

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Filip Stowasser

Identita hráče a herní postavy v počítačových hrách

Bakalářská práce

Praha 2019

Autor práce: Filip Stowasser

Vedoucí práce: doc. PhDr. Bc. Iva Poláčková Šolcová, Ph.D.

Rok obhajoby: 2019

Bibliografický záznam

STOWASSER, Filip. *Identita hráče a herní postavy v počítačových hrách*. Praha, 2019. Bakalářská práce (Bc.). Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Studium humanitní vzdělanosti. Vedoucí práce doc. PhDr. Bc. Iva Poláčková Šolcová, Ph.D.

Abstrakt

Tato práce se věnuje zkoumání vztahu identit hráče a herní postavy ve virtuálním světě počítačových her, které jsou charakteristické poskytováním hráči široké palety možností chování a vyjadřování se. Ptá se, zdali a jak skutečné vlastnosti hráče ovlivňují jeho chování v takových hrách.

Teoretické zakotvení práce seznamuje s několika pojetími identit v počítačových hrách, představuje možnosti vnímání morálky ve virtuálním prostředí herního světa a shrnuje výsledky relevantních výzkumů zabývajících se interakcí her a hráčů se zaměřením na morální rozhodování. Výzkumná část je založena na rozhovorech s deseti respondenty. Získaná data byla zpracována pomocí Interpretativní fenomenologické analýzy, která se obecně zaměřuje na osobní pojetí skutečnosti jednotlivců.

Výsledky výzkumu, založené na deklarácích respondentů, přináší možné vysvětlení motivací a přístupů ke specifickému chování v zejména příběhových počítačových hrách pro jednoho hráče.

Klíčová slova

počítačová hra, morální zapojení, motivace, rozhodování, herní design, identita, hráč

Abstract

This work explores the relationship between a player and game character identity in the virtual world of video games, which are characterized by providing a wide variety of behaviors and expressions to a player. It aims to find out whether and how the real traits of a player affect his behavior in such games.

The theoretical background of the work introduces several concepts of identities in video games, presents the possibilities of perception of morality in the virtual environment of the game world and summarizes the results of relevant research dealing with the

interaction of games and players with a focus on moral decision making. The research part is based on interviews with ten respondents. The obtained data were processed using the Interpretative Phenomenological Analysis, which generally focuses on the personal concept of individuals.

The results of the research, based on respondents' declarations, provide a possible explanation of motivations and approaches to specific behavior in particular single player computer games.

Keywords

videogame, moral engagement, motivation, decision making, game design, identity, player

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu. Toto prohlášení a souhlas budou signovány vlastnoručním podpisem.

V Praze dne

Filip Stowasser

Poděkování

Rád bych zde poděkoval vedoucí mé práce docentce Ivě Poláčkové Šolcové za konstruktivní rady a připomínky k sestavování této práce. Dále bych chtěl poděkovat za podporu a trpělivost své rodině a v neposlední řadě respondentům za jejich ochotu a nadšení, se kterými k výzkumu přistupovali.

Obsah

1. Úvod.....	9
2. Teoretické zakotvení práce.....	10
2.1 Hra, videohra, počítačová hra.....	10
2.2 Hráč.....	11
2.4 Herní postava.....	12
2.4.1 Virtuální identita.....	12
2.4.2 Skutečná identita.....	13
2.4.3 Projektivní identita.....	14
2.4.4 Další pojetí herní identity.....	15
2.5 Morální zapojení a morální vyvázanost.....	18
2.5.1 Scénář uzavřené spravedlností.....	19
2.5.2 Scénář hromadění skutků.....	20
2.5.3 Systém tvořící [emergent] se morálky.....	21
2.6 Současné výzkumy.....	22
2.7 Shrnutí teoretické části.....	25
3. Výzkumná část.....	27
3.1 Cíl výzkumu, výzkumné otázky.....	27
3.2 Pozice výzkumníka.....	27
3.3 Popis použitých metod.....	28
3.3.1 Výzkumná otázka a volba vzorku.....	28
3.3.2 Sběr dat.....	29
3.3.3 Analytický postup.....	30
3.3.4 Charakteristiky zkoumaného výběru.....	32
3.3.5 Sběr materiálu.....	34
3.4 Souhrnná analýza.....	35
3.4.1 Motivace ke hraní her.....	35
3.4.2 Herní postava a identita hráče.....	37
3.4.3 Charakteristika herní postavy.....	38
3.4.4 Identifikace s postavou a projekce.....	39
3.4.5 Vliv osobnosti herní postavy na chování hráče.....	43
3.4.6 Hra záporných postav.....	49

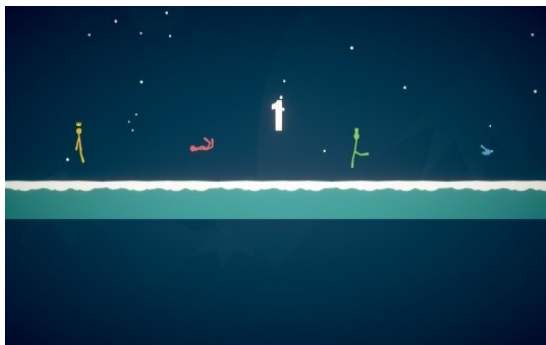
3.4.7 Herní pravidla a morální zapojení.....	52
3. 4.8 Názor na hraní záporných postav	55
3.4.9 Tvorba postavy.....	57
3.4.10 Identifikace s postavou a projekce	58
3.4.11 Motivy k hraní postavy jako projektu	59
3.4.12 Vliv příběhu a herní mechaniky na chování hráče	61
3.5 Výsledky práce	62
3.6 Diskuze	63
3.6.1 Výzkumný vzorek a rozhovor	63
3.6.2 Analýza	65
3.6.3 Srovnání s předchozím výzkumem	66
3.6.4 Návrhy dalšího výzkumu	67
3.6.5 Závěr	68
Přílohy	72

1. Úvod

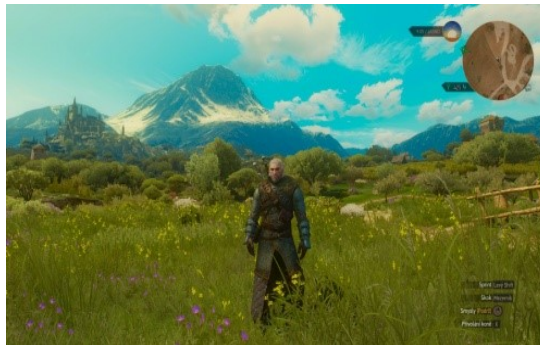
Počítačové hry jako zájem akademického studia jsou poměrně mladou záležitostí. Přinejmenším stejně mladou jako počítačové hry samotné. Pokud bychom za jejich počátek považovali první podobu ve formě herních automatů v barech, jak to stručně uvádí Jamie Madigan ve své knize o psychologii počítačových her (Madigan, 2016), můžeme zrod tohoto zájmu časovat do 60. let minulého století. Učenecký zájem se ovšem na tento nový druh zábavy díval zamračeným okem, přinejmenším takový patřil mezi ty nejviditelnější. Příkladem může být Roger Ebert, americký filmový kritik, novinář a scénárista, jenž je držitelem Pulitzerovy ceny za kritiku, který se při diskuzi o počítačových hrách jako umění stavěl zásadně proti. Svůj postoj později zmírnil s chvályhodným sebekritickým odůvodněním, že nemůže posoudit film, který neviděl a stejného pravidla se měl držet i u počítačových her (Ebert, 2010)

O specifické pozici her ve společnosti píše Helena Bendová ve své knize Umění počítačových her, kde zmiňuje: „(...) obecně nízký kulturní status her sahající mnoho století do minulosti, (...) silně zakořeněnou tradici pohlížet na hry jako na něco zbytečného, ne-li škodlivého“ (Bendová, 2016, s. 47). Dále uvádí, že počítačové hry jsou cílem kritiky i za svou schopnost připoutat k sobě hráče na velmi dlouhou dobu, hodiny až dny. V 18. století se tak pohlíželo na kompulzivní čtení románů. Počítačové hry se tak stávají i objektem paniky z médií, při které je novost a kulturní nezaběhlost důvodem obecného odmítání. Tato teorie se shoduje i s tvrzením Jima Munroe, který počítačovým hrám připisuje atribut nového média, jenž právě mnoho kritiků považuje za znepokojující (Research OMICS Group, 2016).

Nicméně od doby, kdy se hry staly přístupné pro stolní počítače, herní platformy nebo mobilní zařízení, počítačové hry prošly rychlým a enormním vývojem, který mezi nimi vytvořil nesmírnou různorodost. Počítačové hry existují jak v podobě jednoduchých arkádových s minimálním či žádným důrazem na vizuální rozhraní či příběh (obrázek č.1), tak například i extrémně složitých virtuálních systémů s profesionálním dabingem i realistickými animacemi, kdy je příběh a interakce s virtuálním prostředím jejich nejdůležitějšími vlastnostmi (obrázek č.2). Zobecnění počítačových her pod jedno všeplatné prohlášení o jejich umělecké hodnotě, komplexnosti, potenciálu rozvíjení imaginace, informativní schopnosti či špatného vlivu na vývoj a jednání hráče je stejně nesprávné, jako by bylo zobecnění veškerého psaného textu jako umělecká literatura.



Obr. č. 1: *Stick Fight: The Game* (2017)



Obr. č. 2: *The Witcher 3: The Wild Hunt*

Tato studie se ovšem zaměřuje na hraní tzv. singleplayerových¹ her, kde hráč hraje sám za virtuální postavu, skrze niž interaguje s virtuálním světem. Dnešní praxe herního designu se často soustředí na představování herního vyprávění, které bere morální otázky jako jeden z hlavních motivů hráčovy interakce v prostředí herního příběhu (Bowman et al., 2012). Jedna z hlavních distinkcí takových her je široká možnost voleb a rozhodnutí ať už formou dialogu mezi herními postavami, nebo formou jiné činnosti v herním světě. Za vznikem tohoto výzkumu stála otázka, proč někteří hráči hrají ve smyslu dobra a zla za kladné postavy a jiní za záporné. Tato práce si bere za úkol zkoumat vztahy a potenciální rozdíly a podobnosti identity hráče a herní postavy, kterou ve hře ovládá, přičemž se hodlá zaměřit na samotnou hráčskou deklaraci svého přístupu a odůvodnění svého jednání v počítačových hrách.

2. Teoretické zakotvení práce

2.1 Hra, videohra, počítačová hra

V této práci bude přístup k těmto pojmům totožný s přístupem v knize *Počítačové hry jako umění* od Bendové, kde explicitně uvádí, že pojmy videohra a počítačová hra používá jako synonyma. Ačkoliv zmiňuje i specifčnost těchto pojmů, totiž že videohry se vztahují na hry určené pro herní konzole a počítačové hry pro domácí počítače, herní vývojáři velmi

¹ Singleplayerová hra je označení hry pro jednoho hráče. Dále bude používána zkratka SP (Single-Player).

často tvoří hry, které lze hrát jak na herní konzoli, tak na domácím počítači. Jako důvod, proč sama preferuje použití pojmu počítačová hra, udává skutečnost, že její vlastní zkušenost s počítačovými hrami pochází naprostou většinou z hraní na počítači a k tomu uvádí i čísla ze statistiky Ipsos Media CT, že v České republice „na konzolích hraje 16 % Čechů, oproti tomu na počítači 49 %“ (Bendová, 2016, s. 15). Ačkoliv se v této práci velmi často slovo *hra* a jeho příbuzné tvary nachází hned vedle slov *počítačová* či *virtuální*, není tomu tak vždy. Nehledě na to bude ale v konotaci s počítačem, virtuálností vždy chápáno, pokud nebude explicitně a konkrétně uvedeno jinak.

2.2 Hráč

Není snad slova, které by se v této práci opakovalo vícekrát, nežli slovo hráč. Z toho důvodu, a také z důvodu jeho mnohoznačnosti, se zdá nutné popsat, pod jakým významem zde bude využíváno, počínaje uvedením významů, které mu v této práci primárně nepřísluší. Hráč zde není někdo, pro koho je hraní nutně jeho hlavní časovou náplní či zdroj jeho obživy. Pokud se v této studii mluví o hráči, nemusí zpravidla jít o zkušenou osobu v oblasti hraní, nemá evokovat představu člověka, pro kterého je hraní hlavní či velkou zálibou. Hráčem se prostě a jednoduše rozumí osoba, která hraje hru. Může to být poprvé, po sté, po sto osmé, z důvodu odreagování, z důvodu čisté náhody, situace; důvod, pravidelnost či nepravidelnost nejsou podstatné. Jako chodci se obecně označují osoby, které chodí po chodníku, a to bez ohledu na to, jakého jsou pohlaví, věku, socioekonomické a politické příslušnosti. Společný je pro ně pěší výskyt na určitém místě. Divákem je v určitou chvíli každý, kdo se nachází naproti pódiu, kde probíhá vystoupení, ať už divadelní, hudební, přednáškové či jakékoliv jiné. Pojem hráče je zde tedy oprostěn od vlastností, kterými by se dal generalizovat. Zůstává mu jen jedna společná vlastnost s ostatními hráči a ta jest, že je aktérem v činnosti hraní hry.

2.3 RPG

Prostředím tohoto výzkumu budou právě takové počítačové hry, které se označují jako RPG (Role Playing Game). Jako stručné vysvětlení tohoto typu her použijeme český překlad definice od Margaret Rouse z bakalářské práce Petra Slavíka: „Hra, v níž se hráč ujímá role postavy, obvykle ve fantasy nebo sci-fi prostředí, která je schopna interakce uvnitř virtuálního světa“ (Slavík, 2013, s. 4). Slavík potvrzuje jednoduchost definice, jelikož tento

herní žánr prochází častými změnami a je kombinován s jinými herními žánry.

Jak už bylo zmíněno výše, tento výzkum se bude soustředit na singleplayerový typ RPG, to jest hry, která je primárně určena pro jednoho hráče a jejímž důležitým prvkem je příběhová linka, otevřený virtuální svět – svět, ve kterém se může hráč s postavou pohybovat libovolně se závislostí na přirozených herních pravidlech² – a skrze kterou je schopen činit rozhodnutí, jež mají ve virtuálním světě důsledky.

2.4 Herní postava

Slavík ve své bakalářské práci charakterizuje i pojem herní postavy. Konkrétně uvádí dva typy, které se v RPG objevují. První popisuje jako pomyslnou extenzi hráčova těla. Vzhled této postavy je většinou bohatě modifikovatelný hráčem (a zpravidla bývá součástí vytváření postavy na začátku hry). Historie o takové postavě je ale zpravidla minimální či úplně chybí a její identita je určována čistě hráčovým počínáním v herním prostředí.

Postava druhého typu je herními vývojáři mnohem více zpracována. Má přiřazené určité vlastnosti, vzorce chování, vyjadřování, častokrát má daný vzhled a je namalována profesionálním dabingem. Slavík tento typ přirovnává k literárnímu či filmovému protagonistovi.

Zároveň dále uvádí rozdělení identit navržené americkým profesorem Gee, pro kterého je psychologie počítačových her jednou z hlavních oblastí jeho vědeckého zájmu. Jde o identitu *virtuální* – identita představující herní postavu ve virtuálním světě počítačové hry, *skutečnou* – náležící hráči ovládajícího postavu ve hře, a *projektivní* – jakýsi myšlenkový konstrukt, představující kombinaci identity virtuální a skutečné, která udržuje reflexivní vztah hráče a postavy (Slavík, 2013).

Tento výzkumný projekt bude s Geeovým rozdělením úzce pracovat, jelikož rozdíly mezi těmito třemi typy identit považuje za jeden z klíčových faktorů potřebných k pochopení motivů k chování hráče ve hře (Gee, 2003, s. 53-58).

2.4.1 Virtuální identita

Hráč jako *postava* – kurzíva zde dává důraz na herní postavu.

2 Tím se chápe například držení se naprogramovaných fyzikálních či interakčních zákonů, které utvářejí herní mechaniku.

Virtuální identita hráče je úzce zaměřena na herní virtuální postavu, kterou ve hře ovládá a k níž patří vlastnosti předem určené herními vývojáři, stejně tak jako ty vlastnosti, které herní postavě dává hráč během hraní. V této identitě je nejvýznamnější virtuální herní postava ve virtuálním světě. Virtuální identita herní postavy může mít různé limity, které jí herní vývojáři nastavili. Při popisu této identity se Gee zaměřuje na technické charakteristiky herní postavy. Pro upřesnění uvádí příklad ze hry *Arcanum*, kde herní postava, kterou coby hráč ovládal, chtěla přesvědčit městskou radu, aby zafinancovala postavení památníku městskému starostovi. V případě jeho herní postavy a v souvislosti s herními pravidly a mechanikami toho byla schopna, neboť rasa herní postavy (kterou si Gee vybral před začátkem hry), měla vrozené dispozice k vysoké inteligenci a schopnosti přesvědčování a Gee tyto vlastnosti ještě zdokonaloval přidělováním dovednostních bodů své herní postavě. Tyto vlastnosti stejně jako samotný úspěch hráčovy herní postavy u městské rady jsou součástí hráčovy virtuální postavy.

2.4.2 Skutečná identita

Hráč jako postava – kurzíva zde dává důraz na identitu hráče, který v reálném čase hraje hru za postavu.

Nevirtuální identita osoby hrající počítačovou hru. Jde tedy o soubor vlastností, kterými by se mohl jedinec popsat, kdyby byl dotázán, kým je, jaké jsou jeho hodnoty. Gee zmiňuje fakt, že i v našem reálném životě disponujeme vícero nevirtuálními identitami. Někdo by se tak mohl popsat jako student humanitních věd, Evropan, syn, bratr, čtenář, pracovník marketingového týmu, člen skupiny skvělých přátel, hudební nadšenec a muzikant, vášnivý debatér atp. Tyto identity se stávají relevantními až situacemi, které jim dávají možnost se projevit. Mnohým se při čtení Geeovy deskripce specifík tohoto typu identity vybaví teorie sociálních rolí, o které píše například Berger. Abstrakcí a sociálním učením od raného věku zjišťujeme, že abychom byli schopni ve společnosti fungovat, je od nás v určitých situacích vyžadován specifický způsob chování. Společnost vytváří pro role scénáře, které poskytují návody k chování v určitých situacích. Podmínkou k takovýmto situacím je ve většině případů sociální interakce. U člověka se různé role aktivují v různých sociálních interakcích, jinak se chová v pracovním prostředí a jinak mezi přáteli. Konflikt rolí může nastat při pomíchání těchto prostředí, například když osoby v jeho pracovním prostředí tvoří jeho přátelé (Berger, 2017). Vstupuje do her skutečná identita člověka, který hry hraje?

Jestli ano, jak a proč? Tyto otázky si klade Gee a jsou zároveň stěžejními otázkami tohoto výzkumu.

2.4.3 Projektivní identita

Hráč *jako* postava – kurzíva zde dává důraz na vztah a interakci mezi skutečnou osobou a virtuálním charakterem.

Gee zde zmiňuje dva smysly, ve kterých může být projektivní identita chápána.

1. Jako *projekce* hráčových hodnot a přání do virtuální postavy.

2. Virtuální herní postava jako *projekt* hráče v procesu hraní, v němž postavu modeluje v závislosti na čase a vynaloženému úsilí k vytvoření postavy, za kterou si hráč ve hře přeje hrát.

V této souvislosti je nasnadě zmínit i pozdější Geeovu poznámku o hráčích, kteří využívají možnosti nahrání dřívější uložené hry – vrátit se ve hře v čase zpátky – když nejsou spokojeni s rozhodnutím nebo výkonem své herní postavy. Někteří hráči tedy nemají potíže se zabíjením civilistů ve virtuálním prostředí hry, jiní se to dělat zdráhají, jelikož cítí, že by to jejich herní postava – projektivní identita – přeci neudělala. Je otázkou, do jaké míry – a jestli vůbec – lze chápat tyto herní přístupy v chování jako *projekci* hráčových hodnot do virtuálního charakteru herní postavy a vedle toho jako hráčův *projekt* herní postavy, který se rozhodl ve hře vytvořit. Není zde nutnost podmíněné platnosti jednoho či druhého, totiž buď jde o *projekci*, nebo *projekt*. Tyto dva smysly v projektivní identitě se můžou navzájem ovlivňovat a spolusouviset. Stejně tak ale mohou fungovat nezávisle na sobě, pokud se na ně tak rozhodneme nahlížet.

Single-Playerové RPG poskytují hráčům určitou svobodu při vytváření virtuální herní postavy v průběhu hraní. Ve své projektivní identitě mi jde o to, jakým „člověkem“ chci, aby má herní postava byla, jaká historie se k ní bude vázat ke konci hry. Specifičtěji uvádí, že hráč chce, aby tato postava odrážela jeho hodnoty, a že dobré RPG hráče nutí o nich kriticky přemýšlet. Tento výrok úzce souvisí s výzkumnou otázkou této práce, která se ptá po vztazích mezi hodnotami hráče a jeho herní postavy, totiž jestli své hodnoty promítá do virtuálního světa. O Geeově rozdělení identit se zmiňuje i Waggoner, který projektivní identitu popisuje jednoduše jako pomezí mezi skutečnou identitou a virtuální identitou hráče. V této interpretaci ji tak i přirovnává k liminálnímu prostředí, totiž k mezi-stádiu přechodu, v němž se člověk ocitá v neznámém prostředí a je nejzranitelnější ke změnám.

Zranitelnost v tomto případě nemusí nést negativní konotace, neboť vyjadřuje spíše otevřenost k něčemu novému. Hráči se tak v jeho projektivní identitě objevují příležitosti projekce takových jeho vlastností, které chce, aby jeho herní postava měla (Waggoner, 2009).

Pro lepší pochopení projektivní identity a představu, jak se liší od virtuální identity a reálné identity hráče vezměme v potaz fakt, že každá z těchto tří identit může ve virtuálním světě určitým způsobem neuspět (či naopak uspět). Ve hře například může nastat situace, kdy herní postava není schopna v boji porazit protivníka z různých důvodů, které shrneme do prohlášení, že není dostatečně silná, dovedná. Jde tedy o určité omezení *virtuální identity*, se kterým se musí hráč smířit, pokud chce za postavu ve hře dál hrát. Ve své *skutečné identitě* může hráč špatně používat ovládání herní postavy, jinými – konkrétními – slovy nestiskne specifické klávesy nebo tlačítka dostatečně rychle či ve špatné kombinaci, což může vyústit v poražení jeho herní postavy protivníkem, kterého měla herní postava – hráč ve své virtuální identitě – vysoký potenciál porazit. *Projektivní identita* jakožto hráčův projekt herní postavy může také selhat, pokud ve své *skutečné identitě* rozhodne o takovém zachování jeho herní postavy, jaké je v rozporu s osobností, kterou hráč herní postavě připsal. Hráč může kupříkladu ledabyle přeskočit popis úkolu, nepřečte si k němu relevantní informace a při jeho řešení udělá zbytečnou chybu, volbu, která může vést k jeho nedokončení či výsledku, který se hráči nezamlouvá.

2.4.4 Další pojetí herní identity

Jistou podobnost s Geeovým konceptem rozdělení identit, a zejména s identitou projektivní, lze nalézt v narativní psychologii, konkrétně v pojmu *narativní identita* od Ricoeura. V tomto pojetí identity je zvýrazňována podstatnost narativity coby nástroje pro vysvětlení či popsání vlastní osobnosti (Ricoeur, 2008). Termín dále rozvádí Kratochvílová jako proces, ve kterém člověk svou identitu utváří skrze vyprávění příběhu o něm samém. Skrze vyprávění dochází tak k vypravěčově interpretaci jeho hodnot, jak je sám vnímá a jak si přeje, aby byl druhými vnímán. Při vyprávění se o nezanedbatelnou roli hlásí i posluchač, Kratochvílová tak píše o skutečnosti, že proces vyprávění vyžaduje jak vypravěče, tak nějaký druh publika (i imaginární), a že je jako takové ovlivňováno jak situacemi, tak i sociálními skupinami, ve kterých se vypravěč nachází (Kratochvílová, 2006). Pokud bychom chtěli hovořit o paralele mezi projektivní identitou a narativní identitou, je stále

důležité vzít v potaz, že jedna z nich se týká imaginární osoby a ta druhá skutečné. Přesto je ale ta imaginární alespoň z části utvářena osobou skutečnou. Objevuje se tak možnost zajímavého pojetí přístupu k projektivní identitě, a ať už ze dvou Geeem uvedených smyslů převažuje *projekce* hráčových hodnot, či *projekt* hráče ve vytváření postavy, podílí se hráč na vyprávění příběhu postavy, za kterou hraje. Jak a jestli k tomu dochází, je jedna z otázek, kterou si tento výzkum klade.

Nezávisle na Geeově rozdělení identit pojednává o projekci hráčových hodnot do herní postavy ve své diplomové práci i Kořínek, kdy v rámci zakotvené teorie svého výzkumu charakterizuje herní osobnost jako „souhrn[em] morálních hodnot, zásad a preferencí (herní přesvědčení), zkušeností a zvyklostí z předchozích her (herní biografie)“ (Kořínek, 2013, s. 74). Podle Kořínka nejsou tyto vlastnosti herní osobnosti jednorázové a mezi jednotlivými herními tituly neprocházejí velkými změnami, dokonce se mezi nimi přenášejí. Herní osobnost se tak úzce vztahuje k osobnosti hráče. Hráč se ve většině případů se svou herní postavou identifikuje, předpokládá se tedy, že do ní bude promítat i hodnoty své skutečné identity, použijeme-li Geeův model. V tomto případě bychom hovořili o projektivní identitě ve smyslu *projekce*, hráč se ve virtuálním světě počítačové hry rozhoduje tak, jak by se rozhodl ve světě skutečném. Zároveň Kořínek zmiňuje část hráčů, kteří preferují identitu – osobnost – své herní postavy rozdílnou od své vlastní. Vytvářejí si tak naprosto fiktivní herní identitu, která by odpovídala projektivní identitě ve smyslu *projektu*. Zde nicméně stojí za připomenutí, že v Geeově modelu projektivní identity mohou smysly „*projekce*“ a „*projekt*“ koexistovat, to znamená, že herní postava může být hráčovým projektem a zároveň projekcí jeho skutečných hodnot a názorů. Z Kořínkova výzkumu dále vyplývá, že hráči, kteří se s postavou identifikují, většinou nedokáží hrát dlouhodoběji za postavu, jejíž chování neodpovídá jejich skutečné identitě, protože vžití do herní postavy se v takovém případě oslabuje a prožitek ze hry se snižuje.

Další náhled na herní identitu přichází od Hellera, konkrétně z jeho magisterské práce, kterou navazuje na Kořínkův výzkum a o které bude šířeji pojednáno v pozdější části textu. Heller hovoří o přejímání herní identity hráčem, přičemž herní identita se může lišit od jeho skutečné. Mezi faktory, které mohou ovlivňovat míru podobností či odlišností skutečné a herní identity (projektivní identity, použijeme-li opět Geeovo rozdělení) patří samotná angažovanost hráče v počítačových hrách – jak často a s jakou motivací hraje, a také i samotný virtuální svět počítačové hry – prostředí, a zejména i herní postava. O tomto

vztahu Heller píše: „Stejně tak, jako hráč může být při rozhodování ovlivněn avatarovou³ fiktivní identitou (ať už vytvořenou designéry hry, nebo hráčem samotným), si hráč prostřednictvím avatara zřejmě promítá vlastní identitu do herního světa“ (Heller, 2015, s. 35). V obsahu závorky lze identifikovat dva typy herních postav vyskytujících se v SP RPG, které byly uvedeny Slavíkovou charakteristikou: postava s minimální historií a personalizací od tvůrců hry (pomyslná extenze hráčova těla) a postava s bohatší historií a často s dabingem, který jí už částečně utváří osobnost (jako filmový či literární protagonista).

Geeova trojjedinnost identit (virtuální, skutečná, projektivní) hráče ve vztahu k herní postavě má velký potenciál k identifikaci hráče s postavou a vžitím se (imerzi) do celého příběhu hry. Podle Gee tak překonává identifikaci s postavami v umělecké literatuře či ve kinematografii, neboť v počítačové hře hráč není pouze divákem, ale částečně spoluautorem (Gee, 2003).

Pro příklad experimentálního výzkumu ke vztahu hráče a herní postavy se vraťme do Madiganovy knihy, kde je uveden experiment Nicka Yee, ve kterém byl proband vybaven brýlemi pro virtuální realitu. Ve virtuální místnosti byl posléze nasměrován k zrcadlu, kde si mohl prohlédnout podobu svého avatara, který mu byl výzkumníky přidělen. Po poznání své nové podoby měl přistoupit k další virtuální postavě v místnosti a zahájit s ní konverzaci podle jednoduchého polostrukturovaného scénáře. Studie prokázala, že vzhled avatara ovlivňoval chování jeho vlastníka. Ti s hezčím avatarem stáli blíže druhé postavě a v konverzaci byli komunikativnější a družnější než ti, jejichž avatar měl ošklivější vzhled. Podobný experiment na stejném principu, ve kterém se probandi účastnili jednoduchého vyjednávacího cvičení, potvrzoval výsledky z prvního. Ti s fyzicky zdatnějším a atraktivnějším avatarem se chovali sebevědoměji a asertivněji než ti, co dostali ošklivého a nemotorného avatara. Lidé se nevědomě podřizovali očekávanému vnímání jejich avatara druhých lidí na základě jeho vzhledu a měnili své herní chování. Avatary tedy tak můžou mít silný vliv na jejich vlastníky, alterují identitu lidí, kteří je používají. Tato vyzkoumaná skutečnost byla pojmenována jako *Protheïv efekt* (Madigan, 2016, s. 216).

3 Avatar = herní postava. Výraz avatar je v anglických i českých textech hojně používán, pro tento výzkum budeme ale dál převážně pracovat s *herní postavou*.

2.5 Morální zapojení a morální vyvázanost

Rozhodnutí, se kterými se hráč ve hře setkává, se od sebe liší podobně jako rozhodnutí, se kterými se setkává v reálném životě. Ve hře se může rozhodovat, co si jeho herní postava obleče či jaké vybavení bude používat. Vedle toho ale může čelit i rozhodnutím, jak se zachovat v určité situaci, například pokud se stane svědkem očividné křivdy či násilného počínání. O motivech k morálnímu chování hráčů ve virtuálním prostředí počítačových her píše Švelch v kapitole knihy *Ethics and Game Design*, která je společným dílem několika výzkumníků. Ve svém výzkumu se snaží objasnit, jak herní design může přispět k *morálnímu zapojení* (Švelch, 2010).

Pojem morální zapojení (moral engagement) v češtině zatím nenašel místo, jeho protějšek – *morální vyvazování*⁴ – je ovšem již zpracován Kollerovou, která tento pojem vysvětluje jako: „(...) kognitivní procesy, které ospravedlňují jednání, jimiž poškozujeme druhé a umožňují tak vypojení morálních seberegulačních procesů.“ Kollerová dále zmiňuje podobnost morálního vyvazování s Festingerovou teorií kognitivní disonance. „Dle této teorie pocítujeme v případě dvou rozporuplných kognitivních obsahů negativní emoce, které nás motivují k odstranění rozporu“ (Kollerová, 2016, s. 162). Může tak docházet k tomu, že se člověk ve snaze zbavit se rozporu ve svém vnímání uchýlí i k morálnímu vyvazování.

Morální zapojení se na druhou stranu týká lidské emoční potřeby vyhovět svému morálnímu cítění. Jinými slovy jde o uvažování o škodlivosti určitého chování a zároveň odmítání se takovému typu chování podřídit (Malley-Morrison, 2010). Morálnímu zapojení v počítačových hrách udává určité hranice často sama herní mechanika neboli pravidla, na kterých hra funguje.

Švelch tak uvádí tři scénáře morálního gameplay⁵: scénář uzavřené spravedlnosti,

4 Ačkoliv pojem *moral disengagement* byl již do češtiny přeložen jako *morální vyvazování*, použití stejného vzoru překladu pro *moral engagement* mi nepřijde vhodné, proto jsem se po konzultaci s Jaroslavem Švelchem, rozhodl použít vlastní překlad *morální zapojení*.

5 Anglický pojem *gameplay* je hojně používán po celém světě včetně České republiky. (V češtině se sice vyskytuje výraz *hratelnost*, ale jeho chápání se různí.) I přes své časté používání, a možná právě kvůli němu, pro něj zatím není žádná jedinečná a ustálená definice, která by byla všeobecně přijata a mnoho výzkumníků používá svou vlastní definici. Pro smysl této práce byl vybrán popis gameplaye z vědeckého článku Lenarda et al.: „Zkušenost s gameplayem je interakce s herním designem při provádění kognitivních úkolů, s různými emocemi, které vyplývají z nebo jsou spojeny s různými prvky motivace, plnění úkolů a jejich

scénář hromadění skutků a rodící se morální systém (Švelch, 2010).

2.5.1 Scénář uzavřené spravedlnosti

Takový herní systém se dá vysvětlit na extrémním příkladu bojových počítačových her, kdy je herní postava prezentována jako hodný protagonista a všichni ostatní, proti komu postava bojuje, jsou zlí antagonisté. Pokud pobíjení nepřátel považuje hráč za nemorální, jedině, co proti tomu může udělat, je přestat hru hrát. Švelch zde uvádí dvě techniky, používané herními vývojáři:

a) *model iluze volby*

Jak už docela jasně vypovídá název modelu, možnost volby je pouze zdánlivá. Případně hra sice hráči umožní zachovat se jinak, ale výsledek je vždy stejný. Švelch uvádí příklad situace v *Silent Hill 2*: „...hráč zažívá iluzi, že má možnost zachránit fiktivní postavu, která je napadena herním antagonistou, násilným Pyramid Head. Přestože se to avataru nemůže podařit, hráč může avatara (Jamese) přimět, aby se o to pokusil. Taková bezvýslednost jak ve skutečném životě, tak i ve videohrách snadno vyprovokuje pocity viny“ (Švelch, 2010, s. 59).

b) *model slepého následovníka*

V tomto modelu chybí narativní rozhodování, hráč tak nemá možnost jakkoliv ovlivňovat způsob, jakým se ve hře vyvíjí příběh, a přijímá vnější ospravedlnění a zodpovědnost přenáší vyšším autoritám, to jest samotné hře, která utváří veškeré okolnosti. Jeden ze Švelchových příkladů se vztahuje ke hře *Shadow of the Colossus*, ve které je herní postavě přislíbeno oživení jeho mrtvé milované, pokud najde a zabije 16 obřích bytostí. Tyto bytosti však nejsou znázorněny jako zlé, naopak jako mírumilovné. Po každé zabité bytosti se vzhled herní postavy mění jakoby k temnějšímu. Švelch tuto změnu popisuje jako znázornění rostoucí viny herní postavy. Pokud hráč chce hru hrát, musí jen dál pokračovat v úkolu jeho herní postavy.

dokončení“ (Lenard, 2008, s. 1). Pokud tedy hovoříme o typu morálního gameplaye, jak jej uvádí Švelch, můžeme jej vnímat jako herní systém, který hráči určitým způsobem předestírá virtuální situace s potenciálem morálního zapojení z pohledu hráče.

2.5.2 Scénář hromadění skutků

Pod tento scénář dnes patří velký počet RPG. Hráčovi je hrou dána určitá svoboda, která mu poskytuje například více možností v dialogu s virtuálními postavami ve hře či více cest k dokončení úkolu. Zmíníme zde jednu ze Švelchem uvedených technik, rozšířeně používanou v moderních RPG.

morální měřítko

Herní systém hráčovo jednání a rozhodnutí zaznamenává jako body. Příkladem může být herní série *Mass Effect* nebo *Knights of the Old Republic*. V těchto hrách jsou hráčova rozhodnutí v různých situacích ohodnocena dvěma druhy bodů. V případě *Mass Effectu* Paragon body za nenásilná a nekonfliktní rozhodnutí a řešení situací a Renegade body za pravý opak. V *Knights of the Old Republic* jde o světlé a temné body Síly podle podobného vzoru jako u předchozí hry. Tato technika morálního gameplaye přináší určité nedostatky, které Švelch rozřadil do pěti kategorií morálního gameplaye založeného na scénáři hromadění skutků (Švelch, 2006).

- a) **Vynucenost:** Jde o silný podnět herního designu k určitému jednání. Ve hře například může hráč získat mnohem více bodů za násilné řešení než za to nenásilné. Působí tu tedy jakýsi tlak herního designu. Otázkou zůstává, jak moc se touto skutečností hráč nechá ovlivnit.
- b) **Vyčíslenost:** Odezva bývá hrou počítána a následky často přicházejí ihned, čím dochází k silnému zjednodušení. Další aspekt této kategorie lze spatřit v podmínkovosti – aby měl hráč přístup k určité dialogové možnosti nebo činu, musí mít určitý počet Paragon nebo Renegade bodů. Herní a morální motivace se tak mohou smíchat.
- c) **Polarizace:** Pestrost možností pro hráčovo rozhodování nemusí stačit jeho morálnímu profilu. Toto pojetí tak může omezit hráčovo potenciální morální zapojení.
- d) **Předvídatelnost:** U her jako je *Mass Effect* a *Knights of the Old Republic* se morálně náročné situace objevují téměř vždy v rozhovorech s NPC⁶. V případě

⁶ NPC = *Non Playable Character*. Volně přeloženo jako nehratelné postavy. Jde o virtuální postavy ve hře,

očekávání morálního rozhodnutí se ale snižuje funkčnost emociálního designu hry.

- e) **Rozporuplnost:** Ve hře je každá možnost specificky napsána. Integrace morálních otázek do gameplaye a fikce může být tedy velice obtížný úkol, může rozladit soudržnost hraní. Hra vám například nedovolí zabít civilisty, ale u hrou prezentovaných nepřátel možnost jejich nezabití neexistuje.

2.5.3 Systém vyvíjející se morálky

Ačkoliv se tento systém už v některých hrách částečně vyskytuje, Švelch zde představuje jeho ideální variantu, kterou je velmi těžké do hry zakomponovat z důvodu komplikovanosti jejího naprogramování. Tento systém spočívá v dynamičtější zpětné vazbě na hráčovo počínání, a to zejména přes reakce NPC (nehratelných postav). Jinak řečeno by se měly maximalizovat reakce na chování hráče ve hře. Tyto reakce mohou mít podobu jak chování NPC vůči hráčově herní postavě, tak širších změn herního prostředí. Určitou míru úspěšnosti tohoto systému lze nalézt kupříkladu ve hře *Fallout: New Vegas* – ve hře existuje množství frakcí, lidských společností, u kterých hráč sbírá kladné a záporné body za své skutky, které mají na danou frakci vliv. Může se jednat o zdárné plnění úkolů pro frakci, vstřícné chování hráče k NPC patřící k dané frakci a naopak i činy poškozující frakci či dokonce zabíjení jejích členů. V prvním případě se členové frakce budou k hráčově herní postavě chovat přívětivě, ve druhém případě bude jejich chování odmítavé až agresivní.

V souvislosti s morálním zapojením a hráčovým chováním v počítačových hrách je záhodno zmínit vliv emocí. Jak vychází z výzkumů morální psychologie a neuropsychologie amerického profesora Greene, v posuzování či vytváření morálních rozhodnutí hrají emoce mnohem větší v roli, než se dříve myslelo (Greene et al., 2001). V souladu s tímto zjištěním by byla i teorie, že hráči počítačových her používají heuristické, periferně procesové mechanismy, které jim dovolují rychlé intuitivní rozhodování založené na okamžitých emocích, které při hraní pociťují, což odpovídá i jednomu z hráči uplatňovaných kritérií morálním rozhodování ve výzkumu Kořínka (Kořínek, 2013). Toto tvrzení ovšem představuje jen první část duálního přístupu k pochopení prožívání počítačových. Druhou část představuje kognitivně-rozumový systém, dle kterého hráč utváří svá rozhodnutí podle

keré jsou kompletně ovládané počítačem a se kterými má většinou hráč možnost nějakým způsobem interagovat. V této práci budou označovány jako *ostatní herní postavy* nebo *vedlejší postavy*.

logických odvození založených na předchozích zkušenostech (Bowman et al., 2012).

2.6 Současné výzkumy

Pro tento výzkum zde budou uvedeny konkrétně dvě studie, magisterské práce českých studentů Fakulty sociálních věd Univerzity Karlovy, které se svými výzkumnými otázkami úzce přibližují této práci, jsou tedy ideálním materiálem pro navázání na jejich výsledky či i jejich rozšíření a porovnání. Jde o výzkumy Kořínka (Kořínek, 2013) a Hellera (Heller, 2015), které už byly v souvislosti s herní postavou nebo morálkou ve hře zmíněny výše. Předmětem obou prací je morální rozhodování hráčů ve hrách.

Kvalitativní výzkum Kořínka se zaměřuje na hru *Mass Effect 2*⁷ a je založen na dotaznících o třech sadách otázek s pěti respondenty. První dva sety hráčům předkládají situace ze hry a ptají se, jak se v nich hráči rozhodli a proč. Jejich cílem je určit konzistentnost hráčových rozhodnutí a chování. Třetí sada se soustředí na obecné hráčovo zhodnocení hry z perspektivy voleb, které nabízí.

Z Kořínkova výzkumu vyplývá, že morální rozhodnutí patří mezi důležité prvky prožitku počítačové hry a ve většině případů se hráčovo rozhodnutí odvíjí od jeho skutečného přesvědčení – od jeho skutečné identity, jelikož zde i přes uvědomění virtuálnosti hry cítí zodpovědnost. Při rozhodování jsou hlavním kritériem „morální hodnoty, jež buď vycházejí z reálných morálních hodnot hráče, nebo jsou součástí fiktivní pro hru vytvořené osobnosti“ (Kořínek, 2013, s. 78). Zde jest opět projektivní identita jako *projekce* (skutečné identity), nebo *projekt*. V prvním případě tak jasně převažuje chování spojované se stranou dobra (snaha o dosažení spravedlnosti či ochrana slabších a nevinných). Mezi faktory, které se podílejí na rozhodování hráče v jednotlivých situacích, ve kterých se může či musí rozhodnout, patří morální hodnoty, zvážení konkrétní situace, pragmatické uvažování i bezprostřední emocionální reakce. Pokud jde o identifikaci hráče s herní postavou a vliv této identifikace na jeho rozhodování, většinou jde o takovou míru identifikace, která má za následek chování a rozhodování hráče ve virtuálním světě počítačové hry, které odpovídá jeho chování a rozhodování ve skutečném světě (projektivní identita jako *projekce*). Vedle toho hráči, kteří si pro hraní zpravidla vytvářejí fiktivní osobnosti – role – preferují takové

⁷ Jde o herní titul spadající do herní kategorie SP RPG, tedy hra pro jednoho hráče se silným narativním aspektem. Je to tedy ten typ hry, který je přesně předmětem tohoto výzkumu a který je shodou okolností uveden v seznamu her v rekrutačním dotazníku pro rozhovor.

herní jednání, které je v rozporu s jejich jednáním a přesvědčením ve skutečném světě. Důvodem může být čistě preferovaný styl hraní či touha zjistit, co vše hra hráči dovolí, a vyzkoušet si to, co by si hráč nedovolil ve skutečném životě.

Předmětem výzkumu Jakuba Hellera je hra *The Walking Dead*⁸ a jak Heller sám explicitně uvádí, práce je inspirována již zmíněnou studií Jakuba Kořínka. Jde tedy o navazující práci, která má za účel porovnat, potvrdit či vyvrátit výsledky Kořínkovy práce ve vztahu s jiným herním titulem. Výzkumné otázky jsou tedy téměř totožné s těmi, které použil ve výzkumu Kořínek. I metoda sběru dat odpovídá předchozí výzkumu, jen počet respondentů dotazníku se z pěti zdvojnásobil na deset.

Podle výsledků Hellerova výzkumu rozhodujícími prvky ve vnímání morálnosti ve hře je imerze – ponoření se do herního světa, vnímání herních pravidel a mechanik a míra identifikace s herní postavou. Pokud jde o motivy rozhodování v morálních případech, hráči často nejdříve situaci vyhodnocují po logické stránce nebo podle prvních emocionálních dojmů. Při tomto rozhodování také hraje roli motivace k dosažení tzv. herních cílů, které si hráči stanoví v průběhu hry. Po tomto prvotním procesu se hráči rozhodují podle morálních hodnot, které přikládají své herní postavě, přičemž pro většinu hráčů byly tyto hodnoty jejich herní postavy totožné s hodnotami jejich skutečné identity. Heller zmiňuje konkrétní hodnoty – spravedlnost, dobro, pomoc slabším, užitečnost. Můžete zde tedy opět spatřit podobnost s Geeovým rozdělením, dochází k projekci skutečné identity do virtuální a tím se tvoří identita projektivní. Dalším aspektem, který může mít vliv na hráčovo rozhodování, je jeho vztah ke své herní postavě a ostatním neherním postavám – NPC – se kterými se ve hře setkává. Identifikace, či jiným výrazem vžívání do herní postavy, silně ovlivňuje chápání a celkový přístup k rozhodnutím s morálním obsahem. Hráči pocítovali větší zodpovědnost a prisuzovali morálnímu rozhodování vyšší důležitost při silnější identifikaci s herní postavou a silnějším ponořením se do herního světa. Většina hráčů z Hellerova výzkumu aplikovala *projekci* své skutečné osobnosti do své herní postavy ve virtuálním světě počítačové hry. Jak bylo zmíněno výše, i neherní postavy ovlivňují hráčovo rozhodování, i když zde Heller zmiňuje možnou diferenciaci podle herního titulu. Ostatní postavy tak měly prý na hráče větší vliv ve hře *The Walking Dead* než ve hře *Mass Effect 2*, která byla předmětem výzkumu Kořínka. O podobnosti vztahů s herními postavami Heller konkrétně

⁸ Hra nespadá pod kategorii RPG, ale je založena na silném narativu morálně náročných a často nejednoznačných situací, ve kterých se hráč musí rozhodovat.

uvádí, že „vztahy hráči v rámci herního zážitku vytvářeli obdobně jako ve skutečnosti, tedy na základě charakterových vlastností konkrétních postav jako obecných sympatií, důvěryhodnosti, užitečnosti, soucitu apod. Vztahy hráčů s ostatními postavami měly vliv na proces rozhodování bez ohledu na to, jestli byly pozitivního, nebo negativního rázu“ (Heller, 2015, s. 93). Pro pochopení míry morálního zapojení hráčů patří mezi důležité faktory samotná herní pravidla, nastavená herními vývojáři, která jako pravidla obecně představují nějaký druh omezení. Pokud tato pravidla působí konfliktně s hráčovými motivy a způsobem hraní, snižuje se i hráčovo ponoření do herního světa jak ve smyslu herního prostředí, tak i identifikace s herní postavou. To může mít jako následek snížené morální zapojení, vnímání důležitosti morálky opadá, jinými slovy ji hráč přestává vnímat jako podstatnou pro svou herní činnost ve virtuálním herním prostředí. K rozdílu morálního rozhodování hráčů ve hrách a ve skutečném světě Heller uvádí, že hráči si uvědomují, že jejich rozhodnutí v rámci virtuálního světa nejsou skutečná a že nemají dopad na svět reálný, přičemž toto uvědomování mělo přičinění na procesu hráčových morálních rozhodování. Hráči se tak mohli chovat jinak, než by se chovali ve skutečnosti. I přesto se ale většina hráčů snažila chovat a rozhodovat stejným způsobem, jako by to udělali, kdyby herní situace nebyla virtuální, ale skutečná, a kdyby se v situaci nacházeli oni sami, jakožto v jejich skutečné identitě. „Pokud se tak nedělo,“ říká, „hráči to většinou zdůvodňovali právě uvědoměním virtuálního světa nebo zvědavostí, v co jejich alternativní rozhodnutí vyústí“ (Heller, 2015, s. 94).

Heller ve své studii přímo zahrnuje i srovnání svých výsledků s výsledky Kořínkova výzkumu. V první řadě uvádí, že závěry obou prací se shodují. Společně s Kořínkem tak tvrdí, že „hráči při konfrontaci s morálním rozhodováním ve hrách nevycházejí pouze ze svých reálných morálních hodnot, ale jsou ovlivňováni mnoha dalšími okolnostmi“ (Heller, 2015, s. 94). Zmiňuje důležitost Kořínkem definované herní osobnosti pro morální rozhodování i v rámci svého výzkumu. Říká také, že skutečnost, že polovina jeho respondentů měla s hraním minimální či žádné zkušenosti a polovina z nich byla ženského pohlaví, neměla vliv na pojetí přístupu morálního rozhodování. Z Kořínkovy práce vyplývá, že herní osobnost je stálá, její platnost se přenáší i mezi dalšími hrami. Hellerův výzkum přinesl o něco rozdílnější výsledky, totiž že herní identita nemusí být stálá a může se měnit i v průběhu jedné konkrétní hry, závisle na změnách herního prostředí. Pokud hra hráče omezovala svými pravidly natolik, že se morální rozhodování stala méněcennými pro postup

hrou, seriózní přístup k nim byl snížen někdy až natolik, že hráč v situacích předložených hrou morální významnost ani nepocíťoval, což mohlo vést ke změně identity jeho herní postavy.

Podle Hellerova výzkumu se identita přizpůsobuje konkrétnímu titulu. Jak ale sám Heller uvádí, zjištění o herní identitě, které vzešly z výzkumu, vycházejí ze studie jedné konkrétní hry, přičemž polovina respondentů nebyla aktivními hráči a pro druhou polovinu, aktivní hráče, byl vybraný herní titul ojedinělým příkladem herního žánru. Zde se tedy objevuje příležitost rozvést a porovnat výsledky jeho studie s tímto výzkumem, který se zaměřuje na vztahy identity hráče a herní postavy napříč více herními tituly jednoho herního žánru.

2.7 Shrnutí teoretické části

V teoretickém zakotvení této práce byly vysvětleny základní pojmy a vymežilo se, v jakém smyslu zde budou používány. Byla představena základní pojetí identity v počítačových hrách společně s podstatou morálního zapojení a způsobů, jak se s morálními rozhodnutími může pracovat v počítačových hrách.

Z širokého portfolia žánrů počítačových her se tato studie úzce soustředí na specifický druh, jímž jsou RPG pro jednoho hráče. Takové hry se obecně vyznačují otevřeným a bohatým světem, ve kterém se hráč může volně pohybovat a interagovat s ním. Pro tento žánr je také často charakteristická silná příběhová linka, na které je hraní hry založeno. V takových hrách je hráči umožňováno celé spektrum voleb, od počátečního vytváření jeho herní postavy, jejího vybavování, přes rozličné možnosti volby dialogu s vedlejšími herními postavami, které se ve virtuálním světě nachází, až po přímé ovlivňování vývoje herních událostí a příběhu přes hráčovo chování.

Pro vymezení identity hráče v počítačových hrách byl použit Geeův model virtuální, skutečné a projektivní identity, přičemž největší prostor byl dán poslední zmíněné, identitě projektivní. U ní byly zvýrazněny dva její významy, totiž *projekce* hráčovi identity do herní postavy, nebo *projekt* hráče, který představuje jím vytvořenou osobnost postavy, jejíž vlastnosti se zpravidla liší od vlastností hráče.

Existence morálně náročných situací, ve kterých se od hráče očekává rozhodnutí, se dnes v průmyslu RPG považuje za určitý standard. Švelchovým přehledem bylo uvedeno několik způsobů a technik, jaké herní vývojáři ve hrách používají pro práci s morálním

zapojením. Pro to, aby se hráč cítil morálně zapojen, není nutné ho postavit před volbu, někdy je dostatečné představení scény jako ve filmu, kdy je hráč pouze v pozici diváka. V případě RPG je ale mnohem častější aktivní zapojení hráče do situací, ve kterých se může rozhodnout. Ačkoliv tento způsob obecně funguje, přináší s sebou nedostatky, které většinou pocházejí z nastavení herních pravidel. Často se tak dostávají do konfliktu herní a morální motivace, tj., kdy se hráčovo morální cítění odsune do pozadí kvůli výhodám v počítačové hře.

Byly také uvedeny dvě podobné studie, které se identitou hráče v počítačových hrách zabývají. Ze studií vyplynulo, že hráčovo rozhodování většinou vychází z jeho vyhodnocení, jak by se ve virtuální situaci zachoval, kdyby situace byla skutečná a on by se v ní skutečně nacházel. Toto chování může být do jisté míry ovlivňováno herní mechanikou a také tím, jestli hra hráči poskytuje takovou možnost volby, se kterou se identifikuje. Ve výzkumu byly zaznamenány i případy hráčů, kteří preferují hraní za jimi vymyšlené postavy, role, jejichž charakteristické vlastnosti a hodnoty se liší od těch skutečných náležitých hráči. Zde stojí za zmínku, že takový styl hraní více odpovídá samotnému názvu RPG (*Role Playing Game*). Oba dva výzkumy byly postaveny na jediném herním titulu a jako zdroj dat použily dotazníky. Zaměření této práce je prakticky stejné jako dvou zmíněných studií, soustředí se na identitu hráče, jeho chování v počítačových hrách. Nesoustředí se však na jeden jediný herní titul, ale naopak se na výzkumný problém dívá z perspektivy mnoha herních titulů, které patří k žánru SP RPG, a napříč jimi zkoumá stálost hráčova chování. Tato přednost se však může stát nedostatkem, kvůli potenciální roztržitosti cílových bodů zkoumání. Zde je však snahou tomu zamezit jednak výběrem herních titulů a respondentů a jednak zvolením rozhovoru jako způsobu získání dat.

3. Výzkumná část

3.1 Cíl výzkumu, výzkumné otázky

Cílem tohoto výzkumu je z emické perspektivy zjistit a popsat motivy hráčů při rozhodování ve virtuálním prostředí SP RPG, zejména v situacích, které vyžadují rozhodování morální. Jelikož jsou téma i výzkumné otázky této práce velice podobné těm z výzkumů Hellera a Kořínka, nabízí se tak možnost, jak porovnat výsledky této práce s jejich, tak je zároveň rozšířit o vhlad do přechodnosti mezi jednotlivými herními tituly. Tento přístup odpovídá návrhu obou prací na možnost pro navazující výzkum.

Výzkumné otázky:

1. Co stojí za hráčovou preferencí určitého způsobu hraní v SP RPG?
2. Jakým způsobem vstupuje do her skutečná identita hráče?
3. Jak herní mechanika ovlivňuje chování hráče v SP RPG?

3.2 Pozice výzkumníka

Téma bakalářské práce mi nebylo přiděleno ani jsem si ho nevybral náhodně. Využil jsem svobody poskytované mou fakultou a dal prostor svému dlouhotrvajícím zájmu o počítačové hry, čtení a prožívání fiktivních příběhů. Za tématem výzkumu a výzkumnými otázkami na počátku stála otázka „Proč někdo rád hraje za záporné herní postavy v počítačových hrách, a někdo toho není schopen?“. Na tuto otázku jsem totiž skutečně po dlouhou dobu nenacházel odpověď a zdála se tak perfektní pro to, aby na ní byl postaven celý výzkum. Zájem se u výzkumné práce stává velice užitečným mimo jiné proto, že přináší nezanedbatelnou míru přehledových znalostí o daném tématu a umocňuje výzkumníkovu motivaci k práci. Vysoký zájem o téma výzkumu zároveň ale znamená velikou zodpovědnost a sebedisciplínu při získávání a zpracování dat. Při sepisování výzkumných otázek a otázek pro rozhovor jsem již měl své vlastní subjektivní odpovědi před sebou. Při vedení rozhovoru bylo tedy obzvláště důležité uvědomovat si svou pozici výzkumníka a snažit se, aby moje vlastní názory neměly jak ovlivňovat výpovědi respondenta. Stejný důraz na opatrnost byl

kladen i při analýze přepsaných rozhovorů.

3.3 Popis použitých metod

Vzhledem k povaze výzkumu a potřebě širších otevřených výpovědí pro zodpovězení výzkumných otázek, které mají pomoci zformulovat a zodpovědět hlavní výzkumnou otázku, bude tento výzkum při sběru dat využívat kvalitativní strategii. Podle Hendla je právě tato strategie vhodná k odhalení hodnotových orientací a motivací účastníků výzkumu, což je přesně to, co tento výzkum sleduje zjistit. (Hendl, 2005). Jako inspirace pro strukturu a vedení výzkumné části této práce sloužila výzkumná část z knihy Vina od Kocvrlichové (Kocvrlichová, 2006). Stejně jako v její práci zde tak byla použita interpretativní fenomenologická analýza⁹, kterou popsal Smith a Osborn (Smith et al, 2009, s. 53-58). Jedná se o způsob kvalitativní analýzy, která má za cíl podrobně prozkoumat a nahlédnout jednotlivcovu pojetí, chápání a prožívání určité zkušenosti, tématu či události, což odráží fenomenologický přístup této analýzy. Pro získání takového náhledu je třeba přímá respondentova výpověď, se kterou výzkumník pracuje. Autoři tak mluví o dvojité interpretaci, kdy prvotní odkazuje na respondentovu snahu vysvětlit své pojetí tématu a druhá na výzkumníkovu snahu pochopit respondenta interpretováním jeho výpovědí. Při takové interpretaci pro výzkumníka tedy není cílem zjištění objektivní a všeobecné skutečnosti, ale získat a popsat specifické pojetí jednotlivce či jednotlivců, které ovšem může k vytvoření obecnějšího pohledu napomoci.

3.3.1 Výzkumná otázka a volba vzorku

Jak bylo již zmíněno výše, IPA je vhodná pro zjištění, jak jednotlivec vnímá určité situace, kterým je vystaven a jaký smysl dává svému osobnímu a sociálnímu životu. Je tedy vhodná, „je-li záměrem zkoumat komplexitu, proces nebo novost“ (Kocvrlichová, 2006, s. 87). Téma chování hráče v počítačových hrách tak dle mého názoru splňuje všechny tyto záměry zkoumání. IPA by se neměla pokoušet o potvrzení či vyvrácení výzkumníkovy hypotézy, její cíl je prozkoumat oblast zájmu. Výzkumné otázky by tedy měly být formulovány patřičně otevřeně.

IPA obecně pracuje s poměrně malým vzorkem respondentů, zejména kvůli náročnosti

⁹ Z anglického *Interpretative Phenomenological Analysis*. Zde dále uváděno jako IPA.

analýzy jednotlivých výpovědí a povaze výzkumu. Při výběru vzorku se výzkumník soustředí spíše na jeho homogenitu, nežli reprezentativnost nebo náhodnost, jelikož hodlá prozkoumat úzký výběr zájmu. Autoři tak přirovnávají proces IPA k etnografickému výzkumu konkrétní společnosti prováděný sociálními antropology, jehož výstupem je detailní popis té konkrétní kultury, který ovšem své výsledky nevztahuje na kultury všech společností (Smith et al, 2009).

3.3.2 Sběr dat

Jako technika získání dat byl vybrán rozhovor, pro kvalitativní výzkum typický a pro tento konkrétní výzkum snad nejvhodnější způsob získání potřebných dat. Jako nejlepší volbu pro IPA považují autoři rozhovor polostrukurovaný (Ibidem). Jde o rozhovor s návodem, který nese rysy strukturovaného rozhovoru ve formě přesně stanovených otázek. Výzkumník bude pracovat s pečlivě připravenými otázkami, jejichž účel je probrat veškerá témata potřebná k zodpovězení výzkumných otázek (Zandlová, 2015), avšak rozdíl od čistě strukturovaného rozhovoru představuje prostor i pro dostatečnou svobodu v odpovídání respondenta i pro případné doplňující otázky výzkumníka, které mohou sloužit k vyjasnění nejasností či k prohloubení probíraného tématu (Hendl, 2005). Sám respondent může díky nesvázanosti rozhovoru přijít s novými tématy, které výzkumník pro svou práci nepředpokládal a které jsou pro zvolenou oblast výzkumu přesto relevantní (Smith et al, 2009).

Pro zaznamenání rozhovoru u IPA je silně doporučováno nahrávání na audio nahrávací zařízení, jelikož tím se získá plný záznam, přinejmenším rozhodně plnější, nežli by byl získán pouhým zápisem rozhovoru, který by i narušoval jeho průběh (Ibidem). Během rozhovoru bude výzkumník připraven k případnému písemnému zaznamenání okolností a událostí, které nemůžou být audio nahrávacím zařízením zachyceny (Zandlová, 2015). Výzkumník se vynasnaží rozeznat vhodnost tohoto zaznamenávání, aby nepřišel o potenciálně důležité informace, ale aby také zároveň zbytečně nenarušoval průběh a plynulost rozhovoru. Poznámky poslouží jako doplňovací prostředek při přepisu rozhovorů a jako pomocný nástroj při následující analýze dat.

Pro IPA je standardní doslovný přepis celého rozhovoru včetně výzkumníkových otázek, přechů a pauz ze strany výzkumníka i respondenta.

3.3.3 Analytický postup

IPA přináší podrobný návod, jak vést analýzu získaných dat. Vedle něho zároveň ale uvádí, že se nejedná o předepsaný a nutný postup, který by se měl vždy do detailu dodržovat. Jde spíše o doporučení ověřeného způsobu analýzy, u kterého se očekává, že může být modifikován v závislosti na charakteru výzkumu a potřebách výzkumníka. V rámci této studie mám na zřeteli doporučený postup analýzy, přičemž ji u některých jednotlivých kroků upravuji pro efektivnější proces získání potřebných dat. Nejznamenatelnější změnou, která je patrná převážně ve srovnání s výzkumnou částí práce Kocvrlichové (Kocvrlichová, 2006), je neuvedení proběhlých analýz přepisů rozhovorů jednotlivých respondentů v této práci a místo toho obsáhnutí všech najednou v souhrnné analýze.

Na základě doporučení IPA by měla analýza získaných dat začít s detailním prozkoumáním jednoho rozhovoru a až následně postupovat k dalším, což „navazuje na idiografický přístup k analýze. Na začátku stojí jednotlivý případ a pomalu a v postupných krocích směřuje ke kategorizaci nebo tvrzením na obecnější rovině“ (Ibidem, s. 88). Při výzkumu, který zahrnuje více jak jeden rozhovor – více jak jednoho respondenta – IPA zmiňuje dva postupy analyzování jednotlivých rozhovorů. Prvním způsobem je začít s každým přepisem od začátku bez seznamu témat z analýzy přepisu předcházejícího. Druhý způsob je s dalšími rozhovory pracovat s již vytvořeným seznamem témat z analýzy prvního rozhovoru. Pro skupinu osmi rozhovorů jsem v této práci použil první metodu. Při práci s více respondenty autoři zdůrazňují důležitost „rozpoznání opakujících se vzorců, ale zároveň uvědomování si nových témat, která se při práci s přepisy objevují“ (Smith et al, 2009, s. 73).

Prvním krokem zde použité analýzy je pečlivé čtení rozhovorů a označení významných částí, které se v něm nachází a k tomuto označení se přidává okomentování, proč k označení došlo.

Druhý krok, který se do určité míry může prolínat s prvním, je zaznamenávání témat, která se při čtení textu vynořují. V průběhu těchto dvou kroků při mé analýze už častokrát docházelo i k interpretaci respondentových výpovědí. K zapisování komentářů, témat a interpretací byl použita možnost vkládání komentářů v textovém editoru Open Office (obrázek č. 3). Zaznamenaná témata jsem si zároveň psal do seznamu ve zvlášť vytvořeném dokumentu.

5 I: Já si ani nemyslím, že mě to přestalo bavit. Ale tohle je hrozně, tady je velice těžký najít nějaké
6 konkrétní psychologické zlom, který se mi tam stal, ale spíš mě prostě tohle začalo bavit víc,
7 ale... ale jako PROC... (uchecht)
8 **Já: To tě nic nenapadá teda...**
9 I: Nebo, asi jo, ale je to fakt spojený tak nějak s celým vývojem člověka. Že.. do jisté míry mi to asi
10 úplně jednoduše přišlo jakože trapný, a že mám na víc...
11 **Já: Co znamená „na víc“? Nehrát furt...**
12 I: - tím chci říct, že... Že z toho můžu dostat víc tímhle způsobem a že můžu do toho dát i víc ze
13 sebe tímhle způsobem, protože ono je to vlastně hrozně jednoduchý, hrát sebe, že jo, nebo
14 nějakýho idealizovanýho sebe. Ale tímhle způsobem do té hry dáváš i nějakou svoji vlastní
15 invenci?... která by tam jinak nebyla, možná, a možná že tohle je věc, která mě do toho třeba
16 trochu hnala, ale hele, tohle jsou vlastně úvahy, u kterých já si nejsem jistý, jestli to tak bylo, jo,
17 ale...
18 **Já: Ale tohle je hodně zajímavý, co říkáš. Protože takhle jsem o tom nikdy nepřemýšlel, ani
19 mě nikdy nenapadlo, takže to je pro mě nový. Hustý.**
20 I: To jsem rád (úsměv). Ale... fakt je ten, co tam určitě bylo, ale nevím, jestli je to ten hlavní faktor,
21 ale určitě tam bylo to, že tímhle způsobem můžeš víc prozkoumat ten svět, protože hraješ něco, co
22 bys normálně nehrál... (smích) já tády furt koukám na toho koně, mimochodem...
23 **Já: Jakýho... jo, na skypu, jo aha :D (krátká výměna o profilovkách mimo téma...)**
24 I: Počkej, já jsem chtěl něco dopovědět, já jsem to přerušil. Co tam určitě je, že se můžeš dostat
25 víc do toho světa a zároveň se můžeš víc stát součástí toho světa... si myslím...
26 **Já: Proč?**
27 I: To byla možná věc, která mě tam nejvíc lákala, protože... Hele, tohle zní právě trochu až
28 protichůdně, protože když to nejsem já, tak jakože se stávám součástí toho světa, tam jde o to, že

27.04.2019 20:01
Motivy k hraní role – projektu
 Dalším důvodem pro preferování projektu před projekcí je možnost širšího objevení herního světa – zjistit, co nabízí – při projekci je vše přeci jen tak trochu předpokládané
 Neznámý autor
 27.04.2019 20:14
Herní postava, motivy k vedení postavy
 Při projekci sebe sama do postavy se ve skutečnosti nemůžeme doopravdy ponořit do herního světa, jelikož my v něm nežijeme, zato herní postava – virtuální identita – v něm žije, a i když jsou pravidla a některé způsoby podobné těm ze skutečného světa, jsou

Obrázek č. 3: Ukázka poznámek

Ve třetí fázi analýzy jsem zaznamenaná témata vložil do nového dokumentu, ve kterém následně docházelo k řazení a sdružování témat. Byl vytvořen přehled hlavních témat, pod která se zařazují témata jim podřadná. V této fázi se stále vracelo k původnímu přepisu rozhovoru, jakožto kontrolního vzoru validity témat a interpretací.

Čtvrtý krok představoval přepis témat a jejich interpretací do narativní podoby. Proces probíhal ve dvou otevřených dokumentech najednou. Na jedné (v mém případě levé) půlce obrazovky počítače byl okódovaný přepis rozhovoru a na druhé (pravé) Word soubor zastupující dané téma. V tomto souboru byla předepsána podtémata, která patřila k hlavnímu tématu. Následovala analýza prvního rozhovoru, ve kterém se k předvyplněným tématům v pravém dokumentu hledaly interpretace daných témat, které byly patřičně podloženy vypovídajícími citacemi z přepisu rozhovoru. Pro označení citací jsem se inspiroval způsobem, jakým je ve své knize označuje Kocvrlichová: závorkou s číslicemi označujícími číslo stránky a řádku (Kocvrlichová, 2006). Vzor:

„...[citace]...“ (x. y) – kde „x“ představuje číslo stránky a „y“ řádek, na kterém citace začíná. V případě, že je v jedné citaci vynechána část respondentovy výpovědi, přičemž se pokračuje pozdější, citováno je podle vzoru (x. y – z), kde „z“ představuje řádek, kterým citace končí. Ačkoliv se označení citací vyskytuje u všech z nich, přepis je k práci přiložen jen jeden a to s respondentem I. Přepis je obsahově totožný s verzí, se kterou jsem pracoval při analýze, jediným rozdílem je jiné formátování textu a číslování řádků, které v tomto textu

odpovídá zde přiloženému přepisu.

Po vyčerpání témat z prvního rozhovoru se přistoupilo stejným způsobem i k ostatním rozhovorům. Následovalo stejné vyplnění Word souborů se zbývajících tématy. Použitím této upravené metody analýzy docházelo mnohonásobnému čtení všech přepisů rozhovorů, při kterých se nejednou vynořilo nové relevantní téma a docházelo k častému vracení se k již „vyplněným“ Word souborům s jednotlivými tématy, když se v rozhovorech našlo něco, co bylo při první interpretační analýze opomenuto. Zhruba v polovině souhrnné analýzy jsem tedy přepisy rozhovorů znal natolik, že jsem při objevení nového tématu už předem věděl, kde se u jakého respondenta vyskytuje relevantní vyjádření.

3.3.4 Charakteristiky zkoumaného výběru

Základní předpokladem účastníka výzkumu, respondenta, je, že musí jít o osobu, která hraje uvedený typ počítačových her – RPG pro jednoho hráče. Respondent by měl splňovat tyto dva předpoklady:

- Mezi hrami, které hrál, patří předem vybrané herní tituly. Tituly byly vybrány s relevancí k tématu výzkumu.
- Věk respondenta přesáhl 18 let. Mezi vybranými herními tituly jsou takové, jenž jsou přístupné až od plnoletosti. Mladší 18 let také nemůže dát informovaný souhlas k účasti výzkumu (Hendl, 2005).

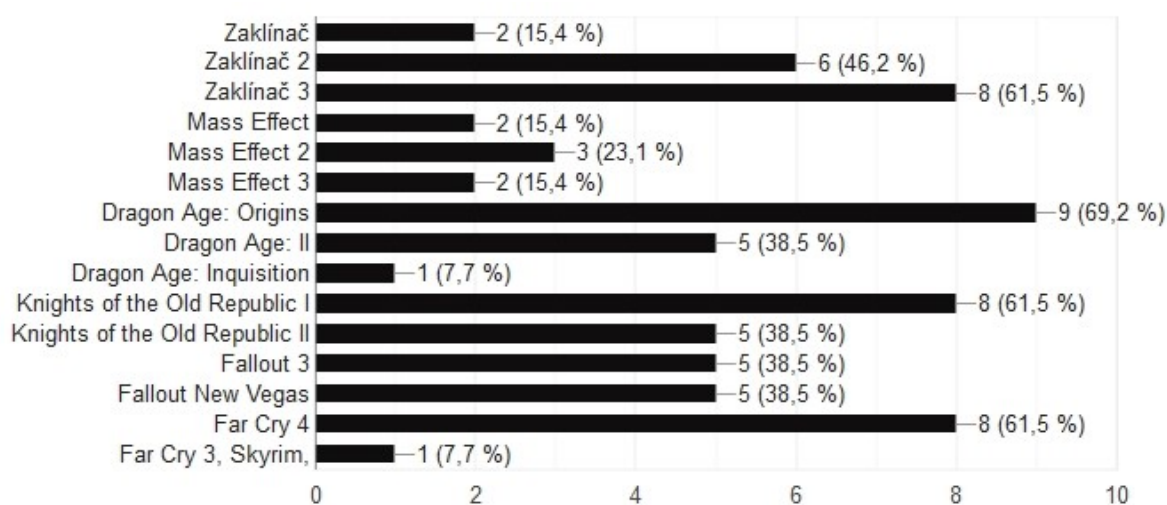
Výběr respondentů probíhal ve většině případech osobním oslovením či oslovením zprávou přes internet, které se odráželo od mého reálného povědomí o konkrétních potenciálních účastnících výzkumu, což je jeden z možných Hendlem zmíněných způsobů získávání respondentů pro výzkum (Ibidem). V takovém případě šlo o osoby mně důvěrně známé. Po souhlasu osloveného s účastí ve výzkumu byl každému potenciálnímu účastníku výzkumu zaslán jednoduchý rekruční dotazník. Smyslem dotazníku bylo jednak vytvořit přehled oslovených, ve kterém bych se mohl snadno orientovat, jednak nastínění tématu rozhovoru a také zjištění vhodnosti hráče pro výzkum. Otázky z rekručního dotazníku:

1. Jméno
2. Věk
3. Jak jsi se dostal/a ke hraní RPG?
4. Jak v RPG prožíváš příběh?
5. Vyber hry, které jsi hrál/a. Podmínkou účasti ve výzkumu je zaškrtnutí alespoň jedné

z her.

6. Uveď, kterou z her (může být i více), znáš nejlépe, kterou si nejvíce pamatuješ. Možnost uvést i jiné hry.

Pátá a šestá otázka byla důležitá převážně kvůli mé přípravě na rozhovor s konkrétním respondentem. Podle jím uvedených herních titulů jsem například upravoval některé z otázek a modelových situací. Pro ilustraci přikládám souhrnný graf zastoupených herních titulů (Obrázek č. 4). Je třeba uvést, že graf zahrnuje i tři hráče, kteří se nakonec výzkumu nezúčastnili a zároveň nepřesnost dat u čtyř herních titulů (Zaklínač 1, Dragon Age: Inquisition, Far Cry 3, Skyrim), které byly přidány až po šestém proběhlém rozhovoru.



Obrázek č. 4: Graf zastoupení her

Dohromady bylo osloveno 13 hráčů a všech 13 souhlasilo s účastí ve výzkumu a vyplnilo rekrutační dotazník. Rozhovor nakonec neproběhl se třemi z nich. Jednoho jsem na základě odpovědí na pátou a šestou otázku z rekrutačního dotazníku vyhodnotil jako pro výzkum nevhodného. S dalšími dvěma rozhovor neproběhl z důvodu neúspěchu nalezení společného vhodného termínu. Zbývajících deset respondentů byli všichni muži ve věkovém rozmezí od 23 do 40 let. Osm z nich důvěrně znám a byli mnou osloveni přímo. Na zbývajících dva, shodou okolností herní novináře, jsem dostal doporučení od jednoho respondenta. Pro zachování anonymity účastníků výzkumu nejsou v této práci uváděna jejich pravá jména a místo nich jim byla náhodně přidělena písmena z abecedy (Ezzeddine et al).

3.3.5 Sběr materiálu

Rozhovory proběhly v rámci března a dubna 2019. Tři z nich proběhly u respondenta doma, dva v baru nebo kavárně, jeden na pracovišti respondenta, jeden přes Skype a zbývající tři v mém pražském bydlišti. Při domlouvání termínu rozhovorů jsem implicitně informoval, že z rozhovoru budu pořizovat zvukový záznam. To proběhlo uvedením, že bych se při výběru místa po zkušenosti s jedním rozhovorem rád vyhnul hlučným prostředím, jelikož by se následně obtížně přepisovala nahrávka.

Rozhovor jsem začal stručným představením mého výzkumu a předložením informovaného souhlasu respondentovi k prostudování a podepsání. Respondenti byli vyzváni, aby odpovídali co možná neobjektivněji a nejobjektivněji a aby se v případě nejasnosti mé otázky nezdřáhali požádat o její upřesnění. Následně byli informováni o nahrávání rozhovoru. Žádný z respondentů neměl s vedením nahrávky problém; ve dvou případech mi byl dokonce nabídnut jejich vlastní mikrofon. Délka rozhovoru se v průměru pohybovala okolo hodiny a dvaceti minut, přičemž nejkratší rozhovor trval padesát pět minut a nejdelší hodinu a padesát minut. Relativní krátká doba dvou rozhovorů byla způsobena nedostatkem času respondenta. I přes to se však v takovém případě podařilo získat dostatečné odpovědi pro zahrnutí rozhovoru do výzkumu.

Vzhledem k povaze polostrukturovaného rozhovoru, jsem pracoval s připravenou osnovou rozhovoru, která se skládala z předem sestavených otázek. Tyto otázky byly respondentům kladeny ve stejné podobě, pořadí se někdy lišilo v závislosti na právě probíraném tématu. Jinými slovy – někdy respondentova odpověď zasáhla i do jiné mnou nachystané otázky. V takovém případě jsem nachystanou otázku většinou stejně položil, pokud jsem uznal za vhodné konkrétní téma ještě rozvést. V rozhovorech jsem také na určitých místech uvedl jednu či více modelových situací, které se ovšem často lišily podle respondentem preferovaných herních titulů, jím uvedených v rekrutačním dotazníku.

Připravené otázky pro použití v každém rozhovoru:

1. Proč hraješ počítačové hry?
2. Za jaký typ postavy většinou hraješ?
3. Proč nehraješ za jiný typ postavy?
4. Můžeš popsat svůj herní styl ve smyslu gameplaye a důrazu na příběh?
5. Když se podíváme na hru X, popiš mi postavu, za kterou jsi v ní hrál.

6. Udělal jsi ve hře něco, čeho jsi litoval nebo co tě mrzelo?
7. Jakou váhu dáváš charakteru postavy vytvořeného tvůrci hry?
8. Jak vnímáš morálku ve hře?
9. Jak jsi se zachoval v této situaci? [popis konkrétní situace z vybrané hry]
10. Co si myslíš o tom, že někdo hraje za záporné/kladné postavy?
11. Stalo se ve hře něco, co se tě emociálně dotklo?

Při analyzování jednotlivých rozhovorů jsem nejednou narazil na místo, kde jsem cítil neúplnost či nedostatečnost odpovědi respondenta, což bylo většinou způsobeno tím, že jsem v určitou chvíli nepozorně nevyužil situace pro kouzlené slovíčko v humanitních vědách – *proč*. Alternativně se v minimu případech jednalo i o otázku, kterou jsem z důvodu času či zavalením informacemi z jiného tématu opomněl respondentovi položit. Tento potenciální nedostatek jsem však napravitel kontaktováním respondenta přes internet. V takovém případě jsem nejdřív specifikoval svou otázku nebo co bych rád v respondentově odpovědi rozvedl, a následně jsem zaslal printscreen relevantní část přepisu rozhovoru. Ve všech případech jsem od respondenta buď hned, nebo s časovým odstupem jednoho dne dostal obsáhlou odpověď. Pokud je tato odpověď použita v souhrnné analýze jako citace, je u ní uvedeno, že jde o takový později zasláný text.

3.4 Souhrnná analýza

3.4.1 Motivace ke hraní her

Většina respondentů se k počítačovým hrám dostala už od dětských let a z hraní se stala přetrvávající záliba. Jednak kvůli interaktivitě, tak kvůli možnosti odreagování se ve virtuálním prostředí. Poskytuje jim uvolnění, odreagování a způsob eskapismu.

(A)

„Jako jednoduchou odpověď bych odvětil, že to vlastně беру jako obyčejný koníček, kterej se mě už dlouhá léta drží.“ (zaslaný text)

(B)

„je to skvělá zábava pro trávení volného času“ (zaslaný text)

(E)

„baví mě to, no. (...) není to pro mě ztracený čas. Lidi si dost často myslí, že počítačový hry

jsou ztráta času totální, že to nemá žádnou hodnotu. Ale já to vnímám jako; dobrý hry, to je pro mě něco jako když si vezmu dobrou knihu." (1. 10 - 13)

(H)

„Pro mě je to na 100 % uvolnění, je to relax, já si myslím - ok - hlavní důvod je takovej hodně obecněj, únik z tohohle světa." (1. 3)

(I)

„...ze začátku to bylo fakt čistě zábava, která byla pro mě hrozně fascinující, že jo, byla to vlastně možnost dostat se do nějakýho úplně jinýho světa, kterej byl v mnoha ohledech vlastně reálnější než třeba ty knihy." (1. 8)

„...na kterejch se odreagovávám, když potřebuju - dejme tomu - tu hlavu vypnout.“ (1. 17)

(J)

„Počítačový hry jsem začal hrát z toho důvodu, mi to poskytovalo určitý druh eskapismu a možnost prožívat nějaký jiný příběhy v nějakých jiných krajinách a poučovat – zkoumat je" (1. 2)

(G)

„... že to na mě jako by dost zapůsobilo v tom dětství. a myslím si, že se mi tam nějak kombinuje víc věcí dohromady. Že je to spojení médií, který mě baví, ať už je to film, hudba, zvuk a dejme tomu ne přímo literatura, ale dejme tomu konvergence těch věcí dohromady, která je pro mě poutavá, a hodně mě právě baví ten můj vlastní vklad, který tam mám.“ (1. 11)

„Jako takovej alternativní svět, ve kterým se můžu jakoby vyblbnout. To myslím na mě funguje dost.“ (1. 20)

Respondenti často ve hrách vidí víc, než pouhou výplň volného času v podobě zábavy a odreagování. Významy, které jejím hraním přikládají, bývají mnohem hlubší, než jaké se hrám obyčejně přisuzují. Takové významy můžou mít jak podobu příběhu, tak i umění či přesahu ze společenského dění.

(C)

„...nahlížet na příběhy a vidět tam nějaký paralely v rámci narážek na politiku, na aktuální témata nebo celkově na společenský problémy.“ (1. 7-8)

„Dřív to byla hratelnost, zabítí času a čím jsem starší, tak mě táhne víc ten příběh.“ (1. 16)

(H)

„Jak ten film. Není v tom v podstatě žádněj rozdíl – naopak ty hry často kombinujou daleko víc takovýh věcí najednou – je tam úžasnej příběh, stejně jako v knížce, do toho je tam velmi povedenej vizuál, stejně jako ve filmu a je tam i neuvěřitelnej soundtrack, stejně jako album.“ (2. 9)

(I)

„Prostě že mě hrozně zajímají ty hry jako platforma, na které se dá dělat umění." (1. 28)

„...ale zároveň spoustu z nich – dost možná i právě že skrz ten vztah k té mé postavě anebo k tomu světu... mi může dát něco... mi dá prostě i pocit něčeho víc. Například ve mně

vzbudí emoce, že jo. Úplně jednoduše. Což prostě už není jenom zábava.“ (3. 3)

(D)

„...ale je to taková alegorie na ten dnešní svět, kde ty kasty tam hastěj nějakěj ten rasismus a když tadyto člověk uvidí v tý hře, tak chápe, proč Geralt – kterej je ještě jako nečlověk, když čte člověk knihy, tak najednou prostě nemůžu jít s lidma, protože ten Geralt by dělal něco jinýho, než by dělal v knize, takže je to takový přes hlavu.“ (1. 30)

(J)

„Já si myslím, že hry by měly do značný míry odrážet problematiku nebo tématiku našeho současného světa, že by to měly nějakým způsobem reflektovat, že to na nich jakoby přináší nějakou určitou hloubku, a můžu dát třeba klasickéj příklad z poslední doby, který je... nějaký společenský změny, který se dějou v rámci nějaký migrace a tak podobně. Myslím si, že to je něco, co by ty hry měly adresovat a čím by se měly zabývat.“ (1. 45)

„Planespace byl famózní v tom, že dokázal člověka dostat až jako do hlubokých, do zkoumání nějaký filosofie o smyslu existence a toho, proč náš svět je takový, jaký je, a jaké je naše určení v něm.“ (5. 50)

Za zvláštní zmínku stojí zajímavá situace z rozhovoru s respondentem A, kdy začal uvažovat o sobě samém, o své identitě, o svém přesvědčení a hodnotách v souvislosti s počítačovými hrami. Těm přikládá velkou váhu v utváření jeho osobnosti. Ve hrách se totiž setkával s morálně náročnými situacemi a z jeho deklaraace vyplývá, že právě skrze tyto příležitosti si začal osvojovat morální hodnoty.

(A)

„Když vezmu sebe jako malýho kluka, tak já jsem vždycky byl hroznej rapl, hroznej cholerik, jsem bráchu řezal hrozným způsobem. Myslím, že jsem měl všechny předpoklady, abych byl fakt svině, v reálným životě. Fakt věřím tomu, že ty hry tomu docela dost zamezily.“ (5. 18)

„V momentě když sem byl toho schopn a viděl sem výsledky svých dobrých rozhodnutí ve hrách v podstatě hned (což takhle bohužel vůbec nefunguje v reálném životě), zalíbilo se mi to zkrátka víc než jít tou, ač jednodušší a rychlejší cestou, cestou záporáka. Ona ti konec konců ta hra, pokud je dobře udělaná, nezapomene tu a tam připomenout, že jsi vlastně celkem svině když se tou cestou vydáš. (lidi z tebe mají strach jen tě vidí atp.) Z toho jsem prostě neměl takový pocit satisfakce jako když jsem se vydal tou stranou dobrou.“ (zaslaný text)

První skupina

3.4.2 Herní postava a identita hráče

Následující část předložené analýzy se soustředí na ty respondenty, u kterých převážně platila konzistence chování herní postavy, její osobnosti, napříč herními žánry. v rámci tohoto výzkumu šlo o většinu účastníků. Jde o respondenty A, B, D, E, F, G, H a J.

Předestřeme, že pro všechny byla společná určitá míra identifikace a hlavně projekce sebe sama do herní postavy. Byla tedy zaznamenána silná distinkce v aplikaci dvou významů projektivní identity, totiž *projekce a projektu*. Respondenti, kteří preferují u své herní postavy *projekt před projekcí*, byli v tomto výzkumu jen dva – I a C. Ačkoliv se citace z přepisu jejich rozhovorů můžou sem tam objevovat i v souhrnné analýze, těmto dvěma respondentům bude dán prostor zvlášť.

3.4.3 Charakteristika herní postavy

Tato část spočívá ve stručném představení způsobů, jak respondenti charakterizují svou herní postavu z perspektivy jejího jednání v herním světě. v některých případech se respondenti rovnou uchýlili k vymezení postavy v tradičním pojetí dichotomie dobra a zla, kdy dávají jasně přednost strašně dobra. Uvedeným citacím většinou předchází otázka výzkumníka „Za jaký typ herní postavy hraješ?“ či diskuze nesoucí se v duchu otázky.

(A)

„A v takových hrách [SP RPG] je vždycky, vždycky, třeba Fable to má podobný; jsem hrál teda jenom jedničku a vždycky jsem hrál jenom za kladný postavy. Vždycky.“ (1. 22)

(B)

„...já jsem ten, co se vždycky snaží hrát za ty kladný a pokud se to dá nějak ovlivnit už od začátku, tak se snažím hrát kladně.“ (1. 31)

„Řekl bych, že se snažím, aby ta postava fakt byla co nejhodnější, nebo aby byla co nejvíc ochotná, nabídla pomoc...“ (2. 4)

(E)

„Tak to je pro mě velmi jednoduchý. Já jako prostě klad'as. a hlavně jako veškerý rozhodnutí, co v tý hře dělám, tak dělám jakoby; snažím se to dát prostě nějakým způsobem, aby to byl kladnej hrdina.“ (2. 5)

„Byť třeba, pokud hraju hru, která je podle nějaký knižní předlohy a ten můj styl třeba tý knižní předloze neodpovídá. Třeba v tý knize je třeba větší záporák, ale snažím se i tak jakoby dělat ty kladnější rozhodnutí.“ (2. 12)

V jiných případech respondenti používají specifitější popis postavy. Už u těchto stručných ukázek popisu postav se začíná objevovat důležitý aspekt pro rozhodování respondentů, a tím je identifikace s postavou. Tomuto faktoru se budu podrobně věnovat v další sekci.

(D)

„...herní postava je pro mě převtělením sama sebe, je to pro mě prostředník mezi mýma myšlenkama a světem, kde se pohybuju. a protože jsem v reálu člověk, který nedělá naschvály, špatné skutky a násilí, nedělám to ani ve hře.“ (zaslaný text)

(F)

„Většinou bych asi řekl, že se snažím hrát za postavu, která mi je podobná, ale chovám se s ní vlastně jinak, než v reálném životě. To znamená, že v tom rozhodnutí bych se zachoval nějak, jako já, ale ta postava, ale s tou postavou to hraju tak, že se zachovám právě jinak a pak sleduju ten příběh, jak by se to třeba vyvíjelo.“ (1. 6)

(G)

„Myslím si, že většinu času se to dá generalizovat, že je to nějaká extenze sebe sama, jo. Prostě že myslím si, že kdyby sis tady prošel většinu mých postav nebo hrdinů, tak by valná většina nebyla nějak diametrálně odlišná, než jakéj jsem možná já nebo jak se vidím nebo považuju. Nebo prostě jaký mám sklony. Prostě nebyli to žádní záporáci moc, nebyli to žádní nabušení svalovci, spíš takoví různí, vždycky jsem jako v rpg.“ (1. 42)

(J)

„Nikdy si nedávám to zákonitě dobrý nebo jako... trochu dobrý, ale většinou si dávám to neutrální, nebo chaoticky neutrální... prostě ten middle point, to někde mezi tím, protože stejně se potom v tý hře chovám ne v závislosti... třeba v tomhleto, tak se nechovám v závislosti na tom, co jsem si navolil na začátku, ale jak to cejtím v tu chvíli. Já rozhodně nejsem takovej, že bych tu roli nějak zvlášť hrál, prostě jako si to... je to takovej stereotyp tý postavy, kterou si vytvořím a pak si jí procházím vlastně všechno, pakliže to jde.“ (3. 5)

(B)

„Když si vytvářím postavu, tak většinou za muže, skoro vždycky, já jsem ten typ, co se neumí vcítit do opačného pohlaví.“ (1. 12)

(H)

„...ale v mém případě naprosto pokaždý, je ta postava odrazem duše toho hráče, a je to odrazem toho, jak by se ten hráč choval v prostředí, kde nejsou žádné zábrany a pokud by nebyla kolem vystavěná společnost (...) v mém případě vždycky ta hra kopíruje to, jak bych se choval v tý daný reálný situaci.“ (2. 20 - 25)

„To znamená, z mého pohledu - já tu postavu vždycky vytvářím stejným způsobem a vytvářím ji k obrazu mé vlastní osobnosti.“ (2. 34)

(J)

„Muže a člověka, ještě navíc. Jo, na tom mi záleží. Prožiju si to víc, když hraju co nejvíc jakoby sám za sebe, i když to nikdy nejde, nikdy ta hra neumožní. Tak nejvíc si to užiju, když hraju za muže, za člověka, a když je možnost vyrábět postavíčku, jak vypadá, tak ji připodobňuju sám sobě.“ (1. 44)

3.4.4 Identifikace s postavou a projekce

U respondentů, kteří se vyznačují konzistencí herní postavy napříč herními tituly (žánru SP RPG), se při popisu jejich herní postavy a motivů k chování a rozhodování velmi často objevovalo téma identifikace s postavou či projekce a to i bez toho, abych tyto konkrétní výrazy předtím zmínil v některé z otázek. Identifikace s herní postavou se také

vyskytovala i implicitně v podobě používání první či druhé osoby při povídání o postavě a herních událostech. Respondent a při vyprávění a popisu činností své herní postavy používá první osobu nebo „druhou osobu – „můžeš“, „prozkoumáváš“, „jedeš“. Druhá osoba „ty“ není to samé, co první osoba „já“, identifikace s postavou však náleží hráči, použití druhé osoby v odpovědi je směřováno pro lepší pochopení výzkumníka. Pokud tedy funguje projekce hráče do postavy, je to často příčinou toho, že se hráč ve hře chová jako kladný hrdina, protože se snaží chovat podle vlastního přesvědčení, které přenáší do hry, byť že jde o virtuální prostředí.

(A)

„...když přišla tadyta volba, tak jsem se nikdy nedokázal rozhodnout, že tu sestru zabiju.“ (1. 33)

„...jak prozkoumáváš ten open world, jak jedeš na tom koni a najednou tam máš třeba nějaký dobrodruhy...“ (2. 14)

Ve chvíli, kdy se respondent identifikuje s herní postavou, dochází k projekci jeho skutečné identity do herní postavy, což se dá popsat jako *projekce* projektivní identity, podle Geeova rozdělení identit v počítačových hrách. v takové situaci se chování herní postavy řídí podle předpokladu respondenta, jak by se v dané chvíli opravdu zachoval. Hra je pro něj příjemnější a přirozenější, pokud se v ní může profilovat.

(A)

„Hele, teď když o tom přemejšlím, tak ona tam dost možná funguje projekce mě do toho herního světa. Protože vono to funguje, že já bych se cejtil špatně, to jo. Ale zároveň to cejtím jako že jsem v roli té postavy a že bych se cejtil špatně v tý hře. Protože si říkám Já nechci, aby mě ty lidi, ty pomyslní vesničani měli za parchanta. Tak to funguje, jak se člověk ponoří, tak se jako vnímá v tý virtuální realitě, v ten moment.“ (4. 44)

(B)

„...v tom vnímání hry, abych věděl, že ta moje postava má jakoby udělaný jméno, že je prostě dobrák.“ (6. 46)

„...tím pádem teda, když to převedu na skutečnej svět nebo na hry, kde to tak funguje, aby si svět – aby si ty NPCčka [smích] – mohly říct, ten je takovej a takovej.“ (7. 1)

(E)

„Hm. já myslím, že v tom reflektuju prostě jak sám sebe vidím. Byť třeba, pokud hraju hru, která je podle nějaký knižní předlohy a ten můj styl třeba tý knižní předloze neodpovídá.“ (2. 12)

„Já prostě cejtím se líp, když hraju za postavu, která jakoby odpovídá charakterovým rysům, který přisuzuju sám sobě. a jako že se snažím bejt klad'as i v tý hře, že jo. a tím pádem mě to i víc baví, no. Že jako se cejtím tak nějak vžitej do tý postavy, no.“ (2. 42)

(D)

„RPGčka hraju, protože se do nich ... protože se vžívám do té postavy. Hraju v tom světě, jakože já v tom světě jsem ... No a nedokážu dělat jakože já dělám špatný věci, protože já bych je nedělal.“ (3. 17)

„Právě proto RPG je pro mě v tomhle nejvíc, protože se do toho zažeru a jsem v něm, a jsem jenom v něm a nedokážu v něm být jako debil, jako grázl, jsem tam já.“ (3. 31)

„...tak jak moc já se dokážu vcítit do toho příběhu, prostředí, postav, abych si nemusel říkat, tak, budu dobrej, nebo nebudu dobrej, abych to prostě cejtil.“ (7. 20)

(G)

„...že jsem se vždycky považoval za idealistu, za optimistu docela dost. Takže k tomu inklinuju i v těch hrách.“ (2. 4)

„Ale asi pokud se bavíme o projektování sebe sama, tak tady to řeším furt jako JÁ, jak se k tomu stavím. Kdyby za mnou teď někdo přišel a jak bych to řešil.“ (13. 41)

„Jsem to fakt hrál, jak jsem si představoval. Jako sebe, že já jsem ten pilot a jak bych se já choval a tak.“ (15. 1)

(H)

„Většinou – řekl bych že i v životě já si hodně cením lidí, který mám kolem sebe, ale myslím si, že na ostatní lidi můžu být trošku zmrď. a trošku sobec a myslím si, že tohle se projevuje i v těch hrách.“ (4. 15)

„...já to vidím tak, že tímhle tím přesně kopíruju jak se chovám.“ (4. 25)

„já se daleko víc s tou hrou dokázal vžít třeba ve Falloutu – kde mám pocit, že já jsem tím wastelanderem – trojka, New Vegas, 4, tam si připadám jako já, jako [jméno respondenta], kterej teďko žije v jiný době, ale dělá to svý rozhodnutí a bojuje nějakou tu svojí válku s tím světem.“ (6. 44)

(J)

„Řekněme to tak, že záleží na tom, do jaký míry já – a potažmo můj hrdina, se kterým jsem nějakým způsobem identifikovaný, kterýho si nějakým způsobem vytvářím...“ (2. 17)

„Tak se rozhoduju podle sebe, v tu chvíli, co mně přijde jakoby lepší, a z drtivý většiny případů sahám po nekonfliktním řešení situace, nebo takovém řešení situace, při kterém dojde.. nebo se stane co nejméně lidem (smích) okolo, takže spíš jako taková cesta toho peace-keepera, nebo já nevím, jak tomu říct, prostě toho, kdo nevyhledává konflikt. Což myslím si do značné míry odráží teda i moji osobnost jakoby v realitě, jo.“ (3. 19)

„Nejlíp si užiju tu hru a mám víc pocit, že hraju jakoby v uvozovkách... že si nemusím na nikoho hrát, takhle. Jo, že nemusím předstírat, že jsem někdo, kdo nejsem. Já si to nechci dělat komplikovaný tím, že bych vstupoval do role naplno úplně...“ (8. 44a)

Respondent B udává dva důvody, proč preferuje hraní za kladné postavy. První je zkušenost z příběhů, kdy ve většině případech dobro vítězí. U her tak očekává větší šanci zvítězit, pokud bude hrát za kladnou postavu. Druhý důvod, kterému přikládá větší váhu, je skutečnost, že se ve skutečném světě snaží být hodným člověkem a toto chování přenáší i do hry.

(B)

„...že se snažím v rámci možností být hodnej člověk, tak se snažím být takovej i v tý hře. a ta druhá je asi (...) že ve všech těch příbězích, ať už jsou to třeba filmy, knížky nebo tak něco a obzvlášť ve světě fantasy a sci-fi, tak skoro vždycky právě vyhraje to dobro. (...) a pak samozřejmě záleží, co je to za hru, jestli konec tý hry je i ovlivněnej tím, jak se chovám, že by šlo vyhrát i za záporáka, tak tam prostě by to nebylo relevantní tohle hledisko, ale tam zase do hry vstupuje zase to první hledisko, pro mě takový přirozenější.“ (1. 41 - 49)

Projekce do herní postavy funguje i idealizovaným způsobem. Chování hráče neodpovídá tomu, co by udělal ve skutečnosti, ale co by si přál udělat.

(H)

„Myslím, že ty hry jsou věrným obrazem toho, jak se člověk chová normálně a občas mu dávat sílu dělat to, co by normálně neudělal, z nějakých důvodů, limitací – a já bych tomu týpkovi pomohl ne kvůli tomu, abych mu pomohl, ale abych mohl rozbít hubu nějakým dalším a považovalo by se to za správný. Teď vážně – já v tomhle případě bych cítil nějakou sociální nespravedlnost, snažil bych se mu pomoci.“ (4. 35)

(J)

„Já si myslím, že člověk víc riskuje v tý hře, na 100%, třeba v nebezpečí – a to se využívá i třeba v gamblerství, kdy má člověk pocit, že to není reálný, myslím si, že ten samej faktor se objevuje i v RPGčkách – ten člověk si dovoluje víc, než by si dovolil normálně, protože ví, že kdykoliv může zmáčknout ten restart. Já si myslím, že člověk by byl mnohem opatrnější, co se týče věcí který dělá, na druhou stranu ano, co se týče velkejch rozhodnutí, ano, zachoval bych se stejně.“ (5. 21)

(G)

„A v těch hrách si můžu jít trošku za tím ideálem, jak by to mohlo, mohlo nebo mělo být, jak bych si asi přál, aby to bylo. Jo, že ty hry mi vlastně; tím se vlastně vrací ještě k otázce, proč je hraju, že mi umožňují naplňovat nějaký ideál, kterej cejtím.“ (2. 9)
„Ano. Přesně tak. Tak se rozhoduju tak, jak bych se zachoval ve skutečným světě. Ano. Ono je to jednodušší teda než ve skutečným světě (smích).“ (4. 40)

U respondenta I projekce sebe sama do herní postavy platila v jeho ranějších letech.

(I)

„I tohle se rozhodně vyvíjelo, protože... zase, na začátku té mé herní kariéry, když se na to zpětně podívám, tak si vlastně jednoznačně uvědomuju, že jsem tu postavu hrál jakovy... jako takovýho idealizovanýho sebe sama... Jakoby... sebe, jak bych se nejradši vnímal. (...) Nebo... jakej bych asi nejradši prostě byl. Jo, co bych si o sobě rád myslel. Čili byl jsem to já, ale takovej trošku já plus.“ (3. 19 – 25)

Idealizace může figurovat i při vytváření vzhladu herní postavy.

(D)

„Já nevím, fousáč, tak protože já jsem taky fousáč, tam v RPG obecně já se do nich vžívám, takže tam vidím něco sám ze sebe (...) No a, takže něco co se mi líbí, jak já bych chtěl vypadat...“ (1. 13 - 17)

U respondenta A, jak už bylo zmíněno, navíc funguje projekce a identifikace s herní postavou v takové míře, že sám deklaruje její vliv na svůj osobní vývoj.

(A)

„Vona ta projekce asi funguje oboustranně. Ty sice se cítíš v tý hře, ale ta hra zároveň dává něco tobě. Když o tom tak přemýšlím, tak vono... Asi bych tomu i věřil, že tím, kým jsem, tak jsem v podstatě kvůli tomu, že jsem v podstatě skrze většinu svého mládí prostě pařil hry. a v podstatě, já si zakládám na tom bejt dobrej člověk. Nechci bejt žádná svině, nechci lidem házet klacky pod nohy. Žádný takový věci. a myslím si, že to právě pochází z těch RPG.“ (5. 11)

Jiný případ silné projekce je u respondenta J, kdy mu nedovoluje učinit ve hře něco, s čím nesouhlasí, co je proti jeho přesvědčení.

(J)

„Dokonce ve hrách, kde tady tahleta možnost je a já se omylem, protože se ukliknu nebo něco nedomyšlím, udělám jakoby negativní skutek, tak jsem schopnej to loadovat a hrát to jakoby znova, abych to neudělal. Jo, protože je mi to prostě nepříjemný. (...) nevím, proč bych měl způsobovat sám sobě nějaký újmy tím, že se rozhodnu tak, jak bych se nechtěl rozhodovat.“ (4. 10)

3.4.5 Vliv osobnosti herní postavy na chování hráče

Mezi další faktory ovlivňující hráčovo chování ve hře patří samotná herní postava, kterou ovládá. Pro připomenutí se vraťme na začátek teoretické části, kde byly zmíněny dva typy herní postavy, které se zpravidla v RPG objevují. První typ označený jako pomyslná extenze hráčova těla je v přeneseném slova smyslu pro hráče tabula rasa. Herní vývojáři takové postavě přidělují do začátku minimum charakteristik a hráč má často k dispozici možnost detailního vytvoření její podoby. Historie takové postavy je minimální až žádná. Druhý typ postavy je přirovnávám k filmovému protagonistovi. Mívá – ale nemusí – daný vzhled, patří k němu určitá historie, je známé jeho zázemí, může mu být přidělen specifický druh vyjadřování, který se ukazuje přes profesionální dabing. Následující část analýzy se tedy podívá na to, jak herní postava může ovlivnit chování hráče.

Z rozhovorů vyplynulo, že herní postavy, které mají od tvůrců hry výrazný charakter, ovlivňují respondentovo chování, přičemž si toho ovlivňování respondent plně uvědomuje. v takovém případě tedy dochází ke sdružení dvou významů projektivní identity – *projekce a projektu*, kde je *projekt* utvářen právě předem danou osobností herní postavy. Vzhledem k tomu, že ve více rozhovorech se vyskytovalo delší povídání o hře Zaklínač, bude ji zde věnován zvláštní prostor.

Stručné uvedení hry: Trilogie her *Zaklínač* vychází ze stejnojmenné knižní ságy polského spisovatele Andrzeje Sapkowskiho. Je zasazena do středověkého fantasy světa s temnou naturalistickou atmosférou. Herní postavou je Geralt, profesionální zabiják příšer, jenž prošel od dětství tvrdým výcvikem a genetickými mutacemi pro možnost vykonávání svého povolání. Ačkoliv je určité chování hlavní postavy už přede nastaveno její minulostí a příběhem, hráč má ve hře stále bohaté možnosti volby, od dialogů – způsobu vyjadřování, po preference chování a jednání.

Přestože jde o postavu s bohatou minulostí a jasně specifikovaným charakterem, který je respondentovi známý, může se s ní i tak plně identifikovat, ať už je to založeno na jeho přesvědčení, hodnotách, názorech či sympatiích k postavě. v takovém případě není ani na místě mluvit o *projektu a* dodržování role.

(D) – po mé otázce „Takže, dá se říct, že na tebe má vliv ten Geralt z knížky?“ (1. 35)
„No jasný. Obzvláště u toho Geralta – protože to není postava, kterou bych si vytvořil, to nejsem úplně já, je to Geralt – jmenuje se Geralt, vypadá jako Geralt... a Geralt z knížky mi byl vždycky sympatickejší. Takže to mě ovlivňuje hodně.“ (1. 36)
„Takhle jsem je vnímal vždycky, takhle bych je vnímal pořád. I v reálu, nejsem extrovert, vnímám ty zaklínače toho Geralta hodně podobně jako vnímám sám sebe, takže i kdyby to nebyl Geralt, nebyl to přímo zaklínač, tak bych se zachoval úplně stejně.“ (2. 35)

Respondenti byli většinou znalí knižní předlohy a jejich chování ve hře tak bylo mnohdy ovlivňováno či přímo řízeno charakterem herní postavy. v tomto případě se tedy dá mluvit o dodržování role, která byla předurčena herními vývojáři. Předpokladem pro dobré fungování tohoto procesu hraní, jsou sympatie s herní postavou.

(J)
„Protože některý ty rozhodnutí jsou odvislý víc od té postavy, typicky jako Zaklínač, v Zaklínači člověk hraje za tu postavu, ta postava není on, i když možná někdo to tak cejtí. Já jsem to tak nikdy necítil, já jsem prostě vždycky cejtí, že hraju za Geralta z Rivie a tím pádem budu postupovat podle toho, jak si myslím, že by Geralt z Rivie postupoval.“ (3. 14)

(G)
„Myslím si, že jsem jako jednak asi tíhnul k nějakému pozitivnímu řešení a myslím, že tady už to jako víc bylo, že jsem jako by si hrál na toho Geralta, kterej se nechce namáhat, kterej už je unavený vším.“ (7. 15)
„Ale je třeba zajímavý, že kdybys mi tohle dal v Zaklínači, tak tam reaguji podle toho, jak vnímám Geralta. Že bych to rozhodnutí neudělal čistě za sebe stoprocentně.“ (12. 11)

(F)
„Záleží na příběhu. U zaklínače zatím jedu čistě kladnou postavu, tam se do té záporné role

nemůžu dostat. (...) jses v roli víceméně kladný postavy a pokračuješ v tom. Řídím se příběhem a když na Geralta usili boudu, tak ho chci očistit.“ (zaslaný text)

(I)

„Že já tu hru hraju tak skoro skrz tu postavu toho Geralta, ale do té postavy Geralta – a to můžu říct, myslím si, s čistým svědomím – jsem se fakt nikdy nevcítil, přestože mě ta hra hrozně bavila, a ani chvíličky jsem neměl dojem, že by mi to přeskočilo do toho, že Geralt jsem já, nebo něco takovýho. Ale o to byl jednodušší ten role play a já jsem si ho vlastně užíval.“ (17. 6)

(E)

„A vědomě? Hm. ... Jo. Triss Marigold. Misto Yennefer. Chtěl jsem to zkusit. a pak mě to mrzelo. Protože mi to přišlo vůči těm knihám takový nespravedlivý. Zvláštní.“ (9. 10)

Respondent G se sice herní postavou ovlivňovat nechával, ale ne stoprocentně. Případné konflikty s očekávaným přístupem herní postavy a přístupem respondenta založeným na jeho přesvědčení tak vyvolávaly diskuzi uvnitř samotného respondenta.

(G)

„...ty postavy, co jsem ti tu popsal, jaký preferuju já, tak Geralt by asi nebyl úplně ten typ, byť dejme tomu, jako v tom, že je takovej temnej, nebo jako temnější, anebo cyničtější rozhodně. Protože já se za cynika nepovažuju. Ale je pravda, že jsem se s ním dokázal docela dobře sžít. Asi proto, že ta postava sice byla nějak napsaná...“ (4. 20)

„...mě to možná víc nutilo zamyslet se nad tím, jak je ten Zaklínač vnímanej, nebo že jsem i říkal, jak to třeba hraje někdo jinej, někdo, kdo má Sapkowksiho hodně načtenýho a má ho rád. Já jsem takovej hodně vlašnej fanoušek, co některý věci mě z toho baví hodně, ale nemá to univerzum nějak najetý. (...) Myslím, že já jsem ho měl tendenci stahovat svým směrem, ale ano, můžu ti odpovědět. Určitě jsem o tom přemýšlel, ta hra mě k tomu ponoukala, protože je to silná postava a silná značka nějakým způsobem. a já ještě navíc jsem to recenzoval, takže jsem navíc měl tendenci se na to dívat jakoby z toho kritickýho hlediska.“ (5. 42 – 49)

Pro respondenta bylo v případě herní postavy Geralta podstatnou záležitostí i jeho vzhled, se kterým se nedokázal ztotožnit. Předepsaný silně rozeznatelný charakter postavy a její vzhled také narušoval projekci respondenta do postavy, což mělo za následek takové chování ve hře, které nemuselo být založeno na respondentem předpokládaném chování jeho samého v situaci, kterou mu hra ukazuje a více se soustředilo na dodržování role, hrou a osobností herní postavy předepsanou.

(G)

„Ale můžu to vrátit na úplnej banální začátek, že prostě musel jsem si zvyknout na to, že hraju za týpka s dlouhýma bílýma vlasama, který mně přijdou strašně nesympatický. (...)

Ale to je fakt estetický hledisko, který je trochu směšný. Ale rozhodně to byla bariéra mezi mnou a že opravdu tohle je ten můj hrdina. a myslím si, že možná, rozhodně v těch prvních dvou Zaklínačích, jsem se vlastně třeba víc; myslím si, že ta hra si mě vlastně jakoby, trošičku mě donutila mít ten odstup a třeba se podle toho i rozhodovat v některých momentech ne tolik za sebe. (...) a díky tomu, že tam mezi náma byl ten odstup větší než třeba normálně u těch svých postav mívám, tak vlastně jsem se třeba rozhodoval trochu jinak.“ (6. 4 – 12)

Jindy se zase respondenti dávali přednost vlastním preferencím a projekcí sebe do herní postavy na úkor předepsané herní postavy, čímž vědomě šli proti knižní předloze nebo jinému druhu nastavení příběhu (kdy se třeba v průběhu hry respondent dovídá informace o minulosti své herní postavy, které jsou předepsány herními vývojáři).

(B)

„Snažil jsem se být pořád ta postava ze začátku, než nějakéj Revan úžasnej.“ (3. 41)

(E)

„Tohleto jsem řešil hlavně v takových věcech, kdy se dělají nějaký úkoly za prachy, že von monstra lovil za prachy. a zaklínač by se zachoval tak, že by se snažil z lidí vytřískat co nejvíc peněz, že jo. a já jsem se snažil bejt jako takovej dobrej samaritán a dělat to za co nejvíc.“ (9. 39)

Pro respondenta H je v žánru SP RPG předepsaná herní postava nežádoucí, protože její předdefinovat představuje zábranu pro identifikaci, vžití do herní postavy. První část uvedené citace odkazuje na hry, ve kterých hráč nemá volby dialogů ani možnosti ovlivnit příběh.

(H)

„...bud'to rád vidím hodně silně charakterní narativy v těch příbězích - třeba Bioshok Infinity – ty postavy tam jsou jasně a dobře napsané a mají tam svojí vlastní osobnost, svůj vlastní příběh – pokud ale hraju RPG preferuju si volit to, co dělám já. Ten případ kdy je postava už nějak předepsaná a já ji jenom pošťuchuju v rámci furt tý jedny cestičky, to se mi moc nelíbí...“ (6. 21)

Podobný případ nastal i u respondenta G, kdy jemu nesympatická předepsaná herní postava představovala překážku pro dobrý prožitek ze hry.

(G)

„...ale vybavuju si hry, kde ti hrdinové, nebo prostě nějaký jejich podání mi vlastně tu hru; že jsem prostě do toho nedostal tolik. Jo, že jsem tam neměl nic, do čeho bych se mohl jako projektovat.“ (4. 27)

Respondent J, jenž byl zahrnut pod výrok o dodržování role postavy, však tuto roli také nehraje stoprocentně v případě, kdy by předpokládané chování herní postavy bylo v silném rozporu s jeho přesvědčením.

(J)

„Tak ve chvíli, kdy by rozhodnutí, který je bližší tomu charakteru, šlo proti tomu, co já cejtím, a byl to hodně výraznej konflikt, tak to já se zachovám podle sebe. Tak jí nedávám jakoby tu volnost, jo.“ (3. 42)

Nejen předepsaná herní postava může mít vliv na hráčovo chování v prostředí virtuálního světa počítačové hry. Pokud se herní postava v takovém světě blíží spíše oné pomyslné extenzi hráčova těla, totiž bez předepsaných charakterových vlastností, k vlivu se místo nich může hlásit příběh hry, frakce či rasa postavy, kterou hráč na začátku vybere.

(F)

„...máš příběh kolem tý postavy, víš, jak se chová, ale nejde tam primárně o ten příběh, ale víš, jak by se ta postava zachovala, dejme tomu jako v seriálu. a podle toho se třeba rozhoduješ.“ (3. 37)

(G)

„Každopádně tam jsi moh vytvořit vlastně nemrtvou postavu, vlastně takovýho kostlivce. To se mi hrozně zalíbilo z nějakýho důvodu. Jsem si říkal, ten bude asi cyničtější. Trochu to ovlivnilo ten můj styl, jakým jsem to potom hrál. Takže nějaký projekt to byl.“ (14. 38)

Respondent a popisuje motivy svého přístupu k příběhové lince v jedné z her, kde proti sobě bojují dvě frakce. Na začátku hry si pro svou herní postavu vybral rasu typickou pro jednu ze dvou frakcí. Následně se přes možnosti voleb, které hra během příběhu umožňovala, přidal k oné frakci. Až později si uvědomoval, že s ní vlastně nesouhlasí.

(A)

„Poprvý jsem se dal k těm Bouřným hávům, protože se to, jasně nabízelo a ze začátku se ani nevědělo, že jsou to takový rasistický hovada. To je jedna věc. Druhá věc je, že když jsem to hrál poprvý, tak jsem hrál Norda, tak jsem si říkal Jo, Skyrim je náš, jo, přišlo mi to OK.“ (3. 47)

Vliv frakce, ke které hráč patří, se projevoval u respondenta a i v jiných případech, stejně jako třeba u respondenta B:

(A)

„...člověk by v první řadě spravedlnost do svých rukou brát neměl, nicméně v roli Jemie, ty tu spravedlnost ve svých rukou v podstatě máš.“ (zaslaný text)

(B)

„...je tam souboj, já ji porazím a po tom souboji je nějaký dialog, kde jsou tři možnosti, jestli ušetřit nebo neušetřit, tak vždycky ušetřit, i z toho přesvědčení Star Wars, že hraju za jedie, tak aby to bylo trochu věrohodný tomu jediskému přesvědčení.“

„No myslím si, že na rozdíl od toho jedie, kde charakter jedie teoreticky splývá s tím mým přesvědčením jak to hrát, tak zatímco tady by se to už v nějakých detailech trochu rozcházelo, tak si myslím, že by mě to mohlo trošičku ovlivnit. ---Ale řekl bych naprosto minimálně.“ (5. 13)

Ve hrách, které byly předmětem rozhovorů je možnost vrátit se v čase zpět nahráním uložené pozice. To se jednak využívá k tomu, aby po vypnutí hry mohl hráč pokračovat tam, kde přestal hrát, a jednak mu to umožňuje nahrát hru, pokud jeho herní postava zemře nebo pokud je nespokojen s nějakou herní událostí, která vzešla z jeho činnosti. Mezi respondenty se ovšem nejednou vyskytovaly případy, v případě nežádoucího výsledku tuto možnost nevyužívali. Zdůvodňují to svým přístupem k následkům ve skutečném světě, kdy také nemůžou vrátit to, co se stalo.

(B)

„No, tak by mě to mrzelo. Ale bral bych to tak, že jsem rozhodl podle svého nejlepšího svědomí a vědomí v tu chvíli (...) ale nesl bych následky.“ (7. 9)

(H)

„... kdyby se to stalo v reálném životě – tak tam žádnéj reload není. Můžeš se snažit ty věci napravit, nemůžeš je vrátit, ale můžeš je zkusit napravit. Tak aby si člověk hru užil, tak by se by to měl dělat i v herním světě.“ (5. 52)

Nevyužívání se často odvíjí od smysluplnosti samotné hry, tudíž když má ve hře příčina a následek patřičnou logickou návaznost a jsou pro respondenta uvěřitelně vysvětleny.

(G)

„Protože míra toho nějakýho provinění nebo prostě toho, co tam udělali špatně, tak byla tak velká, že z toho se prostě nedostaneš bez nějakýho trestu nebo nějakýho smutnýho výsledku. Ale nebylo by to, že bych si říkal Sakra, před dvěma hodinama nebo dvěma dnima udělal nějaký rozhodnutí, že bych něčeho jako litoval.“ (7. 52)

V předchozích případech respondenti považovali využívání nahrání starší uložené pozice, díky kterému by se mohli dobrat lepšího výsledku, za narušování herního zážitku.

U jiných hráčů tato možnost byla naopak normálně využívána, jde zde teda rozdíl v přístupu k následkům ve hře. Je zajímavé, že odůvodnění této činnosti bylo mezi prvními a druhými respondenty velmi podobné. Pro ty, co využívají vrácení se ve hře zpět a napravit události, se kterými nebyli spokojeni, tento postup přináší větší prožitek ze hry.

(E)

„...po nějaký době by mě mrzelo, že jsem vybral odpověď, která by byla špatná. Nebo respektive vyústila v něco špatného a já jsem s tím prostě pokračoval. Pro mě je lepší se vrátit a vybrat si nějakou lepší odpověď a jsem normálně spokojenej, můžu v klidu hrát dál.“ (11. 11)

(J)

„Využívám, využívám. Proč? (smích) Protože je to nejjednodušší způsob, jak tu hru hrát podle sebe, nebo jak tu hru hrát tak, aby mně vyhovovala. a ok, opět jsme u toho, já to neprožívám tak, jakože můj borec udělal chybu, a tak jako s tou chybou musí žít dál. Můj borec udělal chybu, tak nahraju, pakliže můžu, tak nahraju pozici a zopáknou si to a třeba tu chybu neudělám.“ (9. 44)

3.4.6 Hra záporných postav

Další zdroj pro pochopení hráčových motivů při rozhodování a vedení jeho herní postavy vzešel z jejich vyjádření o jiném způsobu hraní, než který obvykle používají. Pokud tedy u většiny respondentů platí projektivní identita ve smyslu *projekce*, tedy přenášení skutečné identity, osobnosti, přesvědčení do hry, ve zkoumaném vzorku to odpovídá kladné postavě.

Většina z respondentů si jednou či vícekrát vyzkoušeli hru za zápornou postavu. Mezi důvody patřilo především motivace k vyzkoušení a objevení něčeho dalšího, co hra nabízí. Různé vedení dialogu a různé volby v rozhodnutí, které hra hráči nabízí, zároveň totiž otevírá nové větve příběhu či otevírá nový obsah hry, ke kterému se hráč jinak nedostane.

(A)

„Já třeba i do toho jdu s tím, že se třeba prostě rozhodnu, že budu svině. Ale stejně to nikdy neudělám. Prostě si řeknu, teď budu hrát za záporáka, budu hrát za hajzla.“

(Výzkumník)

„Proč si to řekneš?“

(A)

„No, vždycky je to u her, který už jsem jednou prošel. Chci vidět i druhou stránku. (...) Ale když jsi zlej, tak naopak ti začnou růst rohy, čím jsi zlejší, tím máš větší rohy. Vypadá to hrozně hustě, fakt to vypadá nádherně. a tak už třeba kvůli tomu jsem byl motivovanej, abych podruhá to prošel za zlého, abych měl ty rohy a byl hustej.“ (4. 29 – 40)

(B)

„...ale zároveň jsem to chtěl vyzkoušet, protože jsem věděl, že tam je tenhle aspekt té hry, tak jsem chtěl aspoň vědět, co se stane.“ (3. 24)

„...ani by mi tam nešlo ani tak o ten zisk, ale věděl bych, že se mi tak může odemknout nějaká bonusová větev toho questu, tak bych to asi zvažoval. Ale za tu temnou stranu si to už vůbec nedovedu představit.“ (5. 23)

(E)

„...tak máš dialogy a vždycky si můžeš vybrat nějakou tu možnost, kterou považuješ za nejlepší, některý jsou kladný, některý jsou horší, že jo. a právě když jsem to chtěl hrát znovu, tak jsem si říkal, že překopu celý svůj herní styl a zkusím ty záporný odpovědi, takový ty špatný odpovědi.“ (3. 1)

„Tam máš nějaký příběhový linky, který jsem neprozkoumal. a chtěl jsem prostě zjistiit, jak by to bylo, kdybych volil ty záporný odpovědi.“ (3. 15)

U dvou respondentů byla zmíněna hra, která sice nespadá pod žánr SP RPG, ale je krásným příkladem uzavřené spravedlnosti, kdy hráči není k dispozici více možností v rozhodování a pokud s přístupem hry nesouhlasí, jediné, co může udělat, je přestat ji hrát. v případě respondenta J přesně k tomu došlo.

(J)

„...simulátor pilota stíhaček ve Hvězdných Válcích. Prostě lítáš tam tím vesmírem, střílíš ty imperiální a vyhráváš za rebelskou alianci. a následně vyšla ta hra TIA fighter, kde ta – přesně tak – obrátily se role a ty jsi hrál vlastně za imperiála, což znamená, jak to definováno filmem, za toho zlého a měl jsi střílet ty hodný rebely a já tu hru nedokázal hrát.“ (3. 50 – 4. 1)

V případě respondenta G nedošlo k přerušení hry, ale hra nebyla příjemným zážitkem.

(G)

„...kde jsi prostě lítal za to Impérium. a to jsem snad kupodivu i dohrál. a vím, že to bylo takový, že jsem se cítil [checht] furt provinile. Zrovna Hvězdný Války jsou pro mě jako dost zásadní svět. Možná proto, že tam máš dobro a zlo přesně definovaný. Takže to byla taková výjimka. Mě to prostě, neměl jsem z toho radost, no.“ (2. 44)

U více respondentů se opakoval koncept, kdy se předem rozhodli, že budou hrát za zápornou postavu – zlou. Mezi důvody většinou patřilo vyzkoušení něčeho nového, co může hra nabídnout. Nicméně toto vedení hry nikdy nevydrželo dlouhou dobu. Vysvětlení přichází z předchozí sekce analýzy. Při hraní funguje projektivní identita smyslem *projekce*. Hráč se projektuje do herní postavy a v případě, že se nechová podle jeho preferencí, je mu to nepříjemné, cítí v sobě rozpor. Hraní záporné postavy si nebyli schopni užít, což má za následek,

že se narušuje role, *projekt*, který si hráč před hrou vybral a vrací se spíše k *projekci*. Dá se tedy říct, že v takových případech cítí silné morální zapojení, které mu neumožňuje jiný způsob hry.

(A)

„...vždycky jsem si říkal, tak podruhý že ji prostě zabiju, že budu prostě zápornej. Nikdy, nikdy jsem to nedokázal. Bylo mi to hrozně proti srsti, i když to byla pitomá hra, nikdy jsem nedokázal dělat špatná rozhodnutí. Z morálního hlediska.“ (1. 35)

(B)

„třeba si vůbec nedovedu představit, jak bych hrál za někoho z temný strany, tak jak bych za něj hrál – protože bych tam měl ten spor, jestli bych v rámci temný strany se snažil furt hrát za dobráka, i když bych byl třeba sith.“ (5. 3)

(D)

„Protože bych si to neužil, protože bych se nedokázal vžít do toho světa, protože bych to nebyl já v tom světě.“ (4. 12)

(E)

„Ale stejně jsem se nakonec dopracoval k tomu, že to nakonec hraju více méně podobným způsobem, jako jsem to hrál předtím, že jo.

(Výzkumník)

„Proč?“

(E)

„Přišlo mi to nepříjemný volit ty špatný odpovědi.“ (3. 5 – 10)

„Ale nakonec ty negativa mi převážily nad tím prozkoumáváním tý hry úplně na sto procent.“ (3. 16)

„...nenapadá mě hra, kde by pro mě bylo nějakým způsobem fajn, že bych si to užil, že bych volil záporný rozhodování.“ (17. 38)

(G)

„Vím, že jsem si jednou řek, mám konkrétní případ, kdy jsem zkoušel hrát Knights of the Old Republic, nevím teď, jestli první nebo druhý, a zkusil jsem hrát jakoby zlej. a strašně mě to nebavilo. Vydrželo mi to chvílička a začal jsem se zas vracet zpátky k tomu... Nepřišlo mi tam, jako žes, neměl jsem z toho žádný potěšení nebo žádnou radost z toho.“ (2. 30)

(H)

„...já jsem třeba našel, zjistil, když jsem to začal hrát, že tu hru vytvářím stejným způsobem, pokud se rozhoduješ mezi dobrýma a špatnýma skutkama, tak po nějaký chvíli se to v podstatě přiblíží k tý mé reálný osobnosti. Protože pro mě je velice těžký dělat rozhodnutí, který - třeba rychle, pokud ty rozhodnutí musíš volit v nějaký vyšší rychlosti, tak pro mě je velmi těžký konzistentně se odlišit od toho, co považuju za správný, co považuju za to, co já bych udělal.“ (2. 2)

„...po nějaký době máš jakoby signál, kdy na začátku máš spoustu šumu, děláš spoustu blbostí a pak se vrátíš zase k normálu - pokud to vnímáš jako 0, na ose x, tak na začátku máš

strašný oscilace a potom je to ale rovný na tý nule. Na začátku si řeknu ok, tady si můžu dělat co chci (...) ale pak se vrátím zpátky do reálu.“ (8. 3)

Jak už bylo zmíněno v úvodu analýzy, pro respondenta H je jednou z motivací ke hraní počítačových her odreagování. To v jeho případě zahrnuje i způsob projekce, který je rozdílný od toho, který se zde doposud vyskytoval. Nejde o projekci toho, jak by se zachoval ve skutečnosti, ale může jít i o to, jak by se ve skutečnosti zachovat chtěl, přičemž tato projekce nese konotace špatných vlastností. Ve stručnosti, špatné vlastnosti, které ve skutečném životě potlačuje, si vybíjí ve hrách.

(H)

„Myslím si, že já bych si vybíjel ty špatný vlastnosti v tý hře – co nechci dělat ve skutečnosti, tak bych to udělal na tom svým virtuálním charakteru.“ (7. 37)

Respondent D a G za záporné postavy někdy hraje, ale vždy jen ze zvědavosti a touhy odhalit další herní obsah.

(D)

„A potom když hraju za záporáka, tak nemůžu hrát takovej maraton a dvě tři hodky dělám kraviny a neřeším to jako plnohodnotnej zážitek... Je to jenom takový zkoušení něčeho. (...) Zjistit, co ta hra nabízí, jak to ti autoři udělali, jak si s tím poradili nebo jestli ta hra jenom dělá, že to je špatný, ale vlastně to dopadne stejně...“ (3. 35 – 40)

(G)

„A jenom jsem třeba zkusil v dalších hrách nějaký jiný varianty, kde když se ti to nějakým způsobem větví nebo prostě máš možnost, tak mě třeba jenom zajímalo, co se bude dít, když tady tuhle postavu ji nevim, třeba zabiju nebo nechám ji umřít nebo ji prostě zradím. Tak jsem to zkusil, načeš jsem se vrátil k předchozímu saveu. Dneska se spíš podívám na YouTube.“ (2. 38)

3.4.7 Herní pravidla a morální zapojení

Ať už se počítačovým hrám přiřazují jakékoliv významy, stále to jsou hry a aby hry mohly fungovat, musí být do určité míry svázány pravidly. Následující část se věnuje tomu, jak právě herní pravidla ovlivňují hráčovo chování, jak pracuje s jeho motivy k hernímu rozhodování a s jeho zásadami, se kterými k hraním přistupuje.

Od více respondentů přišla informace, že pro aktivaci morálního zapojení je potřeba, aby pro něj hra vytvořila patřičné zázemí. To převážně znamená, že herní virtuální svět a jeho systém byl nastaven tak, aby v něm hráč mohl pozorovat následky svých rozhodnutí a reakce

na své jednání.

(D)

„Protože morálka ve světě musí být předpřipravená od autorů – jestliže vytáhneš meč a podřízneš dítě, tak tam musí být nějaká reakce na to, abys viděl, že to tak působí. (...) a jestliže v té hře je to předpřipravený, že to spustí něco obrovského, tak z toho můžu mít takovej pocit, že jsem udělal něco fakt špatného – a tím pádem to může ... mít hloubku v morální hodnotě fakt velkou.“ (7. 37 – 44)

(G)

„...tak prostě je důležitěj kontext toho herního světa. Když to bude svět, kterej je – dám hrozně obecněj příklad – ale prostě bude strašně tvrděj, drsnej, prostě se tam mažou hlavy na potkání, tak tam asi vnímání morálky bude vypadat jinak, než ve světě, kterej bude nějakěj duhovej.“ (19. 25)

(H)

„...a pokud mě ta hra za to nějakým způsobem nepokárá a nezačne mě lovit celá vesnice, tak já si pořád myslím, že v reálným světě bych to neudělal a pokud je to realistický natolik, že bych viděl, jak do toho člověka zabodávám nůž, tak je to pořád pro mě nepříjemný, zvláštní.“ (3. 22)

Další pohled přicházel u her s uzavřenou spravedlností, u kterých většinou respondenti nemají problém s jejím hraním, jelikož se při ní neaktivuje smysl *projekce* projektivní identity, přičemž je na pováženu, zdali se vůbec může hovořit o jejím druhém smyslu – *projektu*, neboť v takových hrách to není sám hráč, kdo by si postavu utvářel a vybíral pro ni roli, ale postavu plně přebírá od herních vývojářů. K morálnímu zapojení tedy vůbec nedochází.

(A)

„Je to o tom, že jdeš a střílíš lidi. Prostě čistěj bezmozkovéj masakr. Ale vypadá to hrozně dobře, vypadá to fakt jako hra, která by člověka bavila. a zase, jseš tam zase to největší hovado. Úplně ten největší dement. Ale v té hře to nějak nevadí, protože není to RPG. Nešel bych do té hry, jako že bych se ztotožňoval s tou postavou.“ (10. 31)

(D)

„A když hraješ střílečku, tak musíš střílet teroristy, tak tam morálku absolutně neřešíš, protože – soustředíš se na headshoty – tak tam morálku absolutně neřešíš.“ (7. 44)

„Jestliže jsi v Dark Souls, tak jediný, co řešíš, je přežít a nějaká morálka tě ani nemůže napadnout, protože ti tam není předkládána.“ (8. 17)

(F)

„...ale samozřejmě nehraješ tu hru kvůli tomu, abys tam zachraňoval lidi.“ (1. 45)

(G)

„Tam si nějak nedovedu představit, že se projektuju do té postavy, jo. Tam to prostě beru, že hraju tu postavu. Že tam nějak necejtím prostor pro sebe, protože to je poměrně přímočarý...“ (18. 13)

Respondenti H a J u takových her mluví o nadsázce, nedochází k projekci, hra je

mnohem přímočařejší. U citace respondenta J je nutno uvést můj vstup, který byl nejspíše ovlivněn rozhovorem s respondentem H.

(H)

„Pokud si zapnu GTA, tak já to neberu jako reálnej svět, beru to jako takovej Sandbox... kde můžeš hrát a dělat, co chceš. Chápu, že to je nadsázka a že člověk se tam prostě neobejde bez toho, aby zabíjel lidi kolem sebe.“ (3. 51)

(J)

„...kde se prostě hraje za zlouna, tak tam mě to vždycky... tak jsem vždycky za něj hrál, protože mě to bavilo, že je to groteska. Tam to tu, tu... negativní roli, kterou tam člověk přejímá, tak odlehčuje komedie a humor, takže tam se to dalo vydržet a bylo to vlastně jako...“

(Výzkumník)

„Taková nadsázka.“

(J)

„Nadsázka, ano.“ (4. 18 – 23)

V některých případech k morálnímu zapojení docházelo i navzdory samotným herním pravidlům. Tedy v situaci, kdy hra na hráčovo jednání nijak nereagovala, nebylo nijak penalizováno nebo naopak jednání, které respondent chápal jako záporné, odměňovala. Přesto se však respondent cítil nepříjemně, kdyby se přes svou herní postavu dopustil určitého jednání, se kterým nesouhlasil.

(A)

„jedeš na tom koni a najednou tam máš třeba takový dobrodruhy, který přepadne nějaká příšera, oni tam s ní bojujou. a vždycky mě to hrozně otravuje, protože mě to zdržuje, ale vždycky sesednu z toho koně a ty příšery zabiju, abych zachránil lidi. I když je to otrava, i když ztratím hrozně moc času, jo. (...) Přesto to udělám.“ (2. 14 – 28)

(B)

„Měl jsem nějakej úkol a buď jsem ho mohl udělat čestně a dostat nějakou menší odměnu nebo u toho vyvraždit nějakou flotilu a dostat větší odměnu, tak jsem to radši udělal čestně a dostal menší odměnu.“ (3. 9)

(E)

„To mě úplně neovlivňuje tohleto. Já chci udělat vždycky to správný rozhodnutí a nějaký herní výhody... Pro mě to nepředstavuje takový lákadlo, protože ta hra je pro mě pokořitelná i bez těch herních výhod.“ (8. 2)

(G)

„...tam bylo strašně lákavý a strašně si to říkalo si tam něco vzít, jo. a já jsem tomu odolal.“ (9. 38)

(H)

„Pro mě tohleto profilování, já si nemyslím, že bych se nechal jakkoliv ovlivňovat tím, jak

ta hra je nastavená, jestliže uvidím, že ti to dává bonusový body, když se chováš jako hodně a mínusový body, když se chováš špatně.“ (7. 8)

Respondent B mluví o svých morálních zásadách, které působí jako až jakási maxima, která se přelévá i do virtuálního prostředí počítačových her. Pozorovatelný je uvědomělý vliv křesťanské morálky. Zde je ovšem třeba uvést i vstup výzkumníka.

(B)

„Nechci někomu jinému způsobit újmu, trauma, bolest.“

(Výzkumník)

„Je teda tohle něco, co přenášíš do těch her?“

(B)

„Řekl bych, že jo. (...) myslím si, je to lidská přirozenost, že kromě nějakých psychopatologických jevech průměrnému člověku je bližší spíš dělat dobro než zlo. Nějak to mám v sobě zakódovaný. Je to vlastně i Ježíšova zásada – nečiň jiným to, co nechceš, aby činili oni tobě. Tohle je základ veškerého humanitního cítění.“ (7. 33 – 41)

Je nutno podotknout, že i takové zásady, které si respondenti kladli, nebyly vždy konzistentní.

(B)

„...jednak kvůli roli a spíš bych se necejtíl úplně dobře. Ale možná kecám a někdy jsem to udělal (smích).“ (6.15)

(E)

„Okrádat lidi takovým způsobem, když na to nějak nereagujou, tak to udělám. v případě, že by tam byla nějaká interakce, tak bych si to asi rozmyslel. Ale ve chvíli, kdy si to člověk mohl vzít jako beztrestně a vůbec žádným způsobem ho to nepenalizovalo nebo k tomu nebyl žádné rozhovor nebo takhle, tak mi to nepřišlo nějak, že by mi to vadilo.“ (10. 29)

Morální zapojení může být i tak silné, že v případě nespokojenosti s herním výsledkem v určité situaci respondent přerušil hru či využil možnosti vrácení se ve hře zpět a situaci napravit.

(A)

„...a najednou jsem zjistil, že jsem ho popravil! Že jsem ho nedostal ven! Prostě jsem to vypnul a byl jsem z toho celej špatnej.“ (2. 48)

„Snažil jsem se uklidňovat tím, že to není pro příběh důležitá postava, že to byl vedlejší úkol. Jako z pohledu tý hry tam nebylo v podstatě ani nic moc špatně. Spíš morálně mě to tam posralo.“ (7.42)

3. 4. 8 Názor na hraní záporných postav

Poslední část souhrnné analýzy první skupiny respondentů se věnuje úzkému tématu

názoru respondentů na hraní záporných postav. Jejich výpovědi nejčastěji přicházely po mé otázce „Co si myslíš o tom, že někdo rád hraje za záporné postavy?“. Otázka nebyla vždy položena ve stejné podobě, její obsah se ale nijak zásadně nelišil.

U respondentů se často vyskytovala úvaha, že může jít čistě o preferovaný způsob hraní, ve kterém je hra brána více povrchově a nedochází k silnému prožívání herního světa. Hráč hru bere spíše jako odreagování se.

(A)

„...jsou lidi, který ty hry využívaj prostě jako médium, u kterýho můžou vypnout, nic neřešit, nepřemýšlet, i ten příběh neřešit, přeskakujou veškerý dialogy, prostě do toho nejsou vůbec zainvestovaný (...) a pak prostě upustíš páru ve hře, kde můžeš bejt svině...“ (13. 45 – 49)

(B)

„...bud' to jsou takový pařmeni, tak posedlí tím objevováním a tou zvědavostí, že chtějí objevit úplně všechny možnosti, varianty...“ (8. 11)

„...si to vybijej v tý hře a jinak je to úplně normální člověk.“ (8. 17)

(D)

„ Tak můžou se takový najít, že proklikávaj dialog, neřeší se nějaký lore, už prostě jenom že ho zajímá animace, jak vypadá, když umře nebo já nevím co, tak ho nechá zabít a je mu to jedno.“ (5. 5)

(E)

„...asi má pocit, že když bude hrát tu zápornou postavu, tak jakoby třeba; bud' je to pro něj větší zábava, než hrát za nějakou kladnou postavu, anebo prostě jako nevím, může naplnit jakoby nějaký svoje vnitřní, nevím, touhy.“ (14. 31)

Jiné jejich vysvětlení už bralo v potaz možnou projekci skutečné identity do hry. v takovém případě respondenti o hráči hovořili s psychopatologickou konotací.

(A)

„Když je to člověk jako já a vnímá tu postavu skrze tu projekci a hraje za záporáka, v ten moment to prostě asi nebude dobrý člověk.“ (13. 44)

(B)

„...pokud to hrajou podle svého přesvědčení, nevím, jestli bych chtěl takovýho člověka za kamaráda.“ (8. 13)

(D)

„...jestli někomu nedělá problém někomu nadávat na ulici, koho vůbec nezná, prostě ho poslat do prdele jenom kvůli tomu, že v autobuse člověk první nastupuje (...) tak takovejhle hnusnej člověk už ze svojí podstaty nebude mít problém dělat i na kompech hnusný věci.“ (5. 14 – 17)

(G)

„Ale myslím si, že je něco hodně patologickýho na tom, když hodně inklinuješ k nějaký projekci do někoho hodně špatnýho.“ (3. 25)

Respondent J zmiňuje význam kulturního a socioekonomického zázemí, které může mít i vliv na způsob, jakým se v počítačových hrách člověk profiluje.

(J)

„Já si myslím, že k tomu, jestli hrajeme za dobrýho, nebo za zlýho, tak hodně přispívá, z jakýho společenského, rodinného, kulturního backgroundu vyrůstáme, jak máme ty věci sami definovaný, jo. Že lidi, který vyrůstali prostě v nějaký... hardcore křesťanský rodině, tak to budou mít položený... jinam, co je dobrý a to, co je zlý, než ty, který vyrůstali tyjo, já nevím, ve slumu někde.“ (9. 20)

Druhá skupina

Respondenti C a I byli v mém výzkumu jedinými, kdo při hraní počítačových her, konkrétně SP RPG, na které se v této práci soustředím, nepreferovali hraní skrze projekci sebe sama do herní postavy, ale dávali přednost hraní role, kterou si pro postavu vybrali ať už na začátku hry nebo v jejím průběhu. S použitím Geeovy terminologie tak jde o aplikování projektivní identity ve smyslu *projektu*. Ačkoliv mají způsob hry společný, přesto se v určitých přístupech od sebe diferencují, například pokud jde o jimi nastavené hranice při hraní záporných postav.

Analýza přepisu jejich rozhovorů začne obdobně jako u první skupiny respondentů, a to uvedením, jak popisují své herní postavy. Jde ovšem o uvedení velice stručné, neboť postavy mezi sebou často nemají mnoho společného.

3.4.9 Tvorba postavy

Generalizace herních postav u dvojice respondenta C a I prakticky není možná. Přinejmenším ne takovým způsobem, jako to bylo provedeno u předchozích osmi respondentů, u kterých zpravidla platila projekce do postavy, což mělo za následek celkem hraní kladných postav.

Respondent I explicitně uvádí hraní rolí jako preferovaný způsob hraní.

(I)

„...potom jsem začal hrát ty role, který jsem nebyl já. Jo, kdy jsem si vlastně začal užívat ten skutečnej role-play.“ (3. 27)

Respondent C i I svým postavám připisuje role povětšinou v průběhu začátku hry, ve kterém se seznamuje s herním světem.

(C)

„V první čtvrtině hry se rozkoukáváš, jakej je ten příběh, poznáváš postavy a já se tak postupně rozhoduju, k jaký frakci se přidám nebo za jakou stranu, dobra a zla se přidám.“ (2. 32)

(I)

„...někdy jsem nevěděl, do čeho jdu, ale nějaká představa o té mé postavě se vždy utvořila

v první hodině toho hraní, si myslím.“ (3. 36)

3.4.10 Identifikace s postavou a projekce

U respondentů C a I je třeba jasně rozlišovat mezi identifikací s postavou a projekcí se do postavy. Téměř totožně oba dva explicitně rozdělují sebe a herní postavu.

(C)

„...že se vžiju do té postavy, jsem tou postavou, ale odděluju to striktně, to určitě, nejsem to já jako já.“ (4. 16)

(I)

„Ale rozlišuju, že to nejsem já, že je to postava. Necítím rozhodně, že je ta postava já.“ (7. 29)

I přes toto silné rozlišení sebe a herní postavy však nedochází k tomu, že by přístup k ní byl apatický.

(I)

„To neznamena, že mi o tu postavu nejde nebo že jsem... já ji mám velice rád, rozhodně mi na ni záleží...“ (7. 25)

Působí zde tedy explicitní distinkce sebe a herní postavy. Dění ve hře prožívá, ale distancuje se od role, kterou herní postavou hraje. Docela obratným vyjádřením by snad mohlo být, že postavu vnímá jako spisovatel, autor, režisér (kterým shodou okolností respondent C je).

(C)

„Já to beru spíš víc jako hraní – ne že bych byl tou postavou já, ale že je to třeba nějaký moje alterego, jako kdybych byl herec a prostě se do toho vžil.“ (4. 7)

Zde je zároveň vidět i další příklad důrazu na konzistenci vybrané role postavy.

(C)

„Možná tam byly momenty, kdy mě zamrzelo, že jsem zabil tu postavu – ale to zamrzelo mě a ne tu postavu, za kterou jsem hrál (...) Takže, já jako [jméno respondenta] jsem ho lítoval, ale jako – už jsem se rozhodl, že půjdu s tímhle charakterem, tak jsem si řekl, ok, tak ho prostě zabiju.“ (6. 4)

„...že jsem se rozhodoval opravdu hodně drsně, s čím už jsem třeba i já osobně ani nesouhlasil, ani to moje špatný já, ale říkal jsem si – vybral jsem si tuhle cestu, tak tím prostě pudu.“ (2. 36)

Považuji za důležité u respondenta C alespoň zmínit poznatek z jeho dlouhého povídání o jeho práci režiséra, které by se dalo shrnout tím, že šlo o popis sociálních rolí. Nutno podotknout, že vzhledem k rozsáhlosti respondentovi výpovědi na toto téma, jde o snad o nejstručnější shrnutí, které se v této práci nachází.

(C)

„Já jsem člověk, kterej se rád baví s lidma, hrozně rád s nima komunikuje, zbožňuje si vyměňovat názory, zbožňuje brainstormovat, prostě spolu komunikovat. Ale jakmile jsem na place, jsem režisér, sorry kámo, jsem zmrď.“ (6. 17)

Hraní role a nevžívání do postavy ovšem nemusí být vždy absolutní, alespoň tomu tak není u respondenta I. Sám uvádí případy, kdy ve hře učinil rozhodnutí, které šlo proti postavě, za kterou se rozhodl hrát. Šlo o chvíle, kdy v něm hra dokázala vyvolat morální zapojení, kvůli kterému není schopen udržet se v roli a poslechne své přesvědčení, své svědomí.

(I)

„-že jsem prostě nedokázal vyhodit toho sirotka na ulici, víš co, něco takovýho (...) a já bych docela řekl, že tohle je jeden znak, podle kterýho poznám, že to RPGčko je opravdu dobrý, pokud mě dělá problém hrát v něm třeba tu zlou postavu.“ (5. 34 – 39)

„U dobrých her se mi ale stává, že mám problém hrát postavu, kterou jsem si zvolil/vyvořil, protože morální volby, které mi hra předkládá, začínají být "příliš reálné". Tedy, nevžil jsem se do postavy, nicméně do hry (protože je dobrá) jsem se ponořil velice i přesto, že hraju postavu, která není vůbec já.“ (zaslaný text: 20. 38)

I přes to, že respondent C preferuje hraní rolí, které zároveň odpovídají záporné postavě, zmiňuje také, že když se ve hře rozhodne hrát podle sebe, tedy zde používanou terminologií – jde o projekci projektivní identity, herní postava se dá charakterizovat jako kladná.

(C)

„Takže když hraju za klad'ase, tak to jsem vždycky já. Když to hraju podruhý, tak jsem to já. To si jsem jistej.“ (4. 49)

3.4.11 Motivy k hraní postavy jako projektu

Respondent I hrával nejdříve způsobem projekce sebe do herní postavy. Po vyzkoušení hry přes *projekt*, roli, se tento způsob hry stal preferovanější.

(I)

„V určité fázi jsem se rozhodl, že chci experimentovat a začal jsem hrát postavy které se ode mne (často diametrálně) lišily a zjistil jsem, že mě to takhle baví vlastně víc. To ovšem způsobilo, že se do těchto postav už tolik nevžívám, neboť jednoznačně vnímám, že to nejsem já.“ (zaslaný text: 20. 28)

Respondent I přichází s velice zajímavým přístupem, když vysvětluje, proč preferuje hraní rolí před projekcí. Při projekci sebe sama do postavy se ve skutečnosti nemůže

doopravdy ponořit do herního světa, jelikož my v něm žijeme, zato herní postava – virtuální identita – v něm žije, a i když jsou pravidla a některé způsoby podobné těm ze skutečného světa, jsou jiné.

(I)

„...tímhle způsobem můžeš víc prozkoumat ten svět, protože hraješ něco, co bys normálně nehrál (...) že se můžeš dostat víc do toho světa a zároveň se můžeš stát víc součástí toho světa... si myslím...“

(Výzkumník)

„Proč?“

(I)

„(...) Opravdu to nejsem já, ale je to postava, která „skutečně“ v uvozovkách, celý život vyrůstala v tom světě, a nejsem to já, kterej se tam podívá jenom na skok.“ (8. 14 – 27)

Pro respondenta C je hraní skrze roli způsob, jak si vyzkoušet něco, co by ve skutečnosti neudělal. v tomto směru jde tedy o způsob projekce, kdy si hráč ve vybíjí své špatné vlastnosti, které ve skutečném světě potlačuje.

(C)

„Takže pro mě je to hodně o tom přesvědčení. Že si tam troufnu udělat věci, který bych tady ve společnosti neudělal. Protože já sám sebe považuju za extrémistu, v některých věcech a hrozně by mě zajímalo, jak by sociálně probíhaly nějaký věci.“ (1. 35)

„... a já jsem si řekl, že budu za každou cenu zlej, tak budu prostě zlej, protože chci poznat tadytu cestu.“ (2. 43)

„Určitě je to tím, že mám nějaký přesvědčení a chci si zkusit věci, co bych si nedovolil v normálním světě a zajímá mě tahle možnost.“ (3. 42)

V takovém případě si plně uvědomuje distinkci skutečného a virtuálního prostředí. Ve virtuálním prostředí – v počítačové hře – tak zpravidla u respondenta C k morálnímu zapojení nedochází.

(C)

„...když mám tu možnost, si s tím hrát v tý hře, tak proč ne. Nikomu neubližuju, nedělám nic špatnýho, je to čistě jenom v tý hře. Takže proto já si tam jako ujedu, je to taková úchylka. (...) Ale vím, že mám v sobě jinou stránku, tak ji vypouštím jenom ve videohrách. Ale nikdy bych ji nevypustil ve společnosti. Protože tam to prostě nepatří.“ (1.46)

„Je to jen hra. Svědomí mám vůči lidem. Nemám potřebu cítit nějakou vazbu vůči virtuálním postavám.“ (zaslaný text)

Zajímavé informace o motivu hraní záporných postav přichází z deklarace sebereflexe respondenta C, když mluví hypotetické situaci, kdyby záporné hry hrál jako projekci sama sebe.

(C)

„...kdybych byl já ten záporák, co tam pobíhá a vraždí ty lidi a je zlej, tak bych to asi dělal i v reálu.“ (4. 51)

3.4.12 Vliv příběhu a herní mechaniky na chování hráče

Jak už bylo nastíněno dříve, za určitých výjimečných okolností je dodržování role herní postavy respondenta I narušeno takovým způsobem, že dojde ke vžití do herní postavy, kterému se jinak téměř nevědomky odnaučil hraním rolí, čímž dojde k aktivování *projekce* na úkor *projektu*. Hra respondenta v takovém případě musí naplno pohltnout svým příběhem, prostředím, ale neméně také vedlejšími postavami, které herní scénáristi vytvářejí.

(I)

„Ale tam jsem právě, i když jsem to zkoušel několikrát, naprosto nebyl schopnej hrát zápornou postavu. Ani omylem, prostě to nešlo.“ (12. 18)

„...ta autentičnost těch postav byla taková, že mi přišlo, že jim to prostě nemůžu udělat. Možná mi přišlo, jako bych to dělal víc opravdu já, těžko říct.“ (13. 22)

Někdy dal respondent přednost herním výhodám před svým přesvědčením. Podle míry zapojení do hry a sympatiemi s vedlejšími postavami potom můžou přijít výčitky nad učiněnou volbou, což by se dalo charakterizovat jako opožděné morální zapojení.

(I)

„Nebo jestli to odnese někdo za tebe. a minimálně jednou dvakrát jsem to fakt nechal odnýt někoho za mě a pak jsem toho litoval.“ (15. 41)

U her, kde je silně předdefinovaná herní postava, je vzhledem k hernímu stylu respondenta C a I nepřekvapivé, že roli postavy svědomitě dodržují, zvláště pak, pokud je jim herní postava známa třeba z knižní předlohy.

(I)

„A já jsem určitě hrál toho Geralta z knížek, čili nehrál jsem podle sebe.“ (18. 20)

„Ale proto jsem vlastně hrozně rád, že jsem opravdu hrál toho Geralta jako Geralta, protože mi to tím pádem udělalo ten další díl té literární pentalogie.“ (19. 11)

(C)

„...ano, nevdá mi, když vytvořej postavu a hraju za ni, protože okamžitě jim dám tu důvěru...“ (7. 30)

Pro respondenta C je příběh a herní svět jasnou paletou, ze které svou herní postavu tvoří.

(C)

„...takže já jako hráč jsem hodně variabilní v rámci toho, jak je ten příběh nastavenej a jak ten příběh vnímám.“ (1. 51)

3.5 Výsledky práce

1. Co stojí za hráčovou preferencí určitého způsobu hraní v SP RPG?

Jasným rozdělením přístupu hráče ke způsobu vedení herní postavy se ukázalo na dvou významech projektivní identity:

Projekce:

Nejčastějším způsobem vedení herní postavy se v tomto výzkumu stala projekce. Její podstata obvykle spočívá v tom, že hráč svou herní postavu vnímá jako sám sebe v herním světě a svá rozhodnutí v něm tvoří podle svého předpokladu, jak by se v dané situaci opravdu zachoval. Projekce může fungovat i takovým způsobem, kdy chování herní postavy neodpovídá tomu, jak by se hráč ve skutečnosti zachoval, ale jak by se zachovat chtěl. To může znamenat na jedné straně idealizované chování a na straně druhé naopak chování ve skutečnosti potlačované. U respondentů preferujících tento způsob hry většinou platí, že se při ní jednak nedokáží chovat proti svému přesvědčení, protože by si tak snižovali prožitek ze hry, a zároveň jde o stálý přístup napříč herními tituly žánru SP RPG

Projekt:

Druhý význam projektivní identity odráží hráčovu preferenci ve vytváření specifických rolí pro své herní postavy. Chování takto utvářených postav je založeno na osobnosti, kterou hráč herní postavě vymyslel a jejíž konzistenci se v průběhu hraní snaží dodržovat. Pro tento způsob hry je charakteristické striktní rozlišování sebe a herní postavy z pohledu hráče. Motivací k tomuto způsobu hraní podle respondentů tvoří zvědavost, jak bude herní svět reagovat na chování jejich herní postavy či silnější ponoření do fiktivního.

Tyto dva smysly projektivní identity mohou v určité míře fungovat i společně

2. Jakým způsobem vstupuje do her skutečná identita hráče?

Skutečná identita hráče se projevuje ve hrách, které mu poskytují variabilitu v rozhodování. Ta může mít podobu možnosti výběru reakcí a odpovědí v dialogu s vedlejšími neherními postavami, herními činnostmi, které mají vliv na herní příběh či vedlejší neherní postavy. Největší vliv má při identifikaci hráče s herní postavou, při hraní hry způsobem *projekce*, kdy chování herní postavy zpravidla vychází právě ze skutečné identity hráče a kdy je herní postava je utvářena a vedena hráčovými preferencemi a přesvědčeními.

V případě vedení herních postav jako rolí – *projektu* – se skutečná identita odsouvá do pozadí a postava je utvářena více hráčovou fantazií, kdy hráč svou herní postavu vnímá herce, kterému on píše scénář. Skutečná identita se i v tomto způsobu může projevit, pokud hra hráči představí situace, které u něj vyvolají takové morální zapojení, že dojde k *projekci*, a hráč poslechne své morální přesvědčení a svědomí, čím prolomí roli herní postavy.

3. Jak herní mechaniky ovlivňují chování hráče v SP RPG?

Osobnost herní postavy

Herní postava, která má herními vývojáři silně předdefinovanou osobnost, může mít na hráče značný vliv. Síla tohoto vlivu se odvíjí od míry identifikace hráče s herní postavou, sympatií, které k ní pociťuje. Pokud je hráči herní postava známá například z knižní předlohy, objevuje se tendence dodržovat předepsanou osobnost. Lze tedy tvrdit, že silně předdefinovaná herní postava snižuje aplikaci *projekce* projektivní identity.

Nastavení morálky

Respondenti, kteří své herní postavy v SP RPG charakterizovali jako zákonitě kladné hrdiny, kteří ve všech situacích staví na stranu dobra, popisují takový způsob hraní jako nejpříjemnější a zároveň jedinou možnou cestu, jak hru hrát. V jiných žánrech her ovšem nemají problém s hraním za záporné postavy, či jednáním, které by si u předchozího typu her nedovedli ani představit. Podstata rozdílu v tomto dvojím přístupu spočívá v morálním systému, který hra nastavuje. Jestliže hráč nemá jak pociťovat následky svých rozhodnutí, jeho projekce do herní postavy se snižuje stejně tak jako šance na morální zapojení. Pokud je herní svět kvalitně zpracován, může docházet i dodržování morálních zásad hráče i pokud se od herních mechanik nedočká žádné odměny či reakce. To by odpovídalo silné projekci hráče do herní postavy, což umocňuje jeho herní zážitek.

3.6 Diskuze

3.6.1 Výzkumný vzorek a rozhovor

V prvotním návrhu výzkumu bylo plánováno sehnat tři hráče, kteří v SP RPG hrají za kladné a tři hráče, kteří hrají za záporné herní postavy. Od tohoto plánu jsem později ustoupil, mimo jiné na radu vedoucí mé práce. Když se podívám zpět na proběhlé rozhovory, věřím, že šlo o správný krok, a důvodů je víc. Hlavní důvod je čistě praktický a týká se

shánění respondentů pro výzkum, které v podstatě začalo už začátkem podzimu 2018, kdy se vynořilo téma bakalářské práce a s ním i uvažování o možných účastnících výzkumu. Jak už bylo řečeno při popisu vzorku v metodologické části, až na dva z respondentů se se všemi důvěrně znám již mnoho let, což usnadňovalo domlouvací proces i rozhovor, který probíhal krajně neformálně. Nutno podotknout, že rozhovory se dvěma respondenty, které jsem předtím neznal, probíhaly ve stejné neformálně atmosféře, což vedle jejich přátelské povahy přisuzuji také velmi silnému společnému zájmu, totiž počítačovým hrám, který jsme společně sdíleli. Nicméně pokud jde o původní plán stejného počtu hráčů záporných a kladných postav, měl bych značné potíže tento vzorek naplnit, jelikož po hráčích záporných postav bych musel pátrat. V mém vzorku tak jde pouze o dva respondenty (C a I), a i přesto, že C inklinuje k záporným postavám poněkud více než I, není tento způsob vedení hry úplně konzistentní.

V souvislosti s respondenty je pravděpodobné, že mi bude vytknuta absence jejich individuálního představení, názvem práce je přeci Identita hráče a herní postavy. Snad nejde o kognitivní disonanci, pokud si myslím, že to vzhledem k charakteru výzkumu, který zaměřuje na hráčskou deklaraci svého přístupu, není nutné. Rozhodně netvrdím, že by zaměření se na jejich demografické, sociální, kulturní a ekonomické vlastnosti mělo být nepodstatné, naopak. Nicméně pokud bych je zde chtěl zahrnout, musel bych je učinit i předmětem výzkumu, na což v této práci není prostor. Místo toho jsem se rozhodl zaměřit čistě na respondentovy výpovědi, které k zodpovězení výzkumných otázek byly více než dostačující.

U respondenta F je třeba zmínit, že rekruční dotazník nesplnil plně svůj účel. Došlo totiž k nedorozumění a už na začátku rozhovoru se ukázalo, že SP RPG nepatří ani tolik k respondentem preferovaným žánrům, některé otázky tedy téměř odpadly či nemohly být dostatečně zodpovězeny. Přesto se však podařilo témata naplnit alespoň takovým způsobem, abych rozhovor zahrnul k analýze mezi ostatní.

Během rozhovorů nejednou docházelo ke specifickým, z perspektivy humanitně-vědního výzkumu příjemným momentům, kdy respondent jednoduše nevyprávěl, ale nad otázkou se pečlivě zamýšlel a odpověď formoval jako nový vhled do svého vlastního chápání. Rozhovor tak respondentovi umožnil uvažovat o věcech, o kterých doposud nepřemýšlel. Kocvrlichová tento efekt pojmenovává jako „supervizní prvek“ (Kocvrlichová, 2006, s. 211).

3.6.2 Analýza

Jak uvádějí autoři IPA, u návrhu jejího postupu se očekává, že si jej každý výzkumník upraví podle potřeb svého výzkumu a svých preferencí (Smith et al, 2009). Tuto poznámku jsem si v průběhu analýzy vlastních dat vzal chtě nechtě silně k srdci, jelikož jsem z jejího celého průběhu vyřadil používání tabulek, které silně doporučuje, a nahradil je jednotlivými dokumenty, kde jsem vzniklá témata postupně rozebíral. Vzhledem k tomu, že s analýzou využívající tabulky nemám zkušenosti, nemůžu tyto dva postupy mezi sebou porovnat či tvrdit, že bylo chybou či dobrým krokem nedržet se přesně návrhu pro IPA. Analýza první skupiny osmi přepisů rozhovorů probíhala celkem plynule, jakmile bylo dokončeno vybírání, řazení a seskupování témat, které už tak plynulé nebylo. Výzva přišla s druhou skupinou dvou respondentů, jejichž výpovědi se od ostatních nejvíce lišily. Bylo tedy třeba nové struktury seřazení témat, což se ukázalo náročnější zřejmě i z určité pohodlnosti získané po analýze první skupiny.

Pokud jde o samotnou analýzu a vybírání témat, kterým se věnovat, bylo třeba nasadit dosti jemné síto. I přes osnovu rozhovoru z předem připravených otázek se v každém z nich nejednou stávalo, že rozhovor na chvíli odcupital mimo témata, která jsem považoval pro svůj výzkum relevantní, čehož jsem si byl v danou chvíli většinou plně vědom. Stál jsem tedy před volbou, zda nějakým způsobem respondentu násilím přivést zpět, například použitím přímého přerušování a explicitního požádání o navrácení se k tématu, nebo dát rozhovoru volnější průběh. Většinou jsem volil zlatou střední cestu, kdy jsem respondentu nechal domluvit, a poté se, pokud to bylo třeba, vhodnou otázkou vrátil ke kýženému tématu nebo se pokusil respondentovo povídání, které k tématu nebylo přímo relevantní, k tématu vztáhnout.

Na místě je i přiznání, že přepis rozhovoru nebyl vždy stoprocentně doslovný. Ačkoliv pomlky a přemýšlení jsou v něm například uvedeny přinejmenším jako tři tečky, některé falešné začátky byly zkráceny a pasáže, které byly na základě mého uvážení jednoznačně mimo tematický záběr výzkumu, přepisovány nebyly, přičemž ale bylo v přepisu zaznamenáno, kde a proč k tomu došlo. Data z rozhovorů byla ovšem celkově natolik bohatá, že by se na jejich základě dalo zodpovědět mnohem více výzkumných otázek, než které jsem si pro výzkum položil. Řekl bych ale, že to je bezesporu jedna z vlastností kvalitativního výzkumu, kdy sledování jedné situace z různých perspektiv vždy umožní vidění něčeho jiného, nového.

3.6.3 Srovnání s předchozím výzkumem

Základním kamenem pro zodpovězení výzkumných otázek a zároveň jedním z nejužitečnějších nástrojů při interpretaci rozhovorů se stala Geeova projektivní identita (Gee, 2003), přesněji její rozdělení na dva významy – *projekce* a *projekt*. Nejen že se tyto dva výrazy (*projekce* ovšem převážně více jak *projekt*, místo kterého respondenti používali výraz *role*) samovolně objevovaly ve výpovědích respondentů, staly se ale také dle mého názoru klíčem k pochopení rozdílu k preferenci hráčů pro kladnou a zápornou postavu – ve vzorku tohoto výzkumu. Některé z případů, o kterých Gee mluví, lze téměř doslovně nalézt i v rozhovorech pro tento výzkum. V podkapitole 2.4.3 Projektivní identita jsem tak například zmiňoval Geeovu poznámku, v níž hovoří o hráčích, kteří nemají potíže v počítačové hře zabíjet civilisty a jiní naopak ano, což vysvětluje právě použitím projektivní identity. Hráč, který se projektuje do herní postavy, do ní promítá své hodnoty a přesvědčení a na základě toho se tak ve hře zpravidla nemůže skrze herní postavu zachovat proti nim. Pokud k projekci nedochází, je chování mnohem ohebnější.

Ačkoliv v rámci tohoto výzkumu nebyl prostor pro otestování všech Švelchových scénářů morálního gameplaye, které hry využívají, alespoň na některé se v rozhovorech přeci jen dostalo (Švelch, 2010). Scénář uzavřené spravedlnosti, který ovšem zpravidla nepatří do RPG, respondenti nemají problém přijímat, protože nedochází k *projekci* projektivní identity, která v takovém případě ani není možná, jelikož hráči nejsou k dispozici možnosti volby. V systému vyvíjející se morálky se v tomto výzkumu potvrdilo, že hráč zpravidla potřebuje ve hře vidět reakce na své chování, aby mohlo docházet k morálnímu zapojení a efektivnímu fungování projektivní identity, a to jak ve smyslu *projekce*, tak *projektu*. U morálního zapojení ovšem u některých respondentů docházelo k určité ambivalenci, kdy byli schopni v jedné situaci jít proti herním výhodám, například dobrovolně přijímali menší odměnu, v jiné situaci ale neměli problém s vykrádáním domů, protože je za to hra žádným způsobem nepenalizovala.

Není tolik překvapivé, že výsledky této práce se veskrze shodují s výsledky výzkumů Kořínka a Hellera. S použitím projektivní identity jako interpretačního nástroje je však možné se na výsledky podívat s pevnějším strukturní rámcem, k čemu ovšem docházelo už v teoretické části této práce. Kořínkovo zjištění, že herní osobnost je stálá napříč herními tituly, Heller doplnil tím, že zmínil i možnou proměnnost herní osobnosti, která se odvíjí od samotné hry a změn, ke kterým v nich dochází, přičemž má hráč tendenci přizpůsobovat

herní postavu konkrétnímu titulu. Tento výzkum může ke zmíněným zjištěním dodat další specifikum, totiž že proměna herní postavy se odvíjí od toho, jestli hráč preferuje hraní formou *projekce* či *projektu*, zda dává přednost vžívání se do herní postavy a rozhodování založenému na jeho skutečné identitě, nebo dává přednost hraní rolí, které se zpravidla liší hru od hry v závislosti na hráčových momentálních preferencích. Jestliže hraje formou projekce, je jeho chování napříč hrami žánru SP RPG obvykle stálé.

3.6.4 Návrhy dalšího výzkumu

Zatímco v zahraničí (např. USA, Francie, Velká Británie, státy Skandinávie...) jsou počítačové hry zastoupeny v seriózních informačních médiích, v akademickém prostředí jako studijní obory či přímo jako podpora od státu formou grantů pro jejich vývoj, v České republice je akademický zájem stále velmi omezen (Bendová, 2016). V roce 2016 byla v České republice například zde citovaná kniha Umění počítačových her od Bendové první seriózní publikací o počítačových hrách (Ibidem, s. 16). Ačkoliv je tedy v českém akademickém prostředí minimum publikací, které by se zabývaly tématem počítačových her, pro studenty je to téma nadmíru atraktivní a svými diplomovými pracemi zaplňují díru na výzkumném trhu. Jde o generace, pro které jsou počítačové hry zálibou natolik zajímavou, že vidí význam v jejím studování.

Ačkoliv by se počet respondentů pro tento výzkum mohl z pohledu některých odborníků a jiných výzkumníků zdát jako nízký, já ho považuji za dostačující. Snad bych i sebral tolik odvahy k přiznání, že by počet mohl být i o něco menší. Sami autoři IPA pro studentské diplomové práce doporučují menší vzorek tří respondentů (Smith, et al., 2009). Je pravda, že při takovém vzorku bych rozhodně nezískal tak bohatá data a, ruku na srdce, bych ani nebyl schopen zodpovědět své výzkumné otázky. Menší vzorek by mohl napomoci k hlubší analýze rozhovorů a umožnil by i snadnější rozšíření oblasti zájmu.

Výzkum by se tak mohl soustředit jen na hráče, kteří preferují hraní formou *projektu* před *projekcí* nebo oslovit hráče záporných postav a zkoumat jejich motivy jiným způsobem, než byl používán zde. Mohl by lépe zmapovat jejich sociální a kulturní zázemí nebo se dokonce zaměřit na dlouhodobý výzkum vlivu SP RPG na hráče. V současnosti se pozornost spíše upíná na masově hrané hry pro více hráčů, kdy do psychologického studia těchto her štedře investují samotné vývojářské společnosti (Madigan, 2016).

3.6.5 Závěr

Počítačové hry jsou zdrojem zábavy a prostředkem k zaplnění volného času. Nesou s sebou ale i mnohem složitější významy, než se jim většinou připisují. V rámci této práce se ukázalo, že hry mohou hráče přinutit k hlubokému uvažování a přemýšlení nad jejich vlastními hodnotami a přesvědčeními. Ne vždy jde jen o povrchové odreagování za pomoci interaktivních audiovizuálních technologií moderního počítačového průmyslu. Mezi počítačovými hrami se nacházejí takové tituly, kterým hráči přidělují stejné významy, jaké se přidělují hodnotné literatuře či filmům.

V rámci pochopení motivů k rozhodování a hráčského přístupu k herní postavě se stala hlavním nástrojem Geeova projektivní identita. Její dva významy, tak častokrát v této práci opakované, napomohly k vysvětlení preferencí hráče k SP RPG. Jako jednodušší a preferovanější způsob hraní, či jinými slovy procházení prostředí a příběhu herního světa, se ukázala projekce hráče do herní postavy, při níž hra byla svým způsobem simulací pro chování hráče v jiném prostředí. Hráč má tendenci herní postavu vnímat jako sám sebe. I přes virtuálnost světa a veškerých situací v něm se odehrávajících, je hráčovo chování odvozováno od jeho skutečné identity a ve většině případů odpovídá tomu, jak by se v daných situacích skutečně zachoval, jak by se zachovat chtěl či jak předpokládá, jak by se zachoval.

V druhém způsobu, který se od předchozího jasně liší, hráč herní postavu vnímá jako herce, kterému přidělil roli, již se v průběhu hraní snaží důsledně dodržovat. Míra důslednosti tohoto dodržování se zpravidla odráží od hráčova vnímání kvality vytvořeného herního světa a příběhu.

U vnímání morálnosti se mezi hráči ukázalo, že je potřeba, aby hra poskytovala prostředí, kde je možné morálku vnímat. Klíčem tohoto prostředí je reagování herního světa na činnosti a jednání hráčovy herní postavy. Ačkoliv se hráčovo morální přesvědčení může projevat i proti pravidlům, kterým hra nastavuje, většinou jsou tato pravidla pro hráče podmínkou k aktivaci morálního zapojení. Pokud tedy hra poskytuje morálně náročné uvěřitelné situace, hráč má tendenci se na základě morálního zapojení chovat způsobem odpovídajícím jeho morálnímu přesvědčení.

Tento výzkum snad přinesl určité vysvětlení hráčových preferencí v SP RPG, zjistil, že jsou hráči, kteří rádi hrají role záporné postavy, a hráči, kteří ne. Mám ale pocit, jako bych si tímto zjištěním odloupl slupku jedné nevědomosti jen proto, abych pod ní našel další.

Nyní vyvstává otázka Proč je někomu činění záporných rozhodnutí i v pouhém virtuálním prostředí natolik nepříjemné, že se jich nemůže dopouštět, zatímco jinému to problém nedělá. Vysvětlení, že ten druhý se nevžívá do postavy, už nemusí být dostačující, protože například respondent C jasně uvádí, že u něj je vžívání do postavy velice silné. Ano, zároveň říká, že vždy striktně odděluje sebe a herní postavu a že když hraje za postavu kladnou, jde o *projekci*. Nabízí se tak myšlenka, že cílem k pochopení těchto vztahů je samotná osobnost hráče. To nezní nikterak překvapivě, ale zkoumání této perspektivy vyžaduje už o něco hlubší výzkum, než si mohu se svými zkušenostmi a vědomostmi dovolit v rámci bakalářské práce. Snad se s trochou štěstí k mým otázkám budu moci vrátit, pokud zájem přetrvá.

10. Seznam použité literatury

- BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha. NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.
- BERGER, Peter, L. *Pozvání do sociologie, Humanistická perspektiva*. Brno. Barrister & Principál, 2017. ISBN 978-80-7364-062-0
- BOWMAN, Nicholas, David. DOGRUDEL, Leyla. JOECKEL, Sven. *Gut or Game? The influence of Moral Intuitions on Decisions in Video Games*. [online] Media Psychology. 2012. [cit. 02.01.2019]. Dostupné z: <http://dx.doi.org/10.1080/15213269.2012.727218>
- EBERT, Roger. *Okay, kids, play on my lawn*. [online]. Roger Ebert's Journal. 2010. [cit. 02.01.2019]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>
- EZZEDDINE, P., H. NOVOTNÁ, G. SEIDLOVÁ, M. ŠTOVÍČKOVÁ, M. VAŇKOVÁ a M. HERMANSKÝ. *Etika výzkumu* [online]. Praha: Fakulta humanitních studií, UK [cit. 04.01.2019]. Dostupné z: <http://moodle.fhs.cuni.cz/mod/resource/view.php?id=11018>
- GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave, 2003. ISBN 1-4039-6169-7.
- GREENE, J. D. SOMMERVILLE, R. B., NYSTROM, L.E., DARLEY, J. M., & COHEN, J. D. *An fMRI investigation of emotional engagement in moral judgment*. 2001. Science, 293, 2105–2108.
- HELLER, Jakub. *Kvalitativní studie morálního rozhodování v počítačové hře The Walking Dead*. Praha, 2015. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.
- HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005.
- KOCVRLICHOVÁ, Marta. *Vina*. Praha: Triton, Psyché (Triton). 2006. ISBN 80-7254-684-8.
- KOLLEROVÁ, Lenka. *Morální vyvazování a šikana*. JANOŠOVÁ, Pavlína. ZÁBRODSKÁ, Kateřina. KRESSA, Jiří. DĚDOVÁ, Mária. *Psychologie školní šikany*. Praha. Grada Publishing, a.s. 2016.
- KOŘÍNEK, Jakub. *Etické aspekty interakce: Kvalitativní studie recepce počítačové hry Mass Effect 2 coby systému morálních rozhodnutí*. Praha, 2013. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch.
- KRATOCHVÍLOVÁ, Radka. *Narativní psychologie a psychoterapie*. Praha. 2006. Rigorózní práce, Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra psychologie. Vedoucí rigorózní práce Vendula Junková
- LINDLEY, Craig A., LENNARD E. Nacke. SENNERSTEN, Charlotte, C. *Dissecting Play*

- *Investigating the Cognitive and Emotional Motivations and Affects of Computer Gameplay 1*. 2008. [cit.05.04.2019] Dostupné z: <https://pdfs.semanticscholar.org/70b7/14a71b0c065d1bd8a9b9bd18f5740945f90e.pdf>
- MADIGAN, Jamie. *Getting gamers: the psychology of video games and their impact on the people who play them*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2016. ISBN 978-1-4422-3999-9.
- MALLEY-MORRISON, Kathie. *Moral engagement: Introduction*. [online] Engaging Peace. 2010. [cit.04.01.2019]. Dostupné z: <http://engagingpeace.com/?p=391>
- RICOEUR, Paul. *Čas a vyprávění III*. Praha. Oikymenh. 2008
- SLAVÍK, Petr. *RPG jako narativní médium*. Praha, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Jaroslav Švelch.
- SMITH, Jonathan A., FLOWERS, Paul., LARKIN, Michael.. *Interpretative phenomenological analysis: theory, method and research*. Los Angeles: SAGE, 2009. ISBN 9781412908344.
- ŠVELCH, Jaroslav. *The Good, the Bad, and the Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games*. 2010. In Schrier, Karen & Gibson, David (Eds.), *Ethics and Game Design: Teaching values through play* (pp. 52–68). Hershey, PA: Information Science Reference. Dostupné z: https://www.academia.edu/1068381/The_Good_The_Bad_and_The_Player_The_Challenges_to_Moral_Engagement_in_Single-Player_Avatar-Based_Video_Games
- WAGGONER, Zach. *My avatar, my self: identity in video role-playing games*. Jefferson, N.C.: McFarland, c2009. ISBN 0786441097.
- ZANDLOVÁ, Markéta. *Rozhovor*. [online prezentace] Fakulta humanitních studií, UK 2015 [cit. 04.01.2019]. dostupné z: <http://moodle.fhs.cuni.cz/mod/resource/view.php?id=20032>
- Video games as an art form*. [online] Research OMICS Group. 2016. [cit. 02.01.2019]. Dostupné z: http://research.omicsgroup.org/index.php/Video_games_as_an_art_form

Přílohy:

INFORMOVANÝ SOUHLAS

Souhlas účastníka výzkumného projektu s účastí na rozhovoru a se zpracováním osobních a citlivých údajů

Kontaktní osoba projektu:

Jméno výzkumníka:

Osoba, která provedla poučení účastníka o průběhu výzkumného experimentu:

Účastník výzkumného projektu:

Jméno a příjmení.....

Datum narození.....

Adresa.....

(dále též jako „účastník výzkumu“)

Výzkumný projekt (studie): Identita hráče a herní postavy v počítačových hrách

Období realizace výzkumného projektu:

Hlavní řešitel výzkumného projektu:

Vážená paní, vážený pane,

obracím se na Vás se žádostí o spolupráci na výzkumném projektu, jehož cílem je zkoumání vztahu identity hráče a postavy, za kterou v počítačových hrách hraje. Z účasti na výzkumu pro Vás vyplývají určité výhody, ale i rizika, se kterými budete seznámeni níže.

1. Udělení souhlasu s účastí na rozhovoru

Udělují souhlas s účastí na rozhovoru.

Souhlasím s pořízením audio záznamu za účelem zkoumání, zpracování, analýzy a publikačních výstupů v rámci diplomové práce, českých/zahraničních konferencí, periodik, monografií a popularizací.

2. Prohlášení účastníka výzkumu.

Současně prohlašuji, že jsem byl/a seznámen se skutečností, že jednou dané svolení k účasti na skupině mohu kdykoliv v průběhu diskuse odvolat.

3. Informace o zpracování osobních údajů účastníka výzkumu v průběhu a po skončení výzkumného projektu

Veškerá práva a povinnosti při zpracování osobních údajů se řídí zákonem č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů. Pro účely vedení evidence týkající se výzkumného projektu a pro účely týkající se evidence, vyhodnocení a použití výsledků projektu, budou subjektem realizujícím výzkumný projekt zpracovány osobní a citlivé údaje o účastníkovi projektu. Poskytnutí osobních a citlivých

údajů účastníkem výzkumu subjektu realizujícímu výzkumný projekt je dobrovolné. Pokud účastník výzkumu odmítne poskytnout subjektu realizujícímu výzkumný projekt uvedené osobní a citlivé údaje, nemůže se výzkumného projektu zúčastnit. Zpracováním osobních a citlivých údajů se rozumí shromažďování těchto osobních a citlivých údajů, ukládání na nosiče informací, jejich vyhledávání, používání, uchovávání, třídění a likvidace. Subjekt realizující výzkumný projekt bude zpracovávat osobní a citlivé údaje pouze v souladu s účelem, k němuž byly shromážděny. Osobní a citlivé údaje budou subjektem realizujícím výzkumný projekt zpracovávány po dobu neurčitou. Účastník výzkumu má v souladu s ust. § 12 zákona právo na informace o zpracování svých osobních a citlivých údajů (tj. právo na přístup ke všem údajům o své osobě) a v souladu s ust. § 21 odst. 1 zákona právo požádat subjekt realizující výzkumný projekt o písemné vysvětlení, pokud se domnívá, že subjekt realizující výzkumný projekt provádí zpracování jeho osobních údajů v rozporu s ochranou jeho soukromého a osobního života nebo v rozporu se zákonem, zejména jsou-li osobní údaje nepřesné s ohledem na účel jejich zpracování. Účastník výzkumu je oprávněn souhlas se zpracováním osobních a citlivých údajů kdykoli odvolat.

4. Informace o způsobu využití výsledků výzkumného projektu:

Výsledky výzkumného projektu budou využity k vědeckým účelům a k publikačním výstupům.

5. Prohlášení účastníka výzkumu:

a.	Potvrzuji, že jsem si přečetl/a tento informovaný souhlas týkající se výše uvedeného výzkumu, včetně všech jeho bodů a porozuměl/a mu.	<input type="checkbox"/>
b.	Prohlašuji, že jsem byl/a poučena o možnosti klást otázky a tyto mi byly uspokojivě zodpovězeny. Rovněž prohlašuji, že všem výše uvedeným skutečnostem a poskytnutým informacím rozumím a beru je na vědomí. Nemám žádné další otázky ani nejasnosti a vyslovuji svůj výslovný svobodný souhlas s účastí na výzkumném projektu.	<input type="checkbox"/>
c.	Prohlašuji, že jsem plně způsobilý/á k právním úkonům a jako takový/á prohlašuji, že jsem informován/a o skutečnosti, že má účast v projektu je dobrovolná a jsem oprávněn/a kdykoliv z výzkumného projektu odstoupit.	<input type="checkbox"/>
d.	Prohlašuji, že beru na vědomí informace obsažené v tomto informovaném souhlasu a souhlasím se zpracováním mých	<input type="checkbox"/>

	osobních a citlivých údajů v rozsahu a způsobem a za účelem specifikovaným v tomto informovaném souhlasu.	
--	---	--

Účastník výzkumu

.....

Jméno a příjmení (tiskacím) Podpis, Místo, Datum

Výzkumník:.....

Jméno a příjmení (tiskacím) Podpis, Místo, Datum

1 **Přepis rozhovoru s respondentem I**

2

3 **Já: Proč hraješ hry...počítačový?**

4 **I:** No...um... Hele, a teď se ptáš obecně, nebo se ptáš vyloženě na ty RPGčka?

5 **Já: Ted' se můžem ptát obecně, ted' se ptám obecně.**

6 **I:** No, protože tohle se rozhodně vyvíjelo, v průběhu mého života...

7 **Já: Ty důvody?**

8 **I:** Jasně, já ti rozumím, no, právě, protože ze začátku to bylo fakt čistě zábava, která byla
9 pro mě hrozně fascinující, že jo, byla to vlastně možnost dostat se do nějakýho úplně
10 jinýho světa, kterej byl v mnoha ohledech vlastně reálnější než třeba ty knihy, který
11 samozřejmě miluju taky, myslím si rozhodně, že někdy na tom začátku, kdybych se nějak
12 pokusil zjistit, proč mě to fascinovalo jako toho šestiletýho kluka, tak to bude asi tohleto.
13 Protože je tam ten vizuální obraz, je tam ten zvuk a je to interaktivní, přímo ten člověk
14 v tom je... v první řadě to byla prostě obrovská zábava. Především. A... myslím, že jsem
15 nad tím nijak zvlášť předtím nepřemýšlel, a momentálně je to tak, že vlastně hraju asi...
16 vyloženě opravdu dva druhy her... protože z tady tohohle hlediska to můžu takhle
17 jednoznačně rozdělit, a to jsou buď fakt hlavně věci, na kterejch se odreagovávám... když
18 potřebuju – dejme tomu – tu hlavu vypnout nebo... častokrát ani ne vypnout hlavu, ale
19 prostě opravdu zapomenout na ty... problémy všedního života...a... ale druhá část těch her
20 je vlastně ta, že v tom opravdu už hledám trochu víc než tu zábavu, čili je to prostě hra,
21 která má už nějakým způsobem přesah, a ten přesah může bejt v nějaké... právě třeba
22 v tom příběhu...nebo může bejt v nějaké filosofické hloubce, kterou ta hra má, nebo to
23 právě může být v té kombinaci toho vizuálna s tou hudbou, která fakt vytváří... něco, co se
24 mě dotýká víc než jenom tou zábavou. Mám prostě pocit, že vnímám nějakým způsobem
25 umění. Já tohleto v těch hrách hledám teďka nejvíc. Ze všeho. a dá... dá se to samozřejmě
26 těžko definovat, protože jakmile tam hledám umění, tak zase bych musel jaksí definovat
27 umění, což asi úplně nepůjde, ale... dá se říct, že to je asi ten hlavní důvod, proč teďka
28 hraju hry. ... Prostě že mě hrozně zajímají ty hry jako platforma, na které se dá dělat
29 umění. a na rozdíl ještě, v porovnání dejme tomu s posledními... třeba se situací před pěti
30 lety, kdy tadyty hry ještě nebyly... Nebo bylo jich pár, spočítal bych je rozhodně třeba na
31 prstech jedné ruky a ještě by mi nějaký zbyl, tak... v téhle chvíli už je jich fakt hodně. a dá
32 se říct, že už to vlastně ani nemám čas hrát...přestože je tam spousta titulů, který bych
33 rozhodně chtěl zkusit, právě protože mi přijde, že v nich rozhodně nějaký ten přesah je.
34 Takže... takže tak. a ještě bych dodal, krátce, že... určitě jsou i nějaký RPGčka, který
35 tohleto splňují... nějaký můj předpoklad...

36 **Já: Ted' mluvíš o tom druhým typu her?**

37 **I:** o tom druhým typu, jojo.

38 **Já: Dobře. a jak jsi řekl, že tam existují určitý nějaký druhy, tak to se mi zdá, že**
39 **trochu implikuje, že to netvoří tu hlavní část... těchhle her... Nebo jaký hry bych si**
40 **tady měl představit, pod touhle druhou částí, kterou jsi popisoval, že tam vidíš něco**
41 **víc...?**

42 **I:** (přemýšlí)... no jasně. Hele... tak konkrétníma příkladama, co můžeš třeba znát, tak
43 taková věc, která... není úplně čistě umění, ale já bych to tam rozhodně radil, je třeba Fire
44 Watch? Jestli ti to něco říká...

- 1 **Já: Hele... druhý rozhovor, teď jsem se bavil s klukem, kterej mi o tom vypravoval,**
2 **takže... vypravoval docela obšírně, takže vím...**
- 3 **I:** Jo, můžeme určitě přeskočit, jo, ale
- 4 **Já: - klidně mi o tom povídej –**
- 5 **I:** - to je třeba relativně mainstreamová záležitost, která mě tam přesto... dá takovej pocit,
6 že jsem z toho dostal něco víc než jenom tu zábavu. Ale rozhodně, jestli znáš studio
7 Playdead, který udělali vlastně jenom dvě hry...
- 8 **Já: ...asi ne...**
- 9 **I:** Jedna věc se jmenuje Limbo, což je legendární záležitost –
- 10 **Já: Jó, počkej, Limbo a to druhý –**
- 11 **I:** To druhý je Inside.
- 12 **Já: Jo. Tak jsem hrál Inside. Nedohrál jsem to (úsměv)... ňák...**
- 13 **I:** Nedohráls Inside?
- 14 **Já: Někde jsem se zaseknul, a pak už najednou mi do toho něco přišlo, ale... ale vim.**
- 15 **I:** Tos měl sakra najít návod!
- 16 **Já:** (uchechtnutí)
- 17 **I:** Inside, já jsem z Insidu byl úplně odrovnanej, to je rozhodně moje... (hledá) asi top tři
18 hra, fakt, nejspíš to bude pro mě. Ale... tam už se to hodně těžko posuzuje, právě protože
19 já chci od nějakých her něco jinýho než od těch jinejch. Například když zase trošku
20 odbočím, tak dejme tomu čas od času si furt zahraju Heroesy trojky, jo... ..který mi
21 rozhodně nedávaj žádný pocit uměleckosti (se smíchem), ale já bych je určitě přesto dal
22 do top tři mejch her jenom proto, kolik času jsem u nich strávil a... že mě fakt nikdy
23 nepřestali bavit, vlastně za patnáct let! Jo... a což je ovšem kritérium, do kterýho by třeba
24 ten Inside se vůbec nevlezl. Takže ono je tohle hrozně těžký nějak hodnotit.
- 25 **Já: Jakože ten Inside by byl víc...**
- 26 **I:** Ale Inside je prostě pro mě úplně... mmm (neartikulovalý urputný zvuk)! Moc, moc!
27 Hrozně dobrá věc.
- 28 **Já: a jak jsi říkal, že se to nedá srovnávat z toho pohledu opakovatelnosti, nebo aspoň**
29 **tak jsem to pochopil, kdyžs mluvil o těch Heroesech, takže je to víc jako jednorázovej**
30 **zážitek...**
- 31 **I:** Určitě...
- 32 **Já: Jako když se podíváš poprvý na nějaký film třeba...**
- 33 **I:** Tady ty hry tohohle typu většinou mívají tudlecentu vlastnost, že ta znovuhratelnost tam
34 není, je to vlastně takovej zážitek... v první řadě, kterej hodně... ta síla je tam častokrát
35 právě v tom, že tě to překvapí nebo možná i nějak šokuje a tak... Ale na druhou stranu jsou
36 i hry, který bych rozhodně nazval uměleckýma, který jsou znovuhratelný velice, můžu
37 uvést třeba Sunless Sea? Což je moje obrovská srdcovka... kde ta umělecká část pro mě
38 přichází z toho, že je to opravdu neuvěřitelně napsaný. Jakože... neskutečně! a plus ten
39 word-building, kterej tam funguje, je naprosto originální a mě hrozně fakt zasahuje.
40 ...přestože je to vlastně RPGčko...
- 41 **Já: No, teď bych se právě už podíval k těm RPGčkám... Jak bys je do tohohle**
42 **zařadil? Proč hraješ třeba RPGčka?**
- 43 **I:** Do tady tohohle mýho rozdělení (uchechtnutí...stále pochechtávání) No... určitě...
44 většina RPGček tam bude mít něco z obou těch stránek. Nebo většina těch, který jsem si
45 opravdu užil. Čili ty RPGčka jsou pro mě rozhodně zábava, vyloženě, ale zároveň spousta

- 1 z nich – dost možná i právě že skrz ten vztah k té mé postavě anebo k tomu světu...mi
 2 může dát něco... mi dá prostě i pocit něčeho víc. Například ve mně vzbudí emoce, že jo.
 3 Úplně jednoduše. Což prostě už není jenom zábava.
- 4 **Já: Jo, to je dobrá poznámka. Když už jsme teď... jsi sám narazil na další téma, nebo**
 5 **na další otázku, když jsi mluvil o postavě. Když se podíváme na RPGčka, kde máš**
 6 **možnosti se rozhodovat, utvářet si postavu, žít světem a mít spoustu voleb v tý hře,**
 7 **tak mohl bys popsat, za jaký typ postavy většinou hraješ?**
- 8 **I: Myslíš teďka charakter?**
- 9 **Já: Můžeš to popsat z více stran, ale zůstaneme -**
- 10 **I: Neptáš se vyloženě, jestli mám radši válečníka nebo mága nebo tak něco?**
- 11 **Já: To je dobrá otázka, ale teď spíš mám na mysli charakter. Ale kdybys mluvil**
 12 **o tomhle, tak klidně taky, ale zůstaneme na začátku u toho charakteru.**
- 13 **I: Ono se to k tomu někdy samozřejmě může vázat, ale... (přemýšlí)... já jsem ti to vlastně**
 14 **psal už i v tom...**
- 15 **Já: ...v tom rekrutáku...**
- 16 **I: v tom rekrutáku, nonono, že... já jsem upřímně řečeno nepochopil, jestli ty se teda**
 17 **chceš bavit o té zlé postavě, nebo dobré postavě, nebo ses nakonec rozhodl to vynechat...?**
- 18 **Já: E... ne takhle cíleně. Spíš čistě jak jaký hráč od hráče se chová...v tý hře.**
- 19 **I: Oukej. No... i tohle se rozhodně vyvíjelo, protože... zase, na začátku té mé herní**
 20 **kariéry, když se na to zpětně podívám, tak si vlastně jednoznačně uvědomuju, že jsem tu**
 21 **postavu hrál jakoby... jako takovýho idealizovanýho sama sebe...Jakoby... sebe, jak bych**
 22 **se nejradši vnímal. Víš?**
- 23 **Já: Jak bych se nejradši vnímal?**
- 24 **I: Nebo... jaký bych asi nejradši prostě byl. Jo, co bych si o sobě rád myslel. Čili byl jsem**
 25 **to já, ale takovej trošku já plus. (smích) Dá se říct. Což... mi ovšem mohlo vydržet do**
 26 **takových dejme tomu čtrnácti...? Kdy... to je odhad, jo, ale myslím si, že by mohl bejt**
 27 **docela přesnej, a teprve potom jsem začal hrát ty role, který jsem nebyl já. Jo, kdy jsem si**
 28 **vlastně začal užívat ten skutečnej role-play.**
- 29 **Já: Aha?**
- 30 **I: Ale přesto, zase, jsem měl občas problémy s tím, že jsem si vytvořil nějaký mentální**
 31 **obraz té postavy, kterou jsem dejme tomu chtěl hrát, chtěl jsem si zkusit za ni hrát...**
- 32 **Já: To znamená, že tě přerušuju, to ses rozhodl před tou hrou nebo na začátku tý hry,**
 33 **že budeš hrát tenhle typ postavy?**
- 34 **I: Jo. Hele, prakticky vždycky.**
- 35 **Já: Aha.**
- 36 **I: Jakoby... někdy jsem nevěděl, do čeho jdu, ale nějaká představa o té mé postavě se**
 37 **vždycky utvořila v první hodině toho hraní, si myslím.**
- 38 **Já: Můžeme teď dát jenom krátce příklad tý hry? Konkrétní, na který by to šlo...**
- 39 **I: Hele... (hledá) mně se tohle bude asi nejlíp všechno dělat na těch klasickéj izometrickéj**
 40 **RPGčkách, kterých já jsem se nahrál nejvíc, a tys je tam vyloženě moc neměl...**
- 41 **Já: Zmiňoval jsi Torment...**
- 42 **I: Jo..**
- 43 **Já: a ten jsem tam nedal z důvodu... převážně asi toho, že když jsem už dělal ten**
 44 **dotazník a připravoval jsem se na to, tak jsem měl v hlavě několik prvních lidí,**
 45 **participantů...**

- 1 **I:** Jo, a nikdo to nehrál...
- 2 **Já:** Přesně tak.
- 3 **I:** Jasně.
- 4 **Já:** Je to zrovna hra, na který to rozhodování je skvělý, i... no, i v měřítku... jo,
- 5 **klidně to řeknu, i v měřítku k dnešním hrám, kdy se to rozvíjí mnohem víc...**
- 6 **I:** Stoprocentně.
- 7 **Já:** Tak Torment je skvělej.
- 8 **I:** Já si myslím, že to tam je... nebo takhle, tam není taková svoboda vyloženě co se týče
- 9 toho konání, ale svoboda v tom, jakým způsobem se ta tvá postava může chovat -
- 10 **Já:** Jo, to je přesně o čem...
- 11 **I:** - je téměř absolutní.
- 12 **Já:** ... o čem mluvím, na čem mi asi nejvíc záleží... a klidně se o tomhle můžem bavit
- 13 **a budu za to rád, protože...**
- 14 **I:** Ok.
- 15 **Já:** ...jednak to taky znám, a právě je tam hodně poznat, že... toho rozhodování je
- 16 **tam plno.**
- 17 **I:** Dobře. No, já bych ti teda asi dal ještě dvě takový hry, který jsem hrál nejvíc, a to jsou
- 18 původní Fallouty, to znamená Fallout 1 a 2...
- 19 **Já:** Jasně...
- 20 **I:** ...který nevím, jestli jsi někdy vlastně vůbec ochutnal...
- 21 **Já:** Jedničku jsem hrál.
- 22 **I:** a potom... Baldur's Gate jednička a dvojka, že jo, zase další legenda žánru...
- 23 **Já:** Jo. Nehrál, ale čet jsem o tom už spousty, takže...
- 24 **I:** No, mimochodem tam je toho taky plno, ale co se týče toho rozhodování, tam máš
- 25 možnost opravdu s tou postavou dělat úplně všechno. Zase neutváříš vyloženě ten příběh,
- 26 ale podobně jako v tom Planescapu máš obrovskou možnost nějakým způsobem se chovat
- 27 k tomu světu, buď můžeš bejt jako kurva zlej, a upřímně řečeno, asi si nevybavuju jinou
- 28 hru, která by mi dovolila bejt TAK zlej jako Baldur's Gate 2... Jakože tams' mohl bejt
- 29 opravdu nechutnej.
- 30 **Já:** (opatrně) Oukej...
- 31 **I:** Přestože je to klasická záležitost z roku '99.
- 32 **Já:** To mě ještě napadá podobný Dragon Age Origins 1, tam... Tam se to taky docela
- 33 **snaží s tímhle**
- 34 **I:** M-hm, jo, to je ze stejného... nebo ono je to vidět, že to vlastně vychází ze stejného
- 35 kořene, z těch her, cos tam měl vypsany, je určitě ten Dragon Age nejbliž tomu Baldur's
- 36 Gate a dokonce mají tam i nějaký společný... kořeny, jakoby že...
- 37 **Já:** Z toho lore?
- 38 **I:** To dělali Obsidian Studio, ne?
- 39 **Já:** Dragon Age... to je Bioware normálně...
- 40 **I:** Jo, to je pořád ještě Bioware, no jasně.
- 41 **Já:** I když já nevím, když srovnám jedničku Origins a ty další dva díly, tak cejtím
- 42 **tam takovej rozdíl...**
- 43 **I:** Já jsem nehrál ty další dva díly...
- 44 **Já:** No, ta jednička je... přece jenom... lepší...

- 1 **I:** Jo, ale ta metoda, jakým je ta hra udělaná, to je vlastně ta samá, jakou je udělanej ten
2 Baldur's Gate, to je vlastně úplně ten samej princip... akorát je to v modernějším kabátku,
3 no..
- 4 **Já: Jo. Dobře...**
- 5 **I:** Dobře, ale já jsem zase odbočil hrozně.
- 6 **Já: Charakter postavy.**
- 7 **I:** Jo. Charakter postavy vyloženě... jo, já jsem byl u toho, jak jsem to..
- 8 **Já: Děláš si vlastní role a rozhoduješ se na začátku hry.**
- 9 **I:** Jo, já jsem to možná přehnal, protože tys mi na začátku řekl, že mám být co
10 nejobširnější, ale jestli to přeháním až moc, tak mi klidně řekni.
- 11 **Já: No... tady není žádná špatná odpověď, popravdě. Tady to, že se tě snažím občas
12 někam posunout, je jenom proto, abych se dostal, získal informace na to moje určitý
13 téma.**
- 14 **I:** Mně je to jasný. Já ti chci jenom říct, že kdybych ti říkal něco, co tě opravdu nezajímá,
15 tak se nestyd' mě opravdu zarazit.
- 16 **Já: Dobře. Beru na vědomí.**
- 17 **I:** Dobře... No, takže jsem se rozhodně pokoušel hrát nějakou konkrétní postavu, která mě
18 zajímala, konkrétní charakter té postavy, zajímalo mě častokrát, jak ten svět na mě bude
19 reagovat.
- 20 A zase bylo to stejnou měrou dáno tím, že jsem tu hru hrál třeba podruhý, opravdu mě
21 zajímalo prozkoumat zákoutí té hry, na který jsem nenarazil v tom předchozím hraní, ale
22 častokrát to bylo opravdu takový, že jsem si chtěl užít to, co mi to RPGčko dovoluje, čili
23 opravdu být chvíli někým jiným, což... (uchecht) což je hrozně super věc, když se nad tím
24 člověk zamyslí, a já třeba nejsem nějak zvlášť dobrej herec, takže mi vlastně nezbejvá nic
25 jinýho, pokud si chci něco takovýho užít, než se uchýlit do toho herního světa. Dá se říct.
26 Ale ne vždycky se mi to dařilo. Zase, jak už jsem říkal v tom rekrut'áku, tak častokrat se mi
27 to nepodařilo hrát tu postavu, jakou jsem chtěl hrát. Protože, například když opravdu ta
28 postava se chovala tak, že to bylo proti tomu mému přesvědčení, tak jsem prostě neodolal
29 a častokrát se mi stalo, že ta postava klouzala jakoby ke mně.. a když ne vyloženě ke mně,
30 tak minimálně k tomu dobru... když to řeknu...
- 31 **Já: Jo, že jsi prostě zlomil roli, protože...**
- 32 **I:** No jasně..
- 33 **Já: ...že ti prostě nebylo příjemný...**
- 34 **I:** - že jsem prostě nedokázal vyhodit toho sirotka na ulici, víš co, něco takovýho -
- 35 **Já: (smích) jo... ale přestože ses třeba na začátku rozhodl, že teď' chci zkusit hrát
36 tohohle člověka, nebo typ postavy -**
- 37 **I:** Jojo. Je to tak. Právě. a já bych docela řekl, že tohle je jeden znak, podle kterýho
38 poznám, že to RPGčko je opravdu dobrý, pokud mě dělá problém hrát v něm třeba tu zlou
39 postavu
- 40 **Já: Aha! a já bych se u tohohle zastavil rovnou. Že to je znak, kterej dělá to RPGčko
41 dobrý -**
- 42 **I:** Nenene, je to vyloženě takový poznávací znamení, spíš než nějaká úplně obecná věc, ale
43 osobně pro mě znamená to, že jsem to tý hře sežral, že jsem fakt v tom světě, jo, že to
44 najednou беру opravdu vážně, co tam dělám... protože kdyby to byla špatná hra, tak je mi
45 to jedno a já toho hypotetickýho sirotka na tu ulici vyhodím, ale je to tím, že to ve mně

- 1 opravdu nedokázalo vzbudit ty emoce... ale pokud to ve mně opravdu ty emoce... vlastně,
 2 jo, vždyť už jsem to řekl, můžem pokračovat.
- 3 **Já: a co teda všechno patří mezi faktory, že ti ta hra nedovolí jít proti sobě**
 4 **v tomhleto případě...** Jinak to ještě řeknu, co jsou ty faktory, který... počkej chvílku...
 5 který tu hru dělaj takhle dobrou?
- 6 **I:** Jo, rozumím ti. Hele, první věc, co mi přijde na mysl, já jsem se hned zamyslel nad tím,
 7 co maj tadyty hry společný, který tohle ve mně vzbuzujou, a myslím, že dost zásadní věc
 8 jsou vedlejší postavy. Buď vyloženě nějací společníci, pokud to není vyloženě sólový
 9 RPGčko, nebo prostě postavy, který tě provází a nejsou sice hratelný, ale ty s nimi celou
 10 dobu nějakým způsobem komunikuješ, a za prvé ta postava si k nim vytvoří vztah
 11 a druhotně si k nim častokrát vytvořím vztah i já, že jo.
- 12 **Já: Počkej, tou postavou myslíš tu postavu, za kterou hraješ.**
- 13 **I:** Jojo. a druhotně potom i já jako hráč. Protože například vidím, že ten vztah je silnej,
 14 kterej maj ty dvě postavy v té hře, ta moje a ta vedlejší postava. Myslím, že ty vedlejší
 15 postavy jsou strašně důležitý. Druhá věc je určitě nějakej zajímavěj a uvěřitelnej svět,
 16 živej, čili... (přemýšlí) musí to fungovat, já nevím, jak bych tohle přiblížil, asi...
- 17 **Já:** Já rozumím.
- 18 **I:** To se asi samo o sobě vysvětluje.
- 19 **Já:** Já teď čekám, jestli řekneš nebo ne, v tady těch případech já se vždycky musím snažit,
 20 abych nekladl, nebo neptal se sugestivně -
- 21 **I:** Jasně, to bys asi neměl, žejo, tak já se můžu -
- 22 **Já: - ale mám tady jednu cestu, jak to obejít, a to že zmíním tohleto, že bych to neměl**
 23 **dělat, a když už potom řeknu nějakou tu věc, tak se k ní můžeš postavit s tímhle**
 24 **přístupem, že... kriticky. a to slovo, který jsem k tomu chtěl říct, když jsi mluvil**
 25 **o postavách a tom světu, tak je to příběh tý hry.**
- 26 **I:** No jasně. Mně to přišlo až tak samozřejmý, že mě to nenapadlo už. Jo, tak samozřejmě,
 27 jistěže. Ale není to jenom o tom. Nebo chci říct, mně to přijde tak strašně provázaný, ale
 28 jo, tak samozřejmě, že hra musí mít dobrej příběh, aby mě to vtáhlo do sebe. Ale...
 29 (přehodnocuje) ani tohle není úplně nutný. Já zase můžu připomenout to Sunless Sea, který
 30 ty asi neznáš -
- 31 **Já:** Ne.
- 32 **I:** To je hra, ve který není žádněj celistvej příběh od začátku do konce, přestože je to
 33 neskutečně příběhová hra, ale skládá se z hroznýho množství různějch malej epizodních
 34 věcí, ale tam není vlastně děj, jeden, je tam třeba hrozný množství malejch dějů, a přesto...
 35 jo, který třeba skončí během hodiny, a už se neobjeví... nebo se třeba ještě objeví, ale je to
 36 spíš...
- 37 **Já: Je to spíš výjimka...**
- 38 **I:** Je to výjimka...
- 39 **Já: Nebo není to nutný. a co tě teda posouvá v týchle hře?**
- 40 **I:** No právě daleko víc spíš ten svět! Svět jako takovej. Víš?
- 41 **Já: Jo... prozkoumávání toho světa můžem...?**
- 42 **I:** Jojo, jistě, protože ten svět, ve kterým tadyta hra se odehrává, je asi takovej můj... asi
 43 nejoblíbenější fikční svět vůbec, dokonce víc než Tolkien, a to ode mě opravdu znamená
 44 hodně.
- 45 **Já: Aha, wow... (ucecht) ok.**

- 1 **I:** Takže tak. Plus to je hra, která z toho vztahu k tvé postavě... tam jsou neuvěřitelně silný
2 věci. Jsou tam i ti společníci, ale nejsou tak výrazní, ale například... Já ti můžu uvést jeden
3 příklad, toto je fakt zajímavá věc, na kterou když jsem narazil, tak jsem opravdu otevřel
4 hubu. Ta hra ti v jedné chvíli řekne... nebo ona k tomu vede dlouhá cesta, ale může se ti
5 stát, nebo mně se stalo, a je to takový napůl vědomý... nicméně ta důležitá věc je ta, že ti
6 ta hra řekne, že od téhle chvíle jsi umřel a do tvého těla se dostala nějaká úplně jiná entita,
7 velice cizí...
- 8 **Já: Wow!**
- 9 **I:** Ale ty hraješ dál! a to je všechno! Ta hra nekončí, tobě nezmizí žádný hitpointy, nic,
10 akorát prostě už to nejseš ty, a ta hra ti to jenom takhle řekne a teď si s tím něco dělej.
- 11 **Já: Jo... Týjo, okej, to zní jako skvělej experiment, co to s tím hráčem udělá. Jestli se**
12 **rozhodne pokračovat pořád stejně, nebo si řekne aha...**
- 13 **I:** No jasně. Ale ta hra je takovejch věcí fakt plná, je to neskutečně silný.
- 14 **Já: Z jakýho je to roku, tohle?**
- 15 **I:** Já nevím, je to 20...12? 13?
- 16 **Já: Aha..? Počkej, ještě jednou mi prosím tě nadiktuj, jak se to jmenuje.**
- 17 **I:** Sunless Sea.
- 18 **Já: Sunless Sea. Jo, jasně, jasně. Hele, já se ještě vrátím k něčemu, co jsi říkal. Souvisí**
19 **to s vedlejšími postavami. Takže, ta tvoje postava si k nim vytvoří vztah, nebo cituju**
20 **„ta postava si k nim vytvoří vztah, a potom i třeba já“. Takže... z tohohle bych**
21 **pochoopil, že rozlišuješ jasně mezi tou herní postavou a tebou.**
- 22 **I:** Určitě. Stopro.
- 23 **Já: Stopro dokonce.**
- 24 **I:** Jojo. Já nevím, je to... nebo možná ne úplně stopro. a možná tohle bylo třeba jinak, než
25 když mi bylo třeba těch dejme tomu třináct, ale teďka už jo. Teďka už určitě. To
26 neznamená, že mi o tu postavu nejde nebo že jsem... já ji mám velice rád, rozhodně mi na
27 ní záleží, a kdyby se mi v té hře s tou postavou stalo něco hroznýho a je to dejme tomu
28 nějaký rougelike a já to nemůžu nahrát, tak mě to určitě zasáhne nějakým způsobem.
29 Reálně. Ale rozlišuju, že to nejsem já, že je to postava. Necítím rozhodně, že je ta postava
30 já. Naopak já si docela... nemám třeba tu věc, co si myslím, že spousta hráčů má, že
31 pojmenovávají svoje postavy pořád stejným jménem, což já... myslím, jako uvažuju
32 takhle, ale mám dojem, že je to takhle normální celkem, pokud už si v těch hrách
33 pojmenováváš postavy...
- 34 **Já: No já bych toho byl třeba příkladem (uchecht).**
- 35 **I:** Jo... já jsem to totiž taky dělával, ale právě zase dejme tomu od té chvíle, kdy jsem začal
36 hrát ten skutečnej role play, tak ta postava má svoje vlastní jméno vždycky jiný, což by
37 možná vypovídalo o tom, že to nejsem já, a že to tak úplně neberu.
- 38 **Já: Jo. Tohle mi přijde jako jeden z nejjednodušších předmětů, právě že... jednak**
39 **mě zajímá ten přechod a vůbec to, že ses takhle rozhodl a že takhle hraješ, tadyten**
40 **způsob, že... volíš si role a že už ses oddělil od toho ranýho hraní, když jsi hrál – jaks**
41 **to popsal – to idealizovaný já. Nevíš proč? Protože tě to přestalo bavit, ten první**
42 **způsob hraní...?**
- 43 **I:** Já si ani nemyslím, že mě to přestalo bavit. Ale tohle je hrozně, tady je velice těžký najít
44 nějaký konkrétní psychologický zlom, kterej se mi tam stal, ale spíš mě prostě tohle
45 začalo bavit víc, ale... ale jako PROČ... (uchecht)

- 1 **Já: To tě nic nenapadá teda...**
2 **I:** Nebo, asi jo, ale je to fakt spojený tak nějak s celým vývojem člověka. Že.. do jisté míry
3 mi to asi úplně jednoduše přišlo jakože trapný, a že mám na víc...
4 **Já: Co znamená „na víc“? Nehrát furt...**
5 **I:** - tím chci říct, že... že z toho můžu dostat víc tímhle způsobem a že můžu do toho dát i
6 víc ze sebe tímhle způsobem, protože ono je to vlastně hrozně jednoduchý, hrát sebe, že jo,
7 nebo nějakýho idealizovanýho sebe. Ale tímhle způsobem do té hry dáváš i nějakou svoji
8 vlastní invenci?... která by tam jinak nebyla, možná, a možná že tohle je věc, která mě do
9 toho třeba trochu hnala, ale hele, tohle jsou vlastně úvahy, u kterejch já si nejsem jistej,
10 jestli to tak bylo, jo, ale...
11 **Já: Ale tohle je hodně zajímavý, co říkáš. Protože takhle jsem o tom nikdy**
12 **nepřemejšlel, ani mě nikdy nenapadlo, takže to je pro mě nový. Hustý.**
13 **I:** To jsem rád (úsměv). Ale... fakt je ten, co tam určitě bylo, ale nevím, jestli je to ten
14 hlavní faktor, ale určitě tam bylo to, že tímhle způsobem můžeš víc prozkoumat ten svět,
15 protože hraješ něco, co bys normálně nehrál...(smích) já tady furt koukám na toho koně,
16 mimochodem...
17 **Já:** Jakýho... jo, na skypu, jo aha :D (krátká výměna o profilovkách mimo téma...)
18 **I:** Počkej, já jsem chtěl něco dopovědět, já jsem to přerušil. Co tam určitě je, že se můžeš
19 dostat víc do toho světa a zároveň se můžeš víc stát součástí toho světa... si myslím...
20 **Já: Proč?**
21 **I:** To byla možná věc, která mě tam nejvíc lákala, protože... Hele, tohle zní právě trošku
22 až protichůdně, protože když to nejsem já, tak jaktože se stávám součástí toho světa, tam
23 jde o to, že já... už nehraju sebe, ale hraju postavu, která skutečně žije v tom světě, jo... je
24 to postava z toho světa -
25 **Já: Já myslím, že vím, kam míříš, jo jasně -**
26 **I:** Opravdu to nejsem já, ale je to postava, která „skutečně“, v uvozovkách, celej život
27 vyrůstala v tom světě, a nejsem to já, kterej se tam podíval jenom na skok.
28 **Já: Jasně, takže kdybys hrál nějakou hru z 21. století, tak by to bylo jakoby reálnější**
29 **I:** (uchecht) asi jo
30 **Já: - že bys ses tam projektoval takhle -**
31 **I:** Jo, řekněme, ale pravděpodobně bych to taky neudělal, už teďka, víš. Ale spíš by tam
32 tadyta připadá hodnota asi nebyla. Ale zase na druhou stranu ta hra bude těžko z prostředí,
33 ve kterým – i když je to 21. století – ve kterým já normálně žiju, bude to třeba, já nevím,
34 gangy! Takže zase ta postava bude autentičtější. Já nevím, proč mně to trvalo tak dlouho,
35 než jsem našel tadyto slovo, to je to, co chci celou dobu říct!
36 **Já: Autentický..**
37 **I:** Ta postava je autentičtější! Pokud to nejsem já. Ano.
38 **Já: a to tě teda víc baví. Myslíš?**
39 **I:** Baví mě to víc, rozhodně.
40 **Já:** Takže kdybych měl použít slovo, který se hodně opakuje jak v tom akademickém
41 prostředí, co se týče videoher, tak i v laickém, tak je to „vžití se do postavy“, a většinou se
42 to právě spojuje -
43 **I:** No, to právě úplně ne.
44 **Já: No právě! To jsem právě myslel. Takže v tvém případě bys takhle neodpověděl.**

- 1 **I:** Takhle bych neodpověděl. Nebo samozřejmě, že jsou tam momenty, kdy na to třeba...
2 hele, rozhodně to není tak, že bych měl jednoznačně diferencovaný v každém momentě, že
3 to nejsem já, že bych si to nějak připomínal, ona je to prostě věc, na kterou normálně
4 nemyslíš, a samozřejmě, že tě to někdy vtáhne do sebe natolik, že to prožíváš, jako bys to
5 byl ty, i když ta postava není ty. Což je to, co určitě chci říct, že ta postava není já, ale na
6 druhou stranu to tam občas proline, já se někdy do té postavy vžiju, ale není to... rozhodně
7 to není tolik, co to bylo. a mám nad tím větší nadhled, stoprocentně, než jsem míval.
- 8 **Já: a kdy třeba -**
- 9 **I:** a jsem s tím asi spokojenej, s tímhle tím.
- 10 **Já:** E... počkej, s čím?
- 11 **I:** Jakoby s tím, že už - že se do té postavy už nevžiju tolik, jako když mi bylo třináct.
- 12 **Já: Když jsi řekl teď, že kolikrát se stane, že třeba prolomíš ten charakter, za kterej**
13 **hraješ, nebo že se trošku do toho vžiješ, tak co je to třeba za případy? Mohl by to být**
14 **ten sirotek?**
- 15 **I:** No, jasně, právě. Já myslím, že to už jsme tady řešili, ono v zásadě je to skoro vždycky
16 tady tohleto, že se snažím hrát zlou postavu a nějak mi to svědomí nedovolí... Jo, to je
17 vlastně asi ten hlavní případ, protože... Jo, nebo, samozřejmě jsou hry, který to morální...
18 nějaký ty morální rozhodnutí tam nejsou nikdy tak jednostranný. a i potom se mně to může
19 stát, že vím, že ta postava by zvolila tuhle cestu, protože například má ráda pořádek
20 a zákon a tak, což mně vlastně není úplně sympatický... a mám rozhodně dilema, v té
21 chvíli, dejme tomu, jestli... protože... zase. Pokud je ta hra dobrá, tak už mi na ní prostě
22 záleží, záleží mi nejenom na mně a té mojí postavě, ale záleží mi i na těch vedlejších
23 postavách, v širším hledisku třeba i na... tom světě jako takovým, to znamená – pokud je
24 to nějaký hrdinský fantasy – tak můžu třeba rozhodovat o osudu nějaké vesnice nebo něco
25 takovýho. a rozhodně v těch dobrých hrách, i když to dejme tomu není jenom „zlá, nebo
26 dobrá volba“, ale je to mezi nějakýma jinýma extrémama, nebo to ani nejsou extrémy, tak
27 mám občas prostě fakt problém volit tu postavu. Ale já myslím, že to už jsem řekl,
28 a nejsem si jistej, co bych k tomuhle dodal, abych řekl pravdu.
- 29 **Já: Ani dvakrát nebude vadit, když se opakuješ, aspoň se mi to potom bude líp dávat**
30 **dohromady.**
- 31 **I:** Já vím, že je to trošku zmatený, když tak, kdybys měl potom -
- 32 **Já: To je dost možný... že se budu dozeptávat.**
- 33 **I:** Protože ti říkám dost protichůdný věci, mi přijde. Jakoby mně to dává smysl, v hlavě, ale
34 jsem si téměř jist, že když si to potom poslechněš, tak to nebude dávat úplně vždycky
35 smysl...
- 36 **Já: No, já to budu přepisovat -**
- 37 **I:** Když tak mi prostě napiš -
- 38 **Já: - nebo spíš když to budu kódovat a dávat dohromady, tak budu vědět ty**
39 **nejasnosti, tak se ti ozvu s tím. To je skvělá věc, že můžu udělat, tady to, v tom svém**
40 **výzkumu. ... a tohle je možná stručnější otázka: kdybys popsal svůj gameplay, a teď**
41 **mám zase na mysli RPGčka. a teď se ptám asi na konkrétní věci, a to znamená, jak se**
42 **ponoříš do příběhů, ve smyslu jak třeba chceš prozkoumávat ten svět, číst ten lore,**
43 **poslouchat dialogy a tak dál.**
- 44 **I:** No, to je další věc, o kterou se vlastně poslední dobou vyloženě opravdu plánovitě
45 snažím, a to je vykašlat se na to, že musím prozkoumat úplně všechno. **Já: Aha! I: Právě,**

- 1 víš... vykašlat se na to z toho hlediska, že už chci opravdu upřednostnit ten role play, čili
2 ta moje postava by tohle nešla dělat!
- 3 **Já: Ou... tyjo, to zní... obtížně. Docela, když si představím -**
- 4 **I:** Je to fakt těžký, ale... ale jde mně to. Je to... (motá se) Ale já se o tohle už pokoušel od
5 nějakých... těch patnácti snad, a napřed... takovej ten první krok bylo to, že jsem
6 dokázal... (uchecht)... vykašlat se na to, že když ten quest vyřeším takhle, tak mi to dá víc
7 zkušeností. Což byla ta první věc.
- 8 **Já: M-hm, takže v konfliktu s herníma pravidlami, nebo s herní mechanikou**
9 **v tomhle.**
- 10 **I:** Určitě. Jo, že zase... já jsem vlastně – a myslím, že jsme to dělali všichni – dejme tomu,
11 když jsme začínali s těma RPGčkama, tak jsme vlastně všichni šli jenom po těch
12 zkušenostech a po těch penězích a vlastně tam ani moc nebyl nějaký morální kompas,
13 nebo byl, když se nám to hodilo, a když ti to může dát pořádný obnos zkušeností, tak
14 většinou morální kompas šel do háje. Tak tohle byla asi první věc, které se mi podařilo
15 úspěšně zbavit. Protože taky si nemyslím, že by mi to přidávalo na té zábavě, nebo možná
16 jo, ale to se zpětně těžko posuzuje. Nicméně rozhodně jsem začal hrát tu postavu aspoň
17 v tom, že jsem hrál to její přesvědčení, co se týče těch questů. Ale zase... je prostě rozdíl
18 vyřešit ten quest způsobem, kterej ti dá míň zkušeností, ale zároveň tím dodržíš ten
19 charakter, a druhý rozdíl je přijít o celý tři questy... kvůli tomu. Protože tam už úplně
20 nejde o ty zkušenosti, ale že se fakt jako obíráš o kus té hry -
- 21 **Já: Přesně tak.**
- 22 **I:** - která tě fakt baví. A... a třeba nebudeš mít už prostě čas si ji nikdy zahrát znovu. Což
23 je úplně reálný.
- 24 **Já: To je zajímavá zmínka tý motivace, přesně tak, že... já jsem zvyklej na tenhle**
25 **gameplay, že musím zahrát většinu, nebo aspoň... většinu těch vedlejších questů**
26 **a jinak to prostě nejde -**
- 27 **I:** Já vím, no - (smích)
- 28 **Já: Ale taky to vnímám... nejlepší příklad je asi Zaklínač, že tadyto by asi Geralt fakt**
29 **nikdy nešel dělat, proč tady, když má před sebou tadyten úkol, proč má tady běhat po**
30 **močálech a hledat pánev, nebo tak - (smích)**
- 31 **I:** No... Hele, Zaklínač bychom taky klidně mohli řešit, já jsem teda nehrál trojku -
- 32 **Já: To jsem koukal. a máš to v plánu?**
- 33 **I:** No určitě, ale já na to furt nemám, víš co, počítač...
- 34 **Já: To jsem právě taky strašně dlouho čekal... Tak já ti jenom, no nemyslím, že to**
35 **potřebuješ, ale navnadím, že je to nejlepší RPGčko, co jsem hrál.**
- 36 **I:** Já vím, já vím, nejseš jedinej, kdo mi to říká - (smích)
- 37 **Já: Já si myslím, že fakt se jim to povedlo.**
- 38 **I:** Taky mi to říká tak tři čtvrtě internetu - (smích)
- 39 **Já: Tak to je dobře, že to říká, má pravdu, no. (smích) Fakt se jim to povedlo. A... už**
40 **jsem o tom přemýšlel, jak jsi začal mluvit o tom gameplay a role playingu, to**
41 **znamená i nedělání vedlejších questů, tak krásnej příklad je ten Zaklínač právě.**
- 42 **I:** Jasně.
- 43 **Já: Dobře -**

- 1 **I:** Jojo, tam je to velice jednoznačný, ono to bylo trochu i v té dvojce, ale myslím, že jsem
2 četl něco o tom, že v té trojce je tohle fakt dovedený... jakoby do extrému.. a do
3 mistrovství.
- 4 No a já nevím, já jsem na to ještě asi úplně neodpověděl, vid', ty ses ptal vyloženě, jak to
5 vypadá, ten můj gameplay...
- 6 **Já: Spíš jsem... docela ses k tomu přiblížil, to, co jsem chtěl vědět, v tomhle případě...**
7 (mluví přes sebe)
- 8 **Já:** Ale když se vrátíme ještě k dialogům třeba a čtení lorů...
- 9 **I:** M-hm... já jsem velkej junkie, co se týče lorů, já opravdu... (učeht) dost potřebuju
10 o tom světě vědět co nejvíc, takže já fakt čtu prakticky všechno, co tam je. a je to asi důvod
11 toho, proč právě tak miluju to Sunless Sea, a k tomu teda ještě přidružená věc, co není
12 úplně RPGčko, ale ono to vzešlo z webové hry Fallen London, o které jsi možná mohl
13 slyšet, odtam pochází ten svět a ten má prostě... nejhlubší, nejhlubší lore, co ve hrách
14 existuje. To je právě možná ten důvod, proč to tak miluju, protože to je tak kurva nacpaný
15 takovým množstvím opravdu hlubokých tajemství, který se ti postupně rozkrývají, a pod
16 tím jsou fakt další a další a další a další. **Já: Tyjo.**
- 17 **I:** Je to neuvěřitelný.
- 18 **Já: To docela vyžaduje jednak čas a jednak odhodlání se tomuhle otevřít, co?**
- 19 **I:** Docela jo, ale, víš co, mně se to stalo úplně (učeht), aniž bych nad tím přemýšlel,
20 prostě mě bavila neskutečně i první vrstva toho světa -
- 21 **Já: Okej, už si to představuju u jiný hry, že myslím rozumím, jak to myslíš, no.**
- 22 **I:** a ono se to prostě děje velice postupně a vlastně nenásilně, i když v určitéj moment
23 rozhodně zjistíš, že je toho tolik, že v tom máš strašnej bordel, a potom pokud tě to zajímá
24 - ale já jsem byl v té chvíli totálně hooklej, takže... ale co jsem chtěl říct, že pokud tě to
25 opravdu dál zajímá, tak musíš věnovat čas tomu, aby sis propojil souvislosti a ujasnil si, co
26 je co. Takže já myslím, že tohle odpovídá dobře na tvoji otázku, co se týče lore. **Já:**
27 **Určitě.**
- 28 **I:** a dialogy... Dialogy jsou možná v RPGčku to vůbec nejdůležitější? Řekněme?
- 29 **I:** To je to, kde se to všechno střetává, ten svět, ty postavy, ten příběh, což jsme se asi,
30 jestli tomu dobře rozumím, tak se v tomhle asi shodujem, že to jsou vlastně tři
31 nejdůležitější věci v tom RPGčku, takový tři pilíře, a svým způsobem se to vlastně všechno
32 střetne v tom dialogu, kde...
- 33 **Já: ... je poznat, jak je to napsaný -**
- 34 **I:** - kde máš vlastně něco z každé tadyté věci, no. a je to právě nejdůležitější, protože
35 skrz... dialogy prostě posouvají příběh, posouvají vlastně vůbec ten tvůj vztah s tou
36 postavou i s těma vedlejšíma postavama, a především všechny ty tvoje rozhodování se
37 dějou... nebo ne všechny, ale velká většina jich se děje skrz ty dialogy.
- 38 **Já: Ted' mě napadá rozdíl, když jsem psal – nebo napíšu – teoretickou část k tý**
39 **bakalářce, tak v jedný jiný bakalářce tam týpek psal o rozdělení postav na dva typy**
40 **v RPGčkách, přičemž první je... většinou není nadabovanej a ze začátku si upravuješ**
41 **vzhled, tvoříš tu postavu úplně od začátku a většinou nemá moc historii, je to taková**
42 **– tam je napsaný „extenze hráčů a těla“, což by mohla bejt třeba – ale klidně i ten**
43 **Fallout -**
- 44 **I:** Takže klidně i ten Baldur's Gate, mimochodem... **Já: Jo.**
- 45 **I:** Jakoby ty máš historii, ale vlastně ta postava je úplně tvoje -

- 1 **Já: a ten druhý typ, to je... už (chvíli přes sebe) – většinou ta postava už má dabbing,**
2 **takže ten Zaklínač, to je krásnej příklad, nebo Sheppard z Mass Effectu... a tak.**
- 3 **I: ... No, Mass Effect, já vím, že tys o tom vždycky básnil, a já si na to snad někdy najdu**
4 **čas a zahraju si to..**
- 5 **Já: Je to vidět, že je to takový mainstreamový, že to má spoustu nedostatků, ale je to**
6 **hra, která... (hledá) mě emocionálně nejvíc dostala... až ten třetí díl, protože... má to**
7 **krásnej build-up k tomu třetímu dílu, kde se to všechno zlomí... Tam mě to fakt**
8 **nejvíc dostalo, že jsem k těm postavám nejvíc přirost.**
- 9 **I: Mně tohle, co se týče těch postav, tak to byl rozhodně nejvíc ten Planescape. Kde mně**
10 **právě přijde, že ty postavy jsou napsány tak úžasně a jsou tak hrozně barevný, ale já zase**
11 **odbočuju -**
- 12 **Já: Tohle neodbočuješ moc, klidně můžeš o nich mluvit.**
- 13 **I: Jo? Já měl dojem, že jsme se pořád bavili o tom typu těch postav, nebo jakoby na ty**
14 **dva...**
- 15 **Já: To spíš jenom byla takovej příklad. Takže klidně mluv o tom Planescapu.**
- 16 **I: ... (pauza) Tak kde začít, no... Já jsem vyloženě... Planescape je pravděpodobně moje**
17 **nejoblíbenější hra, kterou jsem kdy hrál... a hrál jsem ji třeba devětkrát? Asi... a mám**
18 **dojem, že jsem tam opravdu prozkoumal každej kout. Ale tam jsem právě, i když jsem to**
19 **zkoušel několikrát, naprosto nebyl schopnej hrát zápornou postavu. Ani omylem, prostě to**
20 **nešlo.**
- 21 **Já: Ani omylem, to znamená ani v nějakých chvílích třeba?**
- 22 **I: Nene, tím chci říct, že to prostě nebyla šance, že jsem to zkoušel, ale zjistil jsem, že to**
23 **fakt nejde.**
- 24 **Já: M-hm... takže... jak se jmenoval ten... (chvíli opět přes sebe)**
- 25 **I: No, on se právě nejmenoval -**
- 26 **Já: Wailor se jmenoval?**
- 27 **I: Počkej, kdo?**
- 28 **Já: Ten železný...**
- 29 **I: Jo, Wailor.**
- 30 **Já: Jo, tak právě když jsi hrál za kladnou postavu, když to takhle pojmenuju, tak**
31 **v jedný části, kdy se obrátil proti tobě, ne, jestli si to správně pamatuju...**
- 32 **I: On se proti tobě obrátil, podle mě, ať jsi hrál jakoukoli postavu.**
- 33 **Já: Aha! Fakt, jo?**
- 34 **I: Jojo. Protože tam jde o to, že – jestli si to pamatuješ, tak ty tvoje předchozí inkarnace**
35 **spáchaly (spolknuté slovo) zločiny a on si to v jedné chvíli uvědomí, že seš to ty, po kom**
36 **on vlastně jde. No, ale tam... (ucecht) To je třeba věc, kterou bych teďka už neudělal, ale**
37 **já si pamatuju, že jsem to dělával tak, že jsem ho prostě vyhodil z party před tím, než by**
38 **došlo k té události, při které on to zjistí...Já: (ucecht) Jasně, no.**
- 39 **I: ...a potom jsem ho zase nabral, třeba. Pokud jsem ho chtěl opravdu v té partě mít. a já**
40 **jsem nepřišel vlastně na jinej způsob, jak ho v tý partě nechat, a je to hrozně zajímavý,**
41 **protože on tam po tady téhle události má pořád strašný množství dialogů a různý interakce,**
42 **hráček...**
- 43 **Já: Tak možná si ty autoři -**
- 44 **I: - možná jsem na to prostě nepřišel, nebo opravdu kdybys byl zlá postava, tak mu to**
45 **nevadí, ale on je zákonně dobrej, přece. To je blbost.**

- 1 **Já: Počkej, a není to náhodou taky tak, že... právě si musíš vybrat, jestli budeš mít**
2 **jeho, nebo Ignuse? Nebo s nějakou jinou postavou, že nemůžeš mít dvě zároveň.**
3 **I:** Je to možný, je to možný. ... Ale už si to upřímně řečeno taky nepamatuju, protože
4 přestože jsem to hrál devětkrát, tak naposledy už je to dost dávno.
5 **Já: Hele, a když jsi řekl, že tohle je hra, kde jsi nakonec nikdy nezvládl hrát za toho**
6 **vážně záporáka, proč?**
7 **I:** No, protože... (hledá) hodně z toho je fakt z toho vztahu k těm postavám vedlejší, k
8 těm tvým společníkům, kteří jsou fakt strašně zajímavý, ale já nevím... něco s tou... tohle
9 je fakt hrozně těžko popsateľný, protože něco v té hře se mnou fakt neskutečně dobře
10 rezonuje, a já... fakt, zase miluju ten svět, kterej tam je, přijde mi to neskutečně živý, a ty
11 postavy, který se tam pohybujou, i ty nevýznamný postavy mi všechny přišly hrozně
12 realisticky vykreslený, nebo... ne realisticky, ale v rámci toho světa -
13 **Já: Autenticky.**
14 **I:** No, autenticky. Jasně. (smích) Asi mám problém s tadytím slovem. a zároveň to
15 bylo pořád většinou ještě v té době, kdy jsem se do toho asi vžíval víc, ale... prostě u toho
16 Planescapu jsem se tomu neubráníl nikdy a myslím, že bych se tomu neubráníl ani teď, se
17 do té hry opravdu vžít. Právě proto, jak to se mnou rezonuje a jak hrozně mě to baví...
18 a jak vlastně hrozně jako bych tam chtěl i být sám opravdu, víš? **Já: Wow.**
19 **I:** Pro jednou. Jakože... já bych si hrozně udělal výlet do Sigilu. I když je to asi
20 nebezpečný... Ale tohle třeba nemám, dejme tomu, v tom Baldur's Gatu, přestože je to
21 úžasná hra a příběh je úplně skvělej, tak je to vlastně velice generic fantasy... (chvíli přes
22 sebe) Ale tohle mě prostě nějakým způsobem hrozně lákalo a ještě jednou, ta autentičnost
23 těch postav byla taková, že mi přišlo, že jim to prostě nemůžu udělat. Možná mně přišlo,
24 jako bych to dělal víc opravdu já, těžko říct.
25 **Já: No! Ted' jsi nakousnul přesně to, na co jsem se chtěl zeptat. Ani v tomhle případě**
26 **teda nemůžeme mluvit o vžití se do té postavy?**
27 **I:** Ale jo, v tomhle případě můžeme, já myslím, že už jsem to dokonce i řekl, že rozhodně
28 v tom Planescapu, do tady téhle hry se vžívám víc než do té jiné, a i když je to už docela
29 dlouho, co jsem ji hrál, tak jsem si téměř jist, že kdybych... nebo AŽ si ji zase zahraju
30 znovu, tak se do toho určitě vžiju víc, než se vžívám prakticky do jakékoliv jiné hry, kterou
31 teď hraju. I když si zase počkám na toho Zaklánače trojku, že jo.
32 **Já: To ano, no! Okej, myslím, že je jasný, že až budu mít čas, tak si to zase rozehraju,**
33 **Planescape Torment. Popravdě... já jsem ho rozehrál... no, poněkolkátý, že si to**
34 **znova úplně normálně zahraju, se vším všudy, že jsem se fakt snažil dělat všechno**
35 **a starat se o tu postavu a jet všechno na inteligenci, abych mohl mít všude dobrý**
36 **dialogy -**
37 **I:** Jojo, a to je moudrost, mimochodem, důležitější.
38 **Já: Dokonce. No, možná jsem měl říct inteligenci a moudrost, protože určitě jsem obě**
39 **dvě takhle... Ale... jsem se zaseknul v jedný části úplně kvůli blbosti, že... jsem tam**
40 **i vyzbrojoval a vybavoval svoje postavy, co nejlíp to šlo, takže jsem tam koupil,**
41 **myslím, že Fall from Grace, nějaký tetování za úplně strašný peníze, který tam**
42 **zlepšovaly ty její vlastnosti, a potom, když jsem byl jednou ve stokách pod Sigilem**
43 **někde, v takovejch těch už těžších, tak mi tam poprvý umřela postava, a já jsem**
44 **nějak zapomněl, že tam zůstane ta mrtvola a všechny její věci, takže jsem -**
45 **I:** Á, odešel -

- 1 **Já: Jojojo, pak asi jsem měl nějakých pár dalších hodin hry, a pak jsem si uvědomil**
2 **„hele, ona nemá to tetování“... pak mi došlo... že jsem teda ztratil... a kvůli tomu**
3 **jsem třeba nechtěl hrát dál...**
- 4 **I:** To je konec (oba smích) Né, to je konec, naprosto ti rozumím, v téhle chvíli, pokud
5 nemáš save, tak... já nehraju dál v tadytěch věcech. Ale to je prostě docela problém,
6 protože já... zase, když jsem byl malej, tak jsem s tímhle problémy měl, ale mně se třeba
7 stane, že hraju hru, a mám v ní třeba už patnáct hodin, potom dejme tomu mi spadne komp
8 a ztratím save a ten save je hodina a půl a já se k tomu nedokopu už. Je to hodina a půl, je
9 to prostě nepříjemný. Hele, moment, já si otevřu okno, mně kočka se vykadila právě...
10 (intermezzo)
- 11 **Já: Um... když se podívám na ten seznam, cos mi tam zaškrtnul, tak třeba jak moc si**
12 **pamatuješ Origins, Dragon Age?**
- 13 **I:** No, blbě.
- 14 **Já: Dobře. a Kotor? Jedničku?**
- 15 **I:** Jo, asi líp, ale já jsem ji nedohrál, přiznám se. Nějak jsem se sekl... nevím, proč jsem se
16 vlastně k tomu nevrátil, i když mě to bavilo. Nicméně například dožil jsem se toho
17 (učeht), toho odhalení, že...
- 18 **Já: Jojojo... a to jsi nevěděl předtím?**
- 19 **I:** Ne, to jsem nevěděl. Já jsem do toho šel nepolíbeně.
- 20 **Já: Okej... to se máš. Já jsem nejdřív s kámošem hrál dračáka, takže jsem věděl**
21 **většinou všechno. ... No, ale kdyby sis, jestli si pamatuješ, za jakej typ postavy jsi**
22 **hrál, v tom Kotoru? Mluvím o charakteru. Nebo chování tý postavy.**
- 23 **I:** Jako můj charakter?
- 24 **Já: No, jakej sis vybral... za jakej typ postavy jsi hrál. Jestli si to pamatuješ.**
- 25 **I:** Jako myslíš vyloženě... protože... jo, takhle, povolání a tak máš na mysli?
- 26 **Já: No, spíš mám na mysli... tam je docela krásně rozlišená ta temná a světlá strana**
27 **v dialozích a rozhodnutích, co tam děláš, tak...**
- 28 **I:** Já měl dojem, že jsem... jo, takhle. Jo, to jsem hrál pro jednou zase úplně na pohodlno
29 toho dobráka nejdobřejšího.
- 30 **Já: ... Hrál jsi teď někdy nějakou Star Wars hru nedávno?**
- 31 **I:** Ani ne.
- 32 **Já: a kdyby sis třeba teď měl zahrát Kotora znova, tak bys zase vzal nějakou role**
33 **play...**
- 34 **I:** No, určitě bych si dal nějakou jinou role play, že jo. Ale on ten Kotor to zas tolik
35 paradoxně podle mě neumožňoval... že tys mohl hrát tu dobrou postavu, nebo zlou
36 postavu, ale... co si to pamatuju, tak vlastně nic moc víc tam nebylo, a já můžu říct, že u
37 toho Kotoru jsem se... mě to příliš nebavilo, vyloženě tady tahlenca stránka té hry, ten
38 role play. ... Možná je to tím, že jsem hrál docela archetypně tu dobrou postavu, ale přišlo
39 mi, že fakt tam není v těch dialozích moc možností, abych se nějak profiloval. Nebo mně
40 rozhodně nejde jenom o to, co je na té postavě vidět, co s ní zůstává například, nebo jak ty
41 questy vyřeší, ale mě vždycky hrozně bavilo, pokud mi ta hra dala možnost se fakt chovat
42 tím způsobem, jakým jsem chtěl. Jo? v tom byl právě úžasnej ten Baldur's Gate nebo ten
43 Planescape nebo zase ten starej Fallout, ale do značné míry i ten Zaklínač, že ti to dávalo
44 možnost bejt fakt jako ironickéj například. Anebo dělat si z těch druhejch postav srandu,

- 1 anebo bejt fakt šílenec, chaotickéj. Neskutečně, jo. Což mám dojem, že v tom Kotoru nic
2 takovýho nebylo, ale možná si to blbě pamatuju.
- 3 **Já: No... bylo to tam pravidelnější určitě, když tak nad tím přemejšším. Protože ty**
4 **odpovědi byly většinou fakt jasný, že ses zachoval zákonně dobře, nebo zákonně**
5 **špatně, nebo něco mezi tím se třeba... no... ne přímo tak chaoticky nebo určitě...**
6 **takhle výběr jsi tam neměl. Ono zajímavější je... nebo možná zajímavější, jestli jsi**
7 **slyšel o tý ToR - The old Republic, ta onlinovka, tak... nikdy jsem to nehrál, nijak mě**
8 **to neláká, ale kamarád to hraje, tam už si na začátku vybíráš, za jakej typ postavy**
9 **budeš hrát, jestli Jedi, nebo Sitha, ale... kamarád mluvil o tom, že by ho zajímalo -**
- 10 **I: Jeden můj kamarád to mimochodem taky hraje, takže trošku mám nějakou úplně**
11 **základní představu.**
- 12 **Já: Jasně, víš, o co jde. Kdyby si třeba vybral na začátku Sitha a potom si udělal role**
13 **play, že budeš Sith, ale kterej se třeba bude postupně dávat na světlou stranu, tak**
14 **jestli to ta hra umožňuje, to by mě taky zajímalo.**
- 15 **I: To zní velice dobře. Já: Právě.**
- 16 **I: To zní jako něco, co by mě opravdu bavilo. a tady by mě naopak velice lákala možná ta**
17 **druhá strana, jakože bejt Jedi a nechat se zkorumpovat.**
- 18 **Já: Posuneme se dál. Udělal jsi ve hře něco, čeho jsi litoval, nebo co tě mrzelo?**
- 19 **I: No, tak... určitě. Ale když opomineme jenom to, že jsem se právě snažil hrát třeba tu**
20 **zlou postavu a nešlo mně to, tak jsem určitě někdy udělal něco, čeho jsem litoval...**
21 **z hlediska vyložene toho příběhu a není to o tom, že jsem prodal meč, kterej jsem potom**
22 **chtěl zpátky (učeht)**
- 23 **Já: Hm, ale i to se třeba dá -**
- 24 **I: Ale na to se neptáš asi. Jako to jsem udělal stoprocentně -**
- 25 **Já: Ale máš pravdu, že to nebylo přesně to, co jsem chtěl vědět, ale taky mě to**
26 **napadlo.**
- 27 **I: Jasně. Ale když jsem nehrál vyložene zlou postavu, tak se mi tohle stoprocentně stalo,**
28 **ale já už teď přemejšším nad nějakým příkladem, a obávám se, že mě teďka nic nenapadá.**
29 **Ale počkej ještě chvilku... (přemýšlí)... No, tak zase se můžeme vrátit k tomu**
30 **Planescapu, já myslím, že jsem... tam... ale to jsou takový věci, který můžeš vždycky**
31 **loadnout, jenže...**
- 32 **Já: Jo, to se taky dostáváme k dalšímu bodu, no.**
- 33 **I: Jednou jsem myslím dal třeba Mortehe tomu - sloupu**
- 34 **Já: a neměl jsi dostatek síly ho vyrvat ven**
- 35 **I: No, něco takovýho. No, případně, častokrát to bylo vlastně třeba takhle, třeba v Baldur's**
36 **Gatu máš taky věci, kde... jsou tam momenty, kdy ty můžeš vlastně permanentně obětovat**
37 **kus svejch HPček nebo něco takovýho, a pokud to neuděláš, tak třeba... buď přijdeš**
38 **vyložene o společníka, ale společníků máš zase plno, takže ono je to... je to o tom, jestli**
39 **v sobě najdeš tu sílu se jako... si opravdu trvale (hledá)**
- 40 **Já: Degradovat - Znevýhodnit se -**
- 41 **I: Degradovat, no. Nebo jestli to odnese někdo za tebe. a minimálně jednou dvakrát jsem**
42 **to fakt nechal odnýt někoho za mě a pak jsem toho litoval.**
- 43 **Já: a kdybys měl - velká otázka – srovnat chování v tadytěch situacích ve hrách,**
44 **a sám se sebou, kdybys tam měl promítnout sám sebe? My jsme to trošku... už mám**

- 1 **odpovědi od tebe na tudle otázku, že ze začátku, kdy jsi říkal, že tadytím způsobem jsi**
2 **hrál, když jsi byl mladší, potom tě začaly bavit víc ty role...**
- 3 **I:** Jojo, já myslím, že to je vlastně zodpovězený, já už tam asi nemám, co dodat. **Já: Jo,**
4 **dobře.**
- 5 **I:** Jenom bych mohl teda upřesnit, že v téhle době, abych to teda ještě jednou jasně řekl, to
6 vlastně skoro nikdy nejsem já. Nebo opravdu nikdy... a někdy tam jakoby tak trochu
7 (učeht)... něco se tam ze mě dostane, ale není to záměrný, což je asi normální, že to není
8 záměrný, a spíš se tomu snažím vyhýbat. Ale... hm, tohle taky není úplně jednoznačný,
9 hele, já v tomhle... tohle jsem ti prostě nedokázal popsat dobře, já upřímně řečeno, když si
10 najdu čas, tak já to zkusím zformulovat na papír a pošlu ti to, jak to přesně myslím, tady
11 tohleto.
- 12 **Já: To určitě nebude vadit, to nebude na škodu, to bude fajn.**
- 13 **I:** Dobře. Já z toho mám špatný svědomí, protože mám dojem, že furt se nevyjadřuju
14 dobře. a pokračujme dál.
- 15 **Já: To si nemyslím třeba, naprosto jasně, třeba už co slyším – a mám už za sebou**
16 **nějaký ty rozhovory – tak už v tom začínám vidět ne přímo vzorce, ale něco jak bych**
17 **určitým způsobem popsal, a tady mi to přijde jasný třeba. Hlavně jsem rád, že seš**
18 **jeden z mála... myslím, že jste zatím dva z těch rozhovorů, co jsem měl... kdo hraje**
19 **tadytím způsobem. Když to zkusím rozlišit nebo popsat... Jeden americkéj psycholog,**
20 **Gee se jmenuje, tak rozlišil několik druhů identit a zmíním jenom jednu: projektivní,**
21 **příčemž ten projekt – krásně v češtině i v angličtině se dá popsat jak slovem**
22 **„projekce“, to znamená projekce toho hráče do postavy, tak způsobem „projekt“.**
23 **a tohle je úplně parádní, že se s tím konečně začínám setkávat.**
- 24 **I:** Jojojo.
- 25 **Já: Dobrý. Tak... jakou – no, už taky částečně mám zodpovězený, ale dám to taI:**
26 **jakou váhu dáváš charakteru postavy vytvořeného tvůrci hry? To znamená v tom**
27 **případě, když ta postava....**
- 28 **I:** Jo, hele, já jsem upřímně řečeno na tohle vlastně chtěl narazit, protože už jsme o to tak
29 štrejchli a já jsem to vlastně chtěl říct, ale... Nebo já to rovnou srovnám, ty dva druhy teda
30 asi... a já se přiznám, že mně vlastně asi přesto skoro víc přirůstaj k srdci ty postavy, který
31 si sám vytvořím. I když to právě nejsem já, jo. Ale to může bejt velice... (učeht) možná
32 by se dalo říct, že ty postavy jsou svým způsobem moje děti, nebo něco takovýho. Protože
33 já si je prostě piplám, je to skutečně projekt, určitě to tam funguje. Takže já se o ně
34 nějakým způsobem skutečně starám a jsou mi drahé, rozhodně. Kdežto ty postavy, který už
35 jsou daný, jo, je to zase zvláštní, protože zase Planescape jako moje nejoblíbenější RPGčko
36 má danou postavu.
- 37 **Já: Taky nad tím přemejšlim, ale ne zase tolik ještě.**
- 38 **I:** Asi ne zase tolik, protože ti to pořád umožňuje samozřejmě si s ní dělat, co chceš, ale ta
39 historie je mohutná a ta determinace té postavy je obrovská. Takže... (smích)
- 40 **Já: To je doslova, no...**
- 41 **I:** Jojo, to je vlastně o tom, že jo.
- 42 **Já: Ale když to srovnáme se Zaklínačem, což je příklad toho druhýho typu tý postavy**
- 43 **I:** Jojo, tak... mě Zaklínač velice baví, ale když se nad tím zamyslím, tak já mám dojem,
44 že já se možná opravdu v té chvíli... že ten citovej vztah... opravdu možná víc vzniká k
45 těm vedlejšim postavám. v té chvíli. Není to vyloženě... citovej vztah je hrozně silný

1 slovo, ale prostě vztah. Ale například ten Zaklínač je pro mě... Pardon, já se vracím, ale
 2 pořád na Planescapu ta věc, kterou mám nejradši ze všeho, jsou zase ti společníci. Ten
 3 bezejmenej je... úžasná postava. a je to fakt super, ale ta úplně největší síla Planescapu je
 4 podle mě v těch společnících. a Zaklínač... zase, jednička je podle celkem mě nic moc hra,
 5 nebo je to solidní, ale nedosahuje to těch kvalit, takže jestli se můžu odrazit spíš od té
 6 dvojky, tak tam se tohle určitě projevuje. Že já tu hru hraju tak skoro skrz tu postavu toho
 7 Geralta, ale do té postavy Geralta – a to můžu říct, myslím si, s čistým svědomím – jsem se
 8 fakt nikdy necítil, přestože mě ta hra hrozně bavila, a ani chvíličky jsem neměl dojem, že
 9 by mi to přeskočilo do toho, že Geralt jsem já, nebo něco takovýho. Ale o to byl jednodušší
 10 ten role play a já jsem si ho vlastně užíval, ale nemůžu vlastně asi nikdy říct, že by mě na
 11 tom Geraltovi nějak zvlášť záleželo. Ale záleželo mně na těch vedlejších postavách
 12 a záleželo mně na tom světě. Ty morální dilemata, co ta dvojka nabízela, to byl mazec.

13 **Já: Když si třeba vzpomeneme... nebo, no, máš něco na mysli?**

14 **I:** No, ten moment, jestli zabiješ toho krále, kterej to byl sakra...

15 **Já: Já ted' nevím, kterýho myslíš, jestli myslíš Henselta, nebo naopak prince Stannise,**
 16 **ten, co otrávil Saskiu.**

17 **I:** Jojojo, Henselta, já jsem šel přes tuhle cestu, já jsem to hrál jenom jednou, ale Zaklínače
 18 dvojku si chci dát ještě tou druhou cestou.

19 **Já: Počkej, takže že jsi šel teda s Rochem Vernonem?**

20 **I:** Jojojo.

21 **Já: Okej. No to je úžasnej příklad tadytý hry, jak to udělali dokonale, že tam fakt**
 22 **máš naprosto rozdílný dějový linie, podle toho, co si vybereš... a celý prostředí. Když**
 23 **jdeš s Iorwethem, tím elfem, tak seš v úplně jiným prostředí tu druhou kapitulu -**

24 **I:** Já vím, já vím – to jsem si zjistil. Ale já jsem upřímně řečeno... tohle zase nemám z
 25 toho dobrý svědomí, ale možná že bych to právě neudělal, pokud by mě na té postavě
 26 Geralta víc záleželo, ale mrknul jsem se právě, kam mě dostane tadyta velká volba, jakože
 27 nijak moc zevrubně, a je to vlastně dost proti tomu mému přesvědčení, nebo proti tomu,
 28 jak bych měl hrát, ale mrknul jsem se na to, jak zhruba bude vypadat ta hra, pokud půjdu s
 29 Iorwethem, a jak bude zhruba vypadat, když půjdu s Rochem.

30 **Já: No, to se dostáváme k otázce... takže tohle je věc, kterou většinou ale neděláš?**

31 **I:** Většinou nedělám a z tohohle mám špatný svědomí. Ale nemám z toho zase asi tak
 32 špatný svědomí, já asi zase ještě jednou řeknu, že je to pravděpodobně proto, že s tím
 33 Geraltem jsem se nijak zvlášť neztotožnil. a vracíme se zase zpátky k tomu, že ty postavy,
 34 který si vytvořím sám, jsou mi dražší. Obecně vzato určitě.

35 **Já: a ve chvílích, když... mluvíme třeba o dvojce... hraješ za Geralta, a přijde tam na**
 36 **místo nějakýho rozhodnutí, morálního nebo jakýkoliv, tak uvažuješ tady pořád o tý**
 37 **rolí, kterou sis dal na začátku, nebo co je vlastně tvým motivem rozhodnutí?**

38 **Přemejšlíš někdy o tom -**

39 **I:** Ten Zaklínač je takovej velice specifickéj, pardon -

40 **Já: Jestli tě třeba napadne... já se snažím pochopit, jestli opravdu pořád uvažuješ**
 41 **nad tou rolí, nebo se tam dostane tvoje samotný myšlení, ted' bych asi chtěl udělat**
 42 **tohle.**

43 **I:** Jo, jasně, hele, vyloženě v tom Zaklínači hraju stoprocentně roli, tam je to úplně... já už
 44 jsem měl dojem, že jsem to taky odpověděl, tím, že se do toho Geralta nevžiju... No, ale
 45 ten Zaklínač je úplně typickým příkladem, kdy hraju stoprocentně roli. Fakt. ... No,

- 1 a samozřejmě, já jsem taky trochu deformovanej... nebo determinovanej tím, že jsem to
2 celý četl, že jo, a mám nějakou představu o Geraltovi...
- 3 **Já: No, to je taky další zajímavost, to je pravda.**
- 4 **I:** Takže... asi jsem to mohl dělat, ale moc jsem to nedělal, a asi jsem hrál hlavně toho
5 Geralta z knížek, dá se říct.
- 6 **Já: Mám tady kámoše, kterej četl knížky, několikrát, jednou udělal i takovou věc, že**
7 **si přečet všechny knížky, potom zahrál všechny tři díly za sebou v takovém šíleným**
8 **maratonu, že nedělal nic jinýho, aby se do toho totálně vžil, protože to je to, co...**
9 **a zároveň, když jsem ptal na tuhle otázku, tak zmínil, že snad kromě jedny věci se**
10 **vždycky – i třeba v těch hrách, ale i v knížkách – Geralt choval tak, že s ním naprosto**
11 **souhlasil.**
- 12 **I:** Jo... to teda u mě rozhodně tak není. Možná to je další věc... ale dostáváme se někam,
13 kde jsme předtím nebyli, a co mě nenapadlo, to jsem docela rád, protože... možná že
14 kdyby mně ten Geralt byl bližší v těch knížkách, tak bych se možná víc vcítil i do té hry,
15 protože... já rozhodně nemůžu říct, že nějak zvlášť souhlasím s Geraltovým jednáním
16 vždycky, jo... v zásadě jo, jasně, protože je to kladnej hrdina a je hrozně edgy a tak. Ale
17 rozhodně bych častokrát třeba nepoužil násilí, kdy on použil násilí. Asi tak. Ale tím
18 vztahem k té postavě, která už je definovaná z těch knížek, se potom určoval i vztah k té
19 postavě v těch hrách, jo... **Já: Právě.**
- 20 **I:** a já jsem určitě hrál toho Geralta z knížek, čili nehrál jsem podle sebe. a například zase
21 vraťme se k tomu násilí, toho násilí já jsem se prostě nebál a nehledal jsem žádný
22 mírumilovný řešení, což bych třeba v jiné hře prostě hledal, protože mně to bylo nejbližší,
23 rozhodně bych to hledal takhle v té době, kdy jsem hrál jako malej. No jasně, čili hrál jsem
24 rozhodně Geralta, ale právě díky tomu jsem se do toho prostě nevžil, no. Protože ten vztah
25 byl už tímhle definovanej.
- 26 **Já: Takže ta možnost, že Geralt se v knížce choval určitým způsobem, se kterým jsi**
27 **kolikrát ne tak souhlasil, tak že by se teď ve hře objevila možnost, že si to můžeš**
28 **upravit podle toho, abys s tím souhlasil, tak to už -**
- 29 **I:** Jasně. Ale mně to... hele, já jsem nad tím v zásadě vlastně nepřemejšlel během tadyté
30 hry. Já to sice normálně dělám, ale tak nějak jsem automaticky přijmul ten fakt, že hraju
31 Geralta, víš. a já jsem za to velice rád, protože i když ty knížky asi nebudu číst znova už
32 nikdy, tak přesto můžu říct, že mě to velice bavilo, a ačkoli mám nějaký výtky, tak
33 v zásadě ten můj zážitek je fakt pozitivní a já jsem z toho chtěl mít takový rozšíření těch
34 knížek. a což je věc, za kterou jsem fakt zpětně hrozně rád, protože ten příběh je prostě
35 úžasně napsanej, s takovým respektem k těm knížkám, a zároveň odvahou dělat opravdu
36 velký změny. To je vlastně hrozně unikátní, já jsem to asi nikde jinde neviděl, že opravdu
37 ten tým se pustí do obrovských změn v tom světě, ale ty změny opravdu sedí! K té literární
38 předloze.
- 39 **Já: ...ted' mě moc nenapadá... jo, možná kvůli tomu, že jsem nečet, ale co máš na**
40 **mysli třeba?**
- 41 **I:** Já mám na mysli například to, že tam začnou umírat králové jak na běžícím pásu. a mění
42 se úplně kompletně celá politická situace, zanikají království, což je věc, která.... Já jsem
43 na to byl vždycky citlivej, když jsem měl rád nějakou literární předlohu, tak pokud někdo
44 začne ten svět až moc...
- 45 **Já: ...si upravovat podle sebe -**

- 1 **I:** - znásilňovat -
2 **Já:** No, přímo, oukej...
3 **I:** Nebo... častokrát to na mě působí jako znásilňování, že ty děláš pokračování, který je z
4 tvój vlastní hlavy, a dáváš tam obrovský děje, který hejbou s celým tím světem, kterej je
5 tam nějakým způsobem etablovanej. No tak to ten Zaklínač právě udělal a je to možná
6 jedinej případ, kterej si vybavuju, že tohle někdo udělal, a zároveň mi to přijde, že to
7 stoprocentně sedí do toho světa, a že to vlastně vůbec není znásilňování, přestože ty změny
8 jsou obrovský. Což ale jsem odbočil k něčemu, co asi nechceš, ale rozumíme si?
9 **Já:** Jo, já myslím, že mi to je jasný.
10 **I:** Ale proto jsem vlastně hrozně rád, že jsem opravdu hrál toho Geralta jako Geralta,
11 protože mi to tím pádem udělalo ten další díl té literární pentalogie.
12 **Já:** Um... já teď koukám na ty svoje otázky a už si představuju, že řekneš, že jsme
13 o tom docela mluvili, což je pravda, ale možná se nevyhnu tomu, abych se zeptal
14 znova, abych si třeba potvrdil to, až budu přepisovat.
15 **Já:** Jak vnímáš morálku ve hře?
16 **I:** Chceš zase subjektivní věci? **Já:** Jo.
17 **I:** No... (učeht) Abych řekl něco, co jsem ještě neříkal, tak jsou věci, kdy mně to přijde
18 směšný, a zase je to hodně velkej faktor, kterej mi rozhoduje, jestli tu hru budu hodnotit
19 jako dobrou, nebo špatnou, protože ve spoustě špatnejch RPGček jsou ty morální
20 rozhodnutí fakt směšný... a dokáže mi to tu hru vlastně úplně znechutit. v tu chvíli já si
21 zahraju radši dobrý přiznaný béčko, než hru, která si hraje na hluboký rozhodnutí, a je tam
22 prd, jako příklad můžu dát právě ten nověj Planescape, bohužel...
23 **Já:** Nějaký z těch, Tides of Numenera nebo tak
24 **I:** Tides of Numeria.
25 **Já:** Takže to mám vyřadit ze svýho wishlistu na steamu, jo?
26 **I:** Hele, já nevím, možná nemusíš, ale nečekej fakt..
27 **Já:** Pokračování jedničky.
28 **I:** Fakt ne, ono... mám dojem, že první věc, ve které jsem si uvědomil, že je to fakt průser,
29 je to, že zase je tam ta centrální otázka, já jsem – pod vlivem tady tohohle, je to jedna z
30 posledních her, kterou jsem pirátil, já už to, předpokládám jako tak všichni, nedělám, že jo,
31 ale něco mi říkalo, že tohle fakt chci zkusit. a řekl jsem, že si to zahraju napřed pirátsky
32 a případně potom si to koupím. a jsem rád, že jsem to udělal. **Já: (smích) Jo.**
33 **I:** Protože... je to opravdu plný takových věcí jako „koukejte, jak píšem hustě“, víš co...
34 (učeht) Ale je to fakt prázdný. Je to hodně na efekt a nemá to nějakou substanci. Ale co
35 jsem chtěl říct, tak tam je vlastně ta základní otázka, taková ta centrální otázka toho
36 Planescap Tormentu je to „what can change the nature of a man?“
37 **Já:** Přesně tak.
38 **I:** Což je fakt zajímavá věc, na které se dá hra postavit. a teďka oni naprosto hrdě ohlásili,
39 že centrální otázka toho novýho Tormentu je... já už si nevybavuju, jak to přesně anglicky
40 formulovali, ale česky je to „jakou hodnotu má jeden život?“ Jako pardon... co to jako je?
41 To je filosofie, kterou jsme řešili v osmi letech... víš co, já nevím... Jsem z toho smutnej.
42 To je plytký. To je fakt strašně plytký.
43 **Já:** Já nevím, co mě teď napadá, je... to záleží, vid'... (učeht) Nevím, jestli bych byl
44 schopnej to takhle ocenit.

- 1 **I:** Já vím, ale... jasně, já si uvědomuju, že působím teďka hodně arogantně, ale... budiž
2 (uchecht)
- 3 **Já:** **To mě nenapadlo, spíš jenom že to třeba vnímáme na jiný rovině, no. Že asi hodně**
4 **záleží, jak to potom pojmulí. Ta otázka by nemusela bejt tak špatná...**
- 5 **I:** Ale kolik je tam fakt rovin? Ty to srovnáváš, tak... můžeme tady mít nějaký to základní
6 hrdinský dilema, zachráníš topící se loď, nebo svoji milovanou osobu. Jo? Nebo můžeš
7 mít... já nevím, jeden život, kterej potom ovšem vezme další život, jo, je to... ale je to
8 všechno jednoduchý, tam nenajdeš víc než třeba tři čtyři takovýhle věci... a ono se na tom
9 snaží vystavět nějakou hlubokou filosofii, ale... není to tam. Není to tam. Na mě to tak
10 aspoň působilo. Ale mně bylo velice těžký u toho novýho Tormentu asi opravdu uspokojit.
11 Ale já jsem do toho šel s tím, že to nebude ani omylem tak dobrý, a nechtěl jsem to od
12 toho. Ale i tak mě to velice zklamalo. No, nicméně to jsem zase odbočil. Ale abych se zase
13 vrátil, co tím chci říct, je to, že ta... nevím, jestli morálka, ale moralita by rozhodně měla
14 bejt nějakým způsobem, nebo nějaký morální dilemata by měly být součástí dobrýho
15 RPGčka, nebo skoro vždycky jsou, a minimálně co já jsem hrál, tak tam vždycky nějaký...
16 co já jsem hrál RPGčka, který se mi opravdu líbily, tak všechny bez výjimky tam morální
17 rozhodnutí měly, ale musí to bejt opravdu udělaný dobře, to je fakt hrozně důležitý.
18 Protože tohle se může velice snadno pokazit. a spousta her se snaží to tam dávat, potom se
19 jim to nepovede a naopak to sráží tu hru.
- 20 **Já:** **Je to moc křečovitý, no. Oukej.**
- 21
- 22 (vzájemné děkování a ujišťování)
- 23
- 24 Zasláný text:
- 25 Když jsem byl malej kluk, vžíval jsem se do mé postavy pořád a nevnímал jsem žádnou
26 potřebu hrát nějak jinak. Do velké míry proto, že jsem právě hrával více méně sebe.
- 27
- 28 V určité fázi jsem se rozhodl, že chci experimentovat a začal jsem hrát postavy které se
29 ode mne (často diametrálně) lišily a zjistil jsem, že mě to takhle baví vlastně víc. To ovšem
30 způsobilo, že se do těchto postav už tolik nevžívám, neboť jednoznačně vnímám, že to
31 nejsem já.
- 32
- 33 To, že se do postav nevžívám, tedy není vůbec vědomé rozhodnutí a občas mi to i chybí.
34 Druhotně se totiž potom někdy neponořím tolik do té samotné hry - tohle ovšem může být
35 taky tím, že jsem prostě vyrost a celé to hraní mi už funguje trochu jinak, než když mi
36 právě bylo 13.
- 37
- 38 U dobrých her se mi ale stává, že mám problém hrát postavu, kterou jsem si zvolil/vyvytořil,
39 protože morální volby, které mi hra předkládá, začínají být "příliš reálné". Tedy, nevžil
40 jsem se do postavy, nicméně do hry (protože je dobrá) jsem se ponořil velice i přesto, že
41 hraju postavu, která není vůbec já.
- 42
- 43 Co se mi nepodařilo vyjádřit je tedy: Do postavy se nevžívám, ale stále jsem ponořený do
44 hry natolik, že ji beru vážně a musím se přemáhat, abych moji postavu skutečně hrál.