického kruhu, „puzzle piece“ či jiné teze, umísťuje debatu v širším sociologickém rámci. Zastánci magického kruhu mohou namítat, že je sociální, ale magický kruh nám neposkytuje nástroje k pochopení toho *jakým způsobem* to je sociální, a jak je to umístěno uvnitř, a jak to interaguje, s širším sociálním kontextem.

Rámecová analýza je teoretický a metodologický nástroj, který byl poprvé představen Chicagským sociologem Ervingem Goffmanem a nejzřetelněji je rozvinuta

v jeho knize z roku 1974 *Frame Analysis*. Nicméně významné užití rámců pro naše účely je prvně představeno Goffmanem v roce 1961, v jeho eseji *Fun in Games*.

Zjednodušeně řečeno, rámec je to, co umožňuje participantům v jakékoliv situaci nalézt odpověď na otázku „co se to tu děje?“ – jsou to pravidla, normy, očekávání, možné role a podobně, které jsou zpřístupněny sociálním aktérům pro to, aby dali situacím a stýkání se smysl.

Ačkoliv někdo může tvrdit, že *cokoliv* je možné v daném sociálním střetnutí, Goffman tvrdí že tomu tak není. Sociální interakce pracují na základě sdílených očekávání, přijímaných rolí, vzorců chování, kódů interakcí atd. – tedy jsou vesměs jasně strukturované. Sociální aktéři jsou jako hráči karetní hry, lížou karty z již daného a uspořádaného balíku možností (Goffman 1961: 25).

„Fun in Games“ (1961) poté poskytuje užitečných příklad hraní her pro chápání, jak rámce operují a jak se dají použít jako nástroje sociální analýzy. Nicméně na rozdíl od magického kruhu, hra není viděna jako specificky odlišná od ostatních aspektů života (Chayko 1993). Je pouze jedním rámcem uvnitř sociálního řádu, který je saturován jinými, často vícevrstvámi, rámci.

Goffman (1961) popisuje hranice každého rámce jako „membránu“ či jako „masky“, zatímco Gary Alan Fine (1983) shledává užitečným, popisovat rámce jako „v závorkách“. Toto, je samozřejmě, podobný jazyk, který používají různí odborníci na popis magického kruhu. Klíčovým zde je, že Goffman vždy zdůrazňuje a nikdy nevynechává ostatní rámce a souhru mezi nimi.

Klíčovým rozdílem mezi rámcovou analýzou a herně specifickými koncepty, jakým je třeba magický kruh, je právě ona souhra mezi rámci, evidentní v práci Goffmana. Například Fine (1983:183) ve svém zvážení stolních (deskových) role-playing her, indikuje, že ačkoliv může být tato fantazie „v závorkách“, tak všechny události jsou upevněny (založeny) ve fyzickém světě. A jak napsal Goffman „smyšlená slova mohou pojednávat o smyšlených místech, ale tato slova mohou být vyslovena pouze v reálném světě (Goffman in Crawford 2009).

Fakt, že rámce jsou všude, zvýrazňuje konkrétní použitelnost Goffmana pro herní studia, jelikož lokalizuje hraní her v širším společenském kontextu a chápe to jako pouze jednu z forem sociálních střetů. Tedy ona membrána kolem hraní videoher, se stává

opravdu propustnou, tím jak chápeme co je mimo ní – a můžeme tedy hledat podobnosti, odlišnosti a působnosti ve vztahu s ostatními sociálními rámci, pro které máme nástroje na to je chápat obdobně.

Gary Alan Fine (1983) rozvíjí Goffmanovi nápady a specificky je aplikuje na studium stolních deskových role-playing her a jejich hráčů. Fine jasně demonstruje, jak hráči fantasy her užívají (alespň) tři rámce. Je zde primární („selským rozumem“ či „commonsense“) chápání sebe samých a jejich situací v širším sociálním kontextu. Druhý rámec, který je identifikuje jako hráče hry. A třetí rámec, který je alokuje jako smyšlené (fantazijní) postavy uvnitř hry. Přičemž každá úroveň je spravována svými zvláštními pravidly a vhodnými vzorci chování.

Ačkoliv pro Fina může být herní svět (do jisté míry) ohraničen od širších sociálních rámců, tak oddělen není. Nýbrž je umístěn či *ukotven* uvnitř nich. Fine například zdůrazňuje, že je nemožné uniknout faktu, že fantasy svět role-play her je strukturovaný a chápáný skrze hráčovi současné západní vědění, hodnoty, jazyk atd. Je to svět v závorkách, ale je konstruovaný ze stavebních bloků sociálního a přírodního světa, ve kterém se nachází.

Pochopitelně Goffman a rámcová analýza není bez svých vlastních limitů či nedostatků. Například Goffman nevidí rámce jako vytvářené specifickými sociálními aktéry, ale spíše jako již existující schéma, které oni jednoduše využívají. Toto hlavně odráží Goffmanův zájem o sociální jevy na mikro úrovni, jakými jsou například sociální interakce. Proto je Goffmana zapotřebí aplikovat *v kontextu*, a s chápáním toho, čím se zabývá a co jsou jeho cíle v jeho pracích (Crawford 2009).

Rámcová analýza se dá využít k lokalizaci hraní videoher uvnitř širšího sociálního kontextu, a podle Crawforda je to zajisté *více* sociální a lépe vybavená teorie než je magický kruh. Nicméně „plně sociální teorie“ (Taylor, Walton a Young 1973) a obsáhlá sociologie hraní videoher, by musela aplikovat řadu nástrojů a idejí, které nám umožní pochopit onu řadu složitostí tohoto fenoménu – a vyhnout se upoutání v jedné ortodoxii.

Toto je argument předkládaný Taylorem, Waltonem a Youngem (1973) v souvislosti s kriminologickými teoriemi. Ve smyslu toho, co bylo zapotřebí k pochopení zločinu a asociovaných institucí, byl „sňatek“ sociologických teorií a idejí k poskytnutí obsáhlejšího obrazu (Crawford 2009). Pokud máme skutečně pochopit hraní videoher a videohry samotné, musíme podle Crawforda rozšířit své soustředění, a čerpat

z kombinovaného a většího rozpětí teorií a idejí, a možná toto nás dovede blíže k sociologii videoher.

O to se právě pokouším ve své práci, kdy využívám metod grounded theory k tomu, abych z více zdrojů (rozhovory s členy a nečleny specifických komunit) vytvořil teoretickou frakci, která svoji povahou překlenuje mezi sociologií, psychologí a lehce i psychiatrií (avšak v jádru je teorií sociologickou), kterou se následně pokusím vztáhnout právě k tématům rozebíraným v této pasáži, a i v pasážích následujících. Jelikož jsem toho názoru, že pro pochopení tak složitých procesů a jevů, a pro vytvoření dobré a stabilní sociologické teorie je zapotřebí značného povědomí o tom, jak se se zkoumaným jevem (především pak jevy tak komplikované, jako duševní poruchy a jejich pozice ve společnosti) pracuje i mimo sociologii.

Rámcová analýza je také částečně koncept, který metoda grounded theory v sobě zahrnuje. V kapitole metodologie se tomuto problému věnuji více, a předkládám vlastní teoretický rámec mnou zkoumané problematiky. Záměrem je závěrečné vztažení mých vlastních výsledků bádání pomocí grounded theory k této výše rozebírané teorii.

2.2 Úvod do sociologie videoher

Tato kapitola je o videoherním průmyslu; pojednává o obsahu a formě videoher, a o zájmu lidí o ty, kteří videohry hrají. Prozkoumáme videoherní průmysl, a videohry jako novou formu média. Kapitola je uzavřená krátkým rozborem čtyř populárních videoher, a pak bude zjevné, proč je kultura videoher vhodným tématem pro sociologické bádání. V této kapitole výrazně čerpám z práce Eli Boultona a Colina Cremina (Boulton, Cremin 2011).

Historie videoher je překvapivě dlouhá. První videohra byla vytvořena v roce 1958 v jaderném výzkumném zařízení ve Spojených Státech (Dyer-Whiteford, dePeuter 2009: 7-8). Technologie byla v té době daleko před čímkoliv, co by mohlo být uvedeno na trh pro běžné spotřebitele, a hra nebyla nic víc, než jen několik podivných teček na osciloskopu, což mělo reprezentovat tenisové rakety a míček procházející mezi nimi. Trvalo další dvě dekády, než se videohry staly tím lukrativním jevem masového trhu, který známe dnes. Abychom ale objevily počátky dnes jedné z nejdominantnějších společností na světovém videoherním trhu: v Kjótu sídlící Nintendo, musíme jít ještě dál do minulosti. Do roku 1889. Kdy se původně tato společnost zabývala výrobou hracích karet. (Wolf 2008: 113).

2.2.1 Problémy a témata v sociologii videoher

Zpravodajské stanice nezdědka poukazují na skutečnost, že videoherní je větší a generuje více zisků, než filmový, hudební a knižní průmysl dohromady, které se také pokládají za odvětví zábavního průmyslu (Wikia 2013). Dále také webové stránky, které umožňují sledování ostatních hráčů videoher prostřednictvím osobních streamů, obsazují horní příčky celosvětového internetového provozu (internet traffic). Takovýmto nejpopulárnějším webem je *twitch.tv*, který sám obsazuje čtvrtou pozici celosvětového internetového provozu (Gamespot 2014). Když ale uvážíme, že dnes v podstatě tři společnosti monopolizují průmysl herních konzolí: Microsoft, Sony a Nintendo, tak je na snaze tvrdit, že neexistuje žádný ekvivalentní průmysl s vizuální zábavou, kde je vlastnictví tak vysoce koncentrováno. To má za následek dalekosáhlé dopady na formu a obsah videoher, jejich produkci, distribuci, výměnu a spotřebu.

Důvod proč je tento průmysl tak vysoce koncentrován se dá vystopovat k vratkým komerčním kořenům tohoto média, a k příliš vysokým nákladům na vývoj a výrobu konzolí a videoher pro masovou spotřebu. První komerčně přístupná počítačová hra, *Computer Space* (Nuttings Associates), byla vydána v roce 1971, což dělá komerční videoherní průmysl přes čtyřicet let starým. Bez prozkoumaných trhů se videoherní výrobci pouštěli do velkých rizik, která měla často katastrofické výsledky. Výrobci herních konzolí a softwarový vývojáři přicházeli a odcházeli v alarmujícím tempu. Nevyhnuly se tomu ani ty největší videoherní společnosti. Společnost Atari, kdysi s vůdčím postavením ve videoherním průmyslu, dnes existuje jen jako jméno. Sega se stáhla z výroby konzolí po fiasku s konzolí Dreamcast, jelikož se na trhu objevil nový konkurent Sony. Sony však přišlo na videoherní trh až po tom, co Nintendo odmítlo dohodu vyrábět na konzoli Super Nintendo CD příslušenství, které by umožňovalo hraní her od Sony. Po tom, co tato dohoda mezi Nintendem a Sony padla, Nintendo zůstalo u kazetových systému pro svoji konzoli N64, a Sony restartovalo tento neúspěšný projekt, aby vytvořili vlastní konzoli Playstation, díky které získali na trhu vedení, jelikož se jednalo o první diskovou (CD) konzoli. Je možné, že pokud by ruční herní konzole Nintendo neměly takový úspěch, tak by Nintendo následovalo Segu a stala by se z Nintendo společnost produkující pouze hry pro Sony a Microsoft (Boulton, Cremin 2011: 342).

Dnes je Nintendo jedinou videoherní společností, která vytváří své vlastní konzole, hry a i zajišťuje distribuci svých výrobků. Third-party vývojářská studia (ta, která jsou nezávislá na výrobcích konzolí) se poprvé objevila, když herní designeři začali být

nespokojení s managementem herních společností, pro které pracovali. Například společnost Activision, ačkoliv dnes známá tím, že vlastní práva k lukrativním franšízám, jako například *Spyro* (Insomniac Games et al. 1996-současnost), *Guitar Hero* (Harmonix et al. 2005-současnot) nebo *Call of Duty* (Infinity Ward et al. 2003-současnost), tak začala svou historii produkcí neautorizovaných her pro konzoli Atari 2600 (Dyer-Witherford, Peuter, 2009: 13). Vývojářská studia jsou klíčová pro stabilitu tohoto průmyslu, jelikož efektivně rozptylují ekonomické riziko zahrnuté v produkci videoher. Před jejich vznikem bylo toto riziko koncentrované v jediné společnosti, jako například Atari, produkující jak konzole, tak videohry hrané na nich (Boulton, Cremin 2011: 342).

Jedním takovým nejznámějším případem rizik spojených s takovýmto podnikovým modelem může být demonstrován na případě hry *E.T.: The Extra-Terrestrial* (Atari 1982). Za účelem vydělat na popularitě doprovázející film Stevena Spielberga, Atari redukovalo vývoj této hry na pouhých pět týdnů, aby hra byla včas na trhu pro nadcházející vánoční nákupní sezónu (Montfort, Bogost 2009: 127). Nízká kvalita hry byla smíchána s faktem, že Atari vyrobilo více kazet (cartridge) než bylo vůbec konzolí, na kterých by spotřebitelé mohli hru hrát. Hra byla masivním komerčním neúspěchem. Neprodané kusy byly zakopány v Arizonské poušti. Tento debakl zapříčinil v roce 1983 v Severní Americe pád videoherního průmyslu, jelikož klesla důvěra spotřebitelů nejen v Atari, ale ve videohry jako médium obecně (Mantfort, Bogost 2009: 76), (Ahoy: 2016). Bylo to právě Nintendo které pomohlo oživit videoherní průmysl vydáním své první domácí konzole tzv. „rodinného počítače“ neboli Famicomu (NES na západě) v roce 1983 (Wolf 2008: 115). Než Microsoft vydal konzoli Xbox, o 27 let později, Japonské společnosti jako například Nintendo, Sega a Sony dominovaly konzolovému trhu na západě (Dyer-Witherford, Peuter 2009: 15-18).

Ekonomické riziko spojené s produkcí videoher leží především na vývojových studiích. Zatímco výrobci konzolí se nemusí příliš starat o to, zda se individuální videohry producentů třetí strany budou prodávat či nikoli, musejí se však starat o to, aby se udržela dostatečně velká herní knihovna a aby byly vývojová studia třetích stran spokojena se svojí lukrativní franšízou. Dnes je běžné, že nezávislá vývojová studia podepíší exkluzivní dohodu s výrobcem konzolí. Tohoto využívá například Microsoft ve společnosti s Bungie Studios, kteří produkují uznávanou herní sérii *Halo* (Bungie 2001 – dodnes), nebo FromSoftware se Sony, v případě her *Demon's Souls* a *Bloodborne* (FromSoftware 2009 – dodnes). Bungie získá garantovaný příjem, a Microsoft získá exkluzivní práva k franšíze a

část zisků z každé prodané hry. Částečným důvodem proč je Nintendo tak úspěšné, je že vlastní intelektuální práva ke všem svým franšízám, včetně série *Mario*, která prodala přes 200 milionů her v posledních 25 letech (McLaughlin 2007), což umožňuje udržet si svou pozici v nestálém tržním prostředí (Boulton, Cremin 2011: 344).

Držení práv k duševnímu vlastnictví vysoce lukrativních franšíz bylo jedním z nejdůležitějších faktorů v úspěšném vstupu Sony a Microsoftu na trh konzolí. Zatímco široká veřejnost pamatuje spíše historicky úspěšné konzole jako Super Nintendo Entertainment System (SNES), Playstation a Xbox, tak zde byla myriáda neúspěšných herních konzolí, vydaných v průběhu let, které jsou dnes již zapomenuty. Sony se podařilo vyhnout se osudu předešlých diskových herních konzolí, jako například Panasonic 3DO a Philips CD-i, tím, že investovalo značné částky peněz do koupě práv k řadě uznávaným a velmi populárním franšízám, jakými jsou třeba série *Final Fantasy* (Square Enix 1987 - současnost). Fanoušci *Final Fantasy* neměli jinou možnost, než si koupit Sony Playstation, aby si mohli zahrát nejnovější díly této herní série. *Final Fantasy VII*, vydané pro konzoli Playstation, prodalo přes 9.8 milionů kopií, čímž se stalo tzv. „system sellerem“ (Guinness World Records 2008). System seller je označení pro hru, pro kterou si lidé kupují konzole. Příkladem mohou být hry *Halo* pro Xbox a pro Nintendo to jsou například tituly *Mario*. Exkluzivní franšízy jsou zdrojem „životní síly“ pro herní konzole, a důvodem proč si někteří lidé kupují spíše Xbox nežli Wii apod.

Tváří v tvář komerční nestálosti chtějí herní distributoři minimalizovat ekonomická rizika tím, že volí tituly s již stanoveným zázemím a hráčským povědomím. Tato praktika se stává stále více nezbytnou, jelikož ceny produkce videoher stále rostou. Hru *Gran Turismo 5* pro Playstation 3, trvalo vyrobit pět let, což stále Polyphony Digital přibližně 60 milionů dolarů (Humphreis 2009). Kvůli úspěchu franšízy *Gran Turismo*, měli vývojáři větší volnost jak při prodlužování času vývoje hry, tak nákladů na vývoj, jelikož investoři věděli, že se hra bude prodávat. Ačkoliv je zřejmé, že vývojové studio ze třetí strany může prosazovat svoji nezávislost a soustředit se na vývoj inovativního konceptu a designu, tak tento „idealismus“ většinou maximalizuje rizika. To vedlo teoretiky jako Hassana (2008: 142-144) k tvrzení, že videohra je nevyhnutelně poškozené médium právě těmito komerčními prioritami, jelikož mají tendenci snižovat možnost vývoje originálního herního konceptu.

Ve vlivném díle *Dialektika osvícenství* Theodor Adorno a Max Horkheimer píší o standardizaci kultury. Je nám prodáváno to, co je nám fakticky známo. Například

upoutávky na Hollywoodské filmy slibují akci, podívanou a vzrušení. Předem nám říkají, co máme očekávat, a jak budou ovlivněny naše emoce. Ale skutečného cíle nebude nikdy dosaženo. Horkheimer a Adorno (1997: 139) píše, že strážník musí být uspokojen menu. Toto tvrzení se dá obdobně aplikovat i na videoherní průmysl. *Call of Duty*, *Dark Souls* apod. se prodávají, jelikož už předem víme, co kupujeme. V každé iteraci jsou přítomny menší variace, které ale staví na stejném motivu, a které používají stejné herní mechaniky. Tímto kalkulem jsou videohry hrubě sestrojeným masově tržním produktem, designovaným k maximalizaci zisků, aby jakýmkoliv prostředky svedly spotřebitele k jejich nákupu. Tento průmysl prosperuje z předvídatelnosti, a ve své masově tržní podobě se z hraní stává komodita. Na tomto základě je nasnadě se ptát, zda jsou videohry jen jednorázovou formou zábavy, nebo zda si zaslouží být brány vážně a to nejen z ekonomických a sociálních důvodů, ale také pro jejich kulturní a umělecké hodnoty.

Jsou zde pochopitelně jasné rozdíly ve standardech mezi jednotlivými videohrami, jako například u kriticky oslavovaného titulu *Super Mario Galaxy* (Nintendo EAD 2007), a u rodinné ale komerčně neúspěšné hry *Carnival Funfair Games* (Cat Daddy 2007), které obě byly pro herní konzoli Wii (Cremin 2011). Ale podle jakých kritérií máme posuzovat kvalitu videohry, a jak se videohry liší od ostatních forem médií, jako jsou například film nebo literatura? To je jedna ze sporných otázek v oblasti herních studií. Interaktivní povaha tohoto média komplikuje mnoho standardních argumentů ohledně narativu a reprezentace. Toto distinktivní interaktivní médium je do této doby nedostatečně teoreticky podchyceno, převážně pak v sociologii. Jak Eskelinen (2001) poznamenává, mimo akademické prostředí jsou lidé většinou velmi dobří v rozeznávání rozdílů mezi příběhy a hrami. Rozdíly, které nejsou tak zjevné mnoha akademikům, kteří často pokládají videohry za interaktivní narativy, procedurální příběhy nebo remedializovaný biograf. Průsečík hry a vyprávění je sporná otázka; rozpor mezi naratology, kteří chápou videohru jako novou formu vyprávění, a ludology, kteří ji považují především za hru. Mohlo by se tak říci, že relativně nedávná historie videoher vedla k nestálosti nejen na trhu, ale také v koridorech univerzit (Boulton, Cremin 2011: 345).

Oba tábory přebraly svoji teoretickou základu z dob, kdy videohry ještě vůbec neexistovaly. Naratologové čerpají převážně z tradičních literárních a filmových teorií, zatímco ludologové čerpají primárně ze specifických teorií Johana Huizingy (1955) a Cailloise (1962) na téma hry (play) a her (games) v lidských společnostech. Podle Huizingy, hra je volnou aktivitou, oddělenou v čase a prostoru od každodenního života.

Caillois, čerpající z Huizingových poznatků, ale vymezující se k mnohým z jeho argumentů, definuje vztah mezi hraním (*play/paidia*) a hrou (*game/ludus*). *Ludus* jsou podle něj pravidla hry, a *paidia* je množství prostoru, ve kterém se hráč pohybuje v rámci oněch pravidel hry. Ačkoliv se mnoho teoretiků domnívá, že tyto dva pojmy jsou od sebe oddělané, tak i tak nejvíce *paidia*-dominantní aktivita má jisté *ludus* elementy. Dítě hrající si s hračkou nákladního vozu (*paidia*) si stále hraje podle pravidel diktovaných tím, jak může nákladní vozidlo operovat (*ludus*), jako například citoslovce „brm brm“ a podobně. (Boulton, Cremin 2011: 345). Otázkou však je, co se děje, když se dítě vymaní z modu pravidel nákladního vozidla, a začne hračku vozu například krmit přesnídávkou, nebo vůz začne bez zjevné příčiny létat. Na tuto otázku Boulton a Cremin neodpovídají, ačkoliv se jedná o běžnou dětskou praktiku. Je možné, že se tedy jedná o interakce herních rámců. Na druhou stranu si dítě stále hraje s tím jedním stejným vozem, a netransformuje reálné možnosti hračky. Videohra by však nebyla videohrou bez prvků jak *paidia* tak *ludus*. Bez *paidia* prvků by přestala být hratelnou, a bez prvků *ludus*, by v nich nebyl žádný rozeznatelný obsah, který by diferencoval jednu hru od druhé.

Ačkoli naratologové dělají užitečná pozorování, tak přehlížením klíčových aspektů hraní, jsou jejich analýzy limitované. Jak Eskelinen (2001) ukazuje, tak zatímco pro čtenáře není většinou dostatečné přečíst devadesát procent nějakého literárního díla, tak pro hráče videohry není nutné, aby zakusil videohry ve své „celkovosti“. Množství možností a narativních cest, kterými se hra může udávat, by takovéto úsilí činilo zdlouhavým a vyčerpávajícím. Hráč má více aktivní roli v *generování* významů z hraní videoher, než v tradičnějších formách médií. Fatální chybou v naratologickém přístupu podle Kerra (2003: 20, 26) je to, že to „transponuje teorie ze statických textů na více dynamické texty“, jelikož variabilita videoher směřuje „k multiplicitě možných významů a zkušeností“, které jsou výsledkem hráčova/hráčky zapojení do videohry. Narativ je jedním možným významem, který může být odvozený, může to znamenat cokoli od učinění série rozhodnutí, které budou mít za následek například to, že bratr protagonisty ve hře *Deus Ex* (Ion Storm 2000) bude žít nebo zemře, že na konci hry *Dark Souls* (FromSoftware 2011) „propojíte Oheň“ nebo jej necháte vyhasnout, nebo že hráč vyhraje či prohraje hru *Tetrisu* (Alexei Pajitov 1984).

Pokud videoherní žánr prosperuje z interaktivity, jakým způsobem má sociologie adresovat potenciální ideologické problémy, které mohou vzniknout z tohoto média? Termín ideologie se ve společenských vědách používá jako „set idejí a diskurzů, který ke

strukturaci a interpretaci světa“ (Norgrove 2007: 357). Bylo zde již značné množství debat na akademické půdě ohledně toho, jakým způsobem jsou ideologie sdělovány společnosti jako celku, a interaktivní povaha videoherní formy komplikuje některá standardnější teoretická východiska. Ačkoliv může být argumentováno, že tradiční „statické“ médium ukládá významy, diktuje obecně vývoj děje atp. tak videohry operují častěji s generováním významů skrze aktivní zapojení hráče, jak videoherní teoretici jako Eskelinen (2001) a Wolf (2001) poznamenávají. Toto může vyvolávat otázky vzhledem k tomu, co je v kulturních studiích obecně známé jako „hypodermický model“, ve kterém ideologické zprávy „mají přímý vliv na jejich publikum“ (Morley 1992: 78), bez jakéhokoliv vstupu od publika samotného. Existuje řada studií, které zpochybňují tento model, a zdá se zvláště nevhodný k aplikaci na videoherní médium, jelikož jednou z nejvíce předkládaných atribut je právě obrovský potenciál tohoto „vstupu“ publika, který čistě narativní média jako například film a literatura vylučují.

Podrobnější analýza videoherní formy a obsahu vyžaduje alespoň nějaké zvážení propojení konceptů *paidia* a *ludus*. U tradičních médií by se dalo tvrdit, že existuje jen jedna úroveň formy, kde může být význam extrahován. Ve smyslu toho, co přímo sdělují publiku na stránce knihy nebo ve filmovém prostoru obrazovky. Oproti tomu Frasca (2003: 232) identifikuje u videoher tři úrovně, ze kterých mohou být významy extrahovány skrze aktivní zapojení hráčů. První úroveň je *narativ a reprezentace*, která je povrchová ve smyslu, že „dvě hry mohou mít totožnou hratelnost“ ale využitím jiných znaků „mohou sdělovat odlišené významy toho, co se odehrává“ (Konzack 2002: 95). Na substantivnější úrovni hratelnosti se vyskytují *manipulační pravidla*, která umožňují „možnosti“, jako například Karma systém ve hrách *Fable* (Lionhead Studios 2004-2010), které umožňují hráčům zvolit si, zda budou dobří či zlí, bez toho, aby to mělo vliv na výhru či prohru hry samotné. Pravidla pro dokončení hry náleží čistě úrovni *cílových pravidel*. Všechny tyto pravidla obsahují jistý set ideologických hodnotových soudů. Například cíle ve hře *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward 2007) sdělují imperativ naplnění cílů militarismu Spojených Států, a manipulační pravidla ve hře *Fable* (Lionhead 2004) předkládají hodnotové soudy toho, co hra počítá jako „dobrou“ a „zlou“ aktivitu. Teoretikové jako Ang (2006: 306) chápou podle Boultona a Cremina správně, když tvrdí, že narativ/reprezentace a hratelnost jsou „komplementární“, spíše než „antagonistické“. Vždy informují o tom, jak ten druhý funguje. A je to právě tato teoretická pozice, která vede Boultona a Cremina k analýze čtyř nejpopulárnějších konzolových her předešlé generace konzol (Boulton, Cremin 2011: 347).

2.2.2 *Call of Duty 4* a ideologie

Teoretikové jako Gelber (1999) zpochybňují Huizingovo poznatky ohledně toho jak chápe hry – jako úplně oddělené od hodnot širší společnosti. Místo toho Gelber tvrdí, že jsou informovány společenskými hodnotami, a reprodukují je. Hra *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward 2007) je toho podle Boultona a Cremina (Boulton, Cremin 2011: 347) možná důkazem, jelikož se prý jedná o hru, která nekriticky reprodukuje *ideologii* amerického imperialismu. Jak již bylo řečeno, interaktivita videoher zabraňuje ideologickým analýzám, které se soustředí na vertikálně hierarchizované ukládání významů, ačkoliv vzhledem k problémům s tímto přístupem, bychom ho měli vyloučit i analýz ostatních médií, nejen videoher. Za použití termínu *interpelace* formuloval francouzský strukturální teoretik Louis Althusser (1970) vlivnou teorii, ve které se domnívá, že ideologie operují na individuální úrovni. Zkoumal, jak lidé reagují na ideologie, a jak na ně vzájemně působí. Jeho myšlenky jsou podle některých autorů užitečné pro aplikaci na videoherní kontext.

Althusser tvrdil, že se lidé identifikují v obrazech, které vidí a slovech která, slyší. Například většina lidí, má pravděpodobně nějakou svoji oblíbenou celebritu, popovou hvězdu, významného vědce, miliardáře věnujícího se charitativní činnosti apod. a mohou se s nimi identifikovat například nošením oblečení, kupováním jejich výrobků atp. Toto jsou příklady toho, co Althusser nazýval „interpelací“. Ideologie „k nám promlouvá“ pokaždé, když se rozpoznáváme v určitých osobnostech, hodnotách – ať reprezentovaných v masových médiích nebo státem, rodinou či jinými institucemi, které nazývá ideologickými státními aparáty. Autorita – která může být čímkoliv od policisty po názor v novinách – k nám v jistém smyslu „volá“, pokouší se k nám proniknout. Mohli bychom tvrdit, že jsme „interpelováni“ videohrami, když se například ztotožňujeme s protagonistou či avatarem, kterého ve hře ovládáme, hodnotami, jež oni reprezentují a narativ jehož se stáváme součástí. Toto je pravděpodobně jednou z klíčových mechanik, kterých využila hra SPARX, při „průvodu“ hráče v boji proti symptomům deprese, které v průběhu hry hráči překonávají. Identifikací s protagonistou v *Call of Duty 4* „rozeznáváme“ sami sebe ve světě *Call of Duty 4* jako charakter který hrajeme, a hodnoty které představuje. V tomto smyslu se identifikujeme s náčrtem dobra a zla ve světě této hry. Identifikujeme se s ideologií, a jsme posléze interpelováni americkou armádou za pomoci vedení videoherní formy.

Při přehodnocení teoretického rámce manipulace a cílových pravidel, které Frasca (2003) načrtl, se podle Boultona a Cremina stává zjevné, jakým způsobem hra interpeluje hráče do ideologie Amerického militarismu. Žádné „manipulační pravidlo“ neumožňuje přidat se na stranu sil, bojujícím proti Spojeným Státům. Pokud ve světě „cílových pravidel“ vystřelíte příliš často do herních jednotek, zastupující vojáky Spojených Států a jejich spojence ze Spojeného Království, tak prohráváte hru. Když vývojáři hry *Medal of Honour* (2010) přidali možnost hrát za Taliban v multiplayerovém módu, tak musel být tento obsah následně ze hry odstraněn, v důsledku mediální kontroverze kterou tato možnost rozdmýchala (Goodrich 2010). U *Call of Duty: Black Ops* (2010) žádné takové námitky nevznikly, když hra zahrnovala mimo jiné ztvárnění atentátu na Kubánského vůdce Fidela Castra, nebo masakr Vietnamských komunistů, bránících svoji zemi před invazivními silami Spojených Států.

Vysoce omezující povaha videoher jako jsou například *Call of Duty*, nutí hráče identifikovat se s vojenskými akcemi Spojených Států. Pro Rehaka (2003), se divák filmu „identifikuje“ s akcemi a charaktery filmu, ačkoliv ve filmu není žádná manipulovatelná reprezentace diváka. Toto je odlišné v herním médiu, kde avatary nebo reprezentace hráčů na obrazovce mohou být manipulovány divákem/hráčem – jinými slovy, kde hráč ovládá herní postavu, která jej má zastupovat. Toto má za efekt transformaci pasivního diváka do aktivního participanta, zapojeného do dění a příběhu hry. Implikací tedy je, že někdo může sledovat film, který podporuje militarismus Spojených Států, ale stále může nesouhlasit s násilnými akcemi odehrávajícími se na obrazovce, a může si zvolit identifikovat se s reprezentací proti-amerického odboje. Ve hře *Call of Duty 4*, jsme ale nuceni přidat se na stranu Spojených Států a podpořit jejich „war on terror“, ať s tím souhlasíme či nikoliv. Pokud sestřelíme helikoptéru US Chinook, hra pro nás končí a musíme začít od poslední uložené pozice a „zkusit to znovu“. Pokud chceme ve hře pokračit, tak bez střelení do Amerických jednotek.

2.2.3 Resident Evil 5 a reprezentace

Naratologové mohou často nadhodnocovat důležitost narativu ve videoherních analýzách, nicméně tato oblast může stále být zajímavá pro studia. Videohry jsou stále ve vývojové fázi, které ještě nedosáhla plného potenciálu reprezentativní komplexity, který jejich interaktivní forma umožňuje. Ačkoliv zde již byly hry, které byly velmi hlasitě oslavovány kritiky, které tuto komplexitu využily, jako například vysoce filozofický narativ hry *Deus Ex* (Ion Storm 2000) nebo velmi psychoanalytická hra *Xenogears* (Square

Enix 1998), tak mnoho her zůstává u jednoduchého „zabij nebo budeš zabit“ scénáře (Wolf 2001: 93-94), spoléhajícího se na zjednodušující prvky, vypůjčené z ostatních médií jako je film či literatura. Jako příklad může posloužit design a narativ hororových her, který často operuje pouze na jednoduché a zjevné morální dualitě mezi „dobrem“ a „zlem“ (Kryzwinska 2002: 3). Většinou to projde bez povšimnutí, když ale herní vývojáři použijí reprezentace z reálného světa, aby vygenerovali příběh, tak se často objeví nepříjemné následky. Jako v případě hry společnosti Capcom, *Resident Evil 5* (2009).

Tato hra přitáhla kontroverzní pozornost tím, že představila bílého protagonistu, a poslala jej zabíjet černošská zombie do Africké vesnice silně postižené chudobou, čímž evokovalo obrazy koloniální genocidy. Nicméně ne všichni videoherní kritici si myslí, že obraznost v této hře je problematická. Jak zombie nadšenec Jonathan Maberry uvedl, „zombie zaskakuje za cokoliv, čeho se bojíme“. Zombie jsou onen perfektní čistý list, „ti druzí“, na které mohou být projektovány společenské obavy – od obav z pandemií, jako například ztvárněné ve filmu *28 dní poté* (2002), po strach z rostoucí konzumeristické průměrnosti z filmu *Úsvit mrtvých* (1978), (Boulton, Cremin 2011: 349).

Jenomže v sérii *Resident Evil* jsou zombie prezentováni velmi specifickým způsobem. Jak Krzywinska (2002: 3) poznamenává, v *Resident Evil* franšíze se hráčův/ky avatar obnovit rovnováhu ve světě zasaženém „zlem“, které ohrožuje humanitu a racionalitu, s tím, že zombie jsou jednou z manifestací tohoto zla, které hráč/ka musí porazit. Videohry užívají mnoho kulturně zakotvených symbolů či symbolik, aby tlumočili myšlenku toho, že zombie je jakýsi iracionální a nelidský „druhý“. Pro Edwarda Saída je jeden z nejzakořeněnějších a nejvíce se opakujících (Západních) obrazů „toho druhého“, je kontrastování idejí a zkušeností nezápadního světa (1978: 1-2). Zatímco Západ je často portrétován jako civilizovaný a racionální, Východ je často portrétován jak barbarský a iracionální. Opozice, kterou Said slavně nazval termínem „orientalismus“. Tyto prvky jsou obzvláště patrné v mnoha Západních vyobrazení Afriky. Jak Achebe (1977: 788) uvádí, Afrika slouží jako prostředí a pozadí, které eliminuje Afričana jako člověka. Prostředí, do kterého Evropan vstupuje na vlastní nebezpečí.

Dalo by se nejspíš tvrdit, že série *Resident Evil* postupně přidává na cizosti (či cizineckosti) svých ztvárnění zombie, aby navýšila hráčův pocit úzkosti z jimi ztvárněného herního prostředí. První tři díly her *Resident Evil* se odehrávají v archetypické urbánní Americké lokaci Raccoon City. Od čtvrtého pokračování se herní lokace přesunula z tohoto anglosaského industrializovaného města do Románské zemědělské ve Španělsku. Problém

tkvící v dělení Afriky místem výskytu enigmatického „hrůzného druhého“ je, že hraje na stejné rasové stereotypy, které vzbuzuje rasismus. Africký zombie se stává legitimním cílem pro eliminaci bílým Západním protagonistou, kterého hráč/ka ovládá. Následné představení černošské ženy jako další protagonistky je podle Boultona a Cremina (2011: 350) cynickým trikem jak odrazit kritiku, jenže i zde je portrétována zřetelně Západně díky jejímu původnímu příběhu a Evropským obličejovým rysům. Ve hře *Resident Evil 5* hrajeme v podstatě Severoameričana nebo Evropanku, pohybující se po „primitivních“ vesnicích, zabíjející reprezentace Afričanů. Narativ *Resident Evil 5* má mnoho společného v narativem *Call of Duty 4*. V obou případech víme kdo je „hrdina“ a kdo si zaslouží zastřelit.

2.2.4 *Grand Theft Auto 4* a deviace

Kritika obsahu her jako jsou *Call of Duty 4* a *Resident Evil 5* je povětšinou omezena na videoherní komunitu. Herní série *Grand Theft Auto* (Rockstar 1997 - současnost) se však stala jedním z centrálních témat diskuse ohledně kontroverze obklopující násilný obsah ve videohrách. Dalo by se tvrdit, že důvodem proč tomu tak je, je, že série *Grand Theft Auto* dává do popředí explicitně odlišný druh násilí, než je tomu u her jako například zmíněné *Call of Duty 4* a *Resident Evil 5*. Zatímco tyto dvě hry zobrazují druh násilí, který by většinová společnost viděla nejspíš jako legitimní (jako například potlačování společenských nepokojů a udržování politického statusu quo), tak *Grand Theft Auto* je především o tom, konat deviantní a násilně kriminální činy uvnitř konzumních center Ameriky.

K tomuto dvojímu standardu můžeme přistupovat pomocí koncepce „morální paniky“ Stana Cohena (1980: 9). „Morální panika“ nastává, když „podmínka, epizoda, osoba nebo skupina osob se vynoří, aby byla definována jako hrozba společenským hodnotám a zájmům“, kterým je společnost periodicky vystavována. A o videoherním médiu by se dalo tvrdit, že je jedním z posledních cílů takovéto morální paniky. Toto bylo demonstrováno výzkumem zpravodajských hlášení ohledně videoher od devadesátých let dále, které se stále více zaměřovalo na rizika hraní videoher, a jejich možné odsunování „zdravějších“ aktivit (Williams 2003). V těchto zprávách bylo naznačováno, že videohry mají negativní vliv na socializaci, hodnoty a chování.

Toto však není jedinečné pro videoherní médium. V padesátých letech dvacátého století vznikaly obavy, že diváci televize se stanou „závislí“, a ranní kritici kinematografie

se obávali, že filmy „pervertují“ společnost (Squire 2002). V minulosti zde byla i morální panika obklopující zrod moderního románu a vznik masové gramotnosti (Aliaga-Buchenau 2003). Se svým vyobrazením deviantního násilí je *Grand Theft Auto* snadným cílem pro Cohenovi „morální podnikatele“ (například politici, žurnalisti, soudci apod.), aby videohrám přitkly jakékoliv množství sociálních nešvarů. Ale okolnosti, okolo kterých tito morální podnikatelé často panikaří, jsou „prezentovány ve stylizovaném a stereotypním formátu masových sdělovacích prostředků“ (Cohen 1980:9). Někdo může právě tuto manifestaci spatřovat v kontroverzi obklopující sérii *Grand Theft Auto*.

Jedním z nejlepších příkladů pro tento jev je jedna z nejvíce kritizovaných herních možností franšizy *Grand Theft Auto* – možnost mít sex s prostitutkou, kterou posléze můžete zavraždit a vzít si zpět „své“ herní peníze. Zatímco některé sdělovací prostředky uvedly, že tato hra nabádá k takovému chování, tak ve hře není vůbec žádné pravidlo, které po hráči vraždu prostitutky vyžaduje, pro splnění jakékoliv herní mise: tedy je to čistě na rovině hráčových možností. Velmi odlišně například od *Call of Duty 4*, kde hráč nemá na výběr než Araba zastřelit. Ve hře *Grand Theft Auto 4* možnost nezabít prostitutku nemá žádný důsledek na výsledek hry, a navíc zde existuje možnost, že hráče/ku za vraždu začne okamžitě stíhat herní reprezentace policie, a bude se jej snažit zatknout.

Zatímco *Call of Duty 4* může být někým chváleno za svůj „realismus“, tak je zcela sanitární ve svém zobrazení militantního násilí. Hra neumožňuje jakoukoliv možnost spáchat některé z více kontroverzních vojenských akcí, k nimž došlo ve „válce proti terorismu“, navzdory „realismu“ takových akcí. Neexistují žádné vedlejší úkoly nebo mini-hry, kde by bylo cílem například vypálení civilních vesnic, znásilňování afghánských žen, nebo bombardování svatebních hostin. To kontrastuje se sérií *Grand Theft Auto*, kde se hráč/ka může rozhodnout spáchat činnosti, které jsou morálně pochybné z pohledu hráčů na Západě. Hráči se mohou domnívat, že bombardování chudých lidí je ospravedlnitelné z „humanitárních“ důvodů. Tato hra se zbavuje problematických morálních dualit přítomných například v *Resident Evil 5* a *Call of Duty 4*, v důsledku čehož se stává nejen realističtější, ale také dává hráči mnohem obsáhlejší narativní zážitek.

Oproti jiným hrám, kde je hráčský avatar jednoznačně „dobrý“ či „zlý“, v *Grand Theft Auto 4* (Rockstar 2008) je avatar, podobně jako charakter ve více sofistikovanějších filmech či románech, morálně neurčitý. Napříč trasou narativního kontextu *Grand Theft Auto 4*, se avatar Niko Bellic přistěhoval do Spojených Států Amerických, aby usiloval o dosažení „amerického snu“. Místo splnění tohoto snu je ale zapleten do kriminálního

podsvětí v chudém městském prostředí. Hráči nerozhodují pouze o množství antisociálních aktivit, které spáchají, ale rozhodují také o tom, jak budou Nika soudit: jestli jako oběť okolností, nebo jako degenerovaného kriminálního. Konvergence jak volně plynoucí hratelnosti tak nejednoznačné morálky v *Grand Theft Auto* by tak mohla být považována za znamení potenciálu videoherního média pro narativní komplexnost, po které mnoho videoherních teoretiků tolik toužilo (Boulton, Cremin 2011: 351).

2.2.5 *Wii Sports* a stigma

Obraz videoher jako místa deviace se často překrýval s obrazem videoher jako exkluzivně mužskou zábavou. Videohry byly široce vnímány jako fenomén „pouze pro kluky“ s převážně mužskými charaktery v rolích hratelných protagonistů. Typicky ženské charaktery fungovaly spíše jako dámy v nesnázích, nebo objekty sexuální touhy. Do konce devadesátých let až 80% procent všech hráčů videoher byli muži (Cassell, Jenkins 2000: 14). I v momentě, kdy herní průmysl začal vytvářet hry se silnými ženskými protagonistkami, význačně především postava Lara Croft ve hře *Tomb Raider* (Core Design 1996), tak designéři hry museli vybalancovat apel hrdinky tak, aby oslovovala jak ženské tak mužské hráče. Toho bylo dosaženo tím, že Lara Croft byla vportrétována jako „silná a nezávislá“ žena pro ženské publikum, zároveň ale byla sexuálně atraktivní pro jádrové mužské publikum tím, že jí byly dány nerealistické tělesné proporce (Cassell, Jenkins 2000: 35). Nicméně časem herní průmysl začal vytvářet takové hry, které mohly být uváděny na trh především pro ženské zákazníky. Charakterizované svými silně genderovými představami o tom, co se ženským hráčkám videoher líbí, tyto hry často obsahovaly pečovatelskou tematiku, jako například hry *Nintendogs* (Nintendo EAD 2005) a *Animal Crossing* (Nintendo EAD 2001).

Povzbuzen úspěchem těchto her začal herní průmysl opovrhovat stereotypní představou „pouze pro kluky“, která obklopovala videohry, jelikož se se ukázalo, že to má negativní dopad na tržby (Juul 2009). Herní průmysl začal identifikovat hry, které spadaly pod stereotypní označení „pouze pro kluky“ jako část „hardcore“ trhu. Tento tržní segment byl definován jako komerčně úzký, sestávající z demografického výklenku mužů mezi 18-35 lety, což činilo méně než 15 procent celkové populace herního trhu. Oproti tomu stál tzv. „casual“ (ležerní) trh. Mnohem širší a nahlížen jako rovnoměrně genderově rozložený, s potenciálním obsazením celé populace (Robbins, Wallace 2006: 9-11). Po uznání tohoto stavu je nyní čím dál složitější pro herní designery získat financování na hry, které mají apelovat pouze na „hardcore“ hráče (Juul 2009: 204).

Nintendo je slavné produkcí her se světlými barvami, „roztomilými“ charaktery a přátelskou rodinou tematikou. Nicméně bylo to až příchodem konzole Nintendo DS, se svým dotykovým displejem a na pohyb citlivou konzolí Wii, kdy Nintendo bylo skutečně schopné kapitalizovat na svých zkušenostech z tvorby videoher pro širokou demografiku. S ovladačem konzole Wii citlivým na pohyb, který se dá použít k napodobování skutečných gest, jako například máchání tenisovou raketou nebo střelbu z luku – bylo Nintendo schopné uvést na trh videoherní konzoli, kterou mohlo velké množství lidí ihned začít instinktivně používat ke hraní. Podařilo se jim dosáhnout toho, co hernímu průmyslu prokluzovalo mezi prsty po celé léta: destigmatizaci hráče videoher. S pomocí masivní reklamní kampaně Nintendo úspěšně uvedlo na trh jejich herní konzoli jako zdraví, společenský a genderově neutrální videoherní přístroj. To je dobře znázorněno jak v herních charakteristikách, tak reklamní kampani videohry *Wii Sports* (Nintendo EAD 2006), která je přibalená spolu s konzolí.

Hra *Wii Sports* dokládá důraz Nintenda na úplně odlišný typ videoherního prostoru proti svým konkurentům. To, čemu Juul (2009) říká „hráčský prostor“ (player space), fyzický prostor ve kterém je hráč situován. Tohoto prostorového posunu bylo dosaženo právě díky výše zmíněnému pohybovému ovladači. V tomto důsledku se stalo, že se videohry staly více „společensky ukotvené“. Přineslo to videohry blíže k dynamice například karetních či deskových her, kde velká část významů je derivována ne z toho, co se děje na obrazovce, ale ze způsobu interakce mezi hráči (Juul 2009: 117).

Vizuální zaměření reklam na hru *Wii Sports* není na to, co se odehrává na obrazovce při hraní her, ale především na to, jak si lidé užívají hraní této hry společně, jeden s druhým (Juul 2009: 117). Při analýze takovéto reklamy jako systému znaků by se dalo tvrdit, že *Wii Sports* reklamy obsahují explicitní příklady toho, co Roland Barthes (1967) nazval „konotační znakové systémy“. Úplný význam reklam na *Wii Sports* se dá odvodit pouze s odkazem na znaky, které jsou *vyloučeny* z obraznosti. V těchto reklamách jsou hráči portrétovaní jako zdraví, společenší a „normální“. Tato obraznost vylučuje všechny náznaky toho, co by mohlo připomínat stereotypního „hardcore hráče“, jako například nezdravého, nespolečenského a obecně negativně prezentovaného. Tyto reklamy se pokouší sdělit, že hráči *Wii Sports* jsou schopni užívat si hraní videoher, i s tím, že mají aktivní a zdraví společenský život, tudíž se podařilo obejít ono deviantní stigma, které bylo připisováno více „hardcorovým“ hráčům (Boulton, Cremin 2011: 353).

2.2.6 Videohry jako nový druh média

Ačkoliv dnes již máme řadu zajímavého materiálu vygenerovaného z oboru herních studií, existuje ještě ohromné množství problémů, témat a jevů, které je potřeba důkladně prozkoumat. Videohry jsou relativně novou formou média - přišly na masový spotřebitelský trh přibližně před čtyřiceti lety. Jak se toto médium stále vyvíjí s novými 3D technologiemi a dnes již i s VR (virtuální realita) technologiemi, a velmi přístupným a stažitelným obsahem, tak se posouvá i pole herních studií. Se svým důrazem na sociální dimenze a mediální formy, sociologie může velmi výrazně přispět k aktuálním debatám ohledně sociálního dopadu videoher a požitků, které z nich čerpáme při jejich hraní. Sociologové mohou poskytnout kritický pohled, ať při odhalování rasových a genderových stereotypů videoher, nebo při jejich obraně při morálních odporech. Videohry jednoduše nejsou jen dětskou zábavou; jsou vážnou mediální formou, odlišnou od ostatních médií, jako je například kinematografie, ale potenciálně jsou častokrát obsahově bohatší, pro své publikum více odměňující a společensky hodnotnější.

Byli jsme svědky mnoha změn ve videoherním průmyslu v průběhu jeho relativně krátké historie. Viděli jsme mnoho inovací, i takové, které transformovaly způsob, jakým interagujeme s videohrami. A dokud budou společnosti produkovat videohry takové kvality, jako jsou například hry *Super Mario* (Nintendo EAD 1981 - současnost), *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD 1986 - současnost), *Half-Life* (Valve 1998 - současnost?), *Grand Theft Auto* (Rockstar Games 1997 - současnost), *Final Fantasy* (Square Enix 1987 - současnost) nebo *Dark Souls* (FromSoftware 2011 - současnost), pak neexistuje důvod je přestat hrát. Když přijde na videohry, tak jsou sociologové stále v relativně neprozkoumaném teoretickém teritoriu. Nové generace sociologů – mnozí, kteří budou do sociologie přivedeni právě kvůli videohrám – mohou dohnat tento nedostatek, a přispět svými vlastními myšlenkami a analýzami tohoto poutavého a stále se vyvíjejícího média.

2.3 Účinnost ležérního hraní videoher na redukci klinické deprese

Ať je náš vztah k videohrám jakýkoliv, je zjevné, že se jedná o stále častější způsob trávení volného času – o každodenní aktivitu. Řada výzkumů ukazuje, že však může jít o mnohem víc, než o prosté trávení volného času. V následující části práce se věnuji několika vybraným studiím a experimentům, které poukazují na to, jak se dají videohry použít jako přímou substitucí psychoterapie a mají při tom srovnatelně dobré výsledky. Toto je velmi důležitý poznatek, se kterým pak nadále pracuji ve svém pokusu o použití grounded theory

k výzkumu strategií hráčů videoher k redukci pocitů deprese. Jedná se totiž o část teoretického rámce, ke kterému vztahují svoje poznatky z vlastního výzkumu.

Podle World Health Organization (Světové Zdravotnické Organizace) je deprese běžně diagnostikovatelná porucha, která postihuje více než 350 milionů lidí celosvětově (už tato statistiky napovídá, že se v žádném případě nemůže jednat o čistě jev čistě individuální povahy, když je výskyt tohoto jevu téměř na jakési hranici všednosti). Deprese byla hlavní příčinou invalidity (ztráta či snížení pracovní schopnosti) a čtvrtou nejzávažnější příčinou globální zátěže nemocí v roce 2000. Ro doku 2020 se předpokládá, že dosáhne druhé pozice v žebříčku hodnocení zátěže pro onemocnění všech věkových kategorií a pohlaví. Deprese je v současné době uvedena na druhé pozici jako příčina invalidity ve věkové kategorii 15-44 let. Bohužel však méně než 25 procent těch, kteří jsou tímto onemocněním postiženi, nemá přístup k účinné léčbě. Odhaduje se, že 20,9 milionů dospělých Američanů (9,5 procent amerického obyvatelstva ve věku 18 nebo starší) trpí poruchami nálad, a více než dvě třetiny z těchto (14,8 milionů amerických dospělých) jsou případy silné depresivní poruchy. Deprese je hlavní příčinou invalidity ve Spojených Státech u lidí ve věku 15-44 let (Russoniello, Fish, O'Brien 2013).

Deprese je charakterizována přetrvávajícím smutkem a zhoršeným fungováním. Jedinci zažívající depresi nemusejí vždy vykazovat ty stejné příznaky, ale existují společné prvky, které poskytují hodnotící kritéria pro definici depresivní poruchy. Tyto kritéria zahrnují pocit přetrvávajícího smutku, úzkosti, nebo pocitu „prázdnoty“, pocity beznaděje a/nebo pesimismu, pocity viny, bezcennosti a/nebo bezmocnosti, podrážděnost či neklid, ztrátu zájmu o aktivity nebo koníčky, které dříve považovaly za příjemné (včetně sexu), únavu a sníženou energii, potíže se soustředěním, obtíže vzpomenout si na detaily či podrobnosti, obtíže při rozhodování, nespavost, ranní bdělost, nebo nadměrné spaní, přejídání nebo naopak ztrátu chuti k jídlu a myšlenky na sebevraždu nebo pokusy o sebevraždu.

Podle Národního ústavu pro duševní zdraví (USA) spadá současná léčba deprese do tří kategorií: léky, psychoterapie včetně kognitivně behaviorální terapie a mozková stimulace. Přestože bylo provedeno několik studií, popisujících účinnost kombinace antidepresiv s kognitivně behaviorální terapií, tak jen malá pozornost byla věnována účinkům, které mají příjemné aktivity na náladě. Je ironií, že právě jeden z kardinálních příznaků deprese je nedostatek zájmu o příjemné činnosti a stahování se z nich.

Příležitostné hraní videoher (casual videogames – CVG – budu používat této zkratky, jelikož se termín *casual videogame* do češtiny překládá velmi nevhodně) vzdorují standartní definici kvůli své rozmanité „povaze“. Místo toho Casual Games Association nabízí funkcionální definici, která tvrdí, že CVG musí být považovány za zábavné, rychle přístupné, snadné na hraní, a nemají vyžadovat žádné předešlé zkušenosti s hraním videoher, žádné odborné znalosti nebo pravidelné věnování se jim. CVG jsou založeny na známých herních konceptech, které spotřebitelé mohli hrát jako děti v herních pasážích (arkádách).

Ranné výzkumy zabývající se účinky videoher se zaměřovaly především na negativní účinky, jako je například násilí a závislosti. V posledních letech se vědci začali soustředit na potenciální zdravotní benefity jako jeden z důvodů lidí pro hraní videoher, kterými mohou být například rozvoj sociálních vztahů, usnadnění vzdělávání, rozvoj dovedností a multitasking. Jiné studie se zaměřily na potenciál aktivních videoher v redukci obezity nebo dodržování užívání léků při léčbě rakoviny.

Kato v článku z roku 2010 uvádí, že využití videoher v psychologii bylo primárně pro vzdělávání a odbornou přípravu pro práci s pacienty (Kato 2010: 113-121). Indikace zahrnovaly fyzioterapii, bolesti spojené s popáleninami, diabetes a astma. V nedávné meta-analýze zdravotních her Kharrazi a kolektiv uvádí, že i když roste počet publikací na toto téma, tak mají tendenci zabývat se převážně na oblast cvičení a rehabilitace (Kharrazi in Russoniello a kol. 2013).

Avšak Jedna videohra, „SPARX“, nevržená specificky pro to, učit „hráče“ kognitivně behaviorální terapeutické strategie k redukci symptomů deprese, má značnou předběžnou účinnost, ale zároveň je svou povahou odlišná od CVG, použitých ve studii kolektivu autorů Russoniello, Fish a O'Brien. Nejprve se tedy budu v této části zabývat jejich studií, a poté studiemi, které doprovázely a analyzovaly hru SPARX.

Russoniello, Fish a O'Brien (2013) provedli výzkum celkem na 59 participantech, 30 žen a 29 mužů. Vzorek byl rozdělen na experimentální skupinu, ve které se nacházeli participanté ve věkovém rozmezí 18 až 56 let a věkový průměr byl 29let. V kontrolní skupině byli participanté ve věkovém rozmezí 18 až 74 let, s věkovým průměrem 31 let. Etnické původy v experimentální skupině byly z 70% „Evropské Americké“, 26.7% Afro-americké, a 3.3% Asijský/Pacificko-ostrovní. V kontrolní skupině bylo 65.5% Euro-Amerického, 20.7% Afro-Amerického a 6.9% Latinsko-Amerického původu.

V experimentální skupině 56,7% účastníků uvedlo, že hrálo videohry v předchozím týdnu, a 40% nehrálo. V kontrolní skupině 75,9% účastníků uvedlo, že hrálo videohry v předchozím týdnu, a 24,1% nehrálo. Vědecký tým provedl analýzu kovariance k určení, zda někteří participanti užívají nějaké léky, které mohou mít nějaký vliv na experiment, a zjistil, že 13,3% účastníků z experimentální skupiny užívá antidepresiva, a 86,7% neužívá žádné léky. Tyto indikátory měly v kontrolní skupině hodnoty 34,5% a 65,5%. Uvádějí tedy, že nebyly zjištěny žádné signifikantní medikační efekty mezi skupinami.

Statistický generátor náhodných čísel posloužil k tomu, aby náhodně rozdělil účastníky do experimentální a kontrolní skupiny. Toto bylo provedeno před zahájením studie. V případě, že byl participant zařazen do kontrolní skupiny, tak byl instruován k tomu, aby surfoval na webu Národního ústavu duševního zdraví v sekci vytvořené pro lidi trpící depresí, po dobu třiceti minut. Tato stránka poskytuje rozsáhle informace o depresi, včetně věcí, které lze dělat pro zmírnění příznaků. Účelem bylo simulovat podobné fyzické i psychické zkušenosti (mínus zábava z hraní) jako z experimentální skupiny, pro účely srovnání.

V případě, že byl účastník přidělen do experimentální skupiny, on nebo ona dostal/a na výběr ze tří populárních her (casual video game – CVG). Výzkum prokázal, že možnost svobodně si vybrat je velmi důležitým prekurzorem k prožívání všech benefitů rekreační participace. Experimentální účastníci pak hráli své vybrané hry po dobu 30 minut, během čehož byli pozorováni. 17 participantů se rozhodlo hrát hry „Bejeweled 2“, 9 participantů hru „Peggle“, a 4 participanti hráli hru „Bookworm Adventures“. Všechna sezení se uskutečnila za co nejmenších distrakcí vnějších vlivů (čistě zdi bez dekorací, žádný výhled ven, minimální hluchost). Všichni participanti hráli na tom samém počítači a seděli na té samé židli.

Participanti v experimentální skupině uvedli do protokolu, že hráli svojí zvolenou CVG třikrát do týdne, minimálně 30 minut a maximálně 68 minut za herní „sezení“ a v průměru 40,7 minut týdně, během jednoměsíční periody. Participanti v této studii, byli jednotlivci klasifikovaní s klinickou depresí se skóre na škále deprese v PHQ-9 (Patient Health Questionnaire 9) vyšším než 5. V této studii měli účastníci v experimentální skupině průměrné skóre 11 bodů v PHQ-9. V kontrolní skupině bylo průměrné skóre 10,7 bodů. K výpočtu spolehlivosti PHQ-9 byla použita Cronbachova Alpha, s koeficientem který ukazoval 0,897. Byly použito opakované měření statistické analýzy ke komparaci rozdílů mezi skupinami a uvnitř nich. Výsledky ukázaly, že došlo k výrazné interakci mezi

skupinou a časem ($P=0,018$), což podporuje hypotézu, že skupiny byly odlišné po intervenci (po hraní vybraných her). Kromě toho, když byla data porovnána pomocí testů kontrastu uvnitř subjektu, mezi výchozí hodnotou (Čas 1 – čas zahájení testu) a na konci jednoměsíční periody (Čas 3 – po 1 měsíci intervence), tak výzkumníci zjistili významné snížení příznaků deprese v experimentální skupině ($P=0,000$). Když tato data porovnali se změnami v kontrolní skupině, která se také změnila signifikantně ($P=0,001$), tak výsledky byly také stále signifikantní ($P=0,011$). Když porovnali výchozí hodnotu Čas 1 s hodnotou Čas 4 (který zahrnuje poslední přechodné zaznamenané relace), tak výsledky byly podobné ($P=0,012$).

Při použití hodnot Čas 1 a Čas 3 jako komparativní body, tak zjistili u experimentální skupiny signifikantní snížení deprese na všech úrovních. S tím, že všechny subjekty (7 subj.) předešle klasifikovaných jako trpící střední až těžkou depresí, se přesunuly do kategorie mírná a minimální deprese. A počet subjektů klasifikovaných jako trpící mírou deprese se snížil z devíti na čtyři.

Výsledky této randomizované kontrolní klinické studie demonstrují, že hraní her může dopomoci k výraznému poklesu deprese v krátkodobém i v dlouhodobém horizontu. Je pozoruhodné, že hraní CVG se zdá mít vliv na lidi, kteří trpí střední i těžkou depresivní poruchou. Jelikož v této studii nebyla využita jiná intervence kromě her, tak zjištění podporují tvrzení, že některé hry mají jakousi vnitřní hodnotu, co se do významného pozitivního účinku na depresi týče. Nebyly hlášeny žádné zprávy o negativních či nežádoucích účincích během hraní vybraných her, což ilustruje, že je tato intervence bezpečná. Nevůle podrobit se tomuto experimentu, jež byla považována za hlavní překážku léčby, nebyla během této studie zaznamenána - všichni v experimentální skupině hlásili, že hráli nezbytné minimum požadované pro studii. Což znamená, že ze strany lidí je tento typ intervence velmi přijatelný (Russoniello, Fish, O'Brien 2013).

Jedna velmi zajímavá otázka, která se objevila, se týká toho, jak mohou programátoři her, aniž by měli jakékoliv zdravotní školení, vyvíjet hry, které snižují depresi. Jedním z možných vysvětlení je, že hráči debatují s vývojáři o tom, jaké hry chtějí hrát, jak si přejí, aby jejich oblíbené hry vypadaly. Oni posléze použijí svých technických dovedností k tomu, aby vybudovali patřičný program (v tomto smyslu intervenci). Lidé se vždy pokoušeli nalézt metody ke zmírnění deprese, stresu a jiných nepříjemných realit života, ať už byly karetní hry, stolní hry, sport nebo jiné. Proto dává smysl, aby videohry sledovaly tento trend a staly se tak moderní verzí těchto vyzkoušených a skutečných

rekreačních aktivit. Tak tedy focus groups, uživatelské statistiky, statistiky prodaných kusů a podobně, poskytly informace o tom „co funguje“. Tyto metody pomohly vyprodukovat takové hry, které mají bezpečné herní prostředí, pozitivní tempo a směr, operantní podmiňování, duševní rozptýlení i výzvu, pocity individuálního dosažení úspěchu a také obsahují humor. Stručný přehled populárních svépomocných knih ke zvládnání deprese ilustruje významné podobnosti v doporučených technikách a strategiích, jak depresi překonávat.

Nové strategie terapií jsou vyvíjeny podobným způsobem ve spolupráci s klienty a poskytovateli zdravotní péče. Hlavní výhodou videoher však je, že poskytují okamžitou a snadno dostupnou alternativu, která poskytuje okamžitou zpětnou vazbu, je zábavná a levná. Určení toho, jaké herní akce produkují které zdravotní výsledky, poskytne vhled do základních mechanismů interakcí a dopomůže programátorům a klinickým pracovníkům ke zlepšení se v maximalizaci účinnosti specifických videoher a jejich aplikace.

Účastníci této studie, kteří hráli videohry, zaznamenali významné snížení deprese ve srovnání s kontrolní skupinou, která byla podrobena biblioterapii – tedy surfování na webu Národního ústavu duševního zdraví v sekci týkající se strategií k svépomoci od deprese. Mnoha lidem se nedostává žádné léčby deprese a někdy i farmakoterapie a ostatní běžné intervence proti depresi nejsou optimální. S ohledem na závěry studie Russoniello a kol., tak ti, kteří se zaměřují na odstraňování vlivu deprese, by měli zvážit užití videoher jako pomoc při snižování symptomů (Russoniello, Fish, O'Brien 2013).

Avšak je nutné podívat se i na možné nedostatky tohoto experimentu. Povaha možných nedostatků je v tomto případě zdá se převážně na straně vlastních záznamů výpovědí participantů. Je možné, že participantů nehráli svoji zvolenou hru po dobu jednoho měsíce, i když tvrdili, že ano. Je také možné, že se jim ani jedna z her z nabídky nelíbila a nebavila je. Také věk participantů je do jisté míry zatížen, ačkoliv věkový rozsah participantů byl 18 až 74 let, tak většina participantů byla ve věku mezi 20 a 30 lety a mohli být více technologicky laděni než starší participantů.

2.4 Systematická kontrola a meta-analýza studií herní intervence proti depresi

Studie *Game-Based Digital Interventions for Depression Therapy: A Systematic Review and Meta-Analysis* (Li, Theng, Foo 2014) je jedna z dalších klíčových prací,

týkající se problematiky zapojení videoher a nových médií do léčebné terapie deprese. Jedná se o práci, která systematicky kontroluje validitu a reliabilitu provedených studií a experimentů, které využívaly videoher a obdobných médií pro terapeutické účely. Jedná se o velice relevantní práci, jelikož předkládá pro tuto mou vlastní práci velmi cenné poznatky. Poznatky, které jsem sám ve svých analýzách mnou provedených rozhovorů byl schopen identifikovat, a následně pak vlastní vznikající teorii vztáhnout k větší existující teorii, podporujíc tak validitu vlastní teorie.

Cílem studie *Game-Based Digital Interventions for Depression Therapy: A systematic Review and Meta-Analysis*, bylo systematicky prozkoumat existující odbornou literaturu na téma herní digitální intervence deprese a prozkoumat jejich efektivitu pomocí meta-analýzy náhodných kontrolovaných pokusů (tzv. RCT – randomized controlled trials).

V devatenácti analyzovaných studiích výzkumníci identifikovali a popsali čtyři kategorie herních typů, ze kterých psycho-edukativní, virtuální realita a tréninkové hry byly nejpopulárnější typy her aplikovaných k terapii. Psycho-edukativní a tréninkové intervence za pomoci her byly vytvořeny z tradiční kognitivně behaviorální teorie, což je široce používaná a efektivní forma terapie deprese, se zvláštním zaměřením na schopnosti řešit problémy. Podařilo se jim zjistit, že díky interaktivní platformě her, mohou mít psycho-edukativní a tréninkové intervence v tomto ohledu významnou prospěšnost v aktivování pacientových motivací v procesu učení a navýšení účinnosti učení se instrumentálním činnostem pro řešení stresových situací. Toto je velmi podstatný jev i pro můj výzkum, jelikož se mi podařilo reprodukci tohoto jevu zaznamenat při analýzách mnou provedených rozhovorů. Více na toto téma později, v metodologické a závěrečné části práce.

Podle Cailloisovi dobře známé taxonomie her spadá terapie pomocí virtuální reality do herní kategorie „mimikry“ – napodobování. Simulováním skutečných prostředí a kontextů může tento typ intervence vést k pocitu iluze a delimitací času a prostoru. Tato unikátní zkušenost, kterou poskytuje virtuální realita, se ukázala zejména účinná při redukci symptomů deprese způsobené strachem (Gamito a kol. 2010: 43). Také je tento druh terapie značně nákladově efektivní oproti „in vivo“ terapii, která vyžaduje fyzickou přítomnost ve zvolených lokalitách a kde nemá terapeut tak velkou moc nad nežádoucími venkovními stimuly.

Další dva druhy videoherní terapie, cvičení a zábava, sdílejí stejný význam: relaxaci. Tyto hry vytvářejí pocity potěšení, které dále vedou k behaviorálnímu či kognitivnímu rozptýlení vůči vnějším stresorům. A jelikož je distrakce (rozptýlení) významným způsobem jak zvládat negativní emoce (Skinner, Zimmer-Gembeck 2007: 58), tak cvičební a zábavné intervence mají značný potenciál při redukci deprese, právě díky suspendování reality.

Dalším zajímavým a důležitým poznatkem ze studie Jinhui Li, Yin-Leng Thenga a Schuberta Foo je jak se mění účinnost aplikace videoherní intervence v přítomnosti a nepřítomnosti terapeutů. Studie Richardse a Richardsona (Richards, Richardson 2012: 329-342) ukazuje, že v porovnání s videoherní intervencí, kde je přítomen terapeut, který pomáhá pacientům různým způsobem při hraní vybraných her, jsou intervence, kde terapeut přítomen není, účinnější ($d=0.54$ vs. $d=0.44$). Což naznačuje, že v jistých okolnostech může být jakási sebe-intervence účinnější. Tím se opět dostávám k tomu, co jsem vybádal z vlastní analýzy rozhovorů s lidmi z komunity *Gamers Fighting Depression* a i mimo ni. Znalezení, že videoherní intervence proti depresi je možná a dokonce i velmi účinná, je zásadní pro mou práci. Vztah mé teorie k této, bude předložen v závěrečné diskuzi této práce.

2.5 SPARX

Dalším velmi významným příkladem toho, jak mohou videohry pomáhat při intervenci proti depresi, je projekt SPARX. Cílem studie kolem speciálně navržené videohry jménem SPARX (Smart, Positive, Active, Realistic, X-factor thoughts), bylo vyhodnotit, zda nová intervenční elektronická kognitivně behaviorální terapie může pomoci snížit depresivní příznaky u adolescentů hledajících pomoc a to alespoň stejně, ne-li efektivněji, jako obvyklá léčba deprese. Hlavním záměrem tohoto projektu bylo plošné zpřístupnění videohry, která má učit adolescenty jakési první instanci svépomoci proti symptomům deprese. Tedy například když si nějaký adolescent v oblasti Nového Zélandu uvědomí, že podléhá symptomům deprese, může bezplatně vyhledat tuto videohru, jejímž hraním se má učit zvládat tyto symptomy, popřípadě může být odkázán na odbornou pomoc.

Participantů na této studii bylo 187 adolescentů ve věkovém rozmezí 12-19 let s depresivními symptomy, bez rizika sebepoškozování (tedy, že nehrozí pokus o

sebevraždu), a kteří byli shledáni jejich primárními zdravotními lékaři takovými, kteří potřebují léčbu – 94 účastníků bylo přiděleno na testování SPARX a 93 na obvyklou léčbu.

Hlavní hypotézou výzkumu *The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial* (Stasiak a kol. 2012) bylo, že pomocí hraní hry SPARX se sníží depresivní symptomy stejně nebo více než při běžné léčbě, podle měřítek dětské stupnice deprese, revidované ihned po léčbě v porovnání s počátečním stavem. Sekundární hypotéza byla, že pomocí SPARX dojde ke stejnému nebo většímu zlepšení než při běžné léčbě, podle samostatného hodnocení deprese, úzkosti, beznaděje a kvality života a na klinické míře celkového zlepšení. Toto zlepšení bude udržitelné po dobu tří měsíců po ukončení této zkoumané intervence.

Hra SPARX vznikla pod patronátem novozélandského ministerstva zdravotnictví ve studiu Metia Interactive. Jedná se o 3D adventuru, která by měla pomáhat mladistvým trpícími depresemi. Hráči si v ní postupně projdou sedmi provinciemi, které se odehrávají v jeskynním či ledovém světě, jednotlivé kapitoly nesou názvy jako "hledání naděje," "jak se vyrovnat s emocemi," či "překonávání problémů". Projekt založený na pilotní studii doktorky Karoliny Stasiakové v rámci jejího PhD. se zaměřuje na to, aby hráči řešením problémů ve virtuálním světě získávali dovednosti a sebevědomí pro řešení obdobných obtíží v reálném životě. Studie zkoumala účinky hraní SPARX na skupině 94 teenagerů s diagnostikovanými depresemi o průměrném věku 15 a půl roku. Během tří měsíců se terapie prostřednictvím hraní ukázala přinejmenším stejně úspěšná jako individuální sezení s psychologem: 44 % hráčů, kteří dokončili všech 7 kapitol SPARX, se vyléčilo úplně. Ve skupině léčené konvenčními metodami se úplně vyléčilo pouze 26 %. Účastníci navíc pozitivně hodnotili SPARX pro její herní kvality, a možnost hrát a léčit se v pohodlí domova (Krajča 2012), dalšími nejlépe hodnocenými vlastnostmi hry, byla možnost hraní ve škole, možnost učit se věcem předávaných hrou svým vlastním tempem, Novozélandský vzhled a atmosféra (hra zpřístupněna pouze na území Nového Zélandu) a že je vytvořena speciálně pro mladé lidi.

Při hraní SPARX se stáváte hrdinou ve fantasy prostředí, jehož úkolem je porazit temnotu a trudnomyslnost, které zachvátily svět. Náplní vaší činnosti je řešit různé hádanky a rébusy založené na principech kognitivně behaviorální terapie. Postupně se učíte chápat, že negativní pocity nejsou vyvolány ani tak určitou situací, jako spíše nevhodnou interpretací dané situace. Poznáváte, jaké jsou nepříhodné způsoby přemýšlení, a učíte se

způsobům vhodnějším a pozitivnějším. Průběhem hraní vás doprovází průvodce, který vysvětluje, jak můžete nově nabyté vědomosti využít v reálném životě. Tento přístup navazuje velmi úzce na problematiku, kterou rozebírám v této práci v kapitole Sociologie videoher, která se zabývá mimo jiné právě přenosem zkušenosti z herního prostředí do prostředí každodenního života.

Počítačový kognitivně behaviorální terapeutický program SPARX, se ukázal v závěru studie, jako efektivní nástroj pro adolescenty, kteří vyhledávají pomoc při boji proti depresi, úzkosti, bezradnosti a obecného zlepšení kvality života. Výsledky byly o to více zajímavé, jelikož se jednalo o téměř úplně svépomocnou proceduru. Jediný kontakt s klinickým prostředím byl při náboru do studie, a jediný vstup do procesu ze strany zdravotních profesionálů byl krátký telefonát s participanty po době jednoho měsíce. Tato forma intervence se ukázala jako přinejmenším stejně účinná, jako běžná léčba v zdravotnických zařízeních na Novém Zélandu (tvořená hlavně vysokou mírou face-to-face poradenství vedeného školeným a zkušeným personálem). Ale je značně levnější a především mnohem více dostupná a šířitelná. Participanti zaznamenali zlepšení ve svém stavu, které přetrvalo pozorovanou dobu tří měsíců po ukončení programu. SPARX se ukázala jako nejefektivnější pro ty participanty, kteří na začátku programu podléhali nejtěžším symptomům deprese z vybraného vzorku. I míra věrnosti programu byla vysoká. Neukázaly se žádné rozdílné vlivy napříč různými etnickými skupinami a ani mezi pohlavími. Avšak zastoupení, resp. velikost vzorku nebylo dostatečně silné pro to, aby bylo možné tyto parametry sledovat. Většina participantů uznala, že jim SPARX pomohl a věřili, že by hra mohla být zajímavá i pro ostatní teenagery a hru by doporučili přátelům.

Některé důkazy naznačují, že stav participantů, kteří splnili alespoň čtyři moduly hry, se výrazně zlepšil oproti těm, kteří postupují běžnou formu léčby. Míra odpovědi a remise participantů SPARX programu, byla 66% a 44% v uvedeném pořadí, což prý znamená, že program ob stojí i ve srovnání s jinými účinnými monoterapiemi, včetně antidepressiv a kognitivně behaviorální terapie. Ačkoliv ale byla velikost změny na stupnici dětské deprese nižší než u některých lékových zkoušek, tak se to dá očekávat, vzhledem ke zvoleným vstupním kritériím pro participaci na tomto programu. Studie na antidepressiva typicky zahrnují mladé lidi se střední až těžkou depresivní poruchou, zatímco pro SPARX byli rekrutováni taci, kteří vyhledávají pomoc se symptomy deprese takové úrovně, který je typický pro podmínky primární zdravotní péče. Novozélandské směrnice doporučují, aby bylo mladým lidem, kteří trpí mírnou až střední depresí nabídnuto psychologických terapií,

a antidepresiva se doporučují tehdy, když pacienti nereagují na takovou léčbu, nebo když vykazují známky těžké deprese. Tímto vysvětlují autoři nízkou míru užívání léků ve svých experimentálních skupinách (Merry, Stasiak a kol. 2012).

Možné nedostatky této studie spočívají v tom, že vzorek participantů nebyl nejspíš dostatečně silný pro to, aby určil, zda je program nadřazený vůči běžným metodám terapie. Participantů také byli mladí lidé, kteří již vyhledávali patřičné služby, tedy nebyli rekrutováni pomocí propagace, nicméně kritéria pro vyloučení byly omezeny údajně na minimum, s cílem maximalizovat zobecnitelnost. Věrnost, či návratnost tohoto programu se zakládala na vlastním hlášení participantů, což se také mohlo potýkat s problémy s touto metodou spojenými.

Význam SPARX spočívá v tom, že by takovéto programy, či v budoucnosti videohry specificky vytvářené pro účely pomoci překonávání symptomů deprese, mohly být první úrovní ve vícestupňovém přístupu k léčbě deprese v této věkové skupině. A pokud by obdobný projekt jakým je SPARX získal více finančních prostředků, mohl by být daleko účinnější a dostupnější. Na mysl pochopitelně přicházejí jako první granty Evropské Unie. Takovýto projekt by však musel být vysloveně mnohamilionový, jelikož vývoj kvalitních videoher v dnešní době stojí řádově právě tolik. Výhody takového projektu jsou však obrovské a náklady na jeho potenciální tvorbu zaručeně ospravedlnitelné. Co se evropského prostředí dále týče, tak participantů ve studii SPARX byli porovnáni s jinou studií provedenou ve Velké Británii (Gledhill, Garralda 2011: 993-1002) a nebyly zde žádné odlišnosti.

SPARX se tedy jeví jako efektivní způsob jak pomoci adolescentům k tomu, aby si byli schopni prvotně pomoci sami, když je z nějakých důvodů terapie nepřístupná. Co to ale znamená pro videohry, které nejsou specificky vytvořené pro takovéto účely? Do jaké míry je možné pomoci si sám/sama, když takovéto projekty ve vašem regionu zrovna neexistují? Především studie (*The efficacy of casual videogame play in reducing clinical depression*), kterou jsem zahrnul pro účely své práce, naznačuje, že to možné je. V té se také jednalo o kontrolovaný experiment, tedy participantů věděli, že jsou součástí terapeutického plánu. Co ale lidé, kteří symptomy deprese trpí, ale žádného experimentu zkoumající terapeutické účinky videoher se neúčastní ani o něm neví. Jaké jsou pak strategie těchto lidí? Pomohou si také hraním videoher do určité míry?

Sociologie videoher a videohry samotné jsou budoucím zdrojem extrémně cenných informací a jsou stále více relevantním médiem ve společnosti, jelikož jejich dostupnost je prakticky okamžitá. Využitelnost videoher je potenciálně obrovská, jak dokazují nejen tyto dvě studie, které jsem v této části popsal a to zdaleka ne jen pro zábavné účely. Léčba nemocí a poruch tak rozšířených, jako je právě například deprese a úzkost, se zdá být pomocí videoher nejen možná ale i velmi účinná.

Ve své práci jsem se pochopitelně nesnažil v žádném případě o diagnózu stavu svých respondentů. Toto pro mne, jako sociologa, záměrem není. Mým záměrem je zjistit, zdali hráči, kteří mají pocity spojené s depresí či úzkostí, hrají videohry pro to, aby se cítili lépe, popřípadě jaké jsou strategie každodenních hráčů videoher k tomu, aby si sami od těchto pocitů či pocitů pomáhali. Jinými slovy co dělají, když se u nich vyskytnou (nebo si myslí, že se u nich vyskytnou) pocity deprese či se domnívají, že depresí trpí (popř. byli odborníky diagnostikováni jako depresivní) a jakou roli v procesu svépomoci hrají videohry. S tím je spojena jak teorie sociologie videoher, tak sociologie duševních nemocí, ke kterým chci vztáhnout své poznatky z terénního výzkumu pomocí pozorování těch, kteří se připojili do komunity pro hráče trpícími depresemi (přesněji *majících pocit*, že do takovéto komunity patří), a rozhovory s nimi a následnou analýzou využitím metody grounded theory. Tím chci především dokázat, že hraní videoher není izolovaným jevem. Jedná se o společenský jev, který je propojen s ostatními segmenty každodenního života – přesahuje tedy svůj rámec a pro některé hráče videoher může být i něčím důležitějším, než izolovaným prostředím poskytující chvilkovou zábavu. Může to být prostředím, které v sobě zahrnuje možnost jakési svépomoci. Tedy prostředí významně propojené s dalšími segmenty každodenního života.

2.6 Sociologie duševních poruch – historická perspektiva

Duševní porucha, jak přední historik psychiatrie Michael MacDonald vhodně podotkl, je tím nejosamocenějším utrpením pro lidi, které jej prožívají; ale je tou nejspolečenštější chorobou pro ty, kteří pozorují její vlivy (MacDonald 1981: 1). V této teoretické části své práce čerpám především z prací doktora Andrewa Sculla, který je význačným profesorem sociologie a sociálních studií na Univerzity of California. Býval také prezidentem Společnosti pro sociální historii medicíny.

Deprese a její symptomy doprovází lidstvo prakticky od zaznamenané historie. Dá se vystopovat v i historicky nejstarších textech, například již z Mezopotámie. Odkazy na

depressivní myšlenky lze nalézt ve filozofických spisech a v jiné literatuře starověku. To znamená, že se vždy jednalo o jev, se zjevnými společenskými dopady. Vždy se na tyto stavy nahlíželo v náboženském nebo lékařském smyslu, spolu s argumenty v kombinaci psychologickým a mystickým původem. S příchodem psychiatrie jako lékařského oboru byly depresivní syndromy integrovány do klasifikace duševních poruch. Definice deprese je multifaktoriální, integrující psychosociální, sociální a biologické faktory. Přes více než jedno století se sociologie mentálních onemocnění vyvíjela z pozice Durkheimových psychosociálních modelů, které zohledňují environmentální stresory, mechanismy sociální podpory pro překonávání těchto onemocnění. Psychologie zahrnuje psychoanalytické, kognitivně-behaviorální a fenomenologické teorie. A konečně biologická psychiatrie navrhuje různé přístupy – genetické, biochemické, neurofyziologické, neuroanatomické atd. Terapeutické směry jsou ústředními body těchto konceptů, stejně jako veřejné zdraví, které se pokouší prosazovat koncepci duševního zdraví, spíše než se omezit na definování různých psychiatrických poruch.

Jsou to právě ony mnohé sociální a kulturní dimenze duševních poruch, které z tohoto tématu udělaly tak zajímavý předmět pro sociologii. Společenští vědci reagovali obrovským množstvím způsobů na širokosáhlé důsledky duševních poruch a na neřešitelné způsoby, kterými jsou kulturní a sociální složky zapleteny v tom, o čem si někteří mohou myslet, že jsou čistě intrapsychické jevy.

Pokud se psychiatrie typicky zaměřovala na jednotlivce, který trpí řadou forem mentálních poruch, tak pro sociology to byly pochopitelně sociální aspekty a důsledky duševních poruch pro jednotlivce, pro jeho bezprostřední interakční okruh, pro okolní komunitu jedince a pro společnost jako takovou, které byly primární problematikou lákající zájem sociologie.

Jak máme například definovat a načrtnout hranice obklopující mentální poruchy a jak ji máme rozpoznávat od excentricity a obyčejné výstřednosti, abychom určili linii mezi šílenstvím a simulováním, mezi mentálním narušením a náboženskou inspirací? Kdo má společenské ospravedlnění dělat takováto rozhodnutí? Liší se tyto jevy v čase a mezi kulturami? Jak společnosti reagovaly na přítomnost těch, kteří nevypadají, že sdílejí naše rozumové představy o realitě? Kteří vidí realitu tak, že to ostatní považují za bludy? Kteří vidí věci a slyší hlasy neviditelné a neslyšitelné pro ostatní? Kteří páchají ohavné činy proti právu a morálce se zdánlivou lhostejností? Nebo jejichž mentální život se zdá být, tak

prázdný, že vznikají pochybnosti o tom, zdali jsou vůbec autonomními lidskými subjekty (Scull, 2015).

Duševní nemoci mají hluboce rušivé účinky na osobní životy a společenský řád, který většina z nás považuje za samozřejmost. Například dnes již klasický Erving Goffman, jehož práce z poloviny dvacátého století stále představuje značně provokativní a důkladné úvahy na toto téma, je pravděpodobně nejslavnější pro svou žhavou kritiku psychiatrických léčen jako totálních institucí, pohonů degradace a destrukce, které se falešně staví na lékařské výsluní (Goffman 1961). Výmluvně také pojednával o společenském významu zmatků, které pacient s duševní poruchou vytváří. Tvrdil, že se může jednat o tak hlubokou a základní sociální existenci, jaká jen může být.

Goffman podle Sculla právem trval na tom, že psychické symptomy obecně nejsou náhodnými společenskými poruchami. Obecně jsou specificky a cíleně urážlivé (*offensive*), z toho má prý vyplývat, že pokud pacient setrvá ve svém symptomatickém chování, pak se vytvoří organizační chaos a chaos v hlavách členů společnosti. Goffman následně kritizoval odezvu současných pověřených expertů v léčbě psychických poruch. A je to podle něj právě tato spoušť, kterou psychiatři selhali prozkoumat. Goffman se ale nepouštěl pouze do psychiatrů, kritizoval také řadu svých současníků v sociologické profesi, kteří se podle něj snažili duševní nemoci označit jen za ryze sociálně konstruovanou kategorii, jako obyčejnou záležitost labelování. Jelikož sociologové, kteří přijali tento romantický pohled na tuto problematiku, byli současně vinni z bagatelizace či ignorace hluboce rušivých vlivů duševních poruch jak na jednotlivce, tak na společnost (Goffman 1971: 356-357).

Po přijetí, že duševní poruchy existují (s přihlédnutím k tomu, že někteří sociologové a i psychiatři zpochybňují existenci těchto onemocnění a k tomu, že jini debatují o vyznačení duševních poruch jako o specificky lékařském problému), vzniká série dalších otázek: Kolik z toho jsou psychické poruchy a jak vůbec víme, že jsou, pokud vůbec víme? Jaká je jejich sociální lokace? Liší se podle třídy, věku, genderu, rasi, etnicity atd.? Mají tyto společenské proměnné důsledky pro způsob, jakým je na psychické nemoci reagováno a jak jsou sociálně spravované? Jakou cenu či náklady si takovéto epizody duševních poruch vyžádají na jednotlivci, rodině a společnosti a jak jsou distribuovány?

Jakým charakteristickým způsobem společnosti reagovaly na psychické poruchy a jaké instituce zkonstruovaly, aby je vyčlenily, popřípadě léčily? K jakým změnám došlo k těmto reakcím v průběhu času, a co zapříčinilo tyto změny? Jakým způsobem je duševní

porucha konceptualizována profesionály, a jak laiky? A jakým způsobem byly tyto lišící se kulturní významy zaznamenávány, a následně zkresleny v populární kultuře? A takto by se dalo pokračovat dál a dál, a zajít i k mnohem širším sociologickým tématům, spojeným s touto problematikou, ale důležitost sociologické perspektivy na duševní poruchy by měla být nyní zjevná.

Sociologie se ve skutečnosti zabývala problematikou duševních poruch již téměř od svého vzniku. Mnoho klasických sociologů měla co říct k tomuto tématu a do dnes jsou jejich teze vlivné. Sociologie jako vědní disciplína se začala sjednocovat v pozdním devatenáctém století, a začátkem dvacátého století ve Francii, Německu, Británii a Spojených státech, zprvu často mimo univerzitní prostory, po vzoru social survey Charlese Bootha (1889, 1891, 1892-1897) a Benjamina Seebohm Rowntree (1901) ale brzy nato také v akademických institucích. Nejranější z akademických sociologů často zasahovali svým zájmem do ostatních disciplín a uplatňovali sociologický pohled na danou problematiku. Příkladem mohou být Durkheim a Weber. Durkheim přitom hrál kritickou úlohu ve Francii, při procesních snahách ustanovit sociologii jako vědu, zabývající se odlišnou oblastí sociálních faktů, externích a jednotlivce omezujících. Podle Sculla se ale Durkheim mýlil, když tvrdil, že pokaždé, když je sociální jev přímo vysvětlován psychologickým jevem, je zajisté vysvětlován nesprávně (Durkheim in Scull, 2015).

V roce 1897 si Durkheim vybral jako zájem svého studia kvintesenčně individuální akt, sebevraždu, a snažil se jej vysvětlit se sociálního hlediska. Přesněji, tvrdil, že ve statistikách sebevražd objevil jisté pravidelnosti, a právě pro tyto pravidelnosti v mírách sebevražd nabídl sociologické vysvětlení (Durkheim 1897). Nutně byl posléze veden k tomu, aby konfrontoval otázku šílenství a jeho vztah k sebevraždám – psychické onemocnění v obou svých nejvíce floridních projevech. Příklady hraničící s poruchami jako alkoholismus a s tím, co bylo v té době nazýváno neurastenie nebo slabost nervů.

Ke svému vlastnímu uspokojení Durkheim věřil, že prokázal, že ačkoliv mohou tyto podmínky učinit jednotlivce náchylným k sebevraždě, tak to byly sociální faktory, než individuální psychopatologie, které vysvětlují míru, podle které lidé páchají sebevraždy. Až do míry, sociálně-psychologické stavy vedly zranitelné lidi k sebevraždě, a tyto stavy byly samy produktem sociologických faktorů – v moderních společnostech, nejčastěji označované termínem „anomie“, nebo neúspěch společenského řádu regulovat odpovídajícím způsobem přesvědčení a chování svých členů.

Pokud se Durkheim a Durkheimská škola dotkla problematiky duševních poruch pouze okrajově, tak další významná sociologická škola, která vznikala v raném dvacátém století, Chicagská škola, vedena Parkem a Burgessem, často řešila toto téma více přímočaře. Sociologové školení University of Chicago byli jakýmsi dědici social survey tradice, která se ustanovila v pozdním devatenáctém století v Británii. Park, Burgess a jejich studenti viděli město jako svoji laboratoř a vydali se dokumentovat jeho struktury a patologie (Park, Burgess, McKenzie in Scull 2015). A jako jejich Britští předchůdci, sociologové z Chicaga využili jak statistických technik, tak etnografického pozorování, jak mapování statistických distribucí sociálních problémů, tak poskytování detailních etnografických studií o jejich místech ve specifických sousedstvích ve městě.

Psychózy byly pouze jednou z mnoha sociálních patologií, které spadaly pod jejich zájem – společně s bezdomovectvím, alkoholismem, sebevraždou, vraždou, prostitucí, kriminalitou mladistvých a zločinem. Charakteristicky, psychologická dezorganizace, která charakterizuje duševní poruchy (a další formy deviace), je navázána na dezorganizaci určitých komunit – převládání anonymních a přechodných společenských vztahů a slabé sociální vazby, jsou všechny asociovány s rozpadem společenských kontrol.

Vyvrcholení této perspektivy na sociologickou studii duševních nemocí přišlo s publikací monografie Farise a Dunhama *Mental Disorders in Urban Areas* v roce 1939, publikace, která se i přes svůj název, zabývala primárně Chicagem, a kde se autoři pokoušeli generalizovat své poznatky na ostatní města. Ale v širším smyslu, byla fascinace deviací, kterou Chicagská škola projevovala, a zaměření mnoha sociologů, které vyškolila etnografickým způsobem zkoumání sociálního života, se dá podle Sculla vystopovat v mnoha pracích v poválečné americké sociologii, a v neposlední řadě mnoho klasických studií, které se objevovaly v padesátých a šedesátých letech, věnovaných právě sociologii duševních nemocí (Scull 2015).

Druhá světová válka a její následky značí bod zlomu pro americkou společenskou vědu, resp. převážně pro americké univerzity. Mobilizace společnosti pro totální válku zbořila bariéry - legální i ideologické – pro rozšíření ústředních státních pravomocí. Výsledkem byl obrovský nárůst velikosti i dosahu americké federální vlády; vývoj, který se prokázal jako trvalý a který jen zrychloval v následujících letech. Ve stínu války existovalo jen velmi málo dispozic pro udržení této expanze rozsahu federální vlády „na uzdě“ a které existovaly, se rozplynuly s vypuknutím studené války v roce 1947.

Věda, včetně společenské vědy, hrála velikou roli ve válečném úsilí, a když se konflikt blížil ke konci, vzniklo úsilí k přehodnocení role vědy a společnosti v brzy již poválečném světě. Jeden z věhlasných pokusů o toto přehodnocení bylo memorandum Vannevara Bushe prezidentu Rooseveltovi, následně vydané pod názvem *Science: The Endless Frontier* (Bush 1945). To se stalo významné pro to, že ačkoliv se práce primárně zabývala přírodními vědami a medicínou, tak zahrnovala i širší vědecký terén, a v době Trumanovo administrativy sloužila práce jako inspirace pro vytvoření Národní vědecké nadace a Národního ústavu zdraví USA. Obě tyto instituce přeměnily prostředí pro výzkum a povahu moderních univerzit. Tam, kde před válkou byla federální účast ve vědeckém a lékařském výzkumu, natož pak ve společensko-vědním výzkumu, mizivý, tak tam od čtyřicátých letech a hlavně pak po té, co vypukla studená válka, začal exponenciální nárůst federální účasti a vlivu, který nadále jen rostl. S narůstajícími federálními investicemi byly proces tvorby poznatků a hlavní charakteristiky akademického světa nenávratně změněny.

Vojenský konflikt měl však na psychiatrický sektor ještě větší dopad. Moderní industrializované a mechanizované válčení mělo opakovaně drastické efekty na mentální zdraví vojenského personálu. Druhá světová válka, stejně jako ta první, zapříčinila masivní nárůst počtu psychiatrických obětí, vytvořený hrůzami bojů. Řada z těchto lidí byla permanentně poznamenána, a vojenské autority musely čelit okamžité nouzi zvládnání či vyrovnávání hroučících se vojáků – dopady na efektivitu bojeschopnosti a morálku. Poválečné problémy, které představovaly invalidní veteráni s těžkými a přetrvávajícími psychiatrickými problémy. Naléhavost války vyvolala masivní expanzi v počtech zdravotníků, nasazených na řešení mimořádných psychiatrických událostí. Znalost toho, že pod enormním stresem se hroučí i zdánlivě psychiatricky zdraví jedinci ve velkém počtu, a jakýsi heroický status těchto podstoupených psychiatrických obětí, pomohl změnit populární pohled na duševní poruchy, a podpořil psychiatrickou profesi k tomu, aby začala věřit, že řada duševních poruch se dá léčit mimo zdi psychiatrických léčeben, kam byli mentálně nemocní tradičně posíláni (Scull 2015). To dokazují i moderní trendy v přístupu k léčbě deprese, a příkladné pokusy o její léčbu pomocí videoher a virtuální reality a také efektivita této léčby. Otázkou pak je, do jaké míry je schopen si člověk pomoci sám, mimo zdi léčeben.

S tím souvisí i to, jakou definici výzkumu relevantního pro pochopení duševních poruch přijal Národní institut duševního zdraví v USA. Většina výzkumných dotací začala jít do sociálních věd a ne do psychiatrie. Částečně proto, že psychoanalytici odmítly ten

druh výzkumu, který byla agentura ochotna financovat. Velká část dotací pro sociální věty však šla do výzkumů psychologických. Sociologové však získali také značnou část těchto federálních zdrojů a po tři desetiletí po druhé světové válce, se dá rozkvět sociologie duševních poruch připsat právě této změně toku vládních dotací.

Část z těchto prací se uskutečnila uvnitř Laboratoře socio-environmentálních studií, vedené sociologem Johnem Clausenem, a v biometrickém oddělení, kde sběr systematických statistických dat a vývoj epidemiologického výzkumu byl podporován. Řada prací také vznikla z tréninkových grantů a z externích výzkumných grantů. Obsahově velká část prací z padesátých let stavěla na intelektuálních základech poskytnutých Chicagskou školou, zejména z jejího důrazu na kvantitativní a etnografické metody. Velké studie sociálních tříd a duševních poruch se prováděly v některých případech i v průběhu několika desetiletí. Centrálnost psychiatrických léčeben v oblasti duševního zdraví a to jak před i v poválečném období. Relevance sociologické perspektivy pro pochopení těchto komplexních organizací znamenala, že i ony se stávaly cílem značně financovaných výzkumů (Scull 2015).

V padesátých letech se velká část těchto výzkumů dělala formou interdisciplinární spolupráce, spojením psychiatrických a dalších profesionálů na duševní zdraví a sociologů do společného úsilí a zájmu. Významným příkladem může být etnografie soukromé psychiatrické léčebny Chesnut Lodge ze spolupráce Stanton a Schwartze (1945), nebo práce Hollingsheada, Redlicha a jejich týmu výzkumníků na sociální třídě a na rodinné dynamice a duševních poruchách. Avšak později se začala sociologie stavět více kriticky k psychiatrii a psychiatrickým institucím. Změna v intelektuální perspektivě, která byla zejména citelná ve studiích psychiatrických léčeben a institucionální psychiatrii.

Tento změněný intelektuální postoj byl evidentní již v roce 1956. Ze studií Ivana Balknapa, který zkoumal Texaskou psychiatrickou léčebnu a došel ve svých závěrech k tvrzení, že psychiatrické léčebny jsou pravděpodobně samy překážkou tvorby efektivních plánů léčby duševně nemocných. Překážkou natolik, že z dlouhodobého hlediska by opuštění od státních léčeben mohlo být jednou z největších humanitárních reforem (Belknap in Scull 2015). Stejně tak je tato změna postoje sociologie zřetelná v pozdějších pracích Weinberga a Prrucciho, a pravděpodobně dosáhla jakéhosi „zbožnění“ v pracích Ervinga Goffmana, v jeho devastující portretizaci psychiatrických léčeben jako „totálních institucí“, publikovaných v roce 1961. Práce, které přetrvaly v sociologii prakticky do dnes (Goffman 1961).

Goffman byl vyškolen v Chicagu a jeho výzkum pro publikaci *Asylums* provedený v době, kdy byl personálem Laboratoře socio-environmentálních studií, zahrnoval rok terénního výzkumu v St Elizabeth's Mental Hospital in Washington, D.C. Ačkoliv byl takto zakořeněn v tradici Chicagské školy, tak Goffmanova práce byla v mnoha ohledech Durkheimiánská. Na rozdíl od důrazu symbolických interakcionistů na plynulost sociálních interakcí, tak Goffmanovo práce poukazuje na jakýsi strukturální determinismus. Psychiatrické léčebny připomínají věznice a koncentrační tábory, stejně jako kláštery a internátní školy. Život v takovémto prostředí je produkt jejich strukturálních vlastností a jejich defekty nejsou prý odstranitelné žádnou myslitelnou reformou. Místo toho, život v psychiatrické léčebně vede neodvratně k poškození a dehumanizaci.

Psychiatri jsou zesměšňováni Goffmanem jako členové tzv. „tinkering trade“, jak nutí své podřízené k inscenování rituálů, jejichž cílem je ukázat, že předsedají zdravotnickému zařízení věnovanému humánní péči a léčbě, zatímco realita je taková, že jsou jen o něco málo lepší, než vězeňská stráž, která spíše napomáhá generovat patologie, které tvrdí, že léčí. Jak tvrdil o dekádu později, tak psychiatrické léčebny nejsou nic víc, než bezradné skládky zdobené psychiatrickým papírováním. Pro pacienta to znamená, že byl odložen, trpící „dislokací z civilního života, odcizen od blízkých, kteří zaranžovali tento úvazek, ponížen kvůli nemocničnímu usměrňování a dozoru a vystaven permanentní post-hospitalizační stigmatizaci. Není to pouze jen špatným řešením; je to groteskním řešením“

...dislocation from civil life, alienation from loved ones who arranged for the commitment, mortification due to hospital regimentation and surveillance, permanent post-hospital stigmatization. This has not merely been a bad deal; it has been a grotesque one. (Goffman 1971: 390).

Od konce šedesátých let přes léta osmdesátá se zdá, že intelektuální vzdálenost a možná i nevraživost mezi sociology a psychiatry spíše rostla. Pět let po publikaci *Asylums*, kalifornský sociolog Thomas Scheff napsal v některých ohledech ještě radikálnější útok na psychiatrii. Kde odmítá lékařský model duševních nemocí, a pokouší se jej nahradit modelem společenské reakce, ve kterém jsou mentálně nemocní pacienti zobrazováni jako oběti psychiatrů. Poznává, že i přes staletí úsilí neexistuje podrobná znalost příčiny, léčby, nebo dokonce symptomů duševních poruch. Tvrdil, že bychom na tom byli lépe, kdybychom přijali sociologickou teorii duševních poruch, ve které jsou psychiatrické příznaky považovány za labely porušení společenských norem a stabilní duševní nemoci

považovány za sociální role. A že společenská reakce (nikoli vnitřní patologie) je obvykle tou nejdůležitější determinantou pro vstup či přijetí této role (Scheff in Scull 2015).

V průběhu šedesátých a sedmdesátých let si teorie společenské reakce na deviaci užívala široké popularity a uznání mezi mnoha sociology. Scheffova práce byla jednou ze základních v této tradici. Kromě výsměchu a nepřátelství ze strany psychiatrů (Roth 1973), kteří vůbec uznali existenci jeho práce, se tato teorie dostávala pod rostoucí kritiku i ze strany sociologie, jak ze strany teoretické (Morgan 1975), tak strany empirické (Gove 1970; Gove, Howell 1974). Čelíc lavině dobře podložených námitek, musel Scheff postupně odstoupit od řady svých extrémních postojů, a v době třetí edice jeho práce, v roce 1990, byla již většina jeho smělejších idejí v tichosti opuštěna. Labelování a stigmatizace duševně nemocných zůstalo důležitým subjektem pro sociology, ačkoliv už jen málokdo dnes tvrdí, že mají stejné etiologické významy, které jim byly dříve přičítány.

Ačkoliv skeptická tvrzení teoretiků labelování jsou nyní již výrazně omezena, mnoho ze sociologické práce vypracované na tématiku duševních poruch, si ponechalo svůj kritický postoj. Scull píše, že došlo ke čtyřem vzájemně propojeným změnám v psychiatrickém sektoru za poslední půlstoletí. Došlo k postupnému upuštění od oddělovacích reakcí na závažné duševní poruchy a k redukci státního nemocničního sektoru; došlo ke kolapsu psychoanalýzy a k jejímu nahrazení obnovenému důrazu na biologické základy psychických poruch; došlo k psychofarmakologické revoluci; a nakonec k takzvané neo-Kraepeliánské revoluci – k vysazení *Diagnostického a statistického manuálu mentálních poruch* od Americké psychiatrické společnosti do pozice obrovské důležitosti, a to ne jen pro psychiatrickou praxi ve Spojených státech, ale i ve zbytku světa. Sociologové hráli nezastupitelnou úlohu při analyzování zdrojů a dopadů většiny těchto změn, a sociologická perspektiva se rozšířila a byla velmi vlivná mezi ostatními pokusy o nalezení smyslu a významu těchto důležitých vývojových trendů v této oblasti (Scull 2015).

Například deinstitutionalizace byla původně prezentována jako významná reforma. Ironicky tak byly původně prezentovány i psychiatrické léčebny (Rothman 1971; Scull 1979, 1993). V polovině sedmdesátých let nicméně vznikl další soubor skeptické perspektivy. Psychiatři se domnívali, že nová generace anti-psychotických léků byla hlavní hnací silou vystrnadění státních psychiatrických léčeben. Série studií prokázala klamnost těchto tvrzení (Scull 1976, 1977; Lerman 1982; Gronfein 1985). Jiní hledali alternativní vysvětlení onoho posunu v sociální politice a další série studií začala naznačovat defekty

v novém přístupu k jednání s chronicky mentálně nemocnými (Kirk, Thierren 1975; Aviram, Syme, Cohen 1976; Windle, Scully 1976; Scull 1977, 1984; Rose 1979; Gronfein 1985). Dále pak hegemonie Diagnostického a statistického manuálu mentálních poruch (DSM) začala přitahovat pozornost, s kritiky zkoumajícími jak proces, jakým jsou další vydání DSM produkovány, tak zamýšlené a nezamýšlené následky jeho rozšířeného používání (Kirk, Kutchins 1992; Kutchins 1997; Horwitz, Wakefield 2007; 2012). Pozornost také přilákala psychofarmakologická revoluce a její zdroje a dopady. Značný zájem byl věnován jak roli farmaceutického průmyslu, tak změnám v intelektuální orientaci uvnitř psychiatrické profese (Healy 1997, 2002; Herzberg 2008).

K tomu všemu dochází na pozadí kontextu, kdy federální prostředky věnované na podporu sociologického bádání duševních nemocí byly ve stejné době značně omezeny. V šedesátých a sedmdesátých letech Národní institut duševního zdraví USA pokračoval ve financování extenzivní řady psychologických a sociologických výzkumů. Podroben politickému tlaku, aby směřoval své zdroje směrem k řešení společenských problémů, vypsal ústav širokou škálu studií o takových tématech, jako jsou např. trestný čin, drogová a alkoholová závislost, sebevražda či znásilnění – všechna témata vykazovala relevanci k problematice mentálního zdraví. Všechna taková, která mají zajistit nepřetržitý tok federálních výzkumných finančních zdrojů do společenských věd. Ale jen velmi omezený zájem o takové projekty, které se zaměřují na psychiatrické poruchy. V průběhu osmdesátých let se tento vzorec výzkumného financování náhle změnil. Zvolená republikánská administrativa v roce 1982, nařídila Národnímu ústavu duševního zdraví, aby přesměřoval výzkum k více směrem k pochopení mentálních poruch (Kolb, Frazier, Sivrotka 2000). Zároveň se intelektuální centrum psychiatrie posunulo od psychoanalýzy a bio-sociálního modelu mentálních poruch k biologicky redukcionistickému pohledu na mentální poruchy. Sociální složka se pro většinu psychiatrů stala marginální pro jejich výzkumy. A tak byl, kvůli politickým nátlakům aby se zabránilo kontroverzní a citlivé práci na sociologické dimenzi duševních poruch, posílen nárok psychiatrie na zvýšené zaměření na neurologii a psychofarmakologický výzkum (Scull 2015).

Badatelé pracující na sociologii duševních nemocí tak nyní čelí velmi odlišnému výzkumnému prostředí, než ti, kteří v této disciplíně pracovali před čtvrt stoletím. Rozsáhlá řada intelektuálních a politických otázek vyvržených dramatickými změnami, které poznamenaly sektor duševního zdraví v jednom období, však znamenala, že zde existuje řada náročných témat pro studie, pro něž je sociologická perspektiva nepostradatelná.

Touto prací se pokouším o důkaz, že vitalita a plodnost tohoto oboru přispěje k sociologickému výzkumu duševních poruch.

3 Metodologie

3.1 Grounded theory

Výzkumná otázka a cíl mého výzkumu vyžaduje hlubší porozumění specifickému vzorku osob, čemuž vyhovuje kvalitativní výzkum. Kvalitativní výzkum je vhodný především když se snažíme porozumět a interpretovat subjektivní významy, nebo se snažíme prozkoumat složitou doposud neprozkoumanou oblast. Data získané tímto způsobem mají spíše subjektivní povahu, jsou odrazem toho, jak respondenti či aktéři výzkumu chápou, prožívají a vytvářejí sociální realitu. Osoba výzkumníka také hraje ve výzkumu specifickou roli (například při procesu interpretace) (Hendl 2005).

Kvalitativní výzkum má pochopitelně také své nevýhody, ostatně jako každá moderní vědecká metodologie. Problematický je právě onen subjektivní ráz výzkumu, kvůli kterému je někdy kvalitativní výzkum označován jako netransparentní, založený na dojmech a z těchto důvodů také relativně omezeně reprodukovatelný. Složitou roli zde hraje výzkumník, jehož individuální přístup může značně ovlivnit závěrečné výsledky výzkumu. Jednotlivé postupy v tomto výzkumu nejsou dostatečně rigidní a výzkum není dostatečně standardizován (Disman 2007). Takto často zní jakýsi diktát vědecké minulosti, jejíž tradice byla značně formována a deformována řadou externích a interních vlivů, často i politických vlivů – jako v předešlé kapitole zmíněné financování jen určitých druhů výzkumů apod. Pro porozumění problémům, které však nejsou kvantifikovatelné, které se odehrávají v lidských myslích, a podle kterých je pak lidmi měněna sociální realita, je však dle mého přesvědčení kvalitativní výzkum nejen vhodný, nýbrž nutný. Princip vědy, je neustálé obměňování již nevhodných paradigmat za vhodnější. Tedy i jiné vědecké metody, mají aktuálně své nedostatky, které budou s velkou pravděpodobností v budoucnosti obměněny.

S kvalitativním výzkumem se pojí několik základních přístupů: případová studie, etnografický přístup, fenomenologický výzkum, narativní výzkum a grounded theory (zakotvená teorie) (Hendl 2005). A právě na přístupu grounded theory je tato práce postavena. Často se ale v minulosti stávalo, že sociologové odbyli vysvětlení postupu svého výzkumu pouze větou „bylo využito postupu zakotvené teorie“. K tomu v mé práci

nedochází. V této kapitole hodlám podrobně rozvést jednotlivé kroky, které jsem při svém výzkumu podnikl.

Hlavním důvodem pro volbu grounded theory bylo, že se jedná o metodu vhodnou pro výzkum lidských motivací, a právě motivace pro specifickou činnost (hraní videoher) jsou jednou z klíčových otázek, na které jsem se snažil najít odpověď. Tedy jaké jsou motivace lidí pro to, hrát videohry a zdali je možné, že hrají videohry, aby si nějakým specifickým způsobem pomohli od negativních emocí, popřípadě od symptomů deprese.

3.2 Prvky Grounded theory

Třemi základními prvky grounded theory jsou koncepty, kategorie a tvrzení. Koncepty jsou základní jednotky analýzy, jelikož je to právě z konceptualizace dat a ne přímo z dat samotných, ze kterých je teorie utvářena. Strauss a Corbin (1999: 10-15) říkají, že teorie se nedají stavět ze samotných událostí či aktivit tak jak jsou pozorovány nebo zaznamenány; tedy z hrubých nezpracovaných dat. Události, incidenty, dění atp. jsou brány či analyzovány jako potenciální indikátory fenoménu, který jsou posléze připsány konceptuální labely. Pokud například respondent řekne výzkumníkovi „každé ráno si chvíli zahraju, než odejdu do práce. Prohlížím internet mezi hraním her, hygienou a přípravou kávy,“ tak může výzkumník tomuto jevu dát pojmový název například „ritualizace.“ Jak výzkumník nachází další události, a po komparaci s tou první se zdají, že odpovídají tomu samému jevu, pak mohou i tyto události být označeny pojmem „ritualizace.“ Pouze porovnáváním událostí a pojmenováváním podobných jevů stejným termínem může teoretik akumulovat základní jednotky teorie.

Druhým základním prvkem grounded theory jsou kategorie. Ty jsou definovány Straussem a Corbinovou jako vyšší úrovně. Jsou abstraktnější než koncepty, které reprezentují. Vytvářejí se pomocí stejného analytického procesu, děláním komparací pro vyzdvihnutí podobností a odlišností, jako k tvorbě konceptů na nižší úrovni. Kategorie jsou „základním kamenem“ tvorby teorie. Poskytují prostředky, díky kterým může být teorie jednotná - integrovaná. Pomocí výše uvedeného příkladu můžeme ukázat, jak seskupování konceptů formuje kategorie. K pojmu „ritualizace“ může analytik z dat vygenerovat například koncepty „svěpomoc“, „zklidnění“ a „stabilita“. Při kódování si analytik může všimnout, že ačkoliv tyto koncepty jsou ve své formě odlišné, tak se zdají reprezentovat aktivity spojené se stejným procesem: udržení emocí pod kontrolou. Ty se pak dají seskupit pod jednu více abstraktní kategorii: například „osobní strategie ke kontrole emocí.“

Třetím základním prvkem grounded theory jsou tvrzení (propozice), která indikují generalizované vztahy mezi kategoriemi a jejich koncepty a mezi jejími diskrétními kategoriemi. Tento třetí základní prvek byl původně Straussem a Glaserem (1967) pojmenován „hypotézy“. Dnes se zdá, že termín „propozice“ je vhodnější, jelikož jak Whetten správně podotýká, propozice zahrnují konceptuální vztahy, zatímco hypotézy vyžadují měřené či měřitelné vztahy (Whetten in Pandit 1996). Jelikož grounded theory produkuje konceptuální a nikoli měřené vztahy, tak se dnes obecně preferuje termín propozice/tvrzení.

Tvorba a rozvíjení konceptů, kategorií a propozic je interaktivní proces. Grounded theory není tvořena *a priori* a následně pak testována. Je spíše *induktivně* odvozena ze studie jevů, které představuje. Tzn. objevována, rozvíjena a provizorně verifikována skrze systematický sběr dat a jejich analýzu, vztahující se k danému fenoménu. Tudíž sběr dat, analýza a teorie by měli stát v *recipročním* vztahu mezi sebou. Výzkumník nezačíná s teorií, kterou se pak pokouší dokázat. Spíše začne s určitou oblastí studie, a co je pro tuto oblast relevantní, tomu je umožněno „vyjít na povrch“. (Strauss, Corbin. 1999: 18-19).

3.2.1 Proces stavby Grounded theory

Proces stavění grounded theory zahrnuje pět fází, které nemusí jít striktně po sobě vždy ve stejném pořadí. Jedná se o design výzkumu, sběr dat, uspořádání dat (data ordering), analýza dat a komparace literatury. Během těchto fází dochází ještě k devíti procedurám či krokům. Tyto fáze a kroky jsou hodnoceny čtyřmi kritérii kvality výzkumu: validita konstrukce, interní validita, externí validita a reliabilita. Zkráceně: validita konstrukce je posilována stanovením jasně specifikovaných operacionalizovaných procedur. Interní validita se posiluje stanovením kauzálních vztahů, kde se ukazuje jak jisté podmínky či situace vedou k jiným situacím, na rozdíl od falešných vztahů. V tomto smyslu interní validita adresuje kredibilitu či „pravdivostní hodnotu“ objevů studie. Externí validita vyžaduje stanovení domény/oblasti, ke které může být studie vztažena a generalizována. V grounded theory se toto vztažení uskutečňuje vůči analytické generalizaci, nikoli statistické. A vyžaduje generalizaci určitého souboru objevů či poznatků vůči nějaké širší teorii, nikoli vůči širší populaci. A konečně reliabilita vyžaduje demonstraci toho, že operacionalizace studie – jako například procedura sběru dat – se dá reprodukovat s obdobnými výsledky.

Tabulka č. 1 poskytuje přehled těchto fází, kroků a testů, a předkládá šablonu pro následnou diskuzi, která se přesouvá od normativní či nařizující zprávy doporučených aktivit, k deskriptivní zprávě o tom, jak byly tyto předpisy aplikovány v této studii.

Tabulka 1 – proces stavby grounded theory

Fáze	Činnost	Zdůvodnění
Fáze designu výzkumu		
Krok 1: Průzkum odborné literatury	Definování výzkumné otázky Definování a priori konstrukcí	Usměrňuje výzkum Omezení irelevantních variací a zlepšuje externí validitu
Krok 2: výběr vzorků	Teoretické, nikoli náhodné vzorkování	Zaměřuje výzkum na teoreticky užitečné případy (takové, které testují či rozvíjejí teorii)
Fáze sběru dat		
Krok 3: vytvoření rigorózního protokolu sběru dat	Vytvoření databáze vzorků Uplatnění více metod sběru dat	Zvyšuje reliabilitu. Zvyšuje validitu konstrukce Posiluje ukotvení teorie díky triangulaci důkazů. Posiluje interní validitu
Krok 4: Vstup do terénu	Kvalitativní a kvantitativní data Překrývání sběru dat s analýzou Flexibilní a oportunistické metody sběru dat	Synergistický pohled na důkazy Urychluje analýzu a odkrývá užitečné možnosti úpravy sběru dat Umožňuje výzkumníkovi využít „vynořujících“ se témat a unikátních vlastností případů
Fáze uspořádání dat		
Krok 5: uspořádání dat	Chronologické řazení událostí	Napomáhá snazší analýze dat. Umožňuje examinaci procesů.

<p>Fáze analýzy dat</p> <p>Krok 6: Analýza dat vztahujících se prvnímu případu</p>	<p>Otevřené kódování</p> <p>Axiální kódování</p> <p>Selektivní kódování</p>	<p>Tvorba konceptů, kategorií a vlastností</p> <p>Tvorba konexí mezi kategoriemi a jejich sub-kategoriemi</p> <p>Integrace kategorií k tvorbě teoretického rámce</p> <p>Všechny druhy kódování posilují interní validitu</p>
<p>Krok 7: Teoretické vzorkování</p> <p>Krok 8: Blížení se k uzavření</p>	<p>Literární a teoretická replikace napříč případy (zpět ke kroku č. 2, dokud nenastane teoretická saturace)</p> <p>Teoretická saturace – pokud je možná</p>	<p>Potvrzuje, rozvíjí a zostřuje teoretický rámec</p> <p>Ukončuje proces, pokud již nedochází k rozvoji</p>
<p>Fáze porovnání literatury</p> <p>Krok 9: komparace vznikající teorie s existující literaturou</p>	<p>Porovnání s rozporujícími rámci</p> <p>Porovnání s obdobnými rámci</p>	<p>Zlepšuje definice konstruktů a tím i interní validitu</p> <p>Zlepšuje externí validitu etablováním oblasti, ke které se objevy studie vztahují</p>

3.2.2 Fáze designu výzkumu

Design výzkumu je podle Easterby-Smitha a kol. (1990: 21) definován, jako celková konfigurace částí výzkumu: jaký druh důkazů pochází odkud, a jak jsou takovéto důkazy interpretovány, aby poskytovaly vhodné odpovědi na základní výzkumné otázky.

Dává to smysl samo o sobě, že prvním krokem je definice základních výzkumných otázek. Tyto by měly být definovány dostatečně úzce, aby byl výzkum soustředěný, ale zároveň aby umožňovaly dostatečnou flexibilitu a serendipitu. Dobrým zdrojem výzkumných otázek v grounded theory je „technická“ či odborná literatura. Zprávy

z výzkumů, studií, teoretické a filozofické spisy, charakteristické profesionálním a disciplinárním psaním, o nějaké obecné oblasti problému. (Strauss, Corbin 1999: 36-37).

Výzkumnými otázkami mé práce byli: A) Zdali je možné, že někteří lidé hrají videohry pro, aby si nějakým způsobem pomohli od pocitů deprese. B) Zdali v tomto vztahu hraje nějakou roli videoherní žánr.

Jakmile jsou výzkumné otázky vytvořeny a výzkum je vhodně soustředěn, je dalším aspektem designu výzkumu a druhým krokem, výběr prvního případu. Případy (hlavní jednotka dat výzkumu) by měly být vybrány podle principu teoretického vzorkování: proces sběru dat ke tvorbě teorie, kde je analytik zároveň sbírá, kóduje a analyzuje data, a rozhoduje se jaká data sbírat nadále a kde je hledat, aby vytvořil teorii, která se „vynořuje“ (Glaser, Strauss 2008: 45).

Tudíž oproti kvantitativním výzkumům, není teoretické vzorkování plně naplánované před začátkem studie pomocí grounded theory. Specifické rozhodování o vzorkování se vyvíjí během výzkumného procesu.

Během prvního sběru dat, kdy se vynořují hlavní kategorie, je potřeba udělat „hloubkové“ pokrytí všech dat. Následně vyžaduje teoretické vzorkování pouze takový sběr dat pro kategorie, které rozvíjejí vlastnosti a propozice. Kritériem pro posouzení kdy přestat s teoretickým vzorkováním je teoretická saturace dané kategorie popřípadě teorie.

Všechny kategorie však nejsou rovnocenně relevantní. Od toho se také odvíjí různá hloubka zkoumání mezi kategoriemi. Takovým obecným pravidlem je, že centrální kategorie, ty, které mají nejvyšší vysvětlující hodnotu, by měly být saturovány kompletně, pokud je to možné. Teorie je saturována tehdy, když je stabilní vůči novým datům a když je bohatá na detaily.

Literatura (především a nejvhodněji ta odborná) se dá v grounded theory využít jako sekundární zdroj dat. Výzkumné publikace často zahrnují citovaný materiál z rozhovorů a terénní poznámky, a tyto citace se dají použít také jako sekundární zdroj dat pro vlastní účely. Publikace také mohou zahrnovat deskriptivní materiály popisující události, akce, prostředí, aktéry a jejich perspektivy, které se dají použít jako data, využitím výše uvedených metod.

Ukotvená analýza úvodní odborné literatury na téma sociologie videoher a sociologie mentálních poruch, vedla k tvorbě úvodního teoretického rámce hraní videoher

a deprese. Následoval rozbor dalších studií na dané téma pro účely testování teoretického rozšíření tohoto rámce. Pro připomenutí, podle principů teoretického smplování, každý další případ by měl sloužit *specifickému* účelu uvnitř celkového rozsahu průzkumu. Podle Yina (Yin in Pandit 1996) se dají identifikovat tři možnosti:

- a) Výběr případu pro naplnění teoretických kategorií, pro *rozšíření* vznikající teorie; a/nebo
- b) Výběr případu pro *replikaci* předešlého případu(ů) k *testování* vznikající teorie; nebo
- c) Výběr případu, který je polárním protikladem, pro *rozšíření* vznikající teorie.

Logicky to znamená, že každý další případ musí být vybrán s pečlivostí, aby produkoval obdobné výsledky (literární replikace - a) + b)) nebo produkoval protikladné výsledky ale pro předvídatelné důvody (teoretická replikace – c)).

Proto jsem vybral k popsání studie a práce uvedené v teoretické části. Pro účely literární replikace, tzn. pro doplnění teoretických kategorií a pro testování vznikající teorie. Po rozboru těchto studií jsem začal se sběrem rozhovorů.

3.2.3 Fáze sběru dat

Přístup grounded theory zastává využití více zdrojů dat, které se sbíhají kolem stejného fenoménu. Glaser a Strauss (1999: 65) poznamenávají, že při teoretickém smplování žádný jeden druh dat na kategorii ani technika pro sběr dat není nezbytně vhodná. Různé druhy dat dávají analytikovi různé úhly pohledu či výhodnou pozici, ze které porozumí kategorii a ze které vyvine její vlastnosti. Zatímco výzkumník může použít jednu techniku sběru dat jako primární, tak teoretické smplování pro dosažení saturace umožňuje mnohostranný průzkum, ve kterém nejsou k technikám sběru dat žádné limity.

Obdobně se vyjadřuje i Eisenhardt (1989: 538). Říká:

...výzkum případové studie může používat čistě kvalitativní data, čistě kvantitativní data, nebo obojí. Kromě toho může být kombinování typů dat značně synergické.

... case study research can involve qualitative data only, quantitative only, or both.. Moreover, the combination of data types can be highly synergistic.

Využití více zdrojů dat tedy posiluje konstrukční validitu a reliabilitu. Reliabilita je navíc posilována pomocí tvorby databáze, což je formální shromáždění důkazů, o kterém

se Yin (Yin in Pandit 1996) vyjadřuje tak, že každý projekt případové studie by měl usilovat o vytvoření formální, dosažitelné databáze, aby bylo v principu možné, že ostatní výzkumníci mohou tyto důkazy sami přímo prozkoumat a aby nebyli limitováni pouze na psanou zprávu z výzkumu. V tomto smyslu tedy databáze zvýší výrazně reliabilitu celé případové studie.

Pro shrnutí třetím krokem je vytvoření rigorózního protokolu sběru dat, využití více metod sběru dat a systematické zřízení případové databáze.

Hlavním zdrojem dat pro tuto studii jsou rozhovory s hráči videoher z komunity *Gamers Fighting Depression* (celkem 8 rozhovorů) pomocí programu Skype – tedy využitím internet review a face to face rozhovory s českými hráči videoher (celkem 3 rozhovory). Tyto rozhovory jsem analyzoval v programu ATLAS.ti.

Rozhovory přes Skype probíhaly v anglickém jazyce. Jednalo se o lidi z různých částí světa (např. Kanada, Nizozemí, USA). Pohlaví jsou zastoupena: dvě ženy, devět mužů.

Čtvrtým krokem tedy bylo zajistit, že data jsou sbírána zároveň a že udržují patřičnou míru flexibility. Tento přesah umožňuje dělat úpravy procesu sběru dat ve světle vznikajících zjištění. Eisenhardt popisuje tuto flexibilitu jako „řízený oportunistus“ (Eisenhardt in Pandit 1996: 8).

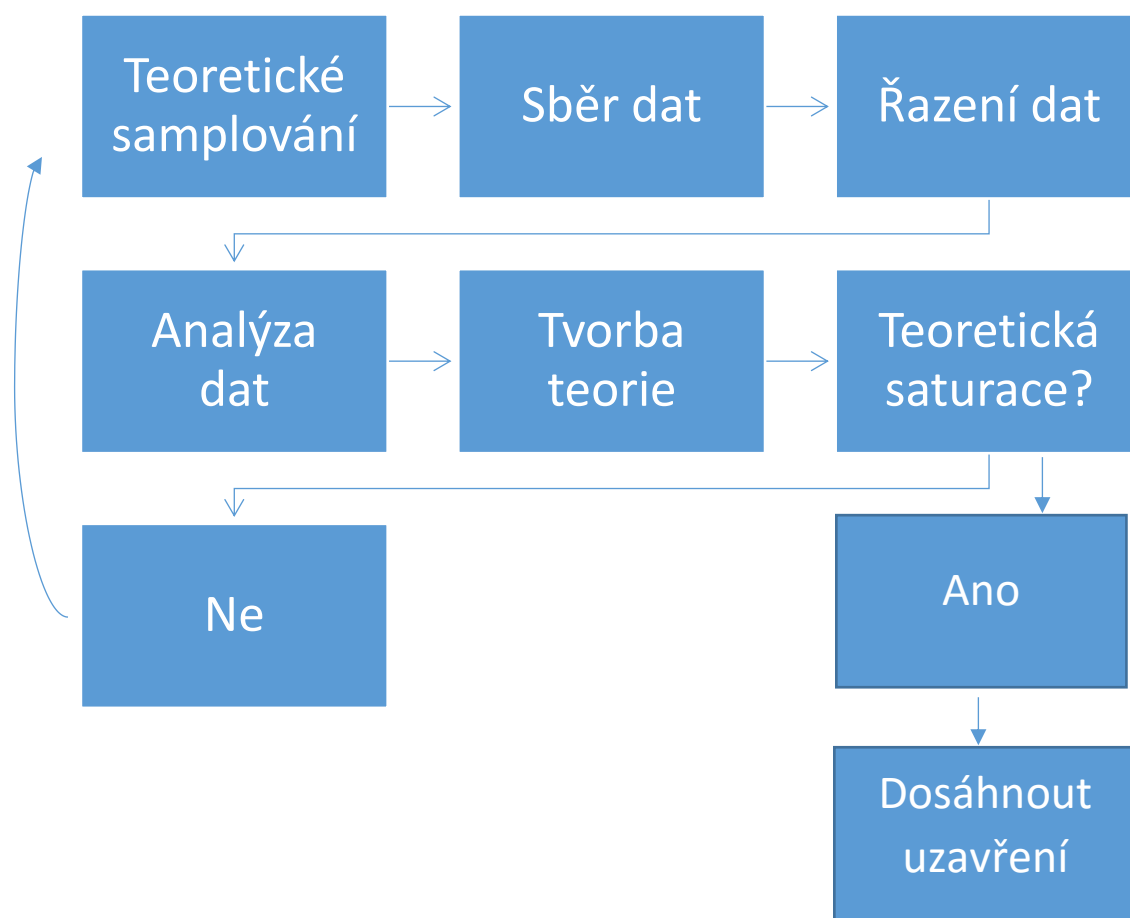
3.2.4 Fáze řazení dat

Pátým krokem je seřadit data. Je vhodné seřadit empirická data chronologicky, což umožňuje analytikovi determinovat kauzální události v průběhu času, jelikož základní sekvence příčiny a jejího následku se nedá časově obrátit. Na rozdíl od obecnějších přístupů k časovým řadám, je u chronologie pravděpodobnější, že pokryje více různých typů proměnných a nebude limitována na jednu nezávislou nebo závislou proměnnou.

3.2.5 Fáze analýzy dat

Jakmile máme data seřazena, následuje šestý krok – analýza dat. Analýza dat je ústřední činností pro výzkum využívající grounded theory. Pro studii jako celek, je sběr dat, řazení dat a analýza dat ve vzájemném vztahu, jak je vidět v následujícím schématu.

Schéma 1: Proces sběru, řazení a analýzy dat pro tvorbu grounded theory



V tomto rámci zahrnuje analýza dat každého případu tvorbu konceptů pomocí procesu *kódování*, který představuje druhy operací, během kterých jsou data rozebrána, konceptualizována a opět poskládána dohromady novými způsoby. Jedná se o ústřední proces, kterým jsou teorie tvořeny z dat. (Strauss, Corbin 1999: 39-41).

V grounded theory se používají tři typy kódování: otevřené kódování, axiální kódování a selektivní kódování. Jsou to analytické typy a nemusí jít vždy rigidně po sobě.

Otevřené kódování odkazuje na tu část analýzy, která se zaobírá labelováním a kategorizací jevů, podle toho co ukazují data. Výsledkem labelování a kategorizace jsou koncepty – základní stavební jednotky v konstrukci grounded theory.

Otevřené kódování vyžaduje aplikaci toho, čemu se říká „komparativní metoda“, tj. kladení otázek a tvorba komparací. Data jsou nejprve rozložena kladením si jednoduchých otázek jako co, kde, jak, kdy, jak moc, o co tu jde apod. Následně jsou data porovnávána a

podobné incidenty jsou shromažďovány pod jednotící konceptuální label. Proces seskupování konceptů na vyšší abstraktnější úroveň se nazývá kategorizace.

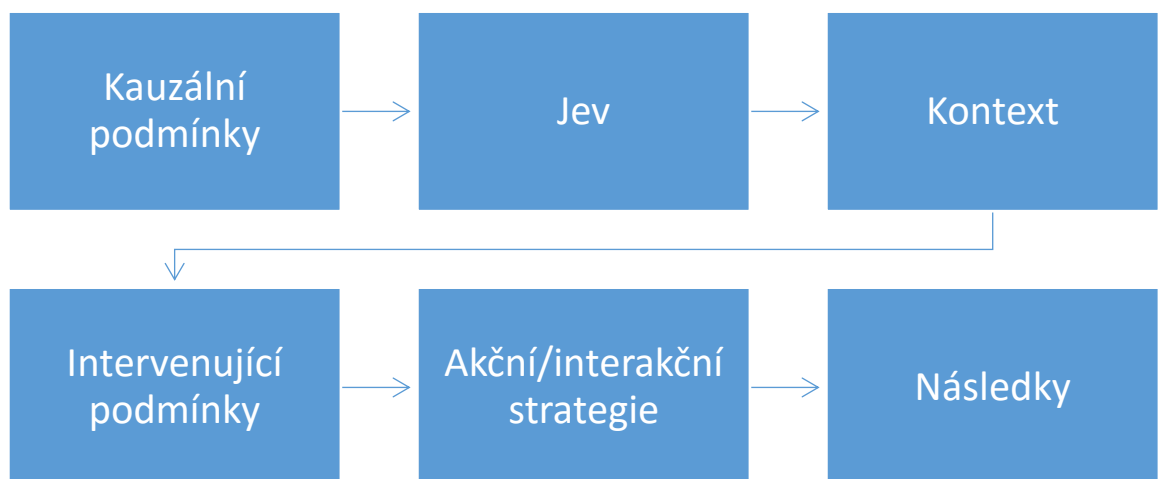
Zatímco otevřené kódování rozděluje data do konceptů a kategorií, tak axiální kódování dává data opět dohromady novým způsobem tak, že vytváří konexe mezi kategoriemi a jejich sub-kategoriemi (ne však mezi diskrétními kategoriemi, to dělá selektivní kódování). Tedy axiální kódování odkazuje na proces vytváření hlavních kategorií a jejich sub-kategorií.

Selektivní kódování zahrnuje integraci kategorií, které byly vytvořeny, aby formovaly úvodní teoretický rámec.

Nejprve se vytvoří jakási dějová či narativní linie. Tato linie je jednoduše deskriptivní narativ o centrálním jevu studie. Při analýze se tato dějová linie stává centrální kategorií. Centrální kategorie musí být jakoby v pozici slunce, stojící v uspořádaném systematickém vztahu ke svým planetám (Strauss, Corbin 1999: 91).

Vedlejší kategorie souvisejí s centrální kategorií podle paradigmatického modelu, za účelem umožnit výzkumníkovi přemýšlet systematicky o datech a jejich vztazích komplexnějším způsobem. Základní myšlenkou je navrhovat vazby, a dívat se na data a hledat v nich validaci těchto vazeb (přecházet mezi kladením si otázek, tvorbou propozicí a děláním komparací). Základní rysy tohoto modelu jsou vidět v následujícím schématu.

Schéma 2: paradigmatický model



Centrální kategorie (tj. centrální idea, událost nebo dění) je definována jako jev. Jiné kategorie jsou pak vztaheny ke své centrální kategorii na základě schématu. Kauzální podmínky jsou ty události, které vedou k rozvoji jevu. Kontext odkazuje na určitý soubor

podmínek a intervenujících podmínek, na jakýsi širší soubor podmínek, ve kterém je jev formulován. Akční/interakční strategie odkazují na akce a reakce které nastávají jako výsledek jevu, a konečně pak výsledky – jak zamýšlené tak nezamýšlené – těchto akcí a reakcí jsou nazývány následky.

Další důležitou aktivitou během procesu kódování je dělání poznámek. (Strauss, Corbin 1999: 10). Zní to z pohledu výzkumníka jako samozřejmost, ale jedná se vesměs integrální součást tvorby grounded theory. Jelikož je povaha tvorby grounded theory velmi flexibilní, tak analytik jen velmi těžko dokáže sledovat všechny kategorie, vlastnosti, hypotézy a generativní otázky, které vyvstávají během analytického procesu, a tedy musí existovat nějaký systém pro poznámky. Poznámky zde nejsou pouhými „nápady“. Jsou zapojeny do formulace a revize teorie během výzkumného procesu.

Dají se rozpoznat nejméně tři druhy poznámek: kódové poznámky, teoretické poznámky a operační poznámky. Kódové poznámky se vztahují k otevřenému kódování a zaměřují se tedy na konceptuální labelování. Teoretické poznámky se vztahují k axiálnímu a selektivnímu kódování a zaměřují se na paradigmatické vlastnosti a indikace procesů. A nakonec operační poznámky obsahují instrukce vztahující se k vývoji výzkumného designu. Software ATLAS.ti je pro tyto i další výzkumné procesy grounded theory velmi vhodným nástrojem. Hlavní výhodou využití tohoto programu je, že zjednodušuje a urychluje mechanické aspekty analýzy dat bez obětování flexibility. Osvobozuje tudíž výzkumníka, který se pak může více soustředit na kreativnější aspekty tvorby grounded theory: přemýšlení, rozhodování, interpretace apod. jsou stále prováděny výzkumníkem. Počítač nedělá konceptuální rozhodnutí, jako např. jaká slova nebo termíny jsou důležité a na které se soustředit, nebo jaký analytický krok udělat jako další. Analytické úkoly jsou stále všechny na výzkumníkovi.

V programu ATLAS.ti jsou přinejmenším dva módy analýzy dat. První je „textová úroveň“, která se soustředí na čistá data a zahrnuje aktivity jako segmentaci textu, kódování a psaní poznámek. Druhá je „konceptuální úroveň“, která se soustředí na aktivity spojené se stavbou rámce, jako vzájemné provázání kódů, konceptů a kategorií pro formování teoretické sítě. Obecně se dá tvrdit, že tyto procedury programu ATLAS.ti jsou jak efektivní, tak do značné míry založené na principech tvorby grounded theory.

Jakmile je vytvořen teoretický rámec vztahující se k prvnímu případu, tak je sedmým krokem v procesu stavby teorie testování a rozvoj tohoto rámce tím, že se vyberou

další případy na základě principů teoretického samplování, tj., s cílem rozvinout a/nebo zaostřit vznikající teorii doplněním kategorií, které mohou vyžadovat další upřesnění a/nebo rozvoj. Osmý krok, dosažení uzavření studie, se podstupuje na základě principu teoretické saturace. Tzn., když je marginální hodnota nových dat minimální.

3.2.6 Fáze komparace literatury

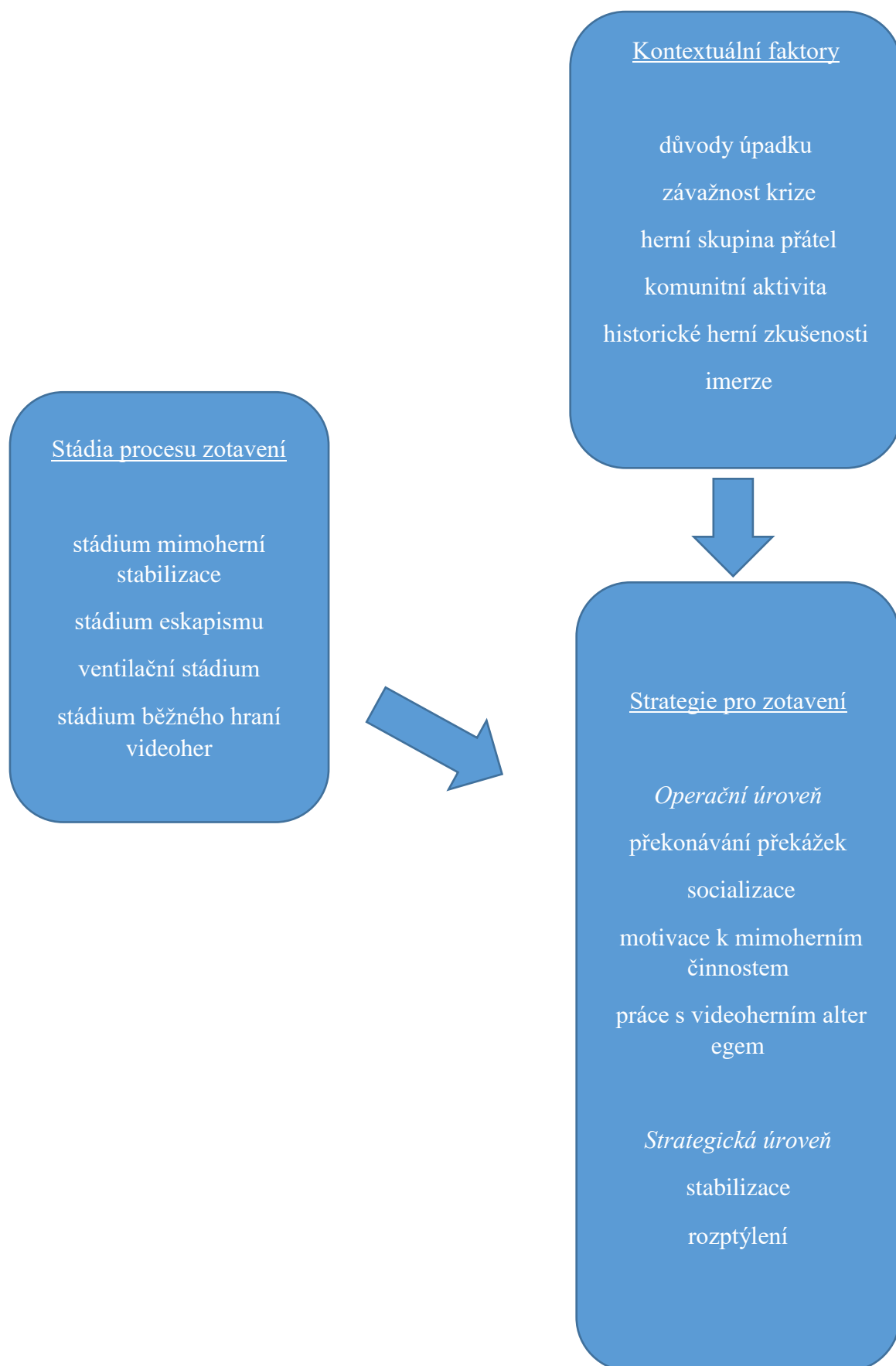
Devátým a posledním krokem je porovnat vznikající teorii s existující literaturou na dané téma a zjistit co je podobného, co jiného a proč. Eisenhardt k tomu říká, že celkově, navázání vznikající teorie na existující poznatky posiluje vnitřní validitu, zobecnitelnost, a teoretickou úroveň teorie vystavěné z případových studií, jelikož poznatky často stojí na velmi limitovaném počtu případů (Eisenhardt in Pandit 1996).

Vznikající teorii v mé práci jsem porovnal s existujícími teoriemi sociologie videoher a sociologie duševních poruch.

3.3 Přehled zakotvené teorie hraní videoher proti pocitům deprese

V průběhu procesu otevřeného a axiálního kódování v programu ATLAS.ti jsem vytvořil řadu konceptů a kategorií, které jsem nadále rozvíjel či s nimi jinak pracoval. Během selektivního kódování (integrace kategorií), jsem definoval centrální kategorii jako „*strategie pro zotavení*“. Další hlavní kategorie se vztahovaly k této kategorii. Obsah vhodné strategie pro zotavení se ukázal jako podmíněn šesti *kontextuálními* faktory: *důvody úpadku; závažnost krize; herní skupina přátel; komunitní aktivita; historické herní zkušenosti; imerze*. Obsah strategií pro zotavení jsem vhodně rozložil na akce spadající do operační úrovně (překonávání překážek, socializace, motivace k mimoherním činnostem, práce s videoherním alter egem) a akce spadající do strategické úrovně (stabilizace, rozptýlení). Dále se objevila jakási dimenze implementace, či procesu, kde úspěšné činnosti pro zotavení spadají do čtyř odlišných ale překrývajících se stádií: stádium mimoherní stabilizace, stádium eskapismu, ventilační stádium, stádium běžného hraní videoher. Následující schéma zobrazuje tento rámeček.

Schéma 3: Teoretický rámec hraní videoher pro zotavení z pocitů deprese



4 Analytická zjištění – výsledky zakotvené teorie

Zopakujme, že centrální kategorie, která prolíná většinu ostatních kategorií, je *strategie pro zotavení*. Jedná se o strategie, které hráči videoher uplatňují, když nějakým způsobem zažívají „špatné dny“. To znamená například, když podléhají pocitům deprese nebo úzkosti. Z analyzovaných rozhovorů jsem zjistil, že vyvstává jistý vzorec těchto strategií, a podléhají určitému procesu. Kontext činností v rámci těchto strategií také hraje specifickou roli a do jisté míry se odráží ve stádiích procesu strategií pro zotavení. Z těchto strategií pak vyplývá jasný cíl: cítit se lépe. Tedy je v nich zahrnuta určitá míra motivace.

4.1 Stádia procesu zotavení

Tato stádia v sobě zahrnují vzorec, jakým po sobě následují kroky strategií pro zotavení. Prvním stádiem je *stádium mimoherní stabilizace*. Jedná se o stádium, kde hráči videoher trpí natolik závažnými pocity deprese, že nejsou ze specifických důvodů schopni videohry vůbec hrát. Příkladem takového stádia je následující výňatek z rozhovorů:

...when my depression was at its worst, I didn't really game at all. Or if I did, I was just going through the motions because it's what I was supposed to do if I felt normal. Same could be said for everything else I enjoy though. Loss of interest in enjoyed activities is a big sign of depression. My loss of interest in gaming is probably one of the big clues I got that something was wrong.

Zde je patrné uvědomění momentu, kdy respondent tuší, že podléhá nějakým depresivním pocitům – tedy si myslí, že je pod vlivem deprese. S tím je spojena ztráta zájmu o aktivity včetně videoher, a dochází k zaujetí postoje vůči vlastním pocitům, pomocí kroků k mimoherní stabilizaci. V pozadí této výpovědi se ukazuje, že i v tomto moment mají respondenti tendenci zkusit videohry hrát, ale primárním motivem jsou v tomto stádiu mimoherní činnosti. Tato tendence zkusit hrát videohry „v nejhorším“ se projevila i v jiných rozhovorech, nebyla ale převládající. K tomuto momentu se ještě vyjádřím pasáží vztažení vlastní teorie k teorii sociologii videoher a sociologii duševních poruch, jelikož zde dochází k velmi zajímavému poznatku.

Příklad mimoherní stabilizace z jiného rozhovoru:

I usually don't play when I really have an extremely bad day, because I feel it becomes personal to a point where I can't let videogames take me away, so I force myself

to realize that I need to go out and do something else instead of hiding behind a videogame...

Opět, zřetelný moment nevůle k hraní videoher v tomto stádiu, a podstupování jakéhosi uvědomění, že „není něco v pořádku“. Opět je ale vidět, že motiv hraní videoher není úplně vypuštěn ani v tomto stádiu ale je zastíněn mimoherními činnostmi.

V tomto stádiu mají respondenti tendenci vyhledávat pomoc například v herních nebo jiných komunitách, například v komunitě *Gamers Fighting Depression*¹, mezi přáteli, rodinou, popřípadě terapeutem. Hrají tedy roli i *kontextuální faktory*, jako jsou *důvody úpadku* do těchto negativních pocitů, zdali má respondent k dispozici nějakou *skupinu přátel*, se kterými může sdílet nějakou zkušenost, často týkající se právě videoher. To vše je součástí centrální kategorie, která v sobě zahrnuje podkategorii *socializace*. Ukázalo se tedy, že značnou úlohu hraje určitá forma *komunitní aktivity*, příkladem je následující výňatek z rozhovoru:

...by giving any advice I can does help me ease my mind since it feels that the weight on my shoulders is slightly lifted for each advice I'm able to give. And that's pretty much why I started browsing GFD (komunita Gamers Fighting Depression), to help who I can, any way I can even if just a little because, to an extent of my personal experience, I can understand what some people are going through.

Významné jsou také jakési *historické herní zkušenosti*, tedy zdali respondent hraje videohry už dlouhodobě, a mají pro něj/ni jistý význam, který není pouze krátkodobého zábavného rázu (jako například puštění si videohry na mobilním zařízení v metru apod.). Historické herní zkušenosti jsou tedy významné pro to, že respondent má vytvořené určité prostředí týkající se hraní videoher, ke kterému se může nějakým způsobem vracet. Které pro něj/ni představuje stabilní prostředí, kam má pocit, že nějakým způsobem patří.

Dalším, tentokrát poměrně složitějším pro definování, ale také velmi výrazným kontextuálním faktorem, je *imerze*. Jedná se o pocit hráče/hráčky propojení s videohrou, lidovou češtinou to někteří nazývají „zažrání do hry“. Je to moment, kdy jsou myšlenky hráče/hráčky téměř celkově směřovány na hru. A dochází k mnoha jevům. Brenda Laurelová se o imerzi zmiňuje v tomto smyslu v jedné z prvních knih o počítačových hrách vůbec: „Těsný vztah mezi vizuálními, kinestetickými a zvukovými modalitami je klíčem

¹ Odkaz na komunitu ve zdrojích

k pocitu imerze, který vytváří mnoho počítačových her, simulací a systémů virtuální reality“ (Laurel, 1993, s. 161). Další známou definicí imerze je definice od Janet Murray z její knihy *Hamlet od the Holodeck*: „Zážitek, kdy jsme přeneseni do propracovaně simulovaného místa, je sám o sobě potěšující, nehledě na jeho fantazijní obsah. Takovému zážitku říkáme imerze. Imerze, ponoření, je metaforický termín odvozený z fyzického zážitku ponoření se pod vodu. U psychologicky imerzivní zkušenosti hledáme stejný pocit, jako když se potopíme do oceánu anebo jaký máme z plavání v bazénu: pocit, že jsme obklopeni zcela odlišnou realitou, která pohlcuje veškerou naši pozornost“ (Murray, 1997, s. 98-99).

Je zřejmé, že se tedy jedná o poměrně těžce empiricky uchopitelný jev, jelikož se jedná o pocit. Nicméně pro lidi je tento pocit velmi dobře známý, a především pak pro hráče videoher. Tento pocit je v mé teorii významný především pro to, že se sřejmě pojí se *stádiem eskapismu*. Stádium eskapismu je dalším krokem strategií pro zotavení, jelikož v tomto momentě, a při zažívání imerze z hraní nějaké oblíbené videohry, dochází k postupnému zlepšování nálad. Respondenti jsou si však často vědomi, že do tohoto pocitu záměrně unikají právě pro to, že chtějí dosáhnout pocitu imerze. Důkazem toho jsou následující výňatky z rozhovorů:

Immersing myself in both these games puts my mind in a very pleasant state, they're part of the very few things I can imagine myself doing nearly total focus, just because they fit what I like so perfectly. Interacting with any sort of information about them is like recharging my positive-vibe batteries a little.

Yes, I always notice a dramatic change in my mood whenever I play video games, at least, that's what it seems like. As I've mentioned before, video games is a huge distraction from what usually reminds me of why I feel so depressed, the failures in my life, and other negative thoughts that I might have. When I play games, my attention is solely focused on that game and doing well.

Se stádiem eskapismu se velmi úzce pojí *stádium ventilační*. Je možné, že se pojí dokonce tak úzce, až se překrývají. Nedomnívám se však, že by zcela splývaly v jedno. Ve ventilačním stádiu totiž už nedochází u respondentů k hraní videoher pro to, aby unikli naprosto od reality a dostal se jim pocit imerze s videohrou. Ve stádiu ventilačním, hráči/hráčky mají spíše tendenci *vracet* se ke hrám, jako „ventilu“. Jako „rychlé dávky“ zábavy. Mají tendenci hrát hry, které nejsou až tolik pohlcující svým komplexním dějem

apod. Hrají často hry, které jen na krátkou dobu mají více zábavný charakter, než imerzní. Příkladem takového ventilování jsou následující výňatky z rozhovorů:

Of course, it's entirely possible that if I had a stressful day at work or something, I might want to play games as sort of a way to unwind...

...I don't think about my bills, social life, or anything else. I concentrate on how to stay alive or how I'm going to get my next objective complete...

Posledním stádiem strategie pro zotavení je *stádium běžného hraní videoher*. Jak název napovídá, jedná se o moment, když už došlo k výraznému zlepšení nálad a emočního stavu a z videoher se stává opět běžný zdroj zábavy. Příkladem tohoto stádia jsou následující výňatky z rozhovorů:

...it varies quite a bit, I'd say maybe 60-90min a day. Many days, not at all. Sometimes 4-5hrs at a time. On an average work day, I might get an hour between all the rest of life's chores.

I've enjoyed them as long as I can remember. What was another toy in the pile as a kid became a toy that was adaptable to an older age demographic. Not to say I only play adult games, because I do play things appropriate for younger ages too, but it's just been a hobby I haven't grown out of. I'd say the draw to them is just that it's fun. Like any other hobby.

I'd say the frequency I play games mostly depends on what else I have going on. For instance, I play games less in the summer because I play softball anywhere from 2-4 nights a week.

Zde je vidět, jak již hraní videoher není přikládán tak velký význam, v momentě kdy respondent není pod vlivem depresivních či úzkostlivých pocitů.

4.2 Strategie pro zotavení

Jak již bylo řečeno, tak kategorie *strategie pro zotavení* je v mé teorii kategorií centrální. Pod jejím vlivem jsou ostatní hlavní kategorie a jsou do ní zapojeny i kontextuální faktory. V předešlé části, ve které jsem předkládal v jakých procesech jsou strategie pro zotavení podstupovány, jsem již poměrně výrazně naznačil, co strategie pro zotavení zahrnují. Budu se však ještě specificky věnovat této centrální kategorii, aby bylo zřejmé, jak tato kategorie funguje.

Centrální kategorii strategie pro zotavení jsem rozdělil do dvou segmentů, reflektujících časovou složku akcí konaných pro dosažení posledního procesního stádia (stádia běžného hraní videoher). Oba segmenty jsou však opět velmi úzce propojeny. Jeden segment není podstoupen či dokončen bez toho, aby druhý nebyl také již v průběhu. První segment, *operační úroveň*, v sobě zahrnuje činnosti, které mají ve své podstatě spíše okamžitou či jednorázovou povahu. *Socializace*, jak již bylo naznačeno, zahrnuje takové činnosti, při kterých hráč/hráčka videoher nějakým způsobem sdílí určitou zkušenost, většinou to bývá zkušenost herní a zkušenost s vlastními pocity, náladami apod. Tato podkategorie je velmi úzce propojena také s ostatními kategoriemi. Proto bylo pro mne velmi složité pod tuto kategorii nezahrnout ostatní menší kategorie, na příkladu z rozhovoru chci ale demonstrovat, proč jsem se nakonec rozhodl kategorii oddělit například od její velmi spřízněné kategorie *motivace k mimoherním činnostem*.

I do enjoy discussing single player games with other people who are playing the same game. Like any other hobby, it's a shared experience then, much like following the same sports team. You compare experience with bosses, puzzles, graphics, story, etc.

Cooperative games also allow me to socialize constructively with the few friends I do have without having to leave the confines of my apartment, which again is difficult for me due to my health.

I literally have countless most pleasant memories related to videogames. Most of them are with friends I got to know online and the ones I made offline.

This group of amazing friends and Tales fans, often jokingly called the core european fans of the franchise, has changed my life for the better. For the first time in years I felt loved by people. And even though i've had a massive fall-back into my depression just a couple of weeks ago, I know they're there for me now and that they'll be there to catch me...

...for me, games have been way more than just something to escape in and forget everything. Games have opened the way to meet people that help me stay positive and talk to me when needed to.

Podkategorie *motivace k mimoherním činnostem* se vztahuje k jevu, kdy hraní videoher motivuje respondenty k jiným činnostem. Jedná se o velmi sebevysvětlující pojem či kategorii, a z následujících příkladů je velmi patrný:

Being 16 years old and working overtime at my job at a pizza shop to earn enough money to buy my own PS2. In college, many nights a study group working on an assignment wrapped up with playing retro video games and drinking beer.

I would always feel encouraged to study and look up these new words in a dictionary to find out what they meant. I still use these words to this day in my vocabulary and I feel that I can better articulate my emotions when I need to.

I've learned about sports just by playing sports games too, and, just by playing these sports games, I've actually wanted to partake in the same sports in real life, like volleyball, tennis and basketball. Because I knew of the rules beforehand from playing the games, I almost felt like I had an edge, or I felt more respected by my peers because I've learned and memorized different strategies.

Jedná se tedy o vesměs zjevný moment, který nastává v prostředí mimo videoher, ale je svým způsobem ve hraní videoher ukotveno. Tento moment je také velmi napojen na sociologii videoher, kde se pojednává o tématicke hrdinství. Kdy hráči videoher přebírají určité vzorce chování, které považují za žádoucí, či jinak společensky chvályhodné a pokouší se je reprodukovat, nebo jsou jimi nějak ovlivněni (Dewar 2012). Podobný moment jsem také vysledoval v další podkategorii, *práce s videoherním alter egem*. Tato kategorie zahrnuje činnosti hráčů především v takzvaných Role Playing Games (RPG), jejichž podstatou je tvorba do jisté míry „vlastního“ herního avatara, jehož prostřednictvím pak ve hře konají, činí rozhodnutí či jinak ovlivňují dění hry. V této podkategorii, která přímo spadá pod centrální kategorii, se velmi úzce pojí právě takové jednání ve hře, díky jemuž hráč/hráčka dostává jakéhosi pocitu „prokázání se“ a překonávání překážek. Velmi to souvisí s hrami, které umožňují „měření sil“ s jinými hráči, kteří si také vytvořili své avatary. Tedy tzv. Player versus Player (PvP). „Překonávání překážek“ pak více než s PvP souvisí s tím, kdy může hráč/hráčka prostřednictvím svého avatara téměř až doslova „pokořit“ nějakou obtížnou hru. Jedná se především o RPG hry, které mají „temnější“ tematiku, a jsou považovány komunitou za obtížné. Překonávání překážek v takovýchto hrách se zdá, že má na hráče/hráčky významný vliv a v následujících ukázkách z rozhovorů to chci demonstrovat:

The game was hard, but never unfair to you and a lot of the themes of isolation and loneliness which to some people i should imagine is terrifying and that was pretty heavily symbolised with a lot of NPCs I guess i sort of embraced that as an aspect of the game and

powered through, defeating bosses, exploring all areas, finding different weapons and armour, replaying the game in different ways to improve my skill, all the while making time for PvP just to test my skill against other players and developing different builds for the sole purpose of fighting other players.

It was competitive and social. I played with a team for a while and we would constantly be trying to get better or how bad could be annihilate the competition. I wanted all my ratios to be as best as I could get them. Always having someone new to play against was always a new challenge with new situations that I could learn and improve on.

Strategická úroveň centrální kategorie strategií pro zotavení je poněkud abstraktnější, jelikož se jedná o dlouhodobé opakované činnosti, podstupované za účelem zlepšení nálad a emočního stavu. Strategické podúrovně v sobě v podstatě zahrnují všechny činnosti, které mají dosáhnout *stability* emočního stavu a *rozptýlení* negativních nálad a dosáhnout tak posledního stádia procesu zotavení: běžného hraní videoher. Následující ukázky z rozhovorů nastiňují dlouhodobost strategické úrovně, a co v mé teorii zhruba znamená:

When my mood is very bad I cannot bring myself to play at all. Life feels too "serious" to be playing games, instead I piss it away pacing in circles and crying uncontrollably, or crying in bed. I cannot shift my mental focus away from my own misery enough to care even slightly about playing a video game, or reading a book, or watching a movie. Of the three I'm still more likely to play a game though, as it provides instant gratification and low time investment. The less depressed I feel the more likely I am to play games.

It's always been my video game of choice whenever I get sick. I'm not sure why though, but it's quite calming, relaxing and it brings me a lot of relief and ease when I'm ill.

V jistém smyslu tedy strategická úroveň zahrnuje většinu podúrovní, a představuje tak v teorii rámec, který prostupuje různými částmi a úrovněmi teorie různou měrou. Centrálním motivem této úrovně však vždy zůstávají určité mentálně stabilizační tendence spojené s hraním videoher na individuální a kolektivní úrovni a s tím propojené tendence dosáhnout rozptýlení – tedy zabavením se hraním videoher.

5 Diskuze

V této části diskutuji výsledky analýzy s vymezením a koncepty, které jsem představil v teoretické části. Jde tedy o vztažení vlastní teorie k teoriím již existujícím a o demonstraci stability vzniklého teoretického rámce. Jen krátce shrňme, že jsem v analytické části představil centrální kategorii teoretického rámce, kterou reprezentuje strategie pro zotavení, které mají specifické procesy a jsou ovlivňovány kontextuálními faktory.

Strategie pro zotavení v mém pojetí reprezentují soubor činností spojených s hraním videoher, které mají vést k finálnímu procesnímu stádiu, kdy dojde ke zlepšení nálad a emočního stavu a hraní videoher začne být připisován vědomě i nevědomě jiný význam, než v předešlém procesním stádiu.

V první kapitole této práce jsem představil stávající koncepty a teoretické rámce, jejichž pomocí společenští vědci nahlíží na videohry a jejich hraní a jakou pozici mají v každodenním životě. Crawford (2009) a jiní přesvědčivě uvádějí, že hraní videoher se odehrává ve specifickém prostoru, který má tendenci prosakovat do dalších oblastí každodenního života. Tento jev však zkoumali již myslitelé a vědci jako Huizinga (1955), Caillois (1962) nebo Goffman (1961). Autoři se však dnes (i v minulosti) nemohou na toto téma úplně shodnout. Někteří tvrdí, že hraní videoher je velmi izolovaným jevem, odehrávajícím se především (a někdy i pouze) v prostředí hry, kde existují specifická pravidla a normy. Jiní však tvrdí opak, sice že hraní videoher není vůbec tak izolovaným jevem jak se ti druzí domnívají a že rámec hraní videoher je propojen – v některých aspektech i velmi úzce – s jinými rámci či aspekty každodenního života.

Výsledky mého výzkumu a mých analýz podporují stanovisko těch, kteří zastávají propojenost hraní videoher s aspekty každodenního života. Dokazuje to povaha centrální kategorie mé teorie a s ní související ostatní hlavní kategorie a jejich subkategorie. Hrát videohry pro mnohé lidi pravděpodobně někdy znamená mnohem více než jen krátkodobou zábavu. Existují tací, kteří určitým způsobem využívají hraní videoher, aby něco získali pro fungování v reálném světě, tedy i mimo prostředí videoher. Někteří hrají videohry pro to, že jim poskytují stabilní prostředí v jejich jinak nestabilním každodenním životě. Tedy vyhledávají videohry, aby dosáhli určitého pocitu restabilizace, aby mohli dále fungovat v reálném životě. Otázkou je, co by někteří takto nestabilní lidé dělali jiného, kdyby neměli k dispozici prostředí videoher. Je možné, že by se uchylovali k nějakému deviantnímu

chování, či sebepoškození například v případě těch, kteří mohou být pod vlivem silných depresivních pocitů? Je možné, že by si našli jinou aktivitu? Ze svých analýz jsem zjistil, že pro některé lidi, především pro ty, se zdravotními problémy, které omezují jejich pohybové možnosti, je hraní videoher prakticky nenahraditelné, jelikož jim poskytuje takové prostředí, zábavu a rozptýlení, které v reálném životě nemají možnost získat, jelikož jim to zdravotní stav neumožňuje. Hraní videoher se tedy stává významnou součástí každodenního života, jen obtížně nahraditelnou.

Na to navazuje problematika stigmatizace, jak určité stigma spojené s hraním videoher ve velké míře, tak stigma doprovázející zdravotní a duševní problémy již od dob zaznamenané historie. Na lidi trpícími duševními poruchami se společnost vždy „dívala jinak“. Ukázalo se však, že dnes je možné určité duševní poruchy za jistých okolností léčit nebo jim předcházet právě pomocí hraní videoher. K čemu ale dochází, začne-li například člověk trpící depresí hrát výrazným způsobem videohry? Jak na to společnost reaguje?

Mé analýzy mě dovedly k závěru, že se takovýto lidé mají tendenci socializovat se v určitých komunitách s ostatními hráči a dokonce i vytváří specifické komunity pro hráče a hráčky trpícími pocity deprese či úzkosti. Když se použije na oba jevy – hraní videoher a deprese – širší úhel pohledu, tak se v podstatě není čemu divit. Jak hraní videoher, tak deprese jsou ve společnosti extrémně rozšířené jevy a tedy pravděpodobnost toho, že hráč/hráčka začne podléhat pocitům deprese, je signifikantní. Problematiku duševních onemocnění ve společnosti řešil už například Durkheim (1897) a sociologie se tímto jevem zabývá dodnes. Podle dosavadních trendů se jím bude zabývat spíše čím dál tím více, jelikož podle statistik World Health Organization se klinická deprese a úzkost moderními společnostmi rychle šíří.

Tento druh socializace a komunitní aktivita má pro tyto lidi značný „terapeutický“ význam. Jedná se o činnosti, které doprovázejí proces zotavení, tedy jde o činnosti týkající se mé centrální kategorie. K tomuto terapeutickému účinku hraní videoher a činností, které je doprovázejí, jsem v teoretické části této práce uvedl vybrané studie, které zkoumají právě onen terapeutický potenciál videoher. Závěrem těchto studií, provedených psychologickými a psychiatrickými odborníky bylo, že videoherní intervence proti depresi je pro určité lidi přinejmenším stejně účinná jako běžná terapie. Toto je ale moment, kdy se poznatky z mého výzkumu trochu liší. Liší se především v momentě, kdy respondent vypovídá, že zažívá nejtěžší depresivní stavy – jinými slovy při velmi těžké depresi. Můj výzkum ukazuje, že jistá tendence hrát videohry zde je, avšak velmi nízká. To si vysvětlují

především tím, že ve studiích uvedených v teoretické části šlo o kontrolované experimenty, kdy participanti věděli, že jsou součástí *terapeutického* experimentu, kdy jim bylo určitými zdravotnickými autoritami řečeno, že mají hrát videohry a mají sledovat, zdali jim bude lépe. Tento fakt musí zaručeně ovlivnit motivace pro to, hrát videohry a také ovlivnit výstupy a vliv z jejich hraní. Oproti tomu moji respondenti vypovídají, že v „tom nejhorším“ spíše nemají sílu na to videohry hrát. Žádná lékařská autorita jim neřekla, aby hráli videohry a tedy jejich motivace pro hraní videoher je poněkud odlišná. Ke změně dochází však v momentě, kdy dojde k již k marginálnímu zlepšení nálad a emocí respondentů. V momentě kdy vypovídají, že se jejich stav o něco zlepšil, je hraní videoher jednou z prvních věcí, kterou dělají. Dochází tak ke strategickému procesu zlepšování nálad a emocí, ve kterém hraní videoher hraje významnou roli.

Častým neinformovaným argumentem proti tendencím hrát videohry bývá, že se jedná o únik od reality, o jistou formu eskapismu. Já se však na základech svého výzkumu domnívám, že tento únik do videoher a vyhledávání pocitu imerze, je ve většině případech za záměrem vlastní restabilizace a pro stabilní návrat do reality. Aby mohl člověk dále „ustát“ společenské tlaky a nedošlo u něj k případným vážnějším následkům.

Dalším argumentem, který jsem zaznamenal proti terapeutickým vlastnostem videoher, byla náchylnost pro vznik závislosti na takovéto terapii a na závislosti na videohrách samotných. Takovýto argument se ale zdá být zatížený stereotypy, které vznikly kolem hráčů videoher v minulých dvou desetiletích. Tento argument postrádá vědomí o tom, že závislosti vznikají i na běžných terapiích. Pacienti se však často stávají závislími na svých terapeutech (Clemens 2010). To však pochopitelně není dostatečný argument pro to, aby nevznikala nová forma terapie nebo aby se s léčbou duševně nemocných přestalo. Cílem by měla být vzájemná spolupráce vědních oborů na zdokonalování moderních terapeutických metod.

Významným prvkem v mé analýze také byla jakási tendence kolektivní paměti, kdy hráči/hráčky měli nějakou historickou herní zkušenost, která se jim dnes již v takové míře nedostávala. Šlo především o možnost kolektivního hraní stejné videohry ve fyzické přítomnosti druhých (přátel, rodiny) – tzv. hraní multiplayerových her nikoli pomocí připojení k internetu ale offline. Podle respondentů tuto možnost nabízí dnes již jen velmi malé množství videoher, které nemusí být však pro všechny hráče stejně atraktivní. Vyzoroval jsem jistou podobnost se vzorcem, který Franc (2009) nazývá *ostalgii*. Tedy jakousi *nostalgii* po určitém komerčním segmentu videoherního průmyslu. Tato historická

videoherní zkušenost také hraje určitou roli ve strategiích pro zotavení, jelikož se pojí s určitou historickou herní skupinou, které byl respondent v minulosti součástí; kterou pomáhal/a budovat a ke které se mohl/a vracet i v současnosti, právě v procesu stabilizace.

Zodpovězení druhé výzkumné otázky, týkající se vztahu herních žánrů vůči procesu strategií zotavení, se ukázalo jako vrstevnaté. Z analýz výpovědí respondentů vyplynulo, že žánry skutečně význam mají, ale jejich role se v jednotlivých stádiích procesu mění. V prvním stádiu, kdy začíná herní žánr získávat pro hráče specifický význam, jsou respondenty upřednostňovány takové herní žánry, které postyují nejvyšší míru imerze. Bývají to převážně videohry typu RPG (Role Playing Game), tedy převážně hry, které využívají „vlastní“ herní avatary a hry s komplexními dějovými linkami. V pozdějších stádiích procesu zotavení, dochází u respondentů k zapojování her, které mají více „jednorázový“ model. Takové hry, které nabízí rychlé uvedení do akce a kde děj nehraje tak významnou roli – kde je důraz kladen na rychlou přístupnost hry a okamžitou zábavu. Avšak k úpadku hraní imerzních her spíše nedochází – jinými slovy, to neznamená, že jeden žánr nahrazuje jiný v jednotlivých stádiích procesu. Dochází k implementaci více herních žánrů.

6 Závěr

Tato diplomová práce měla za cíl odhalit specifika motivací určitého vzorku lidí pro hraní videoher. Tento cíl můžeme interpretovat jako snahu o pochopení motivací pro hraní videoher těch lidí, kteří v hrají videohry, a pociťují depresivní nálady a vlivy nebo mají s těmito pocity nějakou zkušenost. K dosažení tohoto cíle bylo využito metody grounded theory.

Diplomová práce byla strukturovaná do dvou částí – teoretické a metodologické. V teoretické části se šířeji pojednává o specifikách sociologie videoher a duševních poruch v historickém kontextu. Dále jsou v této části představeny významné studie, které poukazují na možnosti využití videoher pro léčbu duševních poruch. Čtenáři je tedy představena současná podoba sociologie videoher, a jaké problémy tento vědní obor řeší či chce řešit. Druhá část, metodologická, představuje zvolené metodologické postupy, popisuje a odůvodňuje metody zvolené k zodpovězení výzkumné otázky a objasňuje jednotlivé kroky týkající se tohoto výzkumu. Závěrem metodologické části je představení příkladů analytického postupu a diskuze, která vztahuje a testuje vlastní vzniklou teorii k teoriím již existujícím.

Výsledky výzkumu odhalily specifika motivací lidí se zkušenostmi s pocity deprese pro hraní videoher, kterými jsou strategie pro zotavení z těchto pocitů. Tyto strategie, jakožto centrální kategorie, se dělí na činnosti strategické úrovně, které mají dlouhodobější charakter, a činnosti operační úrovně, které mají krátkodobější charakter. Mezi činnosti strategické patří stabilizace a rozptýlení, a do operačních činností patří překonávání překážek, socializace, motivace k mimoherním činnostem a práce s videoherním alter egem. Tyto činnosti se uskutečňují v rámci určitého procesu, jehož kroky jsou vzájemně propojené. Na tento proces však působí řada kontextuálních faktorů, kterými jsou důvody úpadku, závažnost krize, herní skupina přátel, komunitní aktivita a historické herní zkušenosti. Ovlivňují průběh a intenzitu jednotlivých stádií procesu.

Dalším zkoumaným specifikem je význam videoherních žánrů v tomto procesu strategií pro zotavení. Ukázalo se, že v prvních stádiích procesu mají větší význam hry, které umožňují hráčům silnější pocit imerze. V dalších stádiích pak roste význam her, které mají spíše jednorázový charakter. Hry imerzní to však nezastiňuje, spíše se rozšiřuje spektrum žánrů, které hráči a hráčky vyhledávají.

Sociologická perspektiva aplikovaná na uvedené psychologické studie a teoretické rámce sociologie videoher pomohla integrovat mnou vytvořený teoretický fragment, který se posléze jeví jako validní.

Závěrem tedy lze říci, že se mi pomocí zvolených metod podařilo vytyčených cílů své práce dosáhnout a zodpovědět tak zvolené výzkumné otázky, a vytvořená teorie se při vztažení k již existujícím teoriím jeví jako stabilní.

Zdroje:

Adorno T., Horkheimer M. *Dialectic of Enlightenment*. London: Verso. 1997.

Ahoy (2016) YouTube. *CRASH: The Year Video Games Died* [online] publikováno: [19.2.2016] [cit. 10.3.2016]

Achebe C. *An image of Africa: Racism in Conrad's „Heart of Darkness“*, in *Massachusetts Review*, 18(4): 782-794. 1977.

Aliaga-Buchenau A. *The „dangerous“ potential of reading: Readers and the negotiation of power in nineteenth-century narratives*. New York: Routledge. 2003.

Althusser L. 1970. *Ideology and ideological state apparatuses: Notes towards an investigation*. Marxist Internet Archive. [online] dostupné z: <http://www.marxists.org/reference/archive/althusser/1970/ideology.htm> [cit. 19.3.2016].

Ang C. S. *Rules, gameplay, and narratives in video games*. *Simulation Gaming*, 37: 306-325. 2006.

Barthes R. *Elements of semiology*. London: Cape. 1967.

Caillois R. *Man, play and games*. London: Thames and Hudson. 1962.

Cassell J., Jenkins H. *Chess for girls? Feminism and computer games*. In: Cassell J. Jenkins H. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge: MIT Press. 2000.

Castronova E. *Synthetic Worlds: The Business & Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago Press. 2005.

Clemens N. 2010. *Dependency on the psychotherapist*. [online] Dostupné z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20098231> [cit: 14.4.2016].

Cohen S. *Folk devils and moral panics: the creation of the Mods and Rockers*, 2. ed. New York: St. Martin's Press. 1980.

Crawford G. 2009. *Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)*. [online] Dostupné z: https://usir.salford.ac.uk/19350/3/Garry_Crawford-1.pdf [cit: 20.3.2016]

Crawford G., Gosling V.K. 2008. *Towards a Game Scene? Narrative, Gaming Audiences & Scene* in: Crawford G. 2009. *Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)*. [online] Dostupné z: https://usir.salford.ac.uk/19350/3/Garry_Crawford-1.pdf [cit: 20.3.2016]

Cremin C. *The formal qualities of videogame: An exploration of Super Mario Galaxy with Gilles Deleuze*. Games and Culture. 2011.

Dewar G. 2012. *The social effects of video games: Games that promote helpfulness*. [online] Dostupné z: <http://www.parentingscience.com/effects-of-video-games-prosocial.html> [cit. 12.6.2016]

Disman, M. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Nakladatelství Karolinum. 2007.

Dyer-Witheford N., de Peuter G. *Games of Empire: Global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2009.

Eisenhardt, K. M. *Building theories from case study research*. Academy of Management Review, 14, 532-550. 1989.

Eskelinen M. 2001. *The gaming situation*. Game Studies, [online] dostupné z: <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/> [cit: 20.3.2016]

Fine G.A. *Share Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press. 1983.

Franc M. *Ostalgie v České Republice a SRN*. In: Kunštát, D. Mrklas L. (eds.). *Historická reflexe minulosti, aneb, "Ostalgie" v Německu a Česku*. Praha: CEVRO Institut. 2009.

Frasca G. *Simulation versus narrative: Introduction to ludology* in: Wolf M. J., Perron B. *The video game theory reader*. New York Routledge. 2003.

Gamito P., Oliveira J., Rosa P. *PTSD elderly war veterans: a clinical controlled pilot study*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking; 13:43–48. 2010.

Gelber S. M. *Hobbies: Leisure and the culture of work in America*. New York: Columbia University Press. 1999.

Glaser G., Strauss A. *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. London, U.K.: Aldine Transaction, a Division of Transaction Publishers, 1999.

Gledhill J, Garralda M. *The short-term outcome of depressive disorder in adolescents attending primary care: a cohort study*. Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol; 46:993-1002. 2011.

Goodrich G. 2010. *Multiplayer change, Medal of Honor*. [online] dostupné z: <http://www.medalofhonor.com/blog/2010/multiplayer-change> [cit: 17.2.2016]

Guinness World Records 2008. *Guinness World Records gamer's edition*. New York: Time Home Entertainment Inc. In: Cremin C. 2011. *The Sociology of videogames*.

Hassan R. *The information society*. Cambridge: Polity Press. 2008.

Hendl, J. *Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace*. Praha: Portál. 2005.

Hodkinson P. *Online journals as virtual bedrooms? Young people, identity and personal space*, Young, vol. 13, (1), 27-46. 2008.

Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the play element in culture*. Boston: The Beacon Press. 1955.

Humphries M. 2009. *Gran Turismo 5 cost \$60 million to develop*. [online] dostupné z: <http://www.geek.com/articles/games/gran-turismo-5-cost-60-million-to-develop-2009116/> [cit: 20.3.2016]

Juul J. *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge: The MIT Press. 2009.

Kato, P.M. *Video games in health care: Closing the gap*. Rev Gen Psychol 2010; 14:113–121.

Kelly R. 2010. *What we mean when we talk about zombies* [online] Dostupné z: <http://www.newsweek.com/blogs/pop-vox/2010/10/27/whenthe-zombies-come-i-ll-be-ready.html> [cit: 21.3.2016]

Kerr A. *The Business and culture of digital games: Gamework/gameplay*. London: Sage Publications. 2006.

Kharrazi H, Shirong A, Gharghabi F, Coleman W. A scoping review of health game research. *Games Health J* 2012; 1:153– 160.

Konzack L. *Computer game criticism: A method for computer game analysis*. In: Mäyrä F. *Proceedings of computer games and digital cultures conference*. Tampere University Press. 2002.

Krajča, T. *Hra SPARX úspěšně léčí depresi*. [online] Dostupné z: <http://www.hrej.cz/novinky/2012/04/23/hra-sparx-uspesne-leci-depresi-27035/> [cit. 18.1.2016]

Krzywinska T. 2002. *Hands-on horror*. *Spectator*, 22(2): 12-23. In: Cremin C. Boulton M. *The Sociology of videogames*. 2011.

Laurel B. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Professional, 2003.

Liebe M. 2008. *There is not Magic Circle* in Günzel S. Liebe M. Mersch D. Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games, DIGAREC Series 1, Potsdam: Potsdam University press, 324-340. 2008.

Maiberg E. 2014. *Twitch ranked 4th in peak internet traffic, ahead of Valve, Facebook, Hulu*. [online] dostupné z: <http://www.gamespot.com/articles/twitch-ranked-4th-in-peak-internet-traffic-ahead-of-valve-facebook-hulu/1100-6417621/> [cit. 9.3.2016]

Montfort N., Bogost I. *Racing the beam: The Atari video computer system*. Cambridge: The MIT Press. 2009.

McLaughlin R. 2007. *IGN presents the history of Super Mario Bros*. [online] Dostupné z: <http://au.games.ign.com/articles/833/833615p1.html> [cit. 20.3.2016].

Merry S., Stasiak K., Shepherd M., Frampton Ch., Fleming T., Lucassen F.G. *The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial* [online] Dostupné z: <http://www.bmj.com/content/344/bmj.e2598> [cit. 18.1.2016]

Montfort N., Bogost I. *Racing the beam: The Atari video computer system*. Cambridge: The MIT Press. 2009.

Morley D. 1992. *Television, audiences, and cultural studies*. New York: Routledge. In: Cremin C. Boulton M. *The Sociology of videogames*. 2011.

Murray J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press: Cambridge, MA, 1998.

Nieborg D.B., Hermes J. *What is Game Studies Anyway?* *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), 131-146. 2008.

Nielsen E., Smith H., Tosca P. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, London: Routledge. 2009.

Norgrove A. 2007. *Informing: Media* in: Cremin C. Boulton M. *The Sociology of videogames*. 2011.

Pandit N. R. 1996. *The Creation of Theory: A Recent Application of the Grounded Theory Method*. [online] Dostupné z: http://nsuworks.nova.edu/tqr/vol2/iss4/3/?utm_source=nsuworks.nova.edu%2Ftqr%2Fvol2%2Fiss4%2F3&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

Pargman D., Jakobsson P. *Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life*. *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), 225-243. 2008.

Rehak B. 2003. *Playing at being: Psychoanalysis and the Avatar*. [online] Dostupné z: http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/W14_Playing_at_Being.pdf [cit 21.3.2016].

Reuters. 2007. *Video-game sales overtaking music*. MSN Money. [online] dostupné z: <http://www.futureproducers.com/forums/music-discussions-by-genres/rap-and-hip-hop-r-and-b/msn-money-news-report-video-game-sales-overtaking-music-223043/> [cit: 15.3.2016]

Richards D., Richardson T. *Computer-based psychological treatments for depression: a systematic review and meta-analysis*. *Clinical Psychology Review* 2012; 32:329–342

Robbins B., Wallace M. 2006. *casual games white paper*. International Game Developers Association. [online] dostupné z: https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_CasualGames_Whitepaper_2006.pdf?hhSearchTerms=%22casual+and+games+and+whitepaper%22 [cit: 10.3.2016]

Russoniello C., Fish M., O'Brien K. *The Efficacy of Casual Videogame Play in Reducing Clinical Depression: A Randomized Controlled Study* [online] Dostupné z: <http://www.ecu.edu/cs-hhp/biofeedback/loader.cfm?csModule=security/getfile&pageid=118570> [cit. 16.1.2016]

Rutter J., Bryce J. *Understanding Digital Games*, London: Sage. 2006.

Said E. W., (2006) *Orientalismus*. Paseka. 2006.

Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, London: MIT Press. 2004.

Squire K. (2002) *Cultural Framing of computer/video games*. Game Studies. [online] dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0102/squire/> [cit: 19.3.2016]

Švaříček, R., J. Šed'ová. 2007. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál. 2007.

Taylor I., Walton P-. Young J. *The New Criminology: For a Social Theory of Deviance*, Londýn: Routledge. 1973.

Wikia 2016. *Video game industry*. [online] dostupné z: http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry [cit: 20.3.2016].

Williams D. 2003. *The Videogame lightning rod: Constructions of a new technology 1970-2000*. In: Cremin C. Boulton M. (2011) *The Sociology of videogames*. 2011.

Wolf M. J. 2001. *The Medium of the video game*. Austin: University of Texas Press. In: Cremin C. Boulton M. (2011) *The Sociology of videogames*. 2011.

Wolf M. J. 2008. *The video game explosion*. Westport: Greenwood Publishing Group. In: Cremin C. Boulton M. (2011) *The Sociology of videogames*. 2008.

Wolf M. J., Perron B. 2003. *The Video game theory reader*. New York Routledge. 2003.

Videohry

Alexei Pajitov (1984) Tetris.

Atari (1982) E.T.: The Extra-Terrestrial.

Bungie (2001-současnost) Halo series.

Capcom (1996-současnost) Resident Evil series.

Cat Daddy (2007) Carnival Funfair Games.

Core Design (1996) Tomb Raider.

Valve Corporation (2013) Dota 2.

Electronic Arts (2010) Medal of Honour.

FromSoftware (2011-současnost) Dark Souls series, Bloodborne.

Harmonix, Neversoft, Vicarious Visions (2005—současnost) Guitar Hero series.

Infinity Wards, Treyarch, Demonware, Sledgehammer Games, Amaze Entertainment, Rebellion Developments, n-Space (2003—současnost) Call of Duty series.

Insomniac Games, Digital Eclipse, Vicarious Visions, Eurocom, Amaze Entertainment, Krome Studios, Griptonite Games, Étranges Libellules, Tantalus Media (1996—present) Spyro series.

Ion Storm (2000) Deus Ex.

Lionhead Studios (2004—2010) Fable series.

Nintendo EAD (1981—současnost) Mario series.

Nintendo EAD (1986—současnost) Legend of Zelda series.

Nintendo EAD (2001) Animal Crossing.

Nintendo EAD (2005) Nintendogs.

Nintendo (2006) Wii Sports.

Nutting Associates (1971) Computer Space.

Rockstar Games (1997—současnost) Grand Theft Auto series.

Square Enix (1987—současnost) Final Fantasy series.

Square Enix (1998) Xenogears.

Valve (1998—současnost) Half Life.

Online komunita

Gamers Fighting Depression komunita: [online] Dostupná z:
<https://www.reddit.com/r/GFD/>

Programy

ATLAS.ti - Scientific Software Development GmbH

Skype – Skype technologies

Přílohy

Transkripty rozhovorů jsou snáze dostupné z repozitáře závěrečných prací Univerzity Karlovy v Praze.