

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Informační studia a knihovnictví / Studia nových médií

Diplomová práce

Bc. Josef Pelant

Griefing v online hrách

Griefing in online games

Praha 2017

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval(a) samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 31. července 2017

.....

Josef Pelant

Klíčová slova (česky)

griefing, griefer, herní studia, online hry, second life, world of warcraft

Klíčová slova (anglicky):

griefing, griefer, game studies, online games, second life, world of warcraft

Abstrakt (česky)

Cílem této práce je zjistit, jaká je četnost výskytu griefingu (obtěžování či úmyslného provokování ostatních hráčů) mezi hráči nejrozšířenějších žánrů online her, a jaké jsou typické charakteristiky grieferů, tj. hráčů jenž se dopouštějí griefingu, na základě těchto faktorů: věk, pohlaví, preference herních žánrů, důraz na týmovou spolupráci, důraz na sociální faktor při hraní a důraz respondentů na kompetitivní chování ve hrách. Cíle bylo dosaženo formou dotazníkového šetření mezi hráči online her, jenž bylo následně vyhodnoceno kvantitativní metodou. Mezi nejdůležitější poznatky patří, že muži se griefování dopouštějí podstatně častěji než ženy, grieferi jsou ve hrách více zaměřeni na kompetici než ostatní hráči, griefingu se dopustila zhruba polovina hráčů a naprostá většina hráčů se již stala obětí griefingu. Také bylo zjištěno, že grieferi v porovnání s ostatními hráči sami sebe mnohem častěji identifikují jako oběť griefování.

Abstract (in English):

The goal of this thesis is to find out the frequency of griefing (harassment or intentional provocation of other players) among the players of the most popular genres of online games, and to determine the typical characteristics of grievers, based on following factors: age, gender, preferency of the game genres, and motivational factors of competition, socialization, and teamplay. The goal has been achieved through questionnaire survey with the use of quantitative method. Among the most important findings belong that men are substantially more frequently grievers compared to women, grievers are more focused on competition than other respondents, approximately half of the surveyed players have committed griefing, and almost every player has been a victim of a griefer. It has also been found that grievers are more likely to identify themselves as victims of griefing, compared to the rest of players.

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval vedoucímu diplomové práce, Mgr. Vítu Šislerovi, Ph.D za jeho cenné rady, trpělivost a vstřícný přístup. Poděkování patří také mé rodině a přátelům, za jejich podporu při tvorbě této práce.

OBSAH

Úvod	9
1 Virtuální světy a jejich specifika	11
2 MMORPG a virtuální svět online her	14
3 MMORPG svět a jeho charakteristiky	16
3.1 Sociální dynamika v MMORPG	18
4 Virtuální svět Second Life a jeho charakteristiky	21
4.1 Zásady komunity v Second Life světě	22
5 Charakteristika hráčů v online hrách	25
5.1 Demografický profil hráče MMORPG her	25
5.2 Virtuální sebe prezentace hráčů online her	27
5.3 Hráči – avataři v MMORPG	29
6 Griefing a jeho vymezení v online hrách	31
6.1 Vymezení a historie griefingu	31
6.2 Identifikace griefingu a griefera	31
6.3 Sociální normy v MMORPG a souvislosti s griefingem	32
6.4 Motivace hráčů v MMORPG v kontextu s griefingem	34
6.5 Metody, chování a způsoby griefera	37
6.6 Griefing v Second Life	41
7 Grieferi jako původci kyberšikany a následky jejich činnosti	44
7.1 Psychologické aspekty griefingu	44
7.2 Právní dopady griefingu	45
8 Odpovědnost herního průmyslu ke griefingu	48
9 Metoda výzkumu	50
9.1 Cíle výzkumu	50
9.2 Výzkumné otázky	50
9.3 Hypotézy	51
9.4 Metoda	52
9.5 Vzorek	52
9.6 Dotazník	53
10 Demografie respondentů	55
10.1 Věk	56
10.2 Pohlaví	56
10.3 Frekvence hraní	57
10.4 Typy online her	58
10.5 Faktor kooperace	59
10.6 Faktor socializace	60
10.7 Faktor kompetice	60
10.8 Segmentace grieferů a griefovaných	61

11	Vyhodnocení.....	61
11.1	Ověření platnosti hypotéz	61
11.2	Další analýza.....	76
12	Diskuze	77
	Závěr.....	78
	Seznam použitých zdrojů.....	80

Úvod

Griefing je poměrně nový termín a dle zkušeností autora práce, mnoho hráčů ani neví, co vlastně znamená. I přes to je velice pravděpodobné, že se s nějakou formou griefingu naprostá většina hráčů online her již někdy setkala. Griefingem se rozumí chování, které obtěžuje či úmyslně provokuje ostatní hráče, často skrze slovní urážky či zneužití herních mechanismů nezamýšleným způsobem a griefer je hráč, jenž se takového jednání dopouští (Warner, Raiter, 2005).

Cílem této práce je zjistit, jaké jsou typické charakteristiky grieferů a jak častý je výskyt griefingu v online hrách. Teoretická část se pokusí shrnout a popsat již existující poznatky o této problematice. Zejména přitom bude kladen důraz na tzv. MMORPG neboli počítačové online hry na hrdiny, která umožňuje připojení i tisíců hráčů najednou, přičemž nejvíce pozornost bude zaměřena zejména na titul World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004), a též na tzv. virtuální světy neboli počítačově simulovaná prostředí, ve kterém mohou uživatelé vzájemně interagovat, používat a vytvářet předměty (Bishop, J., 2009). Jako reprezentativní příklad virtuálního světa zde bude sloužit simulace Second Life (Linden Lab, 2003). Praktická část této diplomové práce bude zahrnovat výzkum provedený formou dotazníkového šetření mezi hráči online her. Pokusí se zodpovědět především na následující otázky: Jak často se hráči potýkají s griefingem? Jedná se o fenomén, se kterým se setkává naprostá většina hráčů? Jak častý je výskyt griefingu mezi hráči specifických žánrů online her? Dopouštějí se griefování podstatně více muži než ženy? Jsou grieferi více zastoupeni mezi mladšími hráči než mezi staršími? Jak velká část hráčů se stává obětí griefingu? Jsou grieferi ve hrách méně motivováni důrazem na týmovou spolupráci než ostatní hráči? Jsou grieferi při hraní méně společenští než ostatní? Kladou grieferi větší důraz na kompetitivnost? A je griefing druh chování, kterého se ve větší či menší míře dopouští většina hráčů?

Toto téma bylo zvoleno nejen z důvodů osobního a odborného zájmu autora o online hry a herní komunity, ale též kvůli nedostatku odborných studií na toto téma, zejména v České republice. Taktéž se autor domnívá, že pokud nebude problematika griefingu ve hrách řešena, může mít dalekosáhlé následky, například masivní odliv hráčů z herních komunit, které v extrémních případech mohou vést až k jejich úplnému rozpadu, a tím i obrovským

finančním ztrátám herních společností. Grieferi mohou taktéž způsobovat ostatním hráčům psychickou újmu, a v extrémních případech i újmu finanční či fyzickou. Je nutno dodat, že dopady griefingu na hráče a herní komunity nebyli zatím v plné míře zjištěny. Pro bližší pochopení této problematiky a minimalizování negativních dopadů griefingu je důležité blíže porozumět, jaká je četnost výskytu griefingu v online hrách a jaké jsou typické charakteristiky a motivace grieferů, na což se tato práce pokusí odpovědět.

1 Virtuální světy a jejich specifika

Pro potřeby této práce bude rozlišován reálný svět, kterým je běžné chápání reality kolem nás, a virtuální svět. Virtuální svět si můžeme představit jako digitální reprezentaci prostoru, ve kterém se hráči mohou pohybovat a se kterým mohou interagovat. Tato interakce probíhá prostřednictvím hráčovy virtuální sebeprezentace – avatara. Virtuální světy podle Bartla jsou **sebe zahrnující digitálně generovaná prostředí**. Virtuální světy formují své vlastní prostředí na práci a aktivitu, na rozdíl od jednoduchého propojení jednotlivců. Virtuální svět je perzistentní, což znamená, že nepřestává existovat ani poté, co uživatelé opustí herní svět, ale má schopnost se dále rozšiřovat a rozvíjet se v kontextu toho, jak jej utvářejí jeho tvůrci, tedy konkrétní herní firma tvořící obsah online hry (Bartle, 2004).

Další akademické zdroje hovoří o virtuálních světech jako o počítačem simulovaných prostředích. Například podle Bella je podmínkou toho, abychom mohli hovořit o virtuálním světě to, aby byl takový svět **synchronní, perzistentní sítí lidí, reprezentovaných avatary, která je zprostředkována sítí počítačů (Bell, 2008)**.

Psychologická definice virtuálních světů říká, že virtuální světy mohou být tzv. virtuální Skinnerovou klecí. Laboratorního potkana zastupuje v této kleci samotný hráč, který je stimulován virtuálním světem, který mu nabízí nepřeborné množství odměn. Ty následně hráče motivují pokračovat v hraní, aby se dostal k zajímavějšímu a atraktivnějšímu obsahu. Hráči nedostávají zaplacení, ale za herní zážitek mnohdy platí reálnými penězi nebo virtuální měnou, zatímco se tento cyklus neustále opakuje a posiluje herní chování hráče.

Kaplan a Henlein uvádějí tři charakteristiky, které odlišují virtuální světy od ostatních aplikací. Yee (2007) a Yee a Bailenson (2007) tyto charakteristiky formulují následovně:

1. virtuální světy umožňují interakci s ostatními uživateli v reálném čase – to znamená, že na rozdíl od stránek jako je YouTube, Facebook nebo Wikipedia, které produkují obsah, který je pak "konzumován" uživateli těchto stránek, probíhá ve virtuálních světech komunikace, která je identická s komunikací v reálném světě, pouze s jediným rozdílem, a to tím, že neprobíhá tváří v tvář (face-to-face). Komunikace ale probíhá interakcí avatarů v herním prostředí a komunikací v elektronické podobě na herním chatu v online hře,

2. virtuální světy umožňují uživatelům vytvořit plně upravovatelnou a modifikovanou sebe prezentaci ve formě avatara. Samotný proces tvorby avatara je omezen možnostmi, pravidly a nastavením online hry. Přestože například Youtube umožňuje přidat ke svému účtu určitou formu obrázku, který mohou ostatní uživatelé vidět, nejde v pravém slova smyslu o avatara. Upravování avatara ve virtuálním světě je mnohem flexibilnější – umožňuje vytvořit postavu, která může téměř dokonale odpovídat fyzickým charakteristikám uživatele, nebo naopak být jeho přesným opakem – v takovém prostředí má uživatel možnost svobodné volby. Jak už bylo uvedeno, je toto omezeno možnostmi a nastavením online hry,
3. poslední charakteristikou, která odlišuje virtuální světy od ostatních aplikací, je jejich třetí rozměr. Zatímco blogy, komunity zaměřené na sdílení obsahu nebo fóra, jsou dvourozměrné, herní prostředí a předměty ve virtuálních světech mají možnost hráči-avatari prozkoumávat ve třech dimenzích. V mnoha virtuálních světech stále fungují základní pravidla fyziky (alespoň v omezené míře), což dělá navigaci v těchto prostředích velmi podobnou navigaci a pohybu v reálném světě. Dílčí nastavení a odlišnosti od reálně existujícího světa a nastavení fyzikálních a dalších principů je v základě závislé na nastavení samotné online hry.

Další akademické zdroje uvádějí šest podstatných charakteristik, které definují virtuální světy. K těmto charakteristikám patří (Yee, 2007; Yee, Bailenson, 2007):

1. **sdílené prostředí** – světy umožňují více uživatelům participovat v témže čase v rámci daného herního prostředí, to umožňuje vzájemnou vizuální i sociální interakci a utváří možnosti herního zážitku spočívající například v plnění herních úkolů, nebo v soubojích s bossy, případně v získávání herních předmětů apod.,
2. **grafické uživatelské rozhraní** – prostor herního světa je definován vizuálně, od 2D komiksového zobrazení až po plně trojrozměrné pohlcující prostředí,
3. **bezprostřednost** – interakce probíhá v reálném čase, s tímto souvisí i vzájemná komunikace mezi hráči v online světě,
4. **interaktivita** – herní svět dovoluje uživateli měnit, přidávat, budovat nebo předložit nový přizpůsobený obsah v rámci světa online hry, a to podle nastavení a omezení online hry,

5. **perzistence** – existence online herního světa pokračuje bez ohledu na to, zda je konkrétní uživatel připojený ve hře nebo ne. Interaktivní svět se dále vyvíjí a nabývá nový obsah nezávisle na aktivitě uživatele online hry,
6. **socializace / Lidé** – svět umožňuje a podporuje formování sociálních skupin v rámci tohoto světa – jako jsou například cechy, klany, kluby, spolubydlíci, sousedství atd. Komunikace je tak velmi významnou částí online her a virtuálních herních světů.

Perzistence virtuálních světů je obzvláště důležitá – na rozdíl od běžných počítačových her, kde herní svět existuje jen během doby, kdy daný hráč hru hraje, takže svět existuje pouze tehdy, když ho hráč "aktivuje". V MMORPG svět existuje již předtím, než se do něj hráč připojí, a nepřestává existovat ani tehdy, když se hráč odpojí. Co je ale ještě důležitější, je fakt, že události a interakce v takovém světě se dějí i během toho, když je hráč odpojen od virtuálního perzistentního herního online světa. Jde o změny herního obsahu, nové herní možnosti a mechanismy apod.

2 MMORPG a virtuální svět online her

MMORPG neboli „Massive multiplayer online role playing games“ nemají jednotnou definici. Zřejmě jednu z nejstručnějších nabízí Oxfordský slovník: „*MMORPG je online hra na hrdiny, které se současně účastní mnoho lidí (Oxford University Press, 2017).*“ S přihlédnutím na sociální aspekt a fakt, že se hry odehrávají ve virtuálním světě, nabízí mnohem výstižnější definici Wikipedie: „*MMORPG jsou kombinací počítačové hry na hrdiny a online hry pro více hráčů, ve kterých velké množství hráčů interaguje mezi sebou ve virtuálním světě (Wikipedia, 2017a).*“ S přihlédnutím na sociální a dějový faktor zavádí autor této práce ještě o něco specifičtější definici: „*MMORPG jsou hry na hrdiny (RPG – Role-Playing Games), které jsou obohaceny o sociální komponent (MMO – Massively-Multiplayer Online), který je zprostředkován virtuálním světem (VW - Virtual World), ve kterém se odehrává celý děj hry, jakož i sociální interakce.*“

Nejnámější a nejhranější MMORPG je World of Warcraft (dále jen WoW), není samozřejmě jedinou MMORPG hrou, mezi další významnější hry patří například Guild Wars 2 (NCSOFT, 2012), Elder Scrolls Online (Bethesda Softworks, 2012) a další. WoW bude i v následném textu používán jako referenční rámec pro vysvětlení některých specifických jevů, typických pro virtuální světy a MMORPG se zaměřením na problematiku griefingu.

Pro přesnější vyjádření specifčnosti RPG je třeba uvést důležitou skutečnost, a to že při hraní RPG, a tedy i žánru MMORPG, je nosnou ideou nutnost hráče vžít se do předdefinované role a tuto roli ve hře vykonávat, a to jak v rámci vlastního dobrodružství, tak v rámci interakce s ostatními hráči. Hráč si zvolí svou specializaci pomocí tříd či profesí, a tato specializace utváří poté nejenom sociální model, ale také model ekonomického nebo komunikačního chování. V něm představuje griefing negativní a nežádoucí prvek, který kazí ostatním hráčům herní požitek, a proto je zájmem tvůrců hry tyto hráče eliminovat, už také proto, že se často jedná o online hru, která je založena na bázi měsíčního předplatného, jako je tomu v případě WoW (Bell, 2008).

Hráč přebírá roli charakteru ve hře, v MMORPG budeme vycházet z označení nazývaného **avatar**, který je do určité míry odlišný od hráčovy identity z reálného života. Avatar se odlišuje například ve vzhledu, pohlaví nebo ve schopnostech, kterých není možné v běžném

životě jednotlivce dosáhnout. Je tak do určité míry ideální představou toho, jaký by jednotlivec chtěl být. V nepočítačové verzi má hraní rolí za cíl podpořit hlubokou identifikaci s postavou, aby byl hráč schopen v rámci hry reagovat tak, jak by reagovala postava, kterou právě hraje. Od tohoto se odvíjí i jeho chování, které může být jednak v souladu s pravidly hry, nebo může mít například šikanující charakter, jde tedy o kyberšikanu, jejíž formou je i griefing, který je v herním modelu nežádoucí (Bartle, 2004).

3 MMORPG svět a jeho charakteristiky

Kaplan a Haenlein rozlišují dvě celkově různé formy virtuálních světů, jsou jimi (Yee et al., 2012):

- virtuální herní světy,
- virtuální sociální světy.

Ve virtuálních herních světech, mezi které patří i MMORPG, je podle Kaplana a Haenleina třeba dodržovat určitá pravidla. Tato pravidla vyplývají z herní mechaniky daného herního světa, která je u každé hry individuální, ale existují také společné rysy.

Pokud si uvedeme jako příklad WoW (Blizzard Entertainment, 2005), nebo Guild Wars 2 (NCSOFT, 2012), existuje v těchto hrách již zmíněný systém tříd a povolání, které si mohou hráči vybrat a od tohoto se modifikuje jejich herní styl a v podstatě i částečně herní obsah a prožitek z obsahu hry. Integrovaným prvkem je komunikace a také sociální kontakty mezi avatary-hráči, kdy se právě interní pravidla a omezení daná tvůrci hry snaží redukovat negativní projevy, které mají vliv na herní zážitek hráčů. Sem patří také griefing, jenž bude rozveden později v této práci.

Naproti tomu ve virtuálních sociálních světech, jakým je například Second Life, taková omezení nejsou. Virtuální herní světy jsou využitelné i ve vědě – například ke studiu šíření nákaz. V tomto případě musíme opětovně zmínit WoW, kdy autory nezamýšlený negativní dopad na hráčova avatara při boji s bossem Hakkarem způsobil, že se hráč nakazil specifickou otravou. Hráči na vysoké úrovni byli schopni ji přežít, případně se vyléčit, ale když se takový hráč dostal například do počáteční zóny, kde byli noví hráči-avataři a nakazil je tím, že se k nim přiblížil, protože takto se negativní status přenášel, byla v podstatě nasimulována situace šíření nemoci a toho, jak se reální lidé v takové situaci chovají. Z původně nezamýšleného negativní dopadu na hráče v boji se tak stal významný problém, který ve hře mnoho hráčů zabíjel a stal se předmětem vědeckého zkoumání. V této souvislosti pak také existovali hráči, kteří záměrně negativní status svého avatara šířili, aby tím zabíjeli ostatní hráče, a tímto se také v podstatě dopouštěli narušování herního zážitku. Můžeme hovořit o tom, že se jedná rovněž o určitou formu griefingu (Johnson et al., 2009; Olson, 2010).

MMORPG jsou v dnešní době celkově rozšířené, ale jejich počet již není tak velký, jako tomu bylo před dvěma až třemi roky. Je to dáno zejména změnou technologických možností, preferencemi hráčů směřujícími například k tabletům a mobilním aplikacím a také konzolám. Stejně tak se mění model MMORPG her, který již v podstatě opouští měsíčně placený obsah. Výjimkou je v tomto případě pouze WoW. Jinak převažuje systém free-to-play, který je doplněn mikro transakcemi, které hráči umožňují rychlejší postup v online hře, případně nový herní obsah a podobně. Aktuální počty hráčů online her je obtížné stanovit, a to i proto, že jednotlivé herní společnosti tyto údaje mnohdy neprezentují. Můžeme ale uvést, že například již zmíněné WoW má stále několik milionů aktivních hráčů, stejně jako například Guild Wars 2., kde se tento počet také bude pohybovat okolo milionu aktivních hráčů.

Pokud se však zaměříme na příklad statistik společnosti Blizzard, tedy tvůrce hry WoW, tak ten uvedl ve své výroční zprávě v roce 2014, že hru za dobu její desetileté existence hrálo okolo 100 milionů hráčů, tedy aktivních jednotlivců, a tito hráči vytvořili přes 500 milionů virtuálních postav-avtarů. Význam tohoto odvětví ilustruje také skutečnost, že na serveru www.mmorpg.com je evidováno více než 630 MMORPG titulů. To jen poukazuje na rozsah a nárůst tohoto segmentu trhu, i když můžeme říci, že významných titulů je pouze několik procent (1–3 %) (Bartle, 2004; Deterding et al., 2011b).

Akademické zdroje dále charakterizují MMORPG prostředí jako místa, kde si může hráč vytvořit novou, změněnou identitu a tuto pochopit a prozkoumat. Stejně tak, jak dále pokračuje ve vývoji svého avatara a v možnostech herního světa, jsou tyto online světy paralelními světy, kde je vytvářena nová kultura, ekonomika ale hlavně společnost. Utváření této společnosti se řídí interními předpisy online světa, například je zakázáno zabít bezdůvodně jiného hráče. V tomto je ale nutné odlišovat tzv. PvP, kdy proti sobě stojí hráči dvou stran, například v případě WoW je to Horda a Aliance, které se na bojištích střetávají a bojují mezi sebou. V tomto je odlišnost od PvE, které je více spojeno se sociální interakcí, plněním úkolů v herním světě nebo s objevováním (Jansz a Martens, 2005; Johnson et al., 2009).

Herní online světy jsou tak prostředím, kde vzniklé vztahy a derivované zkušenosti mohou soupeřit se zkušenostmi hráčů-jedlivců z reálného světa. Jsou novými platformami pro výzkum v sociálních vědách, ale také v dalších společenských i ekonomických oborech. Jsou prostorem, kde si lidé mohou budovat vlastní obydlí, města, utvářet vlastní osobní vztahy,

kde si volí své vůdce a mohou provádět další různé činnosti, které jsou umožněny pravidly daného herního online světa. Jeden fakt je jasný – virtuální světy nejsou pouze hrou v online světě, ale mohou být také předmětem vědeckého zkoumání (Jansz a Martens, 2005; Johnson et al., 2009).

Bartle (2004) hovoří o tom, že hráči vykazují odlišné, ale související a kvantifikovatelné styly hraní. Hráči následují předvídatelné cesty těchto herních stylů v průběhu času, kdy v online herním světě hrají a jak v dané online hře postupují. Postup po těchto cestách odpovídá postupu při hledání sebeaktualizace. Toto je aspekt, který dělá virtuální světy ideálně zábavné, na rozdíl od toho, co je možné odvodit z jiných počítačových her, které jsou založeny na jiných herních principech i na jiných technických možnostech.

3.1 Sociální dynamika v MMORPG

Předchozí výzkumy ukázaly, že sociální aspekt hraní je důležitý stejně pro příležitostné hráče, jako pro tzv. power gamery – hráče, pro které je hraní hlavní náplní jejich denního pracovního rozvrhu, ať již jako koníčku, nebo jako profese, například youtubeři a podobně. Mnoho hráčů hraje s přáteli a rodinou, lidmi, které znají z prostředí mimo hry. Jansz a Martens poukazují na to, že sociální aspekt setkání je hlavním lákadlem při tzv. "Local Area Network (LAN)", a to při setkáních hráčů, kdy se společně hrají hry přes lokální síť (Yee, 2007; Yee, Bailenson, 2007).

Participace na online hraní může posilovat sociální pouta mezi členy rodiny, a vést tak k novým vztahům mezi mladými lidmi v rámci jejich vrstevnické nebo sociální skupiny, nebo prostřednictvím internetu. Faktem je, že v dnešní době hrají lidé hry více online s ostatními hráči nebo proti ostatním hráčům, což změnilo pohled na hry jako na antisociální média. Hraní online i přes dílčí pokles a změny v preferencích hráčů stále narůstá a MMORPG mohou být považovány za formu sociálního prostoru. Právě v tomto kontextu tak můžeme griefing posuzovat a hodnotit v právním, psychologickém i společenském kontextu a stejně tak z ekonomických hledisek pro tvůrce a provozovatele online her (Yee, 2007; Yee, Bailenson, 2007).

Hry se odehrávají v reálném čase, a to, zda budou funkční, je závislé především na vysoké úrovni důvěry a kooperace mezi jednotlivými hráči v rámci dané online hry. MMORPG hry vytvářejí sociální prostor, kde skupina nebo jednotlivec zažívají různá dobrodružství a využívají vlastní herní zkušenosti. Interakce mezi hráči je základní podmínkou pro jejich socializaci v rámci těchto her. Hry mají zabudované možnosti pro sociální interakci ve formě chatu, nebo ve formě projevů emocí, ve formě pohybů jako je tanec, ležení, sezení apod.

Sociální interakce je klíčovým prvkem, který dělá hry pro hráče atraktivní. Při posuzování toho, proč hráči hrají, uvedlo až 39 % sociální aspekt jako první z důvodových aspektů a všichni říkají, že vznik sociálních sítí a cirkulace sociálního kapitálu se ukázala jako jeden z nejdůležitějších aspektů MMORPG. To bylo typické zejména pro online hru Everquest a následně pro Everquest 2., jež byla základem pro celou další generaci online her v čele s WoW.

Současným předsudkem je, že mnoho rodičů vidí videohry jako sociálně izolující aktivitu. Představují si dítě, jak si hraje samo ve svém pokoji na počítači. Proti tomuto kontrastuje výzkum z let 2010–2012 realizovaný Olsonem, který uvádí, že děti, které byly respondenty realizovaného výzkumu, se dívaly na hry jako na intenzivní sociální prostředek a nástroj komunikace například s dalšími hráči nebo se svými vrstevníky. Ve své základní funkci poskytují videohry důvod pro trávení času s přáteli (Yee, 2007; Yee, Bailenson, 2007).

Hráči hrají hry hlavně proto, že jsou sociální. Výrok *"přišel jsi pro hru, ale zůstáváš kvůli hráčům"* shrnuje tento postoj. Vzájemná závislost hráčů, nástroje cechů a guild v online hrách, vytváření skupin za účelem porážení silného protivníka a jiné nástroje sociálního inženýrství jsou způsobem, kterým tvůrci her podporují sociální zapojení do hry a nutí hráče k interakci. V konečném důsledku to utvoří sociální závislost hráče na skupině nebo na aktivitách guildy ve hře a převáží to například nad požadavkem na nový obsah nebo nové technologické řešení hry. I toto je důvod, že WoW se v podstatě za dobu své cca dvanáctileté existence technologicky a graficky nemění, a to proto, aby byl přístupný co největšímu počtu uživatelů i se slabšími herními počítačovými sestavami (Yee, 2007; Yee, Bailenson, 2007).

Ať už kvůli soupeření nebo spojování je vytváření přátelství hlavní příčinou atraktivity online her pro adolescenty stejně jako pro dospělé. Sociální interakce je tím prvkem, který hráči popisují jako klíčový prvek atraktivity MMORPG, zahrnující pak především hru World of Warcraft, a to díky rozsáhlé herní základně hráčů po celou dobu existence této hry. Hráči

mohou v rámci hry vytvářet různé skupiny, od malých ad-hoc skupin až po rozsáhlé cechy, tzv. guildy, velké trvalé organizace hráčů, kteří participují na plánovaných aktivitách a interagují se s jinými guildami v rámci online hry (Yee, 2007; Yee, Bailenson, 2007).

Naproti tomu ale mnoho hráčů v online světě WoW hraje samo. Názor výzkumníků na tuto skupinu je, že takoví hráči preferují hraní MMORPG před offline hrami kvůli jinému druhu "sociálního faktoru". Samozřejmě že jiní hráči mají důležité role, jako je poskytování přímých podpor, přátelství v kontextu skupin, ale stejně mohou spoluhráči sloužit jako publikum, poskytovat vjem sociální přítomnosti a v neposlední řadě mohou sloužit jako vlastní prezentace schopností a dosažených úspěchů ve hře samotné. Tyto tři faktory mohou pomoci vysvětlit jev, který autoři této studie nazvali bytím "sami spolu" (alone together) v MMORPG (Yee, 2007; Yee, Bailenson, 2007).

4 Virtuální svět Second Life a jeho charakteristiky

Mnoha lidem není zcela jasné, co Second Life (Linden Lab, 2003) vlastně představuje. Nejedná se ani o grafický 3D chat, ani o MMORPG, a přece se o něj zajímá čím dál tím více expertů a hráčů. Přestože je základní koncept hry zcela zdarma, jsou obě skupiny svolné, ve víře, že se jim to v budoucnu eventuálně vrátí, do hry dávat nemalé finanční prostředky.

Oproti schematickým hrám na hrdiny zde neexistují takřka žádná závazná pravidla. Nevyskytují se tu ani questy, tj. úkoly, jenž je potřebné plnit. Samotná hra stojí na rozvoji vlastní svobody a na aktivním podílu při spolubudování virtuálního světa. Tento svět lze také nazvat světem, v němž se může vše a nemusí skoro nic.

Second Life je s největší pravděpodobností oblíbený proto, že se hra prolíná s reálným světem. Bezesporu je jeho atraktivní součástí i ekonomické hledisko. Před několika lety zaskočila herní svět zpráva, že si jejím hraním může jedinec vydělat i několik milionů dolarů. Jako příklad lze uvést Ailin Graefovou (přezdívka jejího avataru), která na základě spekulací s herními nemovitostmi získala virtuální peníze a poté užila zpětnou převoditelnost virtuální měny na tu skutečnou. Je důležité zmínit, že vydělávání peněz v Second Life stojí více než na spekulacích, jež provozovatelé nemají příliš v oblibě, na tvoření pozitivních hodnot. Pro kreativní hráče, kteří mají zájem se aktivním způsobem zapojit do neustálého vylepšování virtuálního života, připravili tvůrci editor a skriptovací jazyk. Kdokoliv tak pomocí něho může vymýšlet další virtuální statky, které následně nabízejí k prodeji ostatním hráčům.

Oproti jiným hrám, kde patří práva na vše, co je ve hře nově vytvořeno, stále jejímu provozovateli, přišla Linden Lab s novým plánem, který ponechává vlastnická práva na virtuální díla jejich hráčským tvůrcům. *„A aby toho nebylo málo, po vypracování fungujícího modelu přinesla také možnost vyměňovat virtuální peníze za opravdové a naopak. O něco podobného se sice pokusila již MMO hra Entropia, bohužel však nepříliš úspěšně. Šance vydělávat ve hře peníze pohodlněji, než v reálném světě je pro určité lidi magnet stejně silný jako pro noční můru světlo rozpálené žárovky. Časopis Popular Science, který se zabýval výpočtem virtuálního HDP, vypočítal, že Second Life vygeneroval přes 64 milionů amerických dolarů, což znamená, že tento soukromý virtuální svět má ekonomiku, která předešla již třináct států reálného světa, a pravděpodobně bude tento trend dále*

stoupat. Vznikl tak svět, který před lety vyběsnil ve své cyberpunkové sci-fi Snow Crash Neal Stephenson (Magazín Stahuj, 2007).“

Mezi největší zajímavosti roku 2007 patřilo v alternativním světě virtuální centrum, které bylo otevřeno softwarovou divizí IBM. CODESTATION (3D oblast) je jeho základní součástí. Vývojáři díky ní mohou v konkrétních vizuálních 3D prostředích zkoumat chování a možnosti softwaru. Jakýkoli uživatel, pokud má zájem, může například veřejně zpřístupnit svůj kód, nebo stahovat zdroje a testovat či poskytovat zpětnou vazbu. K nejoblíbenějšímu prostředí pro programátory, kteří teprve začínají, patří IBM Labyrinth Beta, neboť si zde mohou odzkoušet při psaní skriptů své dovednosti a robota tak naučit postupovat skrze 3D bludiště.

Prvním IT veletrhem, jenž se celý odehrál ve virtuálním světě, byl Life Virtual Technology Expo. Výhody jsou zřejmé. Člověk není unaven z cesty, nemusí překonat žádná časová pásma, není nucen se tlačit v davu ostatních nadšenců a veletrh je otevřen, po dobu trvání, 24 hodin denně. Rovněž z finančního hlediska je dostupný fakticky pro všechny zájemce. Největší špičky IT trhu jsou na jednom místě, jelikož je možno pavilony i navzdory jejich obrovské rozloze proběhnout během několika málo minut. V roce 2007 se tohoto veletrhu zúčastnila i první česká virtuální společnost Beneta s. r. o., která vystupuje pod názvem Deja vu International a subjektům vstupujícím na virtuální svět uděluje úplné poradenské služby. Pokud se někdo chce dostat na Second Life, je právě tato firma tím, kdo mu v tom určitě pomůže.

Mezi hlavní klady Second Life patří absolutní svoboda, silná virtuální ekonomika, směnitelná měna a pro někoho i možnost prožití virtuálního sexuálního zážitku. Jako problematická se jeví grafika a streamování.

4.1 Zásady komunity v Second Life světě

Second Life zakazuje hráčům obtěžování (definuje to jako: být hrubý, ohrožovat hru, vést rozhovory se sexuálním podtextem nebo činnosti, jež by mohly někoho obtěžovat či jej vystrašit) a útok (střelba, nátlak nebo střelba v bezpečném prostoru či vytváření skriptovaných objektů nebo bránění v užívání hry) v rámci svých komunitních norem (Second Life, 2017).

Cíle uvedených standardů společenství jsou jednoduché, je nutné se: „*k sobě chovat s respektem a bez obtěžování, dodržovat místní normy, jak je naznačeno v simulátoru sazeb, a zdržet se jakékoli nenávisti činnosti, která nadávky real-world individuální nebo real-světové společenství. Pokyny chování - The 'Big Six' (Second Life, 2017).*“

V rámci Second Life chce společnost podpořit hráče při formování svých specifických zkušeností a činit tak svá vlastní rozhodnutí. Standardy Společenství určuje celkem šest druhů zakázaného chování, jež se označuje jako „**Big Six**“, což má za následek pozastavení či za opakování přestupků následné vyhoštění ze společenství Second Life (Second Life, 2017). Big Six zahrnuje následující body:

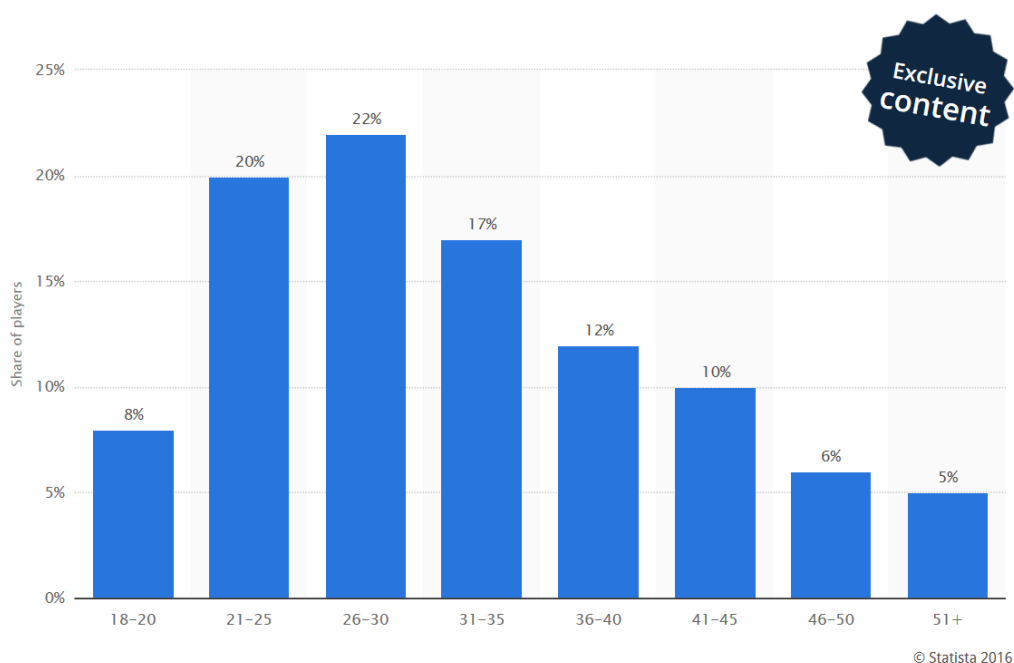
1. **Intolerance** – boj proti netoleranci představuje základní kámen standardů společenství Second Life. Akce, které takto opomíjejí, podněcují či pomlouvají jednotlivce či skupiny, inhibují uspokojující výměnu myšlenek a snižují komunitu Second Life jakožto celku. Použití hanlivého či ponižujícího jazyka nebo obrázků s odkazem na další osoby na základě rasy, etnického původu, pohlaví, náboženství nebo sexuální orientace zde není povoleno.
2. **Obtěžování** - vzhledem k nesčetným možnostem Second Life může mít obtěžování mnoho podob. Je zakázána komunikace či chování způsobem, jež jsou urážlivé a hrubé, zastrašující, představují nežádoucí sexuální návrhy nebo žádosti o sexuální služby, nebo jiné, které mohou způsobit rozladění hráče.
3. **Útok** – většina oblastí ve společenství Second Life je označena za bezpečné. Útok v Second Life představuje například střelbu, strkání do hráčů v tzv. bezpečné oblasti, vytváření určitých předmětů pomocí skriptů, které se jednotlivě nebo trvale zaměřují na další obyvatele způsobem, jež zabraňuje jejich používání Second Life.
4. **Prozrazení** – obyvatelé mají právo na přiměřenou úroveň ochrany soukromí s ohledem na jejich zkušenosti v Second Life. Sdělovat osobní informace ostatním spoluobčanům bez jejich souhlasu – včetně pohlaví, náboženství, věku, rodinného stavu, rasy, sexuální orientace, názvů alternativních účtů a umístění v reálném světě, než jaký je uveden v jejich Resident profilu – není povoleno. Vzdálené sledování konverzace v Second Life, vysílání konverzačních protokolů, nebo sdílení konverzační protokolů bez souhlasu účastníků je rovněž zakázáno.

5. **Oblasti pro dospělé** - Second Life představuje komunitu pro dospělé osoby. Veškerý obsah pro dospělé musí být označen jako oblast pro dospělé a je nutno vyžadovat adekvátní věk.
6. **Výslech** – každý obyvatel společenství Second Life má právo žít svůj vlastní Second Life. Je zakázáno jakékoliv omezení obyvatele tohoto společenství, opakované vysílání nežádoucího obsahu, umístování reklam, používání opakovaných zvuků, zpomalování výkonu serveru apod. (Second Life, 2017).

5 Charakteristika hráčů v online hrách

5.1 Demografický profil hráče MMORPG her

V současnosti je demografická struktura hráčů v online hrách velmi dobře zmapována. Několik výzkumů z posledních let ukazuje, že hráči MMORPG jsou lidé všech věkových skupin. Pro názornost je zde uvedena věkovou stratifikaci hráčů MMORPG v USA za rok 2015. (Statista.com, 2016)



Graf č. 1: Stratifikace hráčů MMORPG v USA za rok 2015. (Statista GmbH, 2016)

Jak je patrné z grafu, jsou zahrnuty všechny věkové kategorie hráčů, ale velmi zajímavé je, že největšího podílu dosahují hráči mezi 21–35 lety. Můžeme ale predikovat, že v každé věkové skupině budou hráči typu tzv. grieferů zastoupeni.

Akademické zdroje uvádějí, že průměrný věk hráčů je sice v jednotlivých studiích odlišný, ale v podstatě velmi podobný. Na základě studií akademických zdrojů jsme zhodnotili, že průměrný věk je na hranici kolem hodnoty 26,67. Mikuška pak uvádí průměrný věk 25 let, Božík 21 let, apod. Pokud zkoumáme pohlaví hráčů, téměř všechny předchozí studie ukazují jasnou převahu hráčů nad hráčkami – Yee například uvádí 85,4 % hráčů, Mikuška 83,4 % hráčů, Božík uvádí 89 % hráčů (Yee, 2007; Yee a Bailenson, 2007).

Jak dále uvádí Yee, pouze 25 % hráčů je mladších 20 let, přičemž 50 % z nich má práci na plný úvazek a 22,2 % studuje na vysoké škole. Velká část z nich má vlastní rodiny. 36,3 % hráčů je v manželském svazku, 22,1 % má děti. Tyto skutečnosti uvádíme hlavně proto, že existuje silný společenský tlak na to, aby byli hráči jako skupina a hraní jako aktivita označeny za adolescentní zábavu. Demografická struktura hráčů ale ukazuje, že jde o fenomén, který je zastoupen značně rozmanitými skupinami společnosti a nezahrnuje primárně pouze adolescenty, ale nejvyšší je podíl osob v produktivním, pracovním věku.

Jak uvádí dále Yee, zahrnuje hráčská subkultura studenty, mladé pracující osoby, osoby ve středním věku, stejně jako seniory a důchodce. Je důležité vyvrátit stereotyp, že počítačové hry jsou pouze záležitostí subkultury mladých lidí a zasahují pouze malou část populace. Další důležitou skutečností je doba, kterou hráči průměrně tráví při hraní MMORPG. Tato doba je značná, některé výzkumy uvádějí průměrnou dobu kolem 21-22 hodin týdně, eventuálně přibližně tři hodiny denně (Yee et al., 2012; Yee, 2007).

Takové množství času je důležitým faktorem, který poukazuje na významnost hraní v životě hráče - tento čas se rovná například práci na poloviční úvazek v rámci pracovního týdne v ČR. Například v asijských zemích, jako je Japonsko, Jižní Korea, apod. je ale herní doba vyšší, a to i s ohledem na specifika a možnosti dané společnosti a kultury. Mnohdy toto vede ke ztrátě reálných sociálních kontaktů a v některých případech si také hráči svým intenzivním hraním přivodili smrt.

Jiným důležitým faktem je to, že velké procento hráčů nevstupuje do hry samostatně. Podle akademických zdrojů hraje 16 % hráčů a 60 % hráček hru se svým partnerem/partnerkou a 26 % hráčů a 40 % hráček hraje zároveň s jiným příslušníkem rodiny. Tato skutečnost posiluje reálné sociální vazby a vztahy a v partnerském životě je zpestřením partnerského soužití, typické je to opět například v asijských zemích. Takže nejen že jsou online MMORPG hry široce a silně přitažlivé, ale pravděpodobnost toho, že jednotlivci budou hrát s emocionálně blízkou osobou, je dost vysoká. Problémem tohoto jevu je skutečnost, že na těchto hrách může vzniknout silná závislost, která je podobná gamblerství, alkoholismu nebo drogové závislosti, a je nutné ji řešit v souvislosti se specializovanou lékařskou péčí (Yee, 2007; Yee a Bailenson, 2007).

Jiná charakteristika hráčů hovoří o tom, že typický hráč je málo socializovaný, nespolečenský, introvertní povahy. Fakta a výzkumná zjištění ale dokazují opak – nejen že

mnoho hráčů hraje se svými blízkými nebo přáteli, ale i samotné prostředí virtuálního světa je plné množství jiných hráčů, přičemž mezi nimi probíhá neustálá sociální interakce. Tyto změny jsou možné zejména díky technologickému vývoji a inovacím v oblasti IT, možnostem technologického rozvoje. Hráči mohou svůj herní zážitek propojit s jinými zařízeními, například streamovat svoje vlastní hraní na Youtube, na serveru Twitch, ale také sledovat jiné hráče, účastnit se herních počítačových soutěží apod.

Ženám – budoucím hráčkám je hra představena ve většině případů jejich partnery. Typická žena-hráčka je většinou věkově starší než jiní spoluhráči. To znamená, že ženy-hráčky se většinou interagují s muži-hráči, kteří jsou významně mladší a tento fakt musí být zohledněn při úvahách o tom, jaké jsou mezipohlavní odlišnosti při sociální interakci ve virtuálních světech. Právě tento fakt se může projevat v griefingu a v tom, jak budou jednotliví hráči na projevy tohoto fenoménu reagovat i na základě vlastních zkušeností a znalostí (Yee, 2007; Yee a Bailenson, 2007).

5.2 Virtuální sebe prezentace hráčů online her

Pro zahájení vlastního hraní v MMORPG hře a tím pádem i pro vstup hráče do virtuálního herního světa je nezbytné, aby si hráč vytvořil svou virtuální sebe prezentaci – svého avatara. Je to jeho digitální reprezentace v rámci celé online hry, jak jsme již uvedli výše. Bez ní by se hráč nemohl pohybovat v rámci virtuálního světa, nemohl by se účastnit sociální interakce, která ve hře probíhá, a ani by nemohl hrát samotnou hru. Bartle (2004) například hovoří o vytvoření avatara v herním světě jako o formálním znovuzrození hráče. Hráč podle něj následuje takzvanou "cestu hrdiny", která je konceptem antropologa Josepha Campbella. Jde o ponoření se do hry a logickým důsledkem je následování této cesty hrdiny. Výsledkem hraní ve virtuálním světě je pak to, že hráč pochopí lépe sám sebe.

Campbell popisuje cestu hrdiny jako cestu do "druhého, jiného světa", v případě MMORPG jde o virtuální svět online hry. Tato cesta je plná nebezpečí a dobrodružství, kde nejsou normální pravidla aplikovatelná, ale některé základní principy a předpoklady platí dle možností, principů a pravidel dané online hry. Bez ohledu na kulturu, ze které daný příběh vychází, má cesta hrdiny stejnou řadu klíčových momentů, které vedou hrdinu, tedy hráče-avatara až do cíle, kde čeká pozitivní transformace. Tou rozumíme například dokončení cíle celé hry, dosažení určité úrovně avatara ve hře, nebo získání nějakého

předmětu apod. Tento koncept, přestože existuje již více než půl století, je velmi dobře aplikovatelný nejen na filmy nebo knižní romány, ale je velmi dobře aplikovatelný právě na počítačové hry, ale s tím rozdílem, že ve filmu nebo knize se může divák a čtenář ponořit do postavy, ale nikdy nemůže změnit to, jakým způsobem se tato postava zachová.

Při hraní MMORPG počítačové hry je taková interakce nejen možná, ale i nutná – tento fakt poukazuje na to, proč je ponoření do takového příběhu rychlejší, mnohem efektivnější, jednodušší a zábavnější, a to s ohledem na technologické a interaktivní prvky online hry. Cesta hrdiny, jak dále pokračuje Campbell, může být považována za recept na sebepoznání. Pokud hráč dokončí tuto cestu, může se považovat za hrdinu – podařilo se mu aktualizovat své reálné já tím, že podstoupil dlouhou cestu s virtuálním já, se kterým se během této cesty ztotožnil.

Naneštěstí je na to, aby k takovému poznání a sebeaktualizaci dospěl, třeba dostat se na nereálné místo, které je obsaženo právě v online světech her, a to do příběhu našeho hrdiny. Jednotlivec-hráč se ale v reálném světě dostane na takové místo jen velmi zřídka, pokud vůbec, a tak může pouze reflektovat to, jaké by to bylo být hrdinou, když se s ním identifikuje pomocí příběhů těch, kteří tuto cestu podstoupili. Virtuální světy mají právě tuto unikátní vlastnost, a to doručit cestu hrdiny běžnému člověku. Hráč si vytváří k obrazu svému svého vlastního avatara, který má do určité míry odlišné dispozice než on, a za tohoto avatara následně hraje.

Vedle hraní se postupně začíná stále více identifikovat s tímto avatarem, přičemž mění své a avatarovy dispozice, aby mohl reagovat na různé výzvy, které jsou před ně postavené. Přes pokračující proces přizpůsobování se a reflektování, jak dále uvádí Bartle, jsou hráči schopni provést postupné změny ve vlastní identitě – v pocíťování toho, kým opravdu jsou (Bartle, 2004).

Závěrem takového přizpůsobování je narůstající ponoření se do hry, a tak se postupně hráčova identita a jeho avatar začnou prolínat, až se stanou jedním – hráč již dále nevnímá, že hraje za postavu ve virtuálním světě, ale vnímá, že je v tomto světě on sám osobně. Hráče, které označujeme jako griefery, ale poutá na online hraní jiný cíl, a to zkazit herní prožitek jiným hráčům nebo je obtěžovat, ať již v herním smyslu, nebo sexuálními a vulgárními narážkami. Jejich zájmy jsou tak zcela odlišné od toho, co jsme vymezili výše.

Pro pochopení problému griefingu je však nutné dále hlouběji zkoumat hráče-avataře v herních online

5.3 Hráči – avataři v MMORPG

Pohlaví avatara je důležitou proměnnou, kterou si hráč musí zvolit. Yee (2007b) výzkumem zjistil, že výběr pohlaví avatara ovlivňuje následné chování hráče. Tento efekt je ovlivněn i tzv. **gender bending** – hraním za postavu opačného pohlaví. Když muži hrají za avatara ženského pohlaví, více léčí například jiné hráče, mají tendence volit charakter, který například léčí nebo podporují jiné hráče, nebo naopak mají tendence vytvářet postavy a povolání, které jsou schopny ochránit jiné hráče. Například volba povolání léčitelské postavy a léčení hraje ve většině MMORPG klíčovou roli při přežití hráče nebo skupiny hráčů. Když hrají ženy za postavu mužského pohlaví, léčí méně. Tímto naplňují genderové očekávání, které přestože nemusí být pravdivé, se pravdivým stává díky hraní ve virtuálním světě. Stejně tak například v griefingu je v reálném světě většinové procento grieferů mužského pohlaví, naopak žen je významná menšina (Deterding et al., 2011a; Deterding et al., 2011b).

Obecná představa o virtuálních světech je taková, že nám umožňují utéct od reality. Podle Yeeho je spíše opak pravdou – virtuální světy pomáhají udržovat status quo. Přestože obecné vnímání virtuálních světů tvrdí, že nám dovolují znovuobjevit sebe sama, podle Yeeho jsou virtuální světy naopak mocným psychologickým nástrojem, který formuje to, jak myslíme a jak se chováme. I proto mohou mít přetrvávající formy griefingu charakter tzv. cyberbullying – kyberšikany, která může na některé hráče negativně působit a v konečném důsledku způsobit i vážné psychické a fyzické zdravotní problémy. Psychologický pohled na griefing si uvedeme a zhodnotíme v samostatné kapitole.

Mnoho aktivit ve virtuálních světech se soustřeďuje právě kolem avatara, například ve formě přizpůsobování si avatara – customizaci. Také ikony hrají rozhodující úlohu při socializování. Ať už avatar odráží fyzický vzhled hráče, který jej vytvořil, nebo ne, jejich vytváření zapojuje uživatele do procesu formování online identity a tito uživatelé se musí rozhodnout, jak moc má odpovídat jejich virtuální postava fyzickým proporcím hráče v reálném světě a podobat se mu.

Prizpůsobování a upravování herních postav může být jedním ze způsobů, jak experimentovat s různými identitami. Ve virtuálních světech si mohou děti vytvořit postavy, které vypadají jako ony, nebo naopak mohou vyzkoušet vzhled, který bude reprezentovat různé ideje o mužských nebo ženských rolích, případně o mužských nebo ženských vzorech. Mohou si rovněž vyzkoušet zápornou roli podvodníka nebo špatného člověka, bez reálného postihu a s tím, že si udrží vlastní obraz dobrého člověka, který mají v reálném světě. Tento poznatek a včlenění do záporného charakteru není v zásadě škodlivý, pokud si tyto projevy jednotlivci nepřenesou do reálného světa, například vlivem duševní poruchy, apod.

Yee uvádí, že ve virtuálním prostoru koná hráč tak, jak by se zachoval v takové situaci jeho avatar a ne hráč sám. Tento efekt pojmenoval Yee (2007) jako tzv. Proteův efekt, po řeckém bohu Proteovi. Autoři odborné studie zkoumali dvě experimentální situace – v první dostali účastníci experimentu pod kontrolu avatary s různým stupněm atraktivity. Lidé s atraktivnějším avatarem se chovali ve virtuálním světě přátelštěji než ti, kteří dostali méně atraktivního avatara. Podobně v druhé experimentální situaci dostali avatary s rozličnou výškou. Lidé s vyššími avatary se chovali podle předpokladu sebevědoměji, byli častěji ochotni ve virtuálním světě nabídnout nespravedlivou nabídku jiným hráčům, přičemž lidé s nižšími avatary byli ochotni takovou nabídku přijmout.

Tento efekt je založen na teorii sebepercepce, tedy poznání, jak vnímá hráč sám sebe, určuje jeho chování. Jelikož ve virtuálním prostoru je jeho sebeprezentací avatar, je přirozené, že hráč se chová v souladu s tím, jak vnímá svého avatara. V reálném světě to potvrzují například Frank, a Gilovich, kteří zjistili, že atleti, kteří měli na sobě černé uniformy, se chovali agresivněji než atleti, kteří měli na sobě bílé uniformy. O Avatarovi ve virtuálním světě tedy můžeme hovořit jako o jakémsi druhu převleku nebo uniformy. Samozřejmě je problém, pokud jednotlivci, který v reálném světě například šikanuje své vrstevníky, pak tyto zkušenosti přenáší dále do virtuální reality a do prostředí online her, což můžeme označit jako jednoznačně negativní a nežádoucí aspekt (Deterding et al., 2011a; Deterding et al., 2011b).

Nikde v současné době není sebeprezentace více flexibilní a transformovatelná tak, jako ve virtuálních světech, kde si uživatelé mohou vybrat nebo si prizpůsobit svého avatara vlastní digitální sebeprezentací. Jinými slovy, proměnlivost našich sebeprezentací v online prostředí je základním aspektem toho, co to znamená mít virtuální identitu.

6 Griefing a jeho vymezení v online hrách

6.1 Vymezení a historie griefingu

Pojem „griefing“ je poměrně nový termín. V české literatuře se zatím vesměs nevyskytuje, informace o tomto pojmu jsou dostupné pouze v neúplné podobě na internetu. Je to dáno jednak krátkou historií pojmu a jednak tím, že jde o zcela výhradní termín užívaný ve virtuálním světě. Warner a Raiter[Uved'te rok.] uvádějí, že jeden z hlavních motivačních faktorů hráče je soutěžení s ostatními hráči, které často zahrnuje použití převahy, jejíž součástí mohou být i nejrůznější triky. V tomto kontextu dále uvádějí že **griefing je úmyslné obtěžování ostatních hráčů, často využívající aspekty herní struktury či fyziky nezamýšlenými způsoby, a to s cílem způsobit ostatním hráčům zármutek.**

S první formou griefingu v online hrách je možné se setkat již od pozdních let 80. a na začátku let 90. 20. stol., a to v souvislosti s existencí Multi-User Dungeons (MUDs). V roce 1991 se objevila vůbec první zpráva o griefingu, který se vyskytl v herní komunitě s názvem LambaMOO a byl způsoben postavou jménem Mr. Bungle. Tato osoba obtěžovala komunitu pomocí podprogramu (Seras, 2010). Jedná se tak o vůbec první zmínky o griefingu a grieferech, se kterými je možné se v novodobé historii setkat.

6.2 Identifikace griefingu a griefera

Definice pojmu „griever“ pochází z diskusní skupiny USENET (Google Groups, 2000) ve hře Ultima online ze dne 14. srpna 2000. Ultima online představuje jednu z prvních masivně multiplayerových online her v rámci MMORPG, která si drží prvenství v Guinnessově knize rekordů za první MMORPG, jenž dosáhl 100 000 hráčů. Obecná definice pojmu „griever“ (Urban Dictionary, 2004) byla poprvé uvedena dne 23. května 2003. Jedná se o osobu, jež se záměrně snaží obtěžovat ostatní hráče a spoluhráče. Zpravidla je to osoba, která není dobrá ve hře, má špatné připojení k internetu a potřebuje ventilovat frustraci (Seras, 2010).

Termín „griefing“ je někdy aplikován zcela obecně (Dibbell, 2009), neboť je zde uváděna osoba, která používá internet k tomu, aby působila jiným úzkost nebo vtipkovala na cizí účet (Wikipedia, 2017b; Masnick, 2009). Může však jít i o situace, kdy chce působit škody, jako například škoda z března 2008, kdy se grieferi nabourali do fóra pro epileptiky

a vložili zde animace navozující epileptický záchvat (Poulsen, 2008; Doctorow, 2008). V takových případech se již jedná o skutečný problém, který ohrožuje člověka na životě a jde o prokazatelně protiprávní jednání. Proti takovému jednání se uplatňuje zákon, avšak odhalit griefera nebývá někdy jednoduché.

Přestože většina online her je založena na souboji mezi hráči, který tímto umožňuje vzít majetek svého soupeře, stále více sázek vede herní komunitu, aby přehodnotila herní etiku s dotazem, jestli jsou všechny strategie stejně přípustné pouze proto, že prostě jsou všechny možné. Dokonce ve hrách, jejichž prodejní místo představuje potenciál pro konkurenci, jako například Eve Online (kde soupeřící korporace vedou válku napříč galaxií), vedou některé události hráče k tomu, aby se ptal, co je již za hranicí a co ne. Jeden příklad zaznamenal koordinaci značného množství tvůrců specifických problémů (Poulsen, 2008).

Griever je hráčem, který v online hrách nesvobodně obtěžuje a haraší ostatní hráče, a to jak v průběhu hraní hry, tak i v průběhu běžných herních událostí. K tomuto obtěžování využívá různých způsobů a nezamýšlených i záměrných cest a metod, které například vývojáři hry při jejím vývoji nepředpokládali. Může se také jednat o aktivity a události, které hra nezakazuje v rámci svých pravidel, ale které samy o sobě snižují herní komfort a herní zážitek jednotlivých hráčů v dané online hře.

Griever nachází vlastní potěšení především a výhradně z obtěžujícího jednání proti dalším hráčům online hry, stejně tak částečně působí svým jednáním problémy herním komunitám, které jsou v online hře sdruženy. Účinným a často jediným řešením, jak griefery odradit nebo zamezit jejich činnosti, jsou penalizace a sankce vztahující se k cílům hry. Je to tedy například zrušení účtu, smazání postavy griefera, omezení komunikačních funkcí, nemožnost komunikovat na chatu pro jednu nebo pro všechny postavy na účtu griefera, apod. (Jansz a Martens, 2005; Johnson et al., 2009).

6.3 Sociální normy v MMORPG a souvislosti s griefingem

Ve virtuální realitě existují sociální pravidla a ekvivalenty zákonů, které řídí a ovlivňují chování v těchto světech. Jednotlivá pravidla se mohou v dílčích ohledech v každé hře

odlišovat, ale lze určit některé společné rysy a charakteristiky. Ve všech situacích, kde lidé interagují, existují normy, které popisují, co a jak máme dělat v jednotlivých situacích. Když se podíváme na interakci v MMO hrách a obecné poznání toho, co je přijatelným chováním ve hře, přítomnost normativního systému různých úrovní, a to od norem velkých skupin guild až po různé malé skupiny, je zjevná.

Akademické zdroje uvádějí, že normy jsou vyjádřením o vhodnosti jednotlivcovu řízení a chování, které mohou vést k sankcím provedeným jiným jednotlivcům nebo jednotlivcům, patřícím do specifické třídy jednotlivců. Toto má například přímou souvislost s griefingem, kdy jednotlivec griefuje jiné hráče a obtěžuje guildy, což je v rozporu interními normami hry a je to považováno za nežádoucí projev chování, který není možné v rámci dané hry a jejích pravidel akceptovat jak ze strany ostatních hráčů, tak ze strany tvůrců a administrátorů dané online hry.

V případě, že je řízení jednotlivce vyhodnoceno jako porušení normy, příkladně uvedený griefing, musí být možnost takové chování sankcionovat, přičemž taková sankce může být v podobě omezení herních funkcí, většinou komunikace na chatu, ztrátou zkušenosti, ale také v konečném důsledku od blokace avatara a účtu hráče až po zrušení účtu hráče. Stejně může být takové porušení normy sankcionováno ostrakizací, vyhýbáním se ostatním hráčům, jejich sociálním vyloučením z komunity apod.

Dalším faktem, který je nutné vzít v úvahu, je to, že sociální normy jsou aplikovatelné vždy pouze na pozorovatelné chování. K tomu, aby byly normy dodržovány, je třeba, aby sankce měly přímý efekt a náklady pro hráče, který nedodrží tyto normy. Jak uvádí Williams například při hraní WoW a obecně při dalších MMORPG titulech je sociální aktivita podobná jako u týmových sportů, které mají svá vlastní pravidla, stejně tak hranice, jakož i jednotlivé sociální normy (Yee, 2007; Yee a Bailenson, 2007).

Interní pravidla a interní normy, stejně jako taktiky, týmové strategie, styly a cíle dělají z herního prostoru specifické prostředí pro socializaci, organizaci a vytváření sítí a často mají jen málo společného s původní koncepcí hry a jejím sociálním řešením. Role mohou a musí být flexibilní, aby dokázaly držet krok s měnícími se podmínkami a cíli, které se ve hře postupně utvářejí. Hráči formují v rámci MMORPG skupiny. Nutí je k tomu sociální charakter hry, stejně jako i samotný styl hry – některé výzvy, které hra předkládá, jsou prostě

postaveny designéry tak, aby je jeden hráč sám nemohl zvládnout, a to znamená, že do spolupráce a formování skupin jsou hráči nepřímo nuceni samotnými designéry hry.

V rámci většiny MMO her existují dva základní typy skupin. První jsou **dočasné skupiny**, jejichž členy spojuje geografická blízkost v rámci herního světa, jakož i společný aktuální cíl, například silný protivník ve formě bosse v dané lokalitě. Takové skupiny vznikají bez nutnosti znát ostatní členy skupiny, trvají pouze krátké časové období, a to od několika minut po několik hodin, a po naplnění instrumentálního cíle zanikají. Druhou skupinou jsou komunity s dlouhým trváním, které umožňují hráčům se navzájem lépe poznat a vytvářet dlouhotrvající společenství. Tyto označujeme jako **guildy**, v českém překladu **cechy** (Yee, 2007; Yee a Bailenson, 2007).

6.4 Motivace hráčů v MMORPG v kontextu s griefingem

Ještě předtím, než popíšeme samotný mechanismus motivace hráčů, je důležité uvést skutečnost, že MMORPG jsou ve své podstatě hrami, které zvyšují reputaci daného hráče - avatara, který má na sobě například mocnou zbroj a silné zbraně, což je velmi důležitou součástí konstrukce hráčovy identity. Tato sebe prezentace tedy "vysílá" jasný signál o hráčově statusu ostatním hráčům, přičemž ho odměňuje pocitem dosažení úspěchu, tím může být předmět, zkušenosti, přístup do nových oblastí online hry apod. Bez tzv. "publika", kterým jsou ostatní hráči a kterému jsou tyto předměty zobrazovány, by hra dávala jen velmi malý smysl. Důležité je uvést, že toto lze uplatnit i pro griefery, tedy v negativním smyslu, který pro svoje aktivity a pro svoji činnost, také potřebuje pozornost jiných hráčů a obecně jejich účast ve hře, aby je mohl obtěžovat a kazit jim tak prožitek ze hry.

Motivace k hraní MMORPG je významným faktorem, který ukazuje přesah zkušeností z virtuálního světa do světa reálného. Yeeho model hráčské motivace ukazuje, že existuje deset určitých komponentů, sdružených do tří velkých faktorů, které tvoří hráčskou motivaci. Jejich souhrn je formulován na základě dosavadních akademických šetření, která byla realizována do roku 2014. Jsou to (Yee, 2007; Yee et al., 2012):

1. Ponoření do hry (Immersion) - sem patří čtyři komponenty:

- a) **objevování (Discovery)** - hledání nových předmětů, oblastí a skutečností, o kterých většina hráčů ve hře neví nebo není schopna jich dosáhnout,
- b) **hraní role (Role-playing)** - vytvoření postavy s vlastním příběhem a interakce s ostatními hráči s cílem vytvořit improvizovaný příběh za účasti hráčů v online hře,
- c) **únik před realitou (Escapism)** - využití online prostředí na uvědomování si problémů v reálném životě a na jejich předcházení,
- d) **přizpůsobování si hry ke svému hernímu stylu a hernímu očekávání (Customization)** - hráč musí mít zájem na přizpůsobování si vzhledu své postavy.

2. Sociální faktor (Social) - sem patří tři komponenty:

- a) **socializace (Socializing)** - hráč musí mít zájem na komunikaci s jinými hráči a na pomáhání jim. Například pomoc s některými úkoly v rámci online hry nebo pomoc při získávání herních předmětů, apod.,
- b) **vztahy (Relationship)** - potřeba formovat dlouhotrvající smysluplné vztahy s jinými hráči, například v herních guildách, utváření herních komunit, apod.,
- c) **týmová hra/práce (Teamwork)** - odvozování uspokojení z toho, že je hráč součástí skupinového úsilí, spolupráce na společných eventech a událostech.

3. Dosažení úspěchu/výkonu (Achievement) - sem patří tři komponenty:

- a) **postup ve hře (Advancement)** - potřeba získávat sílu, rychle postupovat, akumulovat herní symboly bohatství a sociálního statusu,
- b) **herní mechanismy (Mechanics)** - zajímat se o analyzování základních herních pravidel a herní systém s cílem optimalizovat výkon postavy v rámci online hry,
- c) **soupeření (Competiton)** - potřeba soupeření s druhými, například již ve formě uvedených PvP událostí.

Yee dále uvádí, že důvody, pro které hrají MMORPG ženy jsou zásadně odlišné od důvodů, pro které je hrají muži. Ženy-hráčky se s vyšší pravděpodobností zapojují do prostředí virtuálních světů proto, aby budovaly podpůrné sociální sítě, měly se kam schovat před stresem z reálného života, jakož i proto, aby se mohly ponořit a vžít do fantazijního světa, které herní online světy nabízejí v rámci svých možností. Ženy-hráčky vytvářejí v těchto světech pevnější přátelství a vztahy a přátelské vztahy, jako muži-hráči, ale přesto nejsou více emocionálně angažované v těchto světech jako oni.

Celkový obraz ukazuje, že ženy-hráčky, přestože jsou starší než jejich spoluhráči-muži a přestože jsou motivované díky zcela odlišným důvodům, nacházejí ve hře stejnou vášeň,

kteřá je pro ně stejně přitažlivá a odvozují z ní stejné emocionální naplnění jako muži-hráči. V další studii z roku 2012 Yeea se potvrdilo, že ženy jsou více motivovány sociálně, naopak muži jsou více orientovaní na dosažení úspěchu ve hře. Starší hráči a hráči, kteří tráví při hře méně času, preferují více splnění úkolů ve hře tzv. questů, pravděpodobně proto, že je to aktivita více individuální a méně časově náročná. Hráči tohoto typu, kteří hrají menší časový úsek ve hře, si takto například stanovují denní cíle nebo limity toho, čeho chtějí ve hře dosáhnout (Olson, 2010; Yee et al., 2012).

Naproti tomu akčním aktivitám, jako je hra proti jiným hráčům, již zmíněné PvP, se více věnují mladší hráči, muži a více i hráči, hrající většinou ve večerních hodinách. I časové úseky během dne mají vliv na herní styl, kdy se více během dopoledne a odpoledne mezi hráči hraje PvE a ve večerních hodinách je to PvP. Organizovaným aktivitám, tedy činnosti typu Dungeons and Raids jako aktivita zaměřená na poražení silného protivníka – tzv. bosse, vyžadující čas a koordinaci skupiny, se podle Yeeho výzkumu věnují více svobodní, bezdětní a mladší hráči, což je pravděpodobně důsledek toho, že nemají mnoho závazků a mají více času na hru samotnou.

Méně akčním aktivitám, jako jsou herní profese, typicky ve WoW je to profese herbalista, horník, alchymista apod., se více věnují starší hráči, ženy a hráči hrající ráno a odpoledne. Podobně speciálním aktivitám, které se dají provádět pouze po určitou dobu předem vyhrazeného časového rámce, tzv. world events, se věnují více ženy a déle hrající hráči. Pokud bychom to chtěli shrnout, prvky, které více motivují mladší hráče a muže jsou: **soupeření, herní odměny, dosahování úspěchu** (Olson, 2010; Yee et al., 2012).

Na druhé straně ženy a starší hráči jsou tedy více **motivováni méně násilnými, více sociálními aktivitami, které jsou více občasného, "casual" charakteru** – pro občasně, nebo tzv. "rekreační" hráče. Schopnost konstruovat svou identitu jako "něco víc", nebo jako "elita" je dána tím, co dělá z MMORPG opravdu sociální světy – seskupování hráčů může být pouze prostředkem, který závisí na hráčově herním stylu. Griefem na pomezí tohoto vymezení může být osoba, která může hrát jak aktivně, tak občasně, může to být žena i muž a podle našeho názoru je věková stratifikace široká, a to od nejmladšího analyzovaného věku až po starší hráče. Motivy vedoucí ke griefingu mohou být různé - nuda, frustrace, nenávisť, pomstychtivost, závist, apod.

Takže ne spoluhráči dělají hru návykovou, ale obraz, který si o sobě vytvářejí na základě pohledu spoluhráčů, dělá hru návykovou pro ostatní hráče. Emoce hrají podle Olsona překvapivě významnou roli v motivaci dětí hrát videohry, a to speciálně u chlapců. Ve své studii uvádí, že dvě třetiny 62 % chlapců a 44 % dívek, které hrály videohry, uvedlo, že hrají hry proto, aby jim pomohly relaxovat. Vysoké procento hrálo hry také z důvodu zvládnání hněvu - 45 % chlapců a 29 % dívek. Odreagování se od problému a zvládnání osamělosti byly dalšími uváděnými důvody ke hraní. Cílem projevů griefingu v online hrách je pak právě projevit svoji frustraci nebo nudu tím, že budou kazit požitek ze hry jiným hráčům nebo dokonce, že budou obtěžovat jiné hráče. Často tak obtěžují muži ženy, nebo se projevují vulgarismy, které jsou ale ve významných online hrách cenzurovány a napsání sprostého slova se objeví jako několik hvězdiček. Problém je tak spíše, pokud se hráči vyjadřují sprostě a griefují ve svém rodném jazyce, dopad není sice tak široký, ale působí na hráče dané národnosti.¹

6.5 Metody, chování a způsoby griefera

Griefing má celou řadu podob a důležitou skutečností je fakt, že se může lišit v závislosti na osobě, která takto činí, a na prostředí, ve kterém se nachází (online hra), ale i na různých zemích světa. Na druhou stranu je nezbytné říct, že v jedné hře může být určitý typ chování považován za nevhodný či přímo označován za griefing, zatímco v jiné hře může být toto chování běžné či dokonce vyžadováno pro zdárný proces hry. V praxi se lze setkat s celou řadou negativního chování a konání ve spojitosti s griefingem, griefery a online hrou. V rámci této práce jsou uvedeny výčty druhů a chování z několika různých zdrojů, jelikož je tento virtuální svět velice bohatý, rozmanitý a jak již bylo uvedeno výše, v různých online hrách může vypadat velmi či jen nepatrně odlišně. Obecně lze shrnout metody griefingu do těchto bodů (Wikipedia, 2017b):

- záměrné poškozování hráče, stylu a způsobu hry, které zahrnuje různé negativní prvky ovlivňující průběh hry,
- rozmanité akce, jež vedou k zaneprázdnění hráče, obrácení směru jeho zájmu apod. Tyto akce mají za cíl odlákat hráče od hry a jeho pozornost koncentrovat jiným směrem, což jej v konečném důsledku v rámci hry poškodí. Například se může

¹ Názor vyjadřuje vlastní zkušenosti autora z online hraní i zkušenosti hráčů z autorova okolí.

nacházet tam, kde je potřeba rychle reagovat a griefer celou tuto záležitost zpomaluje. Nebo se může vydávat za nepřítele zase v jiných hrách,

- matení hráčů a správců těchto serverů prostřednictvím podobných názvů na monitoru. Využívají jakýkoliv způsob, jakým mohou zvrátit postup jiného hráče, jako je například zničení či pozměnění toho, co jiní hráči vytvořili. Jedná se například o hry spojené s tvorbou z určitých materiálů, jako je například Minecraft (Mojang, 2011), kde se budovy a další vybavení buduje z písku, šterku, hlíny apod. Grieferi se snaží vytvořit takové podmínky, které by poškodily spoluhráče, nebo by tito selhali ve hře (Davies, 2012). Dále jsou běžné písemné nebo slovní urážky, včetně falešných obvinění z podvodu a jiných nekalých činů. Ty zpravidla směřují na správce serveru,
- úmyslné porušování pravidel a postupů platných na serveru,
- přebírání trofejí, které patří jinému hráči, ve svůj prospěch,
- spamování mluveného nebo písemného projevu různými šumy, obtěžováním jednoho nebo více hráčů,
- nahrávání urážlivých či explicitních obrázků do profilů hráčů apod.,
- číhání na hráče, zamezení jejich postupu ve hře, znemožnění hru hrát,
- bezcharakterní jednání zaměřené na vážené hráče,
- vpuštění velkých nestvůr nebo velmi silných nepřátel mezi hráče, kteří nejsou připraveni bojovat proti těmto nepřátelům (Cascio, 2008),
- blokování hráče v postupu, čímž se nemůže hýbat do nebo z určité oblasti nebo znemožnění přístupu do zdrojů hry,
- použití chyb (exploitů) v hrách, například – mimo mapu, cesta pod zemí, záměrné zablokování záběrů hráče z vlastního týmu nebo zablokování hráče tak, že stojí před ním, aby nemohl poškodit nepřítele,
- záměrné blokování záběrů hráče z vlastního týmu nebo zablokování pokroku hráče tím, že stojí před ním, aby nemohl nepřítele poškodit,
- záměrné výpadky serveru s cílem rušit hru,
- úmyslné nastavení překážek ve hře, kdy se hráči nemohou dostat přes úmyslné překážky (například zničení nebo blokování přístupu k položkám, bez kterých ostatní hráči nemohou hru dokončit),
- záměrné zpomalování serveru různými způsoby, jako například vytvářením velkého množství objektů náročných na zdroje energie,

- záměrné porušení funkcí serveru – například záměrné zablokování přístupu k položkám, bez kterých ostatní hráči nemohou hru dokončit,
- záměrné blokování serveru, nasazování virů, zahrnování serveru velkým množstvím nevyžádaných podnětů, což server zbytečně přetěžuje,
- odchyťování hráče a spoluhráče v místech, na která musejí vstoupit, jelikož by se dále jinou cestou nedostali,
- celkové ztěžování, zpomalování hry, komplikování ve snaze, aby hráč, jenž má vítězství na dosah, byl frustrován a místo toho, aby hru zdárně dokončil, raději hru ukončí a někdy se ke hře již ani nevrátí,
- například u automobilových her brždění automobilů a naopak zrychlování vozidel ve snaze narazit do automobilu, který je na prvním místě,
- smurfing – v tomto případě se hraje na mnohem nižší úrovni, než je pro tuto hru nezbytné (Wikipedia, 2017b).

Obecně však lze za největší problém, spojený s griefingem považovat obtěžování, kdy grieferi obtěžují hráče tím, že je ruší v hraní, obtěžují je a využívají k tomu různé nástroje, jako je pronásledování, urážky apod. V souladu s griefingem byl uskutečněn výzkum, ve kterém 60 % respondentů uvádělo při dotazu na griefing možnost obtěžování. Zde se například vyjádřil jeden respondent slovy: „*Jedná se o osobu, která záměrně obtěžuje hráče v online hře.*“ Další respondent pak uvedl, že griefer způsobuje emocionální úzkost. Respondenti také poukazují na verbální obtěžování. Jako příklad lze uvést skutečnost, že griefing může zahrnovat použití herní mechaniky např. tak, že brání přístupu hráče k nějakému hernímu vybavení, trofejím, ovládá postavy, zabraňuje pokroku. Griefing také může být přítomen v komunikačních chatech, kdy se jedná například o našeptávače, radiče, je součástí obchodních chatů, herních webových stránek, kde hráče napadá a obtěžuje převážně slovně. V rámci tohoto výzkumu zdůraznilo 50 % dotázaných úmyslné a jinak nevhodné chování, jako např. skutečnost, že griefing rozčílí osobu, která hraje hru proto, aby ji ukončila.

V praxi je možné se setkat s dalším druhem obtěžování, jako jsou rasové a genderové urážky ať už u jednotlivců nebo skupiny v MMORPG. Každá oběť se stává pod tíhou okolností bezbrannou, což je úmyslná snaha, jak hráči ztížit, zprotivit hru a přimět jej k tomu, aby rezignoval.

Podle Foo a Koivista (2004) obtěžují grieferi hráče s cílem vyvolat jejich emocionální reakci, avšak nemají zájem na materiálním zisku. Nicméně v praxi se vyskytuje mnoho příhod, kdy grieferi mají zájem na trofejích daného hráče, jichž se zmocní. Trofeje mohou být směňovány za jiné, mohou umožnit postup, výhodu ve hře, přežití hráče, ale mohou být směněny i za peníze. Hráč má možnost získat a vybudovat určité trofeje, které může např. prostřednictvím prodejního portálu eBay prodat. Pokud je tedy tato trofej či jiný virtuální majetek ukraden, pak hráč prokazatelně ztrácí také finančně (Davies, 2006). Z toho důvodu autor práce nemůže souhlasit s názorem, který zastává Foo a Koivisto (2004), že grieferi mají jediný zájem na emocionální újmě hráče online hry. Nemusí to být totiž vždy pravda, i když velmi často je jejich cílem spíše emocionální újma hráče než konkrétní zisk.

V praxi je specifikováno velmi mnoho druhů griefingu, protože informace o něm lze najít na různých, především zahraničních, webových stránkách. Proto je vhodné tuto problematiku částečně sjednotit a použít také více výčtů druhů griefingu od různých autorů. Pro zjednodušení této velmi rozsáhlé a poměrně nové problematiky je vhodné použít níže uvedené členění základních druhů griefingu. Jsou jimi podvod – scamming, nenasytost hráčství a nahodilý griefing, přičemž posledně zmíněný je nejméně poškozující formou:

1. **podvod – scamming** - průměrný uživatel častěji obdrží podvodné e-maily. Podvod ve video hrách je považován za běžnou součást griefingu. Ve své podstatě je podvodný e-mail považován za griefing. Na druhou stranu panují i názory, že podvodné e-maily nejsou totéž jako griefing, jelikož hru mechanicky nepřekazí,
2. **nenasytost hráčství** - hraje se pro vlastní užitek bez ohledu na důsledky pro ostatní hráče. Nutně nemusí být doprovázena obtěžováním či scammingem,
3. **nahodilý griefing** - postrádá prvky dříve popsané. Jedná se o obstrukční hru bez jakéhokoliv obtěžování, scammingu, vyrušování apod. Jde jen o to, že hráč prostě pro vlastní potěšení odmítne splnit úkol (Rubin a Camm, 2013).

Hráči, kteří vstupují do online herní komunity, musejí počítat s nástrahami, mezi které patří zejména griefing. Jedni jej nenávidí, jiní jsou plni humoru a vcelku jim nevadí. Pokud byl hráč zabit někým, kdo k tomu používá určitých závad, velmi pravděpodobně se jednalo o griefera (Yin-Poole, 2005).

6.6 Griefing v Second Life

Ve virtuálním světě Second Life, obdobně jako v jiných virtuálních realitách, se vyskytují různé vážné činy a nesmyslné chování. Jessica Curry a Dan Pinchbeck v „The Second Death of Caspar Helendale“ z roku 2009 se snaží důkladně zvážit emocionální hodnotu zkušeností v Second Life. Například iGods od Gaziry Babeli se snaží emočně oddělit skutečného člověka od svého avatara s myšlenkou toho, co zůstalo. Second Front's Martyr Sauce (2007) zpochybňuje myšlenku, že Second Life vůbec není herní prostředí. Všechny tři práce se zaměřují na rozdělení mezi virtuálními akcemi, které mají následky a těmi, které následky nemají (O'Brien, 2010). Všechny tři práce pak poukazují na to, že v tomto herním prostředí je griefing nezbytný pro ustanovení morálky (Meadows, 2008, s. 78).

Většina grieferů se shoduje na tom, že ve virtuálním prostředí není nic vážného, a proto by tyto programy neměly být brány vážně (Bakioglu, 2010). Nicméně hráči hru zpravidla vážně berou. V Second Life je také možné se s griefingem setkat. Někdy je ho zde i třeba, jelikož někteří hráči své nemorální chování přenášejí také do virtuálního světa. Martyr Sauce rekonstruuje a tímto znovu hodnotí akt griefingu jako výzvu účastníkům, aby zvážili skutečnosti, jak jejich postupy omezují virtuální společnost Second Life (O'Brien, 2010).

Za griefera v Second Life se typicky považuje mladý muž. Přestože to bývá v Second Life běžné, není to vždy pravda. Zpravidla platí, že čím jsou hráči starší, tím víc se vytrácí jejich zájem o griefing. Tato skutečnost může být spojena také s právní odpovědností. V ojedinělých případech pak hráč odhalí své sebevědomí a má pak výčitky kvůli potížím, jež způsobil. Avšak většina osob jen zjistí, že v životě existuje něco mnohem zábavnějšího než být pouhým grieferem. Někteří grieferi jsou samotáři a jiní pak pracují v organizaci či spojení. Tzv. patriotická nigra byla v předešlých letech extrémně aktivní záhadnou skupinou, avšak v současnosti je naeaktivní (Wikia.com, 2017).

Další skupina, Nebula Griefing, měla několik aktivních členů najednou, ale vůdce tuto skupinu opustil a připojil se k Second Life pod novým jménem a stal se oprávněným majitelem obchodu v Second Life (Wikia.com, 2017).

Grieferi se v rámci Second Life zpravidla prezentují následovně:

- prázdný profil,

- nový rezident mladší než 5 dnů (ne všichni nováčci jsou grieferi, ale téměř všichni grieferi jsou nováčci),
- nové oblečení, vzezření nebo tvar,
- provokativní nebo netolerantní uživatelské jméno.

Grieferi zpravidla jednají ve dvojici. Může jít také o staršího obyvatele, který má všechny předměty v inventáři, dává je novému obyvateli, ale sám se nijak dále nezajišťuje. Nováček sám provádí grieferův útok, což je zakázáno, zatímco starší obyvatel dále dodává zbraně dalším grieferům. Původcem toho je starší obyvatel, který dodává nesprávně označený předmět nové legitimní osobě. Nováček tak roztříští svůj objekt "DOSTUPNÉ ZBRANĚ" v písečné oblasti a s hrůzou zjišťuje, že se stal obětí grieferova útoku, jež je tvořen replikami z kostek s intimními snímky mužského těla. Jiní grieferi činí to, čemu se říká „banbox“, kde nefunguje automatická návratnost. Později v rámci griefingu kupují tuto schránku s cílem zásobovat zbraněmi vybrané účastníky.

V souvislosti s touto problematikou je nutné říci, že oblasti virtuální reality jsou velmi rozsáhlé, a tak se vždy najde nějaká osoba, která zde něco zneužije. Griefing v Second Life se může skládat z komplikovaných skriptovaných objektů nebo základního obtěžování. Ačkoli ze Second Life nemohou být nikdy zcela odstraněni grieferi, lze jejich dopady minimalizovat:

- hráč si může vlastní majetek zamknout a zabránit tak jeho ukradení grieferem. Také lze vypnout možnost vytváření objektů, jejich položek a skriptů mimo vlastní skupinu. Lze deaktivovat hlas, aby nebylo možné říkat obscennosti. Omezit přístup jen pro vlastní členy či omezit přístup jen pro vybrané osoby,
- jestliže hráč nemůže nebo nechce uzamknout svou oblast, má možnost ji chránit jiným způsobem. Ochránáři z této skupiny mohou hráčovy statky chránit. Své vojáky tak může hráč trénovat s tím, aby mu chránili majetek,
- pokud hráč zaznamená útok na zemi, kde nemá kontrolu a nikdo tento problém neřeší, má možnost odeslat zprávu o zneužívání do Linden Lab. Tato společnost uvedenou problematiku řeší,
- hráč se také může připojit k Network Notification Network k GridWatch nebo jiné zpravodajské skupině. Uvedené skupiny reagují na útoky grieferů a předkládají zprávu o zneužívání do Linden Lab. Hráč také může zvážit spojení s některou

z několika skupin zaměřených na anti-griefing, pokud hráč chce mít větší moc nad griefery (Wikia.com, 2017).

Jak je z výše uvedeného patrné, některé možnosti zde skutečně existují. Na druhou stranu jsou grieferi značně vynalézaví a není pro ně problém cokoliv překonat, oklamat hráče, spojit se s jinými protihráči či hráčem apod. Jejich vynalézavost nezná mezí a hráč, zejména nováček, nemusí být s touto problematikou dostatečně seznámen. O to víc je pak překvapen, že se stal obětí griefingu, což nese velmi těžce, tedy zpravidla. Griefing však může být velmi nebezpečný hlavně pro nezletilé, jelikož může značně ovlivnit jejich psychiku, o čemž bude více v následující kapitole.

7 Grieřeři jako původci kyberšikany a následky jejich činnosti

Nejprve je důležité vymezit pojem „kyberšikana“. Kyberšikana má za cíl uveřejnění materiálů, jež poškozují jiného jedince. Může se jednat o krutá videa, texty nebo fotografie. Kyberšikana se řadí do kyberterorismu (Černý, 2012). V souvislosti s griefingem lze hovořit o kybervandalismu. Za virtuální vandalismus se považuje skutečnost, kdy pachatel poškodí nebo zničí objekty vytvořené tzv. avatary, což může působit psychické poškození dané osoby. Pokud dojde k napadení virtuálních objektů, nedojde k jejich úplnému zničení, nýbrž dojde k poškození artefaktů, suvenýrů apod., což má pro hráče psychologickou hodnotu. Za kybernetický vandalismus je tedy nezbytné považovat také protiprávní jednání, jako je odesílání nevyžádaných e-mailů s obscénní tematikou nebo jinak hanlivým obsahem či zveřejnění osobních údajů jednotlivce, jež mohou vést ke zveřejnění citlivých informací, urážce na cti a pomluvám. Taková osoba může také předstírat přátelství nebo obchodní vztahy, ale skutečnosti jsou zcela odlišné (Williams, 2004). Griefing těží z toho, že lidé na internetu ztrácejí zábrany, neboť věří, že jsou zde anonymně. Naopak anonymita umožňuje grieferům spáchat činy, jakých by se například mimo virtuální realitu nedopustili. Anonymita jim umožňuje být bezohlednými. Navíc griefing svou obět' nepoškozují fyzicky, jako by tomu například bylo mimo virtuální realitu. Griefing je tak uskutečňován zpravidla v písemné podobě, nikoli ústně. Pokud je však griefing uplatňován v obchodní činnosti, může dojít k velkým finančním škodám (Parti, 2011).

7.1 Psychologické aspekty griefingu

Psychologické dopady griefingu jsou rozmanité. Jednak je oblast online her omezena věkem, jelikož za hlavní podmínku registrace hraní her je považován věk 13 a více let. Navíc by ve věku 13-18 let měly děti získat povolení rodičů k online hrám. Ti pak naopak musejí být seznámeni s tím, že tyto hry mohou mít nevhodný obsah, zejména pak pro děti. Na webových stránkách, které vyžadují věk 18 let, je zřejmé, že se bude ukazovat nevhodný obsah pro děti. Ty by se uvedeným stránkám měly vyhýbat a rodiče zde berou na sebe plnou zodpovědnost, že jim tyto webové stránky zakážou možnými dostupnými prostředky. Děti však bývají v tomto smyslu velmi vynalézavé. Ale ani webové stránky určené pro děti nejsou zcela bez nebezpečí (Lenhart, 2008). Grieřeři mohou jednat různými způsoby a k tomu využívají virtuální svět.

Skutečnost, že vstup do virtuálního prostředí je věkem omezen, má vliv na psychologické aspekty griefingu. Ty totiž mohou být rozmanité a děti či dospívající by některé tyto skutečnosti nesli špatně. Emocionální či také duševní utrpení lze charakterizovat jako... „*pocitový komplex, který zahrnuje duševní otřes, otupělost, hněv, smutek, úzkost, depresi. Jde o dynamiku zármutku, který je součástí konečného období nemoci. Psychologická rovina bolesti je určena emoční kvalitou (Dučalová, 2011).*“

Griefing jako takový lze rozdělit na tyto oblasti, přičemž každá z nich má svůj psychologický dopad:

1. obtěžování – způsobuje emocionální utrpení,
2. použití síly – dominující hráči nebo jejich zneužití za účelem obtěžování ostatních hráčů,
3. scamming a chamtivost – krádež věcí a trofejí s myšlenkou toho, že griefer může porušit sociální normy pro svůj prospěch (Ross, 2015).

Účinky griefingu není radno podceňovat, neboť mají své dopady na zdraví a duševní i fyzickou pohodu člověka-hráče. Griefing tedy vyvolává mimo jiné úzkost. Ta se může projevat různě, například jde o hučení v hlavě, tlak, bolest nebo motání hlavy; nápadně zostřené vidění či zalehnutí uší; napětí svalstva, nejčastěji v oblasti žvýkacích svalů a skřípání zubů, píchání u srdce, bušení srdce, nevolnost, únava, zimnice, zvýšené pocení, poruchy spánku a mnohé další. Pokud je člověk úzkosti vystaven dlouhodobě, odrazí se to na jeho zdraví a kvalitě života (Kalina, 2014).

7.2 Právní dopady griefingu

Právní dopady griefingu mohou být značné. Griefing spadá do virtuální kriminality. Je konán osobou, která má pro to svůj důvod – často z nudy, chce se odlišit, žije ve špatném rodinném prostředí apod. Často jde o velmi mladého člověka, který neví, co s volným časem. Obecně se griefing jako takový v ČR nesleduje, nicméně spadá do kybernetické kriminality. Ta stále narůstá. Například v roce 2011 bylo shledáno celkem 2011 případů kyberkriminality, zatímco v roce 2016 se jednalo o 5344 případů (Policie ČR, 2017a). V rámci kyberkriminality se jedná o tyto druhy: podvodná jednání, hacking, blagging, podvodné e-shopy, mravnostní trestné činy, trestné činy proti autorskému právu, násilné projevy a hate crime a některé další (Policie ČR, 2017a).

V rámci griefingu lze pak nejčastěji hovořit o krádeži, která zahrnuje největší procento griefingu (73,3 %) a podvod (20,2 %). Průměrná hodnota ztráty online hráčů činí okolo 459 dolarů s 34,3 % z celkového počtu ztráty v rámci kriminality mezi 100-300 dolarů.² Je však nezbytné rozlišovat mezi krádeží ve virtuální realitě a krádeží v běžném životě. Krádež ve virtuálním světě se skládá z ukradení hodnotného objektu ve chvíli, kdy je pozornost hráče/majitele odvrácena grieferem. Pokud je to součástí hry, tedy v rámci pravidel, pak se o krádež nejedná, neboť hodnotné cíle mohou být sebrány také v případě porážení spoluhráče v souboji. Mezi hlavní prvky krádeže nebo podvodu pak patří Trade Window Switch, AnniScam (muling scam), Guess Who Scam a Item Switch Scam (Adrian, 2010).

Griefing představuje také konstantní formu stalkingu. Stalking pak vyjadřuje nový druh trestného činu, který je velmi nebezpečný a v nejhorším případě může skončit zavražděním oběti, její sebevraždou či psychickými poruchami (Policie ČR, 2017b). Stalkingem se v ustanovení § 354 zabývá trestní zákoník (Česko, 2009b). Jedná se o nebezpečné pronásledování a jako o trestném činu se o něm v ČR začíná hovořit od 1. ledna 2010, zatímco poprvé bylo toto pronásledování označeno jako trestný čin již v roce 1990, a to v Kalifornii.

Stalkingem se rozumí systematické, opakované obtěžování mající dlouhodobý charakter, které je realizováno prostřednictvím e-mailů, nevyžádaných sms zpráv, skypu, různých druhů chatu, nechtěných pozorností. Obsah zpráv nemusí být pouze zastrašující nebo urážející, ale rovněž příjemný až veselý. Útočník však na základě svého konání u své oběti vyvolává pocity strachu. O stalkingu se hovoří také v případě opětovného cíleného sledování osoby (Policie ČR, 2017b). V souvislosti s online hrou je však důležitější definovat pojem „kyberstalking“. Právní postizení tohoto činu je definováno v zákoně č. 40/2009 Sb., trestní zákoník. Jedná se o nebezpečné pronásledování, což je uvedeno v ustanovení § 354, kde je uvedeno:

(1) Kdo jiného dlouhodobě pronásleduje tím, že

- a) vyhrožuje ublížením na zdraví nebo jinou újmu jemu nebo jeho osobám blízkým,*
- b) vyhledává jeho osobní blízkost nebo jej sleduje,*
- c) vytrvale jej prostřednictvím prostředků elektronických komunikací, písemně nebo jinak kontaktuje,*

² Data k roku 2005.

- d) omezuje jej v jeho obvyklém způsobu života, nebo
- e) zneužije jeho osobních údajů za účelem získání osobního nebo jiného kontaktu a toto jednání je způsobilé vzbudit v něm důvodnou obavu o jeho život nebo zdraví nebo o život a zdraví osob jemu blízkých, bude potrestán odnětím svobody až na jeden rok nebo zákazem činnosti.

(2) Odnětím svobody na šest měsíců až tři roky bude pachatel potrestán, spáchá-li čin uvedený v odstavci 1

- a) vůči dítěti nebo těhotné ženě,
- b) se zbraní, nebo
- c) nejméně se dvěma osobami (Česko, 2009b).“

Z výše uvedeného plyne, že takové jednání je protiprávní. Nicméně je nutné dodat, že dokazovat griefing je značně složitá záležitost a v České republice má svá omezení. Jednak jde o oblast, která je stále ještě nedostatečně právně ošetřena a rovněž je velmi rozsáhlá. Nicméně již dochází k přijímání některých zákonů a vyhlášek vztahujících se k uvedené problematice.

8 Odpovědnost herního průmyslu ke griefingu

Samozřejmě, že se organizátoři virtuálních her snaží eliminovat vliv grieferů. Hráči, jež ostatní hráče obtěžují při hraní online her, mohou být brzy vyloučeni z herní skupiny, neboť ta se snaží být proti podobným případům více chráněna. Online hry mají propojit hráče, utvářet herní komunitu a zde nemají grieferi místo. Ve skutečnosti již existují různá opatření vedoucí k zabránění griefingu. Jak říká Stephen Davis ze společnosti IT GlobalSecure (firma specializující se na vývoj bezpečnostních technologií pro online hráčství), je pro zamezení griefingu nezbytné vytvořit velmi silný komunitní systém. Služby, které jsou komunitě dostupné v herním prostředí, poskytují funkce, listy přátel, jejich pověst, statistiky a jiné prvky, jež mají stmelující funkci a vytvářejí tak prostředí, které zamezuje vniknutí griefera do herní komunity. Stále častějším řešením je nezakazovat grieferům přístup do hry, nýbrž rozvíjet herní komunitu, aby se sama s griefery vypořádala (Davies, 2006). Tato skutečnost je zásadní hlavně pro takové tituly, jež spadají do žánru MMORPG. Tyto komplexní a trvalé světy jsou citlivé zejména na obdobné negativní chování také proto, že poskytují více pravidel k napadení, ale také kvůli tomu, že nabízejí větší množství zisku pro hráče. Mezera mezi virtuálním a skutečným životem je zde poměrně malá, neboť se tato činnost promítá také do reálného života, ekonomiky a skutečných financí (Davies, 2006). To by měli mít hráči na paměti a hlídat si své kroky, pamatovat na určitou míru zabezpečení, ochranu vlastního majetku a nepodnikat neuvážené kroky.

Celá řada placených serverů, které provozují online hry, se brání griefingu, jelikož ohrožuje jejich podnikatelskou činnost (Pham, 2002). Je to pochopitelné, neboť hráči chtějí hrát hry a ne se zabývat problémy při jejich hraní. Vývojáři těchto her se zaměřují na to, aby zamezili griefingu a grieferům negativně zasahovat do průběhu hry. Své servery se snaží ochránit různými uprady, aby grieferi neměli šanci. Mnoho herních správců se těmito případy zabývá. Do společnosti poskytující online hry volají lidé, aby oznámili problémy s hraním her. Až 25 % těchto hovorů se týká griefingu (Davies, 2006).

Společnost Blizzard Entertainment vydala softwarové komponenty pro boj s těmito potížemi (Holisky, 2010). Aby se zabránilo nekonzistentním útokům mezi hráči, vytvořily některé hry, jako je například Ultima Online, oddělené sféry pro ty, kteří chtějí kdykoliv na někoho útočit a poté sféry, kde je to zakázáno. Jiné společnosti pak implementovaly samostatné servery (Wikipedia, 2017c).

Sony začlenila do svého portfolia PvP-přepínač, když bylo odstoupeno od EverQuest. Zde pak mohli hráči bojovat mezi sebou jen tehdy, když měli tuto nabídku umožněnu. Společnost k tomu přistoupila proto, aby se zabránilo zabíjení hráčů, což je vedlo k tomu, aby Ultima Online opouštěli, neboť neměla v tuto chvíli žádnou ochranu na žádném ze svých serverů (Barnett, 2000). Toto jednání je pro takovou hru velmi nebezpečné a téměř zničující.

Co je též podstatné, je skutečnost, že právě negativní projevy chování hráčů, mezi které patří i griefing, mohou hráči omezit sami přímo ve hře tím, že daného hráče na chatu ignorují a zamezí si zobrazování jeho příspěvků, nebo že nahlásí jeho chování administrátorům online hry apod. V herním světě se tedy částečně prolínají herní pravidla a principy, které hráči všeobecně akceptují, ale také právní a společenské normy, které jsou běžné ve společnosti, tedy základní právní, etické a společenské principy.

Společnost Blizzard Entertainment vydala softwarové komponenty pro boj s těmito potížemi (Engadget, 2010). Aby se zabránilo nekonzistentním útokům mezi hráči, některé hry, jako je například Ultima Online (Origin Systems, 1997), vytvořily oddělené sféry pro ty, kteří chtějí kdykoliv na někoho útočit a poté sféry, kde je to zakázáno. Jiné společnosti pak implementovaly samostatné servery (Ultima Online, 2017).

Sony začlenila do svého portfolia PvP-přepínač, když bylo odstoupeno od EverQuest (Sony Online Entertainment, 2009). Zde pak mohli hráči bojovat mezi sebou jen tehdy, když měli tuto nabídku umožněnou. Společnost k tomu přistoupila proto, aby se zabránilo zabíjení hráčů, což vedlo hráče k tomu, aby Ultima Online opouštěli, neboť neměla v tuto chvíli žádnou ochranu na žádném ze svých serverů (Glenn Barnett, 2000) Toto jednání je pro takovou hru velmi nebezpečné a téměř zničující.

Co je též podstatné, tak právě negativní projevy chování hráčů, mezi které patří i griefing, mohou hráči omezit sami přímo ve hře, tím, že daného hráče na chatu ignorují a zamezí si tak zobrazování jeho příspěvků, nebo že nahlásí jeho chování administrátorům online hry apod. V herním světě se tedy částečně prolínají herní pravidla a principy, které hráči všeobecně akceptují, ale také právní a společenské normy, které jsou běžné v lidské společnosti, tedy právní základní, etické a společenské principy a podobně.

9 Metoda výzkumu

9.1 Cíle výzkumu

Cílem výzkumu bylo zjistit, jaká je četnost výskytu griefingu mezi hráči nejrozšířenějších žánrů online her, a jaké jsou typické charakteristiky grieferů i obětí griefingu na základě těchto faktorů: věk, pohlaví, preference herních žánrů, důraz na týmovou spolupráci, na společenský faktor při hraní a důraz respondentů na kompetitivní chování ve hrách.

9.2 Výzkumné otázky

Výzkumná otázka č.1:

Dopouštějí se muži griefování podstatně častěji než ženy?

Výzkumná otázka č.2:

Dopouštějí se mladí hráči griefování častěji než starší hráči?

Výzkumná otázka č.3:

Jsou grieferi častěji herní samotáři, kteří oproti běžným hráčům kladou mnohem menší důraz na socializaci s ostatními hráči?

Výzkumná otázka č.4:

Jsou grieferi ve hrách méně zaměřeni na týmovou spolupráci než ostatní hráči?

Výzkumná otázka č.5:

Chovají se grieferi ve hrách kompetitivněji než ostatní hráči?

Výzkumná otázka č.6:

Je griefing široce rozšířený fenomén, se kterým se kterým se setkává naprostá většina hráčů mezi nejpopulárnějšími žánry online her?

Výzkumná otázka č.7:

Je griefování druh chování, kterého se čas od času dopouští většina hráčů?

Výzkumná otázka č.8:

Stává se obětí griefingu většina hráčů?

9.3 Hypotézy

Hypotéza č.1: Muži griefují podstatně častěji než ženy.

-Podíl respondentů, jenž ohodnotí u otázky 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude u mužů alespoň dvakrát vyšší než u žen, vzhledem k celkovému počtu mužů a žen.

Hypotéza č.2: Mladší hráči se griefování dopouštějí častěji.

-Mezi respondenty, kteří jsou mladší než 25 let bude podíl griferů alespoň o 10 % vyšší než u respondentů, kterým je 25 a více let

Hypotéza č.3: Hráči, kteří se často dopouštějí griefování se v online hrách socializují méně než ostatní hráči.

-U respondentů, jenž ohodnotí u otázky 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude faktor socializace, specifikovaný v otázce 6 alespoň o 20 % nižší než u ostatních respondentů (vzhledem k maximální hodnotě faktoru).

Hypotéza č.4: Hráči, kteří se často dopouštějí griefování kladou ve hrách menší důraz na týmovou spolupráci.

-U respondentů, jenž ohodnotí u otázky 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude četnost hodnot odpovědí 3,4,5 specifikovaných v otázce 5 alespoň o 20 % nižší než u ostatních respondentů (vzhledem k maximální hodnotě faktoru).

Hypotéza č.5: Hráči, kteří se často dopouštějí griefování jsou ve hraní více zaměřeni na kompetici než ostatní hráči.

U respondentů, jenž ohodnotí u otázky 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude faktor kompetice, specifikovaný v otázce 5 alespoň o 20 % vyšší než u ostatních respondentů.

Hypotéza č.6:

Griefing je široce rozšířený fenomén ve světě online her, setkává se s ním naprostá většina hráčů mezi nejpobulárnějšími žánry her.

-U otázky 8 ohodnotí na lineární stupnici celkově alespoň 85 % respondentů nenulovou hodnotou, a zároveň více než 80 % u množin respondentů rozčleněných dle každého jednotlivého žánru online her specifikovaných v možnostech a až d v otázce 3.

Hypotéza č.7:

Griefování se ve větší či menší míře dopouští většina hráčů.

-U otázky 10 ohodnotí na lineární stupnici alespoň 60 % respondentů nenulovou hodnotou, a zároveň, průměrná hodnota faktoru u této otázky (jenž je v rozmezí $<0;5>$) bude u respondentů vyšší než 2

Hypotéza č.8:

Většina hráčů se stala obětí griefingu

-U otázky 9 ohodnotí na lineární stupnici alespoň 60 % respondentů nenulovou hodnotou, a zároveň, průměrná hodnota faktoru u této otázky (jenž je v rozmezí $<0;5>$) bude u respondentů vyšší než 2

9.4 Metoda

Jako metoda vyhodnocení byla zvolena forma dotazníkového šetření prováděného mezi hráči online her, následné vyhodnocení poté probíhalo kvantitativní metodou, pomocí segmentace hráčů do množin dle stanovených charakteristik a následného porovnání těchto množin.

9.5 Vzorek

Při sestavování dotazníku určeného pro anonymní prostředí internetu bylo nutné vzít v úvahu potenciální riziko malé návratnosti při přílišné rozsáhlosti či složitosti otázek. Z tohoto

důvodu byl dotazník koncipován tak, aby jej respondenti vyplnili za co možná nejkratší dobu, ideálně, aby průměrná délka vyplňování nepřesahovala dvě minuty. Dotazník byl umístěn na online dotazníkovou službu VypInto.cz³ a odkaz na něj poté umístěn na internetová fóra následujících serverů:

-Blizzfan.cz – portál určený pro komunitu fanoušků herní produkce společnosti Blizzard Entertainment.

-Dota2.cz – portál určený pro komunitu fanoušků hry Dota 2 (Valve, 2013)

-Playzone.cz - Portál zaměřený na podporu a rozvoj online her v České republice a na Slovensku. Zaměřuje se především na hry Counter Strike: Global Offensive (Valve Corporation, 2012) či League of Legends (Riot Games, 2009).

Server VypInto.cz také funguje na základě „schválené propagace“ - na základě revize administrátorů, kteří berou v úvahu například vysokou návratnost responsí, nebo dostatečný zájem o dotazník. Propagace byla tomuto dotazníku úspěšně schválena. Díky tomu byl dotazník následně zobrazen v seznamu všech dotazníků na této stránce tučným písmem, a také se občasně zobrazoval na děkovných stránkách ostatních dotazníků.

9.6 Dotazník

Dotazník obsahoval 10 otázek, které byly formulovány následovně:

Otázka č.1:

Váš věk:

(Respondentovi se zobrazilo textové pole pro zadávání kladných číselných hodnot)

³ Vyhodnocení dostupné online na: <https://www.vypInto.cz/realizovane-pruzkumy/chovani-hracu-v-online-hrach-2-2/>

Otázka č.2:

Vaše pohlaví:

- a) muž
- b) žena

Otázka č.3:

Jaké typy online her hraje?

- a) MMORPG – World of Warcraft, Elders Scrolls Online, ...
- b) Akční a válečné hry – Counter Strike, Battlefield, World of Tanks...
- c) Moba hry – Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm...
- d) Virtuální herní světy – Second Life, There...
- e) Jiné, uveďte které: (textové pole)

Otázka č.4:

Jak často hraje online hry?

- a) Téměř každý den
- b) Několikrát týdně
- c) Několikrát do měsíce
- d) Jednou za měsíc a méně

Otázka č.5:

Jak moc je pro Vás důležitá týmová spolupráce a kooperace s ostatními hráči ve hře?

*Respondentům se zobrazila lineární stupnice od 0 do 5, přičemž popisky zněly:
0 - zcela nedůležitá, 5 - naprosto důležitá*

Otázka č.6:

Jak moc je pro Vás důležité navazování vztahů a komunikace s ostatními hráči ve hře?

*Respondentům se zobrazila lineární stupnice od 0 do 5, přičemž popisky zněly:
0 - zcela nedůležité, 5 - naprosto důležité*

Otázka č.7:

Jak moc je pro Vás důležité důležité soupeření a souboj s ostatními hráči ve hře?

Respondentům se zobrazila lineární stupnice od 0 do 5, přičemž popisky zněly:

0 - zcela nedůležité, 5 - naprosto důležité

Otázka č.8:

Jak moc je pro Vás důležité důležité soupeření a souboj s ostatními hráči ve hře?

Pod touto otázkou se respondentům zobrazilo vysvětlení pojmu griefing:

„Griefingem se rozumí chování, které obtěžuje či úmyslně provokuje ostatní hráče. Toho lze docílit mnoha způsoby, nejčastěji například slovními urážkami či zneužitím herních mechanik (tj. útočení na spojence, spamování, zneužívání bugů, vytváření falešných účtů s cílem hrát proti mnohem slabším soupeřům a podobně)“

Respondentům se zobrazila lineární stupnice od 0 do 5, přičemž popisky zněly:

0 - nikdy, 5 – velmi často

Otázka č.9:

Stáváte se někdy obětí griefingu?

Respondentům se zobrazila lineární stupnice od 0 do 5, přičemž popisky zněly:

0 - nikdy, 5 – velmi často

Otázka č.10:

Griefujete ostatní hráče?

Respondentům se zobrazila lineární stupnice od 0 do 5, přičemž popisky zněly:

0 - nikdy, 5 – velmi často

10 Demografie respondentů

Průzkum probíhal od 19.7 do 26.7 2017. Celkově se zúčastnilo 140 respondentů, přičemž ze vzorku bylo nutné vyřadit 12 responzí, jenž autor průzkumu nepokládal za validní. Bylo to z důvodů:

-nesmyslné údaje o věku – respondenti kteří vyplnili čísla jako 666, 9999 a podobně (6 případů)

-v typu her které respondenti hrají bylo vyplněna pouze kolonka ‚jiné, uveďte které‘, a v ní uvedeno něco jiného než online hry, například deskové hry, solitaire, či dokonce reálný život (5 případů)

-jedna responze byla vyřazena z důvodu extrémně krátké doby vyplňování, uvedeného věku sedm let a nulových hodnot v otázkách 5-10

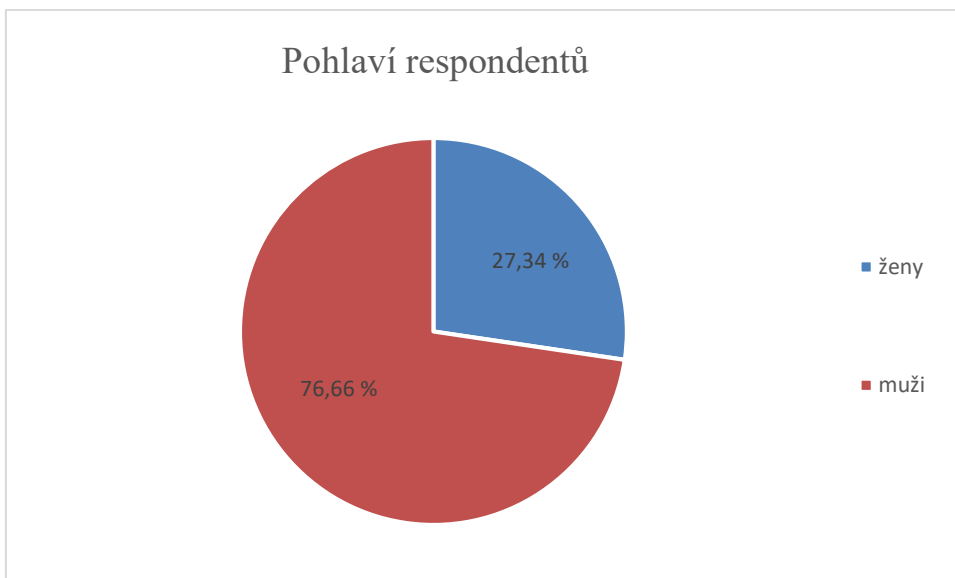
Celkově byla tedy vyhodnocována data od 128 respondentů. Server VypInTo.cz též nabízí údaj o době vyplňování každé jednotlivé responze. Průměrná doba vyplňování byla jedna minuta a 43 vteřin, tudíž záměr, aby vyplňování průměrně nepřesahovalo 2 minuty se povedlo splnit. Návratnost dotazníku, tj. poměr vyplněných a zobrazených dotazníků, byla 75,6 %. Jak je však na serveru uvedeno, je nutné dodat, že se jedná se o orientační údaj, který nebere v potaz ty oslovené respondenty, kteří ani nezobrazili úvodní text. Data získaná v dotazníku byla analyzovaná v programu Microsoft Office Excel (Microsoft Corporation, 2016)

10.1 Věk

Průměrný věk zkoumaného vzorku je 22 let, přičemž hodnota mediánu je 21 let. Nejmladšímu respondentovi bylo 12 let a nejstaršímu 44 let. Nejčastější věk respondentů byl 25 a 15 let, v obou případech zastoupené dvanácti respondenty (8,57 % z celkového vzorku). U mužů byl průměrný věk i hodnota mediánu shodně 22 let, zatímco u žen byl věkový průměr nižší – 20 let, a hodnota mediánu 17 let. Pro účely dalšího vyhodnocení byly hráči rozděleni do dvou skupin: respondenti pod 25 let, dále pouze ‚mladší hráči‘, a respondenti ve věku 25 a více let, dále pouze ‚starší hráči‘. Do skupiny mladších hráčů spadalo 83 respondentů, zatímco do skupiny starších hráčů 45 respondentů.

10.2 Pohlaví

Z celkového vzorku 128 respondentů bylo 27,34 % (35) žen a 76.66 % (93) mužů.

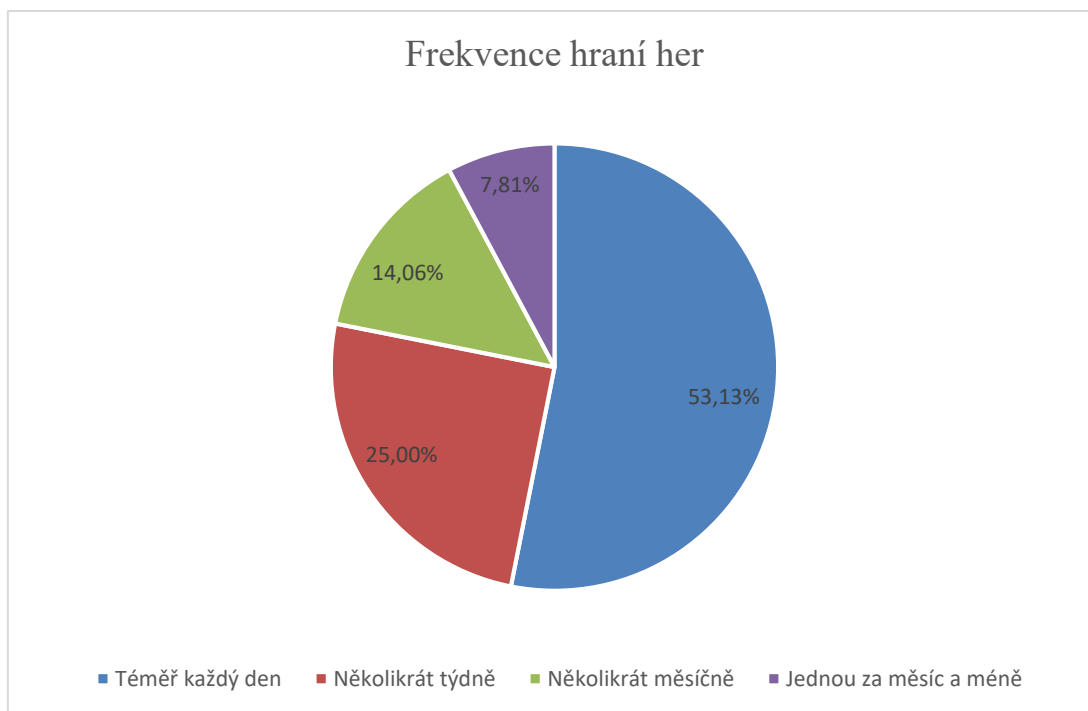


Graf č. 2: pohlaví respondentů

10.3 Frekvence hraní

Ve zkoumaném vzorku převládali častí hráči her – více než polovina respondentů uvedla, že hraje hry téměř každý den (53,13 %), a několikrát do týdne hraje rovná čtvrtina ze všech respondentů. Několikrát do měsíce hraje 14,06 % respondentů a pouhých 7,81 % respondentů uvedlo, že hraje online hry jednou do měsíce či méně. U mužů je výskyt častých hráčů ještě častější – 64,52 % mužských respondentů uvedlo, že hraje téměř každý den, 23,66 % několikrát do týdne, 7,53 % hraje několikrát do měsíce a pouze 4,3 % jednou za měsíc či méně. U žen je poměr častých hráček zřetelně nižší – pouze 22,86 % respondentek uvedlo, že hraje téměř každý den, 28,57 % několikrát týdně a největší počet žen ze vzorku hraje několikrát do měsíce – 31,43 %. Méně, než jednou do měsíce hraje online hry 17,14 % dotazovaných žen. Věkový průměr respondentů, kteří uvedli, že hrají téměř každý den je 22 let, respondentů, co hrají několikrát týdně je 21 let. Nejvyšší věkový průměr mají respondenti, co hrají několikrát do měsíce – 24 let, a respondenti, co hrají jednou do měsíce či méně mají věkový průměr 23 let. Pro účely dalšího vyhodnocení byly respondenti rozděleni do dvou skupin: ti, kteří na otázku odpověděli že hrají téměř každý den či několikrát do týdne, byli zařazeni do skupiny, jenž bude dále nazývána „častí hráči“, ti respondenti, jenž odpověděli, že hrají několikrát do měsíce či jednou měsíčně a méně, byli zařazeni do skupiny, jenž bude dále nazývána „občasní hráči“. Častí hráči tedy tvoří 78,13 % z celkového vzorku (rovných 100 respondentů), a občasní hráči 21,87 % (28

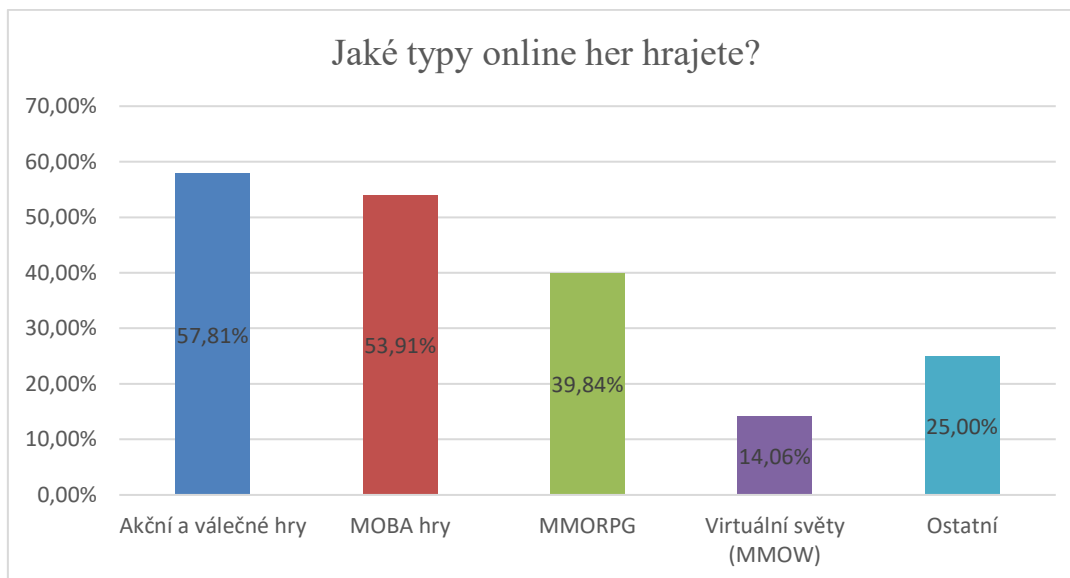
respondentů). Je velmi pravděpodobné, že motivační faktory specifikované v otázkách 5-7 budou u občasných hráčů výrazně nižší než u častých.



Graf č. 3: frekvence hraní her u respondentů

10.4 Typy online her

U otázky „Jaké typy online her hrajete?“ mohli respondenti zaškrtnout více polí, případně doplnit své vlastní. Nejčastěji respondenti uváděli, že hrají akční a válečné hry (57,81 % respondentů), následovaly tzv. MOBA hry neboli online bitevní arény pro více hráčů (53,91 %). MMORPG hry hrálo 39,84 % dotazovaných, a virtuální světy 14,06 % respondentů. Rovná čtvrtina respondentů též uvedla, že hrají i jiné žánry her než nabízené. Nejčastěji byli přitom uváděny karetní hry, především Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014), a strategické hry. Autor výzkumu se rozhodl nevyhodnocovat dále samostatně hráče těchto žánrů, neboť jejich četnost byla příliš nízká (v obou případech méně než 10%).



Graf č. 4: Typy online her hrané respondenty

Většina hráčů akčních a válečných her byli muži – 70,27 % ze všech respondentů kteří uvedli, že je hrají. Ženy byli zastoupeny ze 29,73 %. Ještě méně čteněji však byly ženy zastoupeny v MOBA hrách – zde je poměr mužů vůči ženám ještě více převažující – 81,16 % respondentů kteří je hrají jsou muži, zatímco ženy jsou zastoupeny z 18,84 %. O něco vyšší poměr žen vůči mužům je u MMORPG her – ženy jsou zde zastoupeny z 33,33 % a muži ze 66,66 %. Nejvyšší procentuální poměr žen bylo zjištěno u virtuálních světů – 72,22 % respondentů kteří uvedli, že virtuální herní světy hrají, byli ženy, zatímco muži byli zastoupeni pouze ze 27,78 %. Z celkového počtu respondentů, 59,37 % hraje více než jeden žánr online her a 40,62 % uvedlo pouze jeden žánr, přičemž rozdíly mezi muži a ženami byly minimální.

10.5 Faktor kooperace

Respondenti měli na stupnici od 0 do 5 ohodnotit, jak velkou prioritu pro ně má při hraní spolupráce a kooperování s ostatními hráči ve hře, přičemž nejvyšší důraz byl ohodnocen hodnotou 5 a nejnižší hodnotou 0. Tato hodnota bude pro potřeby výzkumu dále označována jako „faktor kooperace“. Průměrná hodnota faktoru v celkovém zkoumaném vzorku byla 3,60, přičemž střední hodnota vzorku je 4. Tento motivační faktor byl silnější u mužů (3,74) než u žen (3,23). Důraz na týmovou spolupráci také kladli více mladší hráči (3,70) než starší

(3,42). Dle očekávání autora byl tento faktor výrazně nižší u občasných hráčů (2,89) než u častých hráčů (3,80). Nejvyšší průměrná hodnota tohoto faktoru dle typu her byla mezi hráči MOBA her (3,97) následovaly hráči virtuálních světů (3,78), dále akčních a válečných her (3,64), a nejnižší důraz na týmovou spolupráci kladli hráči MMORPG her (3,54)

10.6 Faktor socializace

V otázce číslo 6 byli respondenti požádáni, aby na stupnici od 0 do 5 ohodnotili, jak velký důraz kladou na navazování vztahů a komunikaci s ostatními hráči ve hře, přičemž nejvyšší důraz byl ohodnocen hodnotou 5 a nejnižší hodnotou 0. Pro další potřebu v tomto výzkumu bude hodnota označována jako „faktor socializace“. Průměrná hodnota tohoto faktoru byla ve zkoumaném vzorku 2,69 a střední hodnota 3. Navzdory očekávání autora výzkumu, větší faktor socializace vykazovaly muži (2,80), než ženy (2,37). Důraz na socializaci ve hrách kladli více mladší hráči (2,88) než starší (2,33). I tento faktor byl důležitější u častých hráčů (2,83) než u občasných (2,18). Co se týče herních žánrů, nejvyšší důraz na socializaci je kladen u respondentů hrajících virtuální světy (3,22), dále mezi hráči akčních a válečných her (2,90), Moba her (2,80), a nejméně mezi hráči MMORPG (2,7).

10.7 Faktor kompetice

V sedmé otázce měli respondenti na stupnici od 0 do 5 ohodnotit, jak velký důraz kladou na soupeření a souboj s ostatními hráči. Tato hodnota bude dále ve výzkumu označována jako „faktor kompetice“. V celkovém vzorku byla průměrná hodnota faktoru kompetice 3,25 a medián 3. U mužů byl faktor kompetice výrazně vyšší (3,49) než u žen (2,60). Také je tento faktor o mnoho důležitější u mladších hráčů (3,45) v porovnání se staršími (2,89). Částí hráči mají faktor kompetice v průměru 3,65, zatímco občasní hráči pouze zhruba poloviční (1,82).

10.8 Segmentace grieverů a griefovaných

Pro potřeby vyhodnocení bylo nutné stanovit, kdo je griever, a kdo je oběť griefingu. Byly vytvořené následující množiny respondentů:

-Jako „**občasně griefovaní**“ byli označeni ti respondenti, kteří v otázce 9 („stáváte se obětí griefingu“) uvedli hodnotu 1 nebo 2. Počet respondentů v této kategorii je 88, tj 68,75 % z celkového vzorku

-Jako „**griefovaní**“ byli označeni respondenti, kteří v otázce 9 uvedli hodnotu 3 a vyšší. Z celkového vzorku bylo griefovaných respondentů 44,53 %, tj 57 respondentů.

-Jako „**občasní grieveri**“ byli označeni všichni respondenti, které v otázce 10 („griefujete ostatní hráče?“) uvedli hodnotu 1 nebo 2. Tato skupina tvořila 32,03 %, z celkového vzorku, tj. 41 respondentů

-Jako „**grieveri**“ byli označeni ti respondenti, kteří v otázce 10 uvedli hodnotu 3, 4 nebo 5. Z celkového vzorku tvořila skupina grieverů 24 respondentů, tj 18,75 % z celkového vzorku

-Jelikož se skupinou grieverů se bude ve výsledném vyhodnocení pracovat nejčastěji, pro účely porovnání byla vytvořena množina „**ostatní respondenti**“, která bude zahrnovat ty respondenty, kteří v otázce 10 uvedli hodnotu 0,1, nebo 2. Do této kategorie spadalo 104 respondentů, 81,25 % z celkového vzorku.

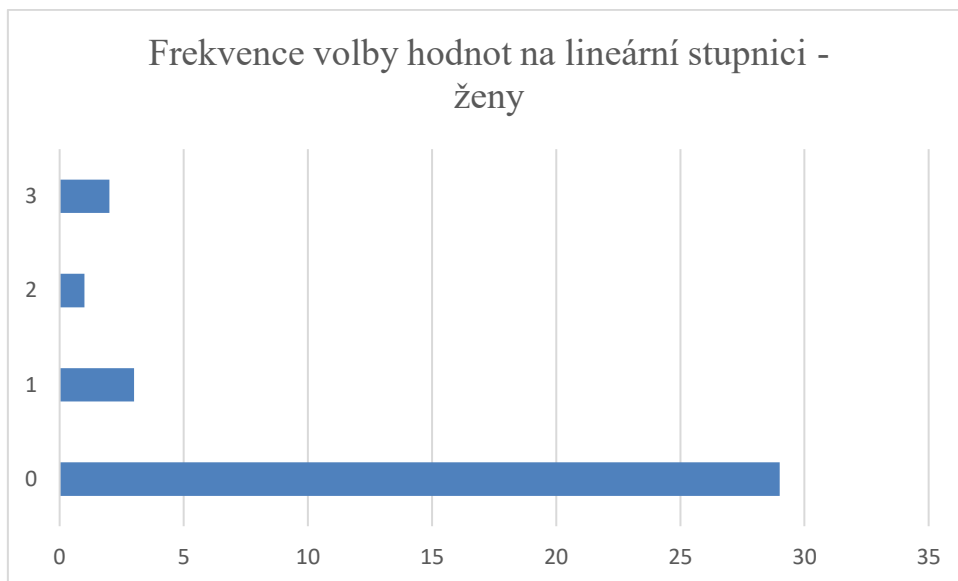
11 Vyhodnocení

11.1 Ověření platnosti hypotéz

Hypotéza č.1: Muži griefují podstatně častěji než ženy.

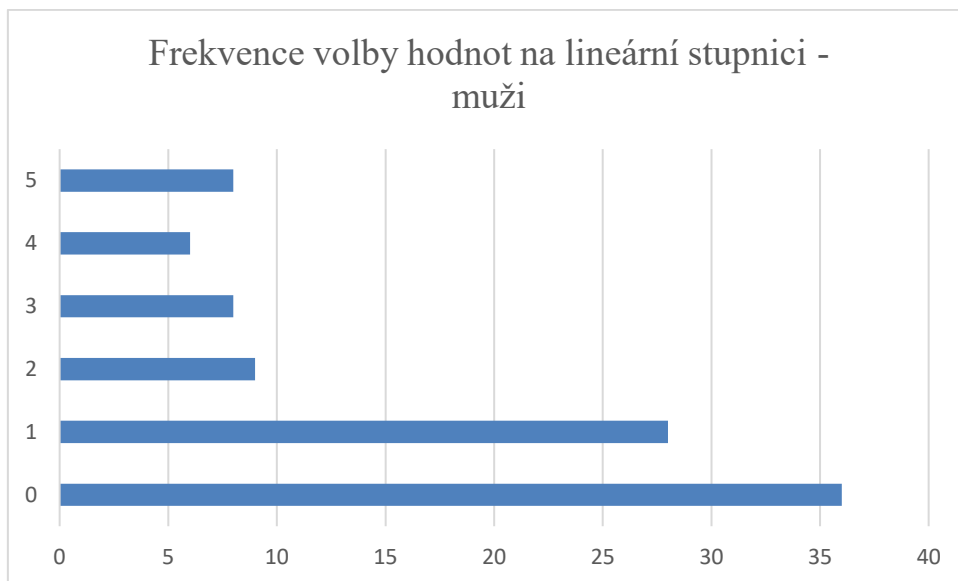
-Podíl respondentů, jenž ohodnotí u otázky 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude u mužů alespoň dvakrát vyšší než u žen, vzhledem k celkovému počtu mužů a žen.

Jak bylo zjištěno na základě reakcí respondentů na otázku č. 10 (Griefujete ostatní hráče?), u žen činila průměrná hodnota odpovědí (na lineární stupnici 0–5) 0,31 vypovídající o velmi nízké frekvenci uplatňování griefingu. Nejčastěji (80,56 %) tedy ženy volily možnost 0 vypovídající o úplné absenci griefingu a vůbec nejvyšším voleným byl stupeň 3, který se však vyskytoval pouze v 5,56 % případů.



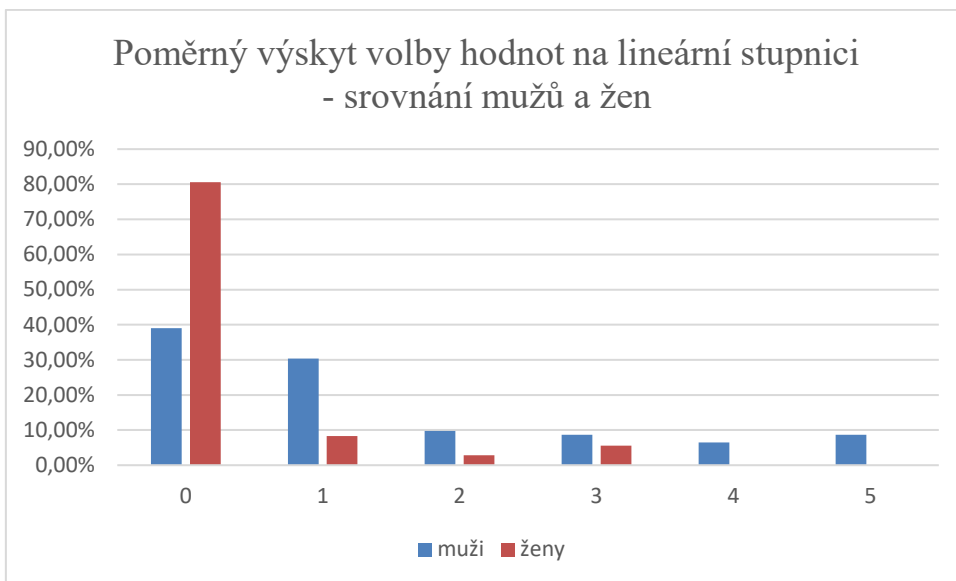
Graf č. 5: četnost odpovědí na otázku 10 - ženy

V kontextu mužské části vzorku dosahoval průměrný výsledek frekvence griefingu hodnoty 1,44, přičemž nejčastěji byla stejně jako v případě ženských účastnic volena nulová hodnota (39 %), poté převažovala možnost 1 (30,4 %) a dále preference voleb ostatních stupňů, včetně toho nejvyššího (8,7 %), se mezi sebou příliš významně nelišila (6,5 % - 9,8 %). To rovněž reflektuje jeho nízkou míru výskytu, která je však patrně vyšší než u žen. Na základě tohoto zjištění lze v souladu se stanovenou hypotézou potvrdit četnější frekvenci griefování v případě mužské populace. Toto zjištění se rozchází s poznatky autorů Chesneyho, Coyneho, Logana a Maddena (2009), který neprokázal žádné významné rozdíly u grieferů v závislosti na pohlaví, věku a trvání členství ve virtuální realitě Second Life.



Graf č. 6: četnost odpovědí na otázku 10 - muži

Je nicméně ještě třeba přesněji kvantifikovat míru tohoto rozdílu četnosti griefování ve prospěch mužské části vzorku. Jako kritérium byla zvolena poměrná frekvence volby hodnoty 3 a výše na lineární stupnici, která by měla být v případě mužské části vzorku alespoň dvakrát vyšší než u žen. Když tedy srovnáme procentuální výskyt stupně 3, 4 a 5 u mužů, v jejichž případě dosahuje podílu 23,9 %, a u žen, která volily tyto možnosti v 5,6 %, je na základě těchto údajů patrné, že prokázaný rozdíl ve volbě úrovně 3 a více je mezi ženskými a mužskými respondenty dostatečně markantní, aby naplnil formulaci hypotézy v celém jejím znění. Konkrétně muži dosahují přibližně čtyřikrát vyšší frekvence volby těchto hodnot oproti ženám. Celkově lze tedy uzavřít, že muži se skutečně dopouštějí griefingu podstatně častěji než ženy.

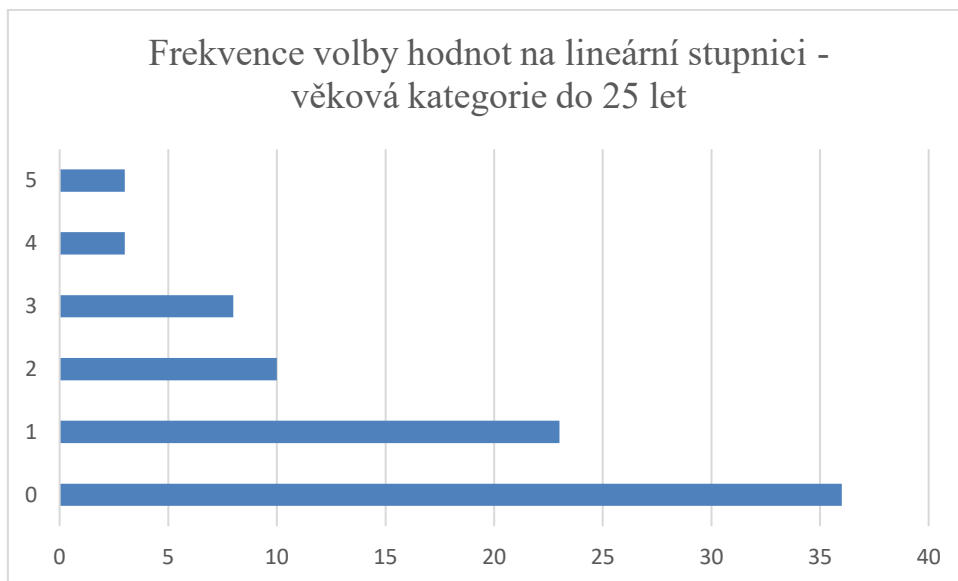


Graf č. 5: četnost odpovědí na otázku 10 – srovnání pohlaví

Hypotéza č.2: Mladší hráči se griefování dopouštějí častěji.

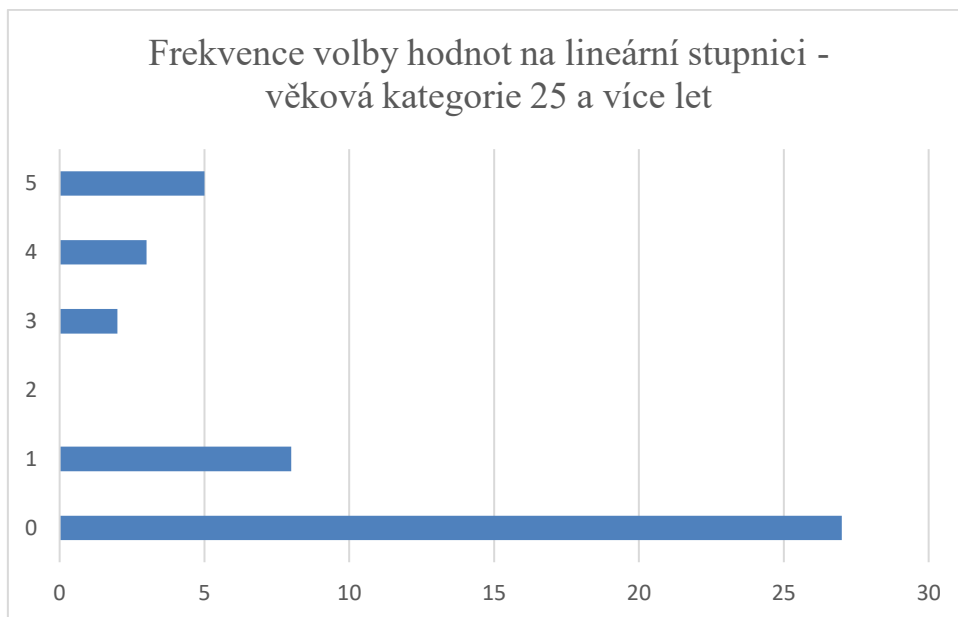
-Mezi respondenty, kteří jsou mladší než 25 let bude podíl grieferů alespoň o 10 % vyšší než u respondentů, kterým je 25 a více let.

V souvislosti s touto položkou zjišťující vliv věku na četnost griefování bylo zaznamenáno, že průměrný výsledek respondentů mladších 25 let dosahoval hodnoty 1,13, což indikuje relativně nízkou míru griefování v rámci této věkové kategorie, přičemž v souladu s tímto zjištěním byla nejčastěji volena nulová hodnota (42,86 %), ovšem byla zahrnuta i hodnota 4 a 5, ve stejném počtu případů (3,57 %).



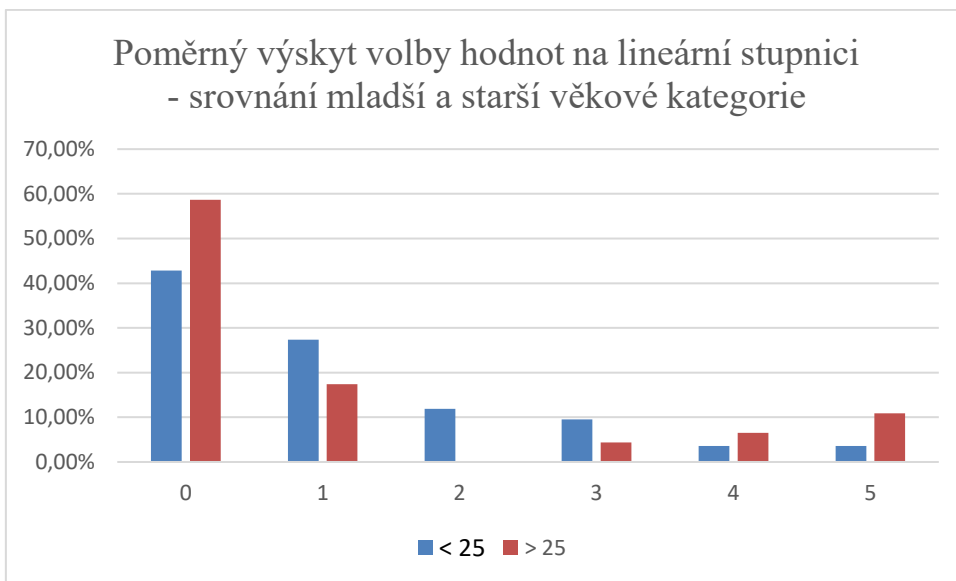
Graf č. 6: četnost odpovědí na otázku 10 – kategorie mladších hráčů

Průměrná hodnota odpovědí u starší věkové skupiny (nad 25 let) se v podstatě rovná výsledku mladších respondentů (1,133), respektive rozdíl je jen zanedbatelně vyšší. U této části vzorku pak byl opět přítomen nejčastěji stupeň 0 (58,7 %), a to zřetelně výrazněji než v předchozím případě. Dále byla poměrně často volena hodnota 1 (17,39 %), v nízké míře pak 3 (4,35 %) a 4 (6,52 %) a ne v zanedbatelném počtu případů se vyskytovala rovněž úroveň 5, a to ve značně větším množství než u mladších respondentů (10,87 %).



Graf č. 7: četnost odpovědí na otázku 10 – kategorie starších hráčů

Za účelem ověření stanovené podmínky potvrzení hypotézy, tj. o 10 % vyšší podíl mladších respondentů vykazujících hodnotu 3 a výše na lineární stupnici, docházíme ke komparaci poměrného výskytu varianty 3, 4 a 5 u mladší (16,67 %) a starší (21,74 %) věkové skupiny. Na bázi těchto dat tedy hypotézu o častějším provádění griefingu mladšími respondenty potvrdit nelze, protože výsledky starších účastníků vypovídají o mírně vyšší četnosti volby hodnoty 3 a více, a to o necelých 5 %. Lze tedy konstatovat, že mezi věkovými skupinami nejsou výraznější rozdíly v míře uplatňování griefingu, přičemž vyšší trend griefování mají tendenci vykazovat spíše starší než mladší hráči.



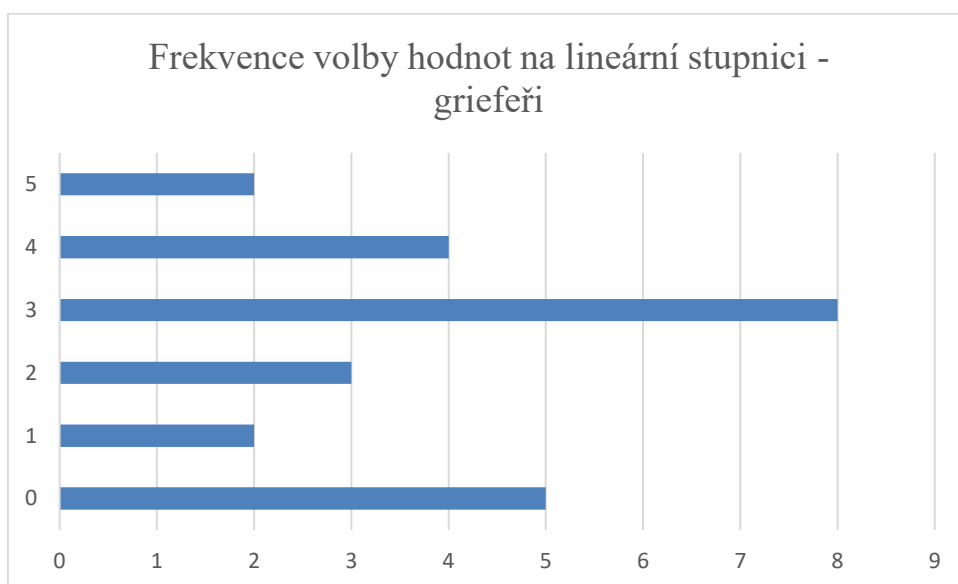
Graf č. 8: četnost odpovědí na otázku 10 – srovnání věkových kategorií

Hypotéza č.3: Grieferi se v online hrách socializují méně než ostatní hráči.

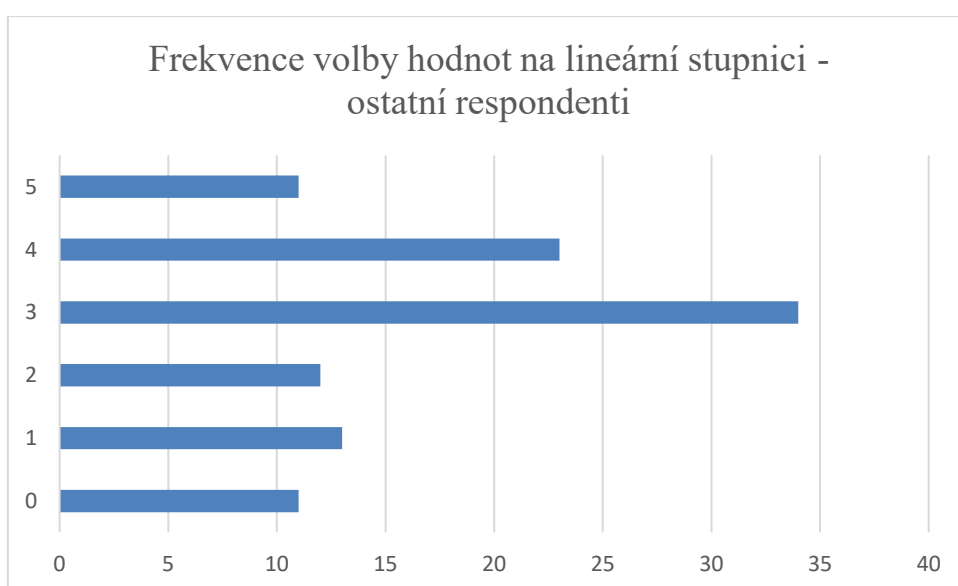
-U respondentů, kteří ohodnotí otázku 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude faktor socializace, specifikovaný v otázce 6 alespoň o 20 % nižší než u ostatních respondentů (vzhledem k maximální hodnotě faktoru).

Co se týče této otázky věnující se faktoru socializace grieferů, respondenti s nízkou hodnotou četnosti griefování vykazují průměrnou hodnotu odpovědi na relevantní položku („Jak moc je pro Vás důležité navazování vztahů a komunikace s ostatními hráči ve hře?“), v intervalu 0 (zcela nedůležité) až 5 (naprosto důležité), ve výši 2,75. Tento výsledek vypovídá o přibližně střední míře faktoru socializace, přičemž nejčastěji byla volena možnost 3 (32,69 %) a následně 4 (22,12 %). Krajní hodnoty (0, 5) vykazovaly shodný výskyt (10,58 %).

U kategorie grieverů, tj. účastníků s hodnotou griefování 3 a více, činil průměrný výsledek 2,4, což odkazuje ve srovnání s první skupinou vykazující vyšší průměrnou hodnotu spíše k mírně podprůměrnému faktoru socializace. Obdobně jako v předchozím případě byla nejčastěji označována varianta 3 (32 %) a za pozornost stojí zejména značně vyšší četnost volby nulové hodnoty (20 %) u této části vzorku.

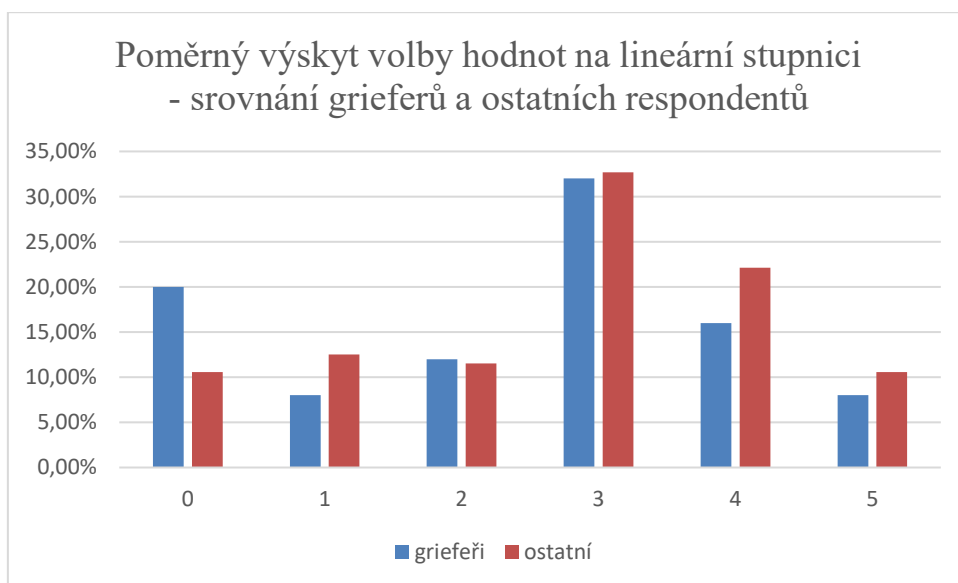


Graf č. 9: četnost odpovědí na otázku 6 – kategorie griefeři



Graf č. 10: četnost odpovědí na otázku 6 – ostatní respondenti

Zmíněná vyšší frekvence nulové hodnoty u grieferů může naznačovat jejich nižší míru faktoru socializace, přičemž konkrétní kvantifikace z hlediska zvoleného parametru přítomnosti hodnot 3 a výše vede k výsledku 56 %. U ostatních participantů přitom byla zjištěna hodnota 65,38 %, z čehož je patrná předpokládaná vyšší hodnota faktoru socializace u této části vzorku. Nicméně rozdíl hodnot činí necelých 10 %, takže nelze hovořit o potvrzení hypotézy, jež stanovuje kritérium difference ve výši 20 %, v její kompletní podobě. Lze tedy uzavřít, že grieferi vykazují nižší míru socializace než ostatní hráči, avšak ne tak významně, jak bylo předpokládáno.

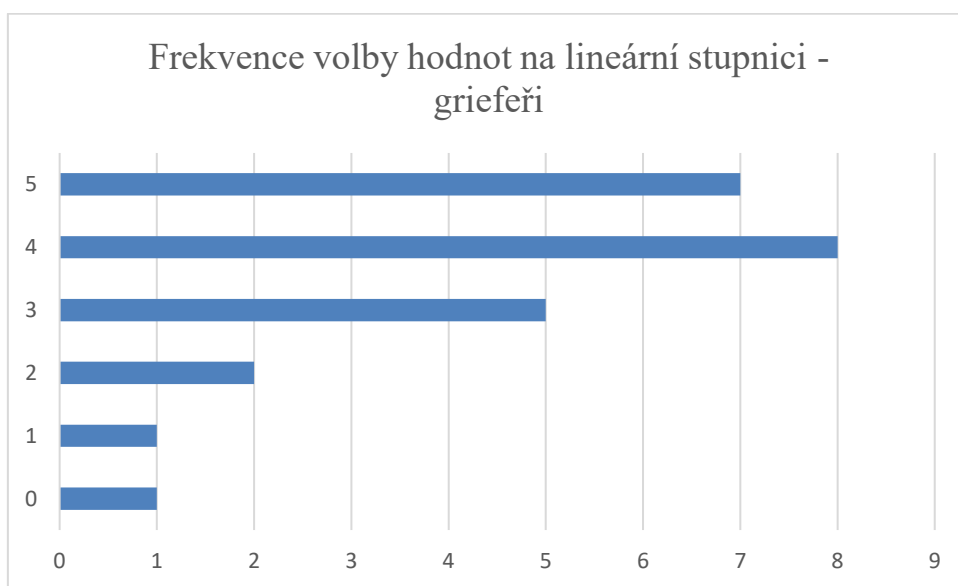


Graf č. 11: srovnání četnosti odpovědí na otázku 10

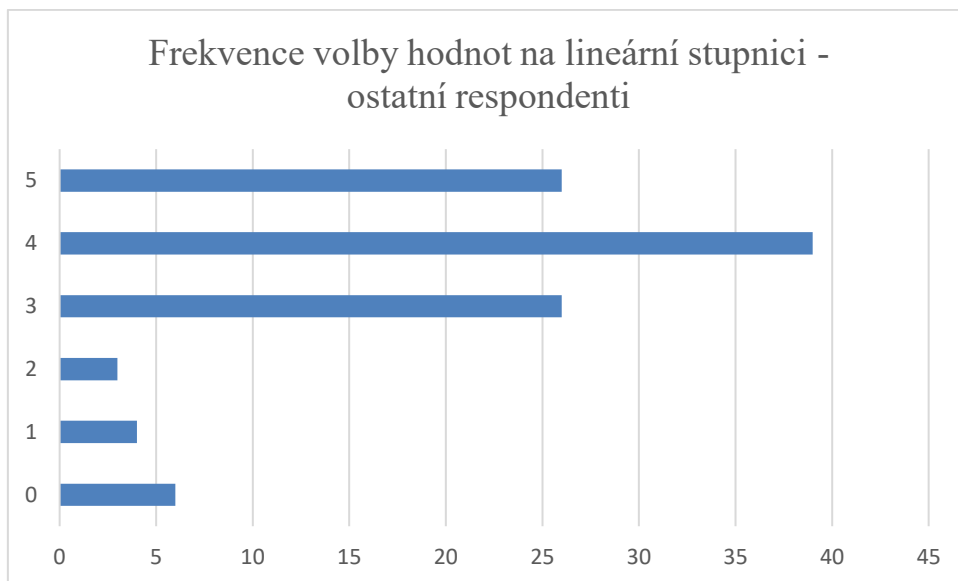
Hypotéza č.4: Hráči, kteří se často dopouštějí griefování kladou ve hrách menší důraz na týmovou spolupráci.

-U respondentů, jenž ohodnotí u otázky 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude četnost hodnot 3 a více, specifikovaných v otázce 5 alespoň o 20 % nižší než u ostatních respondentů (vzhledem k maximální hodnotě faktoru).

Tuto otázku zabývající se týmovou spoluprací („Jak moc je pro Vás důležitá týmová spolupráce a kooperace s ostatními hráči ve hře?“) zodpovídali respondenti, kteří nebyli identifikováni jako grieferi s výslednou průměrnou hodnotou 3,6, takže lze předpokládat spíše jejich tendenci k týmové spolupráci. Odpovědi se koncentrovaly zejména u varianty 4 (37,5 %), častá ovšem byla také hodnota 5 a rovněž 3 (25 %).



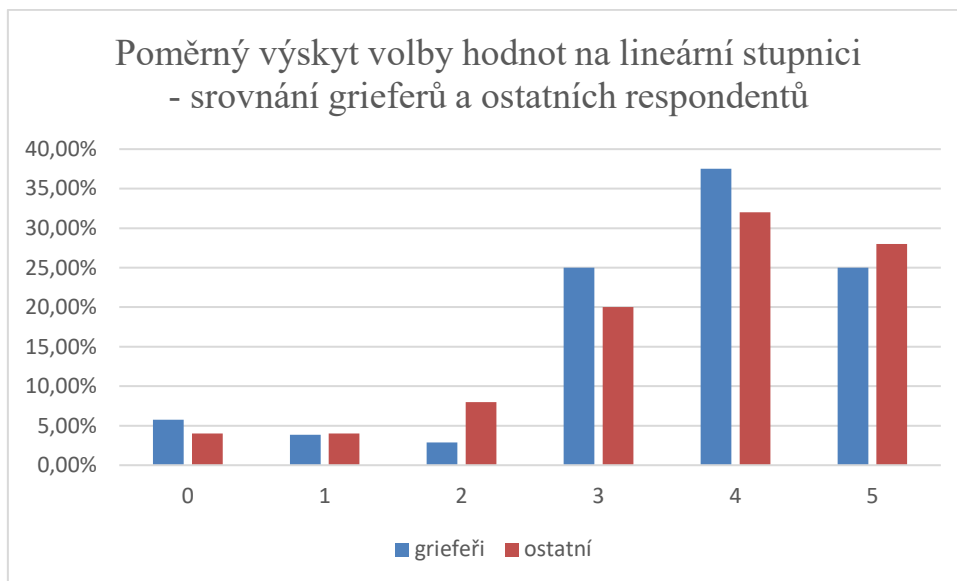
Graf č. 12: srovnání četnosti odpovědí na otázku 5 u grieferů



Graf č. 13: srovnání četnosti odpovědí na otázku 5 – ostatní respondenti

Pro skupinu grieferů byl zjištěn průměrný výsledek ve výši 3,63, což v podstatě koresponduje s hodnotou příslušející skupině ostatních respondentů a vypovídá tak rovněž o vysoké úrovni inklinace k týmové spolupráci. Nejfrekventovanější možností byla varianta 4 (32 %), zatímco hodnoty 3 (20 %) a 5 (28 %) byly rovněž čteně zastoupeny.

V souladu se stanoveným kritériem bylo provedeno srovnání poměrné frekvence výskytu hodnot 3, 4 a 5, která činí v případě grieferů 80 % zatímco u ostatních respondentů dosahuje podílu 87,5 %. Opět tedy můžeme v souladu s naším očekáváním konstatovat výraznější tendenci v případě kategorie ostatních hráčů, avšak rozdíl není tak značný, jak bylo formulováno v hypotéze, protože činí pouze 7,5 %. Lze tedy uzavřít, že respondenti, kteří nevykazují zásadnější tendenci ke griefování, inklinují více k týmové spolupráci, ačkoli daná odlišnost není tak značná, jak bylo očekávané hypotézou.



Graf č. 14: porovnání četnosti odpovědí na otázku 5

Hypotéza č.5: Hráči, kteří se často dopouštějí griefování jsou ve hraní více zaměřeni na kompetici než ostatní hráči.

-U respondentů, jenž ohodnotí u otázky 10 na lineární stupnici hodnotou 3 a výše, bude faktor kompetice, specifikovaný v otázce 5 alespoň o 20 % vyšší než u ostatních respondentů.

Zjištěný průměrný faktor kompetice u častých grieferů byl 4,33, zatímco u ostatních respondentů, tj. těch, kteří odpověděli v otázce 10 hodnotou 0-2, byl tento faktor 2,91. Kvantifikací z hlediska zvoleného faktoru vyplývá, že častí grieferi tento faktor pokládají za důležitý z 86,60 %, zatímco ostatní respondenti pouze z 58,27 %. Faktor kompetice byl u tedy grieferů o 28,33 % vyšší. Lze tedy uzavřít, že hráči, kteří se často dopouštějí griefování, kladou ve hrách vyšší důraz na kompetici, soupeření a souboj než ostatní hráči. Toto zjištění koresponduje s výzkumem Achterbosche, Millera, Turvillea a Vamplewa (2014), jejíž cílem bylo srovnat griefery versus griefované v souvislosti s jejich motivací k hraní MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games). Tito autoři došli ke zjištění, že hráči, kteří se identifikovali jako grieferi byli motivováni mimo jiné právě faktorem kompetice v porovnání s druhou skupinou, které vykazovala výrazně nižší motivační faktor kompetice.

Hypotéza č.6:

Griefing je široce rozšířený fenomén ve světě online her, setkává se s ním naprostá většina hráčů mezi nejpobulárnějšími žánry online her.

-U otázky 8 ohodnotí na lineární stupnici celkově alespoň 85 % respondentů nenulovou hodnotou, a zároveň více než 80 % u množin respondentů rozčleněných u každého jednotlivého žánrů online her specifikovaných v možnostech a) až d) v otázce 3.

Z celkového vzorku 128 respondentů, pouze 10 specifikovalo v otázce 8, že se nikdy nesetkali s griefingem. S griefingem ve hrách se tedy setkalo 92,18 % dotazovaných. Nejčastěji se s griefingem setkali hráči MOBA her – rovných 100 % respondentů, kteří uvedli, že hrají tento žánr her se již setkalo s griefingem. Následovali respondenti, kteří hrají akční a válečné hry – s griefingem se setkalo 94,59 % z nich. V množině hráčů, kteří hrají MMORPG se s griefingem setkalo 90,20 % respondentů. Mezi respondenty, kteří hrají virtuální světy se s griefingem setkalo 89,47 % respondentů. Vzhledem k tomu, že počet respondentů z celkového vzorku přesáhl 85 % stanovených v hypotéze, a u všech množin respondentů rozdělených dle žánrů hodnota přesahovala stanovených 80 %, podmínky hypotézy se povedlo naplnit. Je zde však nutné uvést do kontextu, že respondenti měli možnost označit více herních žánrů, které hrají. Bylo předpokládáno, že čím více žánrů hráči hrají, tím větší je šance, že se s griefingem setkali. Proto byly respondenti rozčleněni do dvou skupin; v jedné skupině byli ti, kteří hrají pouze jeden žánr online her (n=52, 40,62 % z celkového vzorku), a ve druhé respondenti, kteří hrají 2 a více žánrů. (n=76, 59,38 % z celkového vzorku). Respondenti, kteří hrají pouze jeden žánr online her odpovědělo nenulovou hodnotou v 86,54 % případech, zatímco respondenti hrající 2 a více online her v 97,65 % případů. Při dalším rozčlenění množiny respondentů, kteří hrají pouze jeden žánr, do podskupin dle 4 hlavních zkoumaných žánrů online her bylo zjištěno, že pouze v podskupině respondentů hrajících pouze MMORPG by počet respondentů, kteří se s griefingem setkali, byl nižší než 80 %, stanovených v hypotéze, avšak tato podskupina čítala pouze 5 respondentů, tudíž je tento vzorek příliš malý na to, aby byl výsledek relevantní.

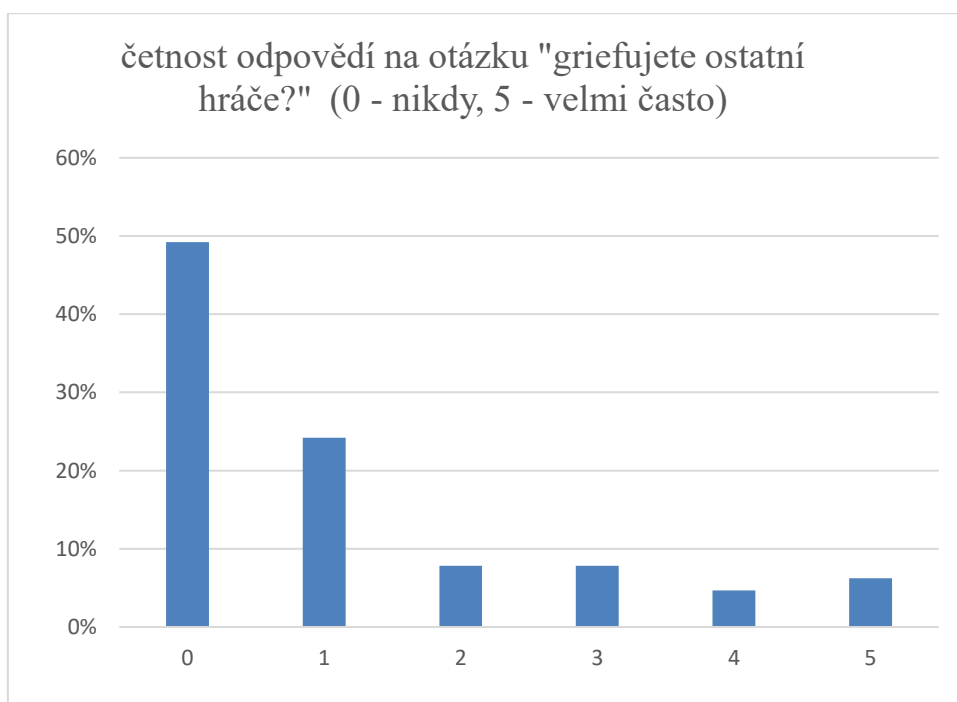
Celkově lze uzavřít, že naprostá většina hráčů hrajících 4 zkoumané žánry online her se setkala s griefingem, přičemž hráči, kteří hrají 2 a více žánrů online her se setkávají s griefingem častěji, avšak ne tak výrazně. Další vyhodnocení naznačily, že nejnižší výskyt

griefingu by mohl být v MMORPG hrách, ale pro potvrzení by bylo nutné provést další šetření přímo zaměřené na tento žánr her.

Hypotéza č.7:

Griefování se ve větší či menší míře dopouští většina hráčů

-U otázky 10 ohodnotí na lineární stupnici alespoň 60 % respondentů nenulovou hodnotou, a zároveň, průměrná hodnota faktoru u této otázky (jenž je v rozmezí $\langle 0;5 \rangle$) bude u respondentů vyšší než 2.



Graf č. 15: četnost odpovědí na otázku 10

Z celkového vzorku, u otázky 10 hodnotu 0 označilo celkem 49,22 % respondentů. Druhá nejčastější udávaná hodnota byla 1, kterou označilo 24,22 % respondentů. Hodnoty 2 a 3 označilo shodně 7,81 % respondentů, hodnotu 4 označilo 4,69 % respondentů a hodnotu 5 uvedlo 6,25 % respondentů. Těsná nadpoloviční většina respondentů (50,78 %) se tedy již griefování někdy dopustila. Průměrná hodnota u této otázky byla 1,13, a střední hodnota 1. Vzhledem k tomu, že kritéria hypotézy byla stanovená na alespoň 60 % nenulových hodnot

a průměrnou hodnotu alespoň 2, obě kritéria nebyla splněna, a hypotéza byla tudíž vyvrácena.

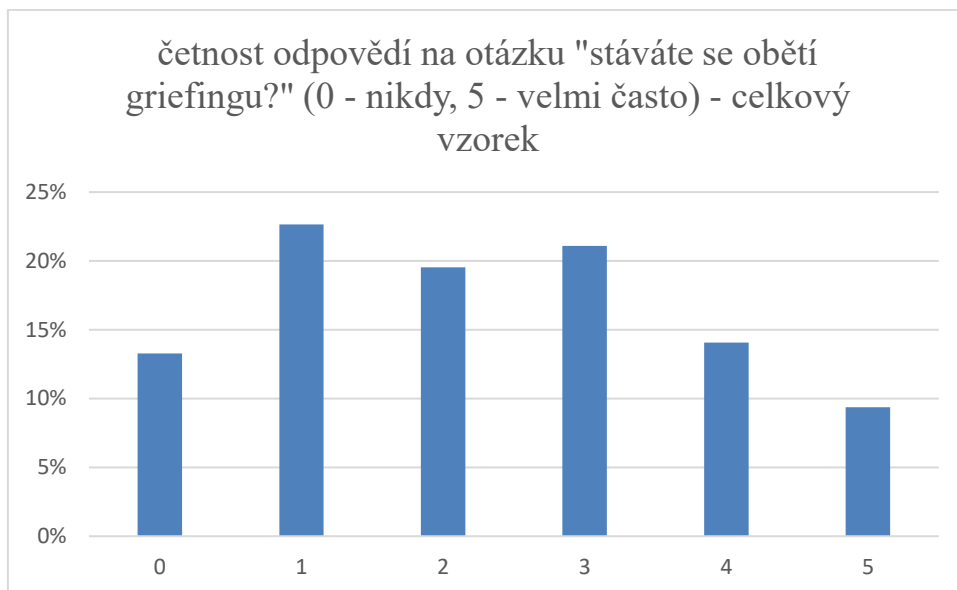
Celkově lze říci, že se griefování nedopouští většina hráčů, nýbrž zhruba polovina, a i mezi nimi převládají ti, kteří griefuje ojedinele. Je zde však nutné zohlednit i riziko, že někteří respondenti označili hodnotu 0, jelikož nechtěli prozradit, že se griefování dopouštějí. Skutečný podíl hráčů, kteří se dopouštějí griefingu tak může být vyšší.

Hypotéza č.8:

Většina hráčů se stala obětí griefingu

-U otázky 9 ohodnotí na lineární stupnici alespoň 60 % respondentů nenulovou hodnotou, a zároveň, průměrná hodnota faktoru u této otázky (jenž je v rozmezí <0;5>) bude u celkového vzorku respondentů vyšší než 2.

Ze získaných dat vyplývá, že hráčů, kteří se již stali obětí griefingu, tj. těch, kteří uvedli nenulovou hodnotu v otázce 9, je 86,72 %, přičemž průměrná hodnota udávaná respondenty v této otázce byl 2,28 a medián responzí byl 2. Nejčastěji respondenti označovali hodnotu 1 (22,66 %) a 3 (21,09 %). V četnosti následovala hodnota 2 (19,53 %), dále hodnota 4 (14,06 %) a nejméně respondentů uvedlo, že jsou griefování velmi často (9,38 %). Jelikož součet respondentů, kteří odpověděli nenulovou hodnotou přesahuje 60 %, a průměrná hodnota je vyšší než 2, podmínky hypotézy byly splněny. Lze uzavřít, že většina hráčů se již někdy stala obětí griefingu, a necelou polovinu (44, 53 %) respondentů lze zařadit do skupiny griefovaných.



Graf č. 16: četnost odpovědí na otázku 9 – celkový vzorek

11.2 Další analýza

Z výzkumu rovněž vyplynulo, že hráči, kteří byli identifikováni jako grieferi, vykazovali sami mnohem vyšší tendence stát se obětí griefingu. Při průniku množin bylo zjištěno, že 62,5 % respondentů identifikovaných jako grieferi bylo zároveň klasifikovaných jako griefovaní. U množiny ostatních respondentů byl přitom podíl griefovaných pouze 32,81 %, přičemž průměrná hodnota odpovědi u otázky „stáváte se obětí griefingu?“ byla u grieferů přesně 3, zatímco u skupiny ostatních respondentů pouze 2,12.

V souvislosti s otázkou č. 3 nebyla stanovena žádná hypotéza, bylo však zjištěno, že průměrná hodnota odpovědi na otázku 10, tj., zdali se respondenti dopouštějí griefingu, je mezi častými hráči podstatně vyšší (1,34) než mezi občasnými hráči (0,39).

12 Diskuze

K provedenému výzkumu je nejprve důležité zohlednit fakt, že co se týče otázek o griefingu, jednalo se o respondenty subjektivní ohodnocení, tudíž je zde možnost, že skutečná četnost výskytu grieferů, případně i griefovaných mezi dotazovanými je ve skutečnosti vyšší, než ukázal výzkum

Důvodů, proč jsou grieferi tak málo zastoupeni mezi ženami může být mnoho. Ženy mohou být při hraní primárně motivovány zcela jinými faktory, než kterými se zabývala tato studie. Co se týče rozdílu v četnosti griefingu mezi staršími a mladšími hráči, autor výzkumu předpokládal, že mladší hráče může ke griefingu podněcovat větší touha experimentovat se svou virtuální identitou, případně, že se griefingu dopouštějí z důvodu emocionální nevyspělosti, avšak, jak ukázal výzkum, rozdíly v četnosti výskytu grieferů dle faktoru věku jsou nízké, je tedy možné, že griefing více ovlivňují neměnné osobnostní charakteristiky, jako narcisismus, machiavellismus a podobně. To by ostatně i korespondovalo s vyšším výskytem faktoru kompetice u grieferů

Autora práce též zaujal procentuálně znatelně větší průnik množin grieferů a griefovaných, v porovnání s množinou ostatních respondentů. To, že jsou grieferi častěji griefováni než ostatní hráči, může mít mnoho příčin; například, že hráč, který je griefován jiným hráčem, odpoví také griefingem, čímž se oba dostávají do jakési spirály griefingu a griefující chování u obou účastníků se začne stupňovat. Případně, pokud je hráč často vystaven griefování, začne tento druh chování ve hře považovat za normu, a podle toho přizpůsobí i své jednání.

Závěr

Tato diplomová práce si kladla za cíl zjistit blíže charakteristiky grieferů a četnost výskytu griefingu v online hrách. Hlavní otázky, které si práce kladla za cíl zodpovědět, byly: Dopouštějí se griefování podstatně častěji muži než ženy? Jak často se hráči potýkají s griefingem? Jsou grieferi více zastoupeni mezi mladšími hráči než mezi staršími? Jedná se o fenomén, se kterým se již setkala naprostá většina hráčů? Jak častý je výskyt griefingu mezi hráči specifických žánrů online her? Jak velká část hráčů se stává obětí griefingu? Jsou grieferi ve hrách méně motivováni důrazem na týmovou spolupráci než ostatní hráči? Jsou grieferi při hraní méně společenší než ostatní hráči? Kladou grieferi vyšší důraz na kompetitivnost? Je griefing druh chování, kterého se ve větší či menší míře dopouští většina hráčů?

Pro nalezení odpovědí na tyto otázky bylo provedeno dotazníkové šetření určené pro hráče online her. Dotazník byl následně publikován na online dotazníkovou službu, a odkaz na něj byl umístěn na internetová fóra určené pro herní komunity. V dotazníku, jenž čítal 10 otázek, respondenti specifikovali svůj věk, pohlaví, frekvenci hraní, preferované žánry online her, a dále měli číselně ohodnotit, jak moc jsou pro ně v online hrách důležité tyto faktory: týmová spolupráce, kooperace s ostatními hráči, a kompetice s ostatními hráči. V posledních třech otázkách hráči uváděli, jak často se při hraní setkávají s griefingem, jak často se sami stávají obětí griefingu, a jak často griefují ostatní hráče. Na základě těchto responzí byli poté determinováni grieferi a griefování a metodou kvantitativní komparace vyvozeny následující poznatky: muži se griefování dopouštějí podstatně častěji než ženy, mezi věkovými skupinami nejsou v míře uplatňování griefingu výraznější rozdíly, grieferi v porovnání s ostatními hráči kladou menší důraz na socializaci i týmovou spolupráci, avšak ne v takové míře, jak bylo ve výzkumu očekáváno. Dále bylo zjištěno, že v porovnání s ostatními hráči kladou grieferi výrazně vyšší důraz na kompetitivní chování. Naprostá většina hráčů se již s griefingem setkala, nehledě na žánry her, které hrají a zhruba polovina hráčů se již někdy dopustila griefingu. Také obětí griefingu se již stala naprostá většina hráčů a téměř polovina z nich je griefována frekventovaně. Mezi další významná zjištění mimo rámec stanovených hypotéz patří, že grieferi hrají hry v průměru mnohem častěji než ostatní hráči, a také se mnohem častěji sami stávají obětmi griefingu.

Tato práce se tedy pokusila blíže odhalit charakteristiky grieferů v porovnání s ostatními respondenty a též četnost výskytu griefingu mezi hráči online her. Pro další pochopení problematiky griefingu je nutné blíže studovat tento fenomén, například výzkumem v konkrétních herních žánrech či titulech, a zjišťovat, jaké jsou další motivační faktory a charakteristiky, jenž grieferi i griefovaní hráči vykazují.

Seznam použitých zdrojů

1. ADRIAN, A., 2010. *Law and order in virtual worlds: exploring avatars, their ownership and rights*. Hershey, PA: Information Science Reference. ISBN 9781615207961.
2. ACHTERBOSCH, L., MILLER C., TURVILLE C., VAMPLEW, P. (2014). Grievers versus the Griefed – what motivates them to play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.
3. BAKIOGLU, B., 2009. Spectacular Interventions in Second Life: Goon Culture, Griefing, and Disruption in Virtual Spaces. *Journal of Virtual Worlds Research*. Vol. 1, No. 3, p. 5.
4. BARNETT, G., 2000. Darktide Rising. *Gamespy.com* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://www.gamespy.com/articles/492/492325p1.html>
5. BARTLE, R., 2004. Virtual Worlds: Why People Play. *Mud.co.uk* [online], [cit. 2016-08-25]. Dostupné z: www.mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf
6. BELL, M. W., 2008. Toward a Definition of “Virtual Worlds”. *Journal of Virtual Worlds Research*. Vol. 1, No. 1. ISSN 1941-8477.
7. Blizzard Entertainment (2014): World of Warcraft Infographic. [online], [citované 25. 08. 2016]. Dostupné na internetu: <http://media.wow-europe.com/infographic/en/world-of-warcraft-infographic.html>
8. CASCIO, J., 2008. *The Griefer Future*. *Ieet.org* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <https://ieet.org/index.php/IEET2/more/2491>
9. Counter Strike: Global Offensive, 2012. [počítačová hra] (Microsoft Windows) Valve Corporation.
10. ČERNÝ, M., 2012. Kyberterorismus v informační společnosti. *Inflow.cz* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/kyberterorismus-v-informacni-spolecnosti-cast-i>

11. ČESKO, 2009a. Zákon č. 40 ze dne 9. února 2009 trestní zákoník. In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2009, částka 11, hlava II. Dostupné také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>
12. ČESKO, 2009b. Zákon č. 40 ze dne 9. února 2009 trestní zákoník. In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2009, částka 11. Dostupné také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>
13. CHESNEY I., COINE T., LOGAN, MADDEN N., 2015. Griefing in a Virtual Community: An Exploratory Survey of Second Life Residents. *Journal of Psychology* (2009), 217, pp. 214-221.
14. DAVIES, C. J., 2012. Meet the Griefers. *Eurogamer.net* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-01-04-meet-the-griefers-article>
15. DAVIES, M., 2006. Gamers don't want any more grief. *TheGuardian.com* [online], [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2006/jun/15/games.guardianweeklytechnologysection2>
16. DETERDING, S. et al., 2011a. Gamification. Using game-design elements in non-gaming contexts. *Gamificationresearch.org* [online]. [cit. 2016-08-25]. Dostupné z: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf>
17. DETERDING, S. et al., 2011b. Gamification: Toward a Definition. *Gamificationresearch.org* [online]. [cit. 2016-08-25]. Dostupné z: <http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
18. DIBBELL, J., 2009. Mutilated Furies, Flying Phalluses: Put the Blame on Griefers, the Sociopaths of the Virtual World. In: JOHNSON, S. *The Best Technology Writing 2009*. Grand Rapids, Michigan: University of Michigan Press, pp. 9-19. ISBN 978-0-300-15410-8.
19. DOCTOROW, C., 2008. Griefers deface epilepsy message-board with seizure-inducing animations. *BoingBoing.net* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://boingboing.net/2008/03/31/griefers-deface-epil.html>

20. Dota 2, 2013. [Počítačová hra] (Microsoft Windows, OS X, Linux) Valve Corporation
21. DUČALOVÁ, J., 2011. Etika bolesti a utrpení. *Zdravi.euro.cz* [online]. [cit. 2017-06-27]. Dostupné z: <http://zdravi.euro.cz/clanek/sestra/etika-bolesti-a-utrpeni-460967>
22. Elder Scrolls Online, 2014 [Počítačová hra] (Microsoft Windows, OS X) Bethesda Softworks, ZeniMax Online Studios.
23. Engadget. Official forum changes real life names to be displayed, 2010 [online], [citované 25. 04. 2017]. Dostupné na internetu: <https://www.engadget.com/2010/07/06/official-forum-changes-real-life-names-to-be-displayed/>.
24. Gamepedia.com, 2017. Minecraft: Griefing. *Gamepedia.com* [online], [citované 2017-06-25]. Dostupné z: <http://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Griefing>
25. Google Groups, 2000. Scamming. *Google.com* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <https://groups.google.com/forum/?hl=en#!topic/rec.games.computer.ultima.online/Oy2dUYqJfrM>.
26. Guild Wars 2, 2012 [Počítačová hra] (Microsoft Windows, OS X), NCSoft, ArenaNet.
27. HOLISKY, A., 2010. Official forum changes real life names to be displayed. *Engadget.com* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <https://www.engadget.com/2010/07/06/official-forum-changes-real-life-names-to-be-displayed/>
28. JANSZ, J. a L. MARTENS, 2005. Gaming at a LAN event: the social context of playing videogames. *New Media & Society*. Vol. 7, No. 3, Pp. 333-355. ISSN 1461-7315.
29. JOHNSON, N. F. et al., 2009. Human group formation in online guilds and offline gangs driven by a common team dynamic. *Physical Review E*. Vol. 79, No. 6. ISSN 1550-2376.

30. KALINA, A., 2014. Tělesné projevy úzkosti. *Ales-kalina.cz* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <https://ales-kalina.cz/blog/osobni-rust/telesne-projevy-uzkosti-je-poznat-nimi-pracovat-2/>
31. LENHART, I., 2008. Play and Expectations: The Sad and Curious Pitfalls of Ethical Research. *Ticktock.org* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: http://www.ticktock.org/content/Papers/ilenhart_CuriousCaseOfTwixt.pdf
32. Magazín Stahuj, 2007. Second Life – online svět kde je možné všechno. *Centrum.cz* [online]. [cit. 2017-06-25]. Dostupné z: <http://magazin.stahuj.centrum.cz/second-life-online-svet-kde-je-mozne-vsechno/>
33. MASNICK, M., 2009. Craigslist Griefer Ordered To Pay Up Over Both Copyright And Privacy Violations. *Techdirt.com* [online]. [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://www.techdirt.com/articles/20090418/1728344551.shtml>.
34. MEADOWS, M. T., 2008. *I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life* Berkeley, CA: New Riders, 2008, p. 78. ISBN 978-0321533395.
35. Minecraft, 2011. [Počítačová hra] (Microsoft Windows, macOS, Linux, Android, iOS, Windows Phone), Mojang.
36. O'BRIEN, S., 2010. Serious Play: Performance, Death and Morality in Second Life. *Inter-disciplinary.net* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/06/obrienpaper.pdf>
37. OLSON, C. K., 2010. Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*. Vol. 14, No. 2, Pp. 180-187. ISSN 1089-2680.
38. Oxford University Press, 2017. MMORPG. *Oxforddictionaries.com* [online]. [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/mmorpg>
39. PARTI, K., 2011. Actual Policing in Virtual Reality – A Cause of Moral Panic or a Justified Need? In: KIM, J. *Virtual reality*. New York: Intech. ISBN 978-953-307-518-1. Dostupné také z: http://cdn.intechopen.com/pdfs/13673/InTech-Actual_policing_in_virtual_reality_a_cause_of_moral_panic_or_a_justified_need_.pdf

40. PHAM, A., 2002. Grief. *Latimes.com* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://articles.latimes.com/2002/sep/02/business/fi-grief2>
41. Policie ČR, 2017a. Kyberkriminalita. *Policie.cz* [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: <http://www.policie.cz/clanek/kyberkriminalita.aspx>
42. Policie ČR, 2017b. Prevence - stalking. *Policie.cz* [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: <http://www.policie.cz/clanek/prevence-stalking.aspx>
43. POULSEN, K., 2008. Hackers Assault Epilepsy Patients via Computer. *Wired*. [online]. [cit. 2017-05-05]. Dostupné z: <http://archive.wired.com/politics/security/news/2008/03/epilepsy>.
44. ROSS, A., 2015. Exploring the video game debate – moral panic and online griefing. *Massivelyop* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://massivelyop.com/2015/10/30/exploring-the-video-game-debate-moral-panic-and-online-griefing/>
45. RUBIN, V. L. a S. C. CAMM, 2013. Deception in video games: examining varieties of griefing. *Online Information Review*. Vol. 37, Iss. 3, Pp. 369-387. DOI: <https://doi.org/10.1108/OIR-10-2011-0181>
46. Second Life, 2003 [Virtuální svět] (Microsoft Windows, macOS, Linux), Linden Lab.
47. Second Life, 2014. Wiki: Griefer. *Secondlife.com* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Griefer>
48. Second Life, 2017. Community Standards. *Secondlife.com* [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné na internetu: <http://secondlife.com/corporate/cs.php>
49. SERAS, V., 2010. Griefing. *Knowyourmeme.com* [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/griefing>
50. Statista GmbH, 2016 [online] Statista, dostupné z <http://www.statista.com>
51. Team Fortress, 2017. TF2 Wiki: Griefing. *Teamfortress.com* [online]. [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <https://wiki.teamfortress.com/wiki/Griefing>

52. Urban Dictionary, 2004. Griefer. *Urbandictionary.com* [online]. [cit. 2017-07-20]. Dostupné z: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=griefer&defid=136077>
53. Ultima Online, 1997 [Počítačová hra] (Microsoft Windows, macOS, Linux), Origin Systems.
54. Ultima Online. [online], [citované 25. 07. 2017]. Dostupné na internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online
55. Warner, D. - Raiter, M. (2005). Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. [Online] [citované 20.8.2016]. Dostupné na internetu: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Warner-Raiter.pdf>
56. Wikia.com, 2017. Second Life: Grief. *Wikia.com* [online]. [cit. 2017-05-01]. Dostupné z: <http://secondlife.wikia.com/wiki/Grief>
57. Wikipedia, 2017a. Massively multiplayer online role-playing game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2017-06-25]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game
58. Wikipedia, 2017b. Griefer. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2017-06-25]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Griefer#cite_note-13
59. Wikipedia, 2017c. Ultima Online. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2017-06-25]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online
60. WILLIAMS, M., 2004. Understanding King Punisher and his order: Vandalism in a virtual reality community – motives, meanings and possible solutions. *Internet Journal of Criminology* [online]. [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <http://www.internetjournalofcriminology.com/Williams%20-%20Understanding%20King%20Punisher%20and%20his%20Order.pdf>
61. World of Warcraft, 2005. [Počítačová hra] (Microsoft Windows, macOS), Blizzard Entertainment.

62. YEE, N. a J. BAIENSON, 2007. The Proteus effect: The effect of transformed selfrepresentation on behavior. *Human communication research*. Vol. 33, No. 3, Pp. 271-290. ISSN 1468-2958.
63. YEE, N. et al., 2012. Through the azerothian looking glass: mapping in-game preferences to real world demographics. In: *Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM New York, pp. 2811-2814. ISBN 978-1-4503-1015-4.
64. YEE, N., 2007. Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology and Behavior*. Vol. 9, No. 6, Pp. 772-775. ISSN 1094-9313.
65. YIN-POOLE, W., 2005. Can you grief it. *Videogamer.com* [online]. [cit. 2017-06-25]. Dostupné z: <https://www.videogamer.com/features/can-you-grief-it>