

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2019

Lukáš Neuheisl

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Archeogaming a kulturní dědictví hráčů

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Lukáš Neuheisl

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: Mgr. Markéta Supa, M.A., Ph.D.

Rok obhajoby: 2019

Prohlášení

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

V Praze dne 31. července 2019

Lukáš Neuheisl

Bibliografický záznam

NEUHEISL, Lukáš. *Archeogaming a kulturní dědictví hráčů*. Praha, 2019. 75 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Markéta Supa, M.A., Ph.D.

Rozsah práce: 133 845 znaků vč. mezer

Anotace

Lidské civilizace zanechávají a přejímají kulturní dědictví: artefakty a znalosti, které vypovídají o lidských kulturách v dávné i nedávné minulosti. S příchodem digitálních technologií, zejména internetu a digitálních her, se lidstvu otevřely možnosti, jak navštěvovat a žít v syntetických světech a zanechávat zde pozůstatky své existence, podobně jako ve světě přírodním. Tyto pozůstatky v a o syntetických světech se snaží objevovat, zaznamenávat, interpretovat a uchovávat archeogaming: nový, stále se rozvíjející a ucelenou identitu hledající interdisciplinární obor využívající zejména archeologické metody a nástroje pro pochopení lidských kultur uvnitř syntetických a přírodních světů. Provedená digitální etnografie a on-site výzkum syntetických světů digitálních her *Grand Theft Auto Online*, *Fortnite Battle Royale* a *Soul Calibur VI* odhalily, že artefakty zanechávané hráči lze považovat za užité a/nebo kosmetické. Oba tyto typy jsou ovlivňované zejména herními mechanikami, aktuální i dřívější metahrou, vývojem hry a její životností, vnitřní i vnější kulturou, zkušenostmi hráčů a jejich možnostmi (vyplývajícími z postupu hry). Užité artefakty proto bývají součástí metahry a znalosti o jejich efektivitě/profitabilitě si hráči předávají mezi sebou a navíc je lze rozdělit do skupin pro každý stupeň hráčských zkušeností či momentální fázi postupu hry. Kosmetické artefakty bývají ovlivněné a inspirované kulturou přírodního i syntetického světa. Paletu artefaktů obvykle rozšiřuje herní vývoj a postup a vytváří prostředí pro artefakty reziduální, starší artefakty, které již hráči vlivem artefaktů nových a lepších dále nevyužívají.

Annotation

Human civilizations are inheriting and creating cultural heritage: artefacts and knowledge encapsulating the essence of a specific culture in both close and distant pasts. With the upbringing of digital technologies, especially the internet and digital games, humankind was granted access to synthetic worlds where they can live and leave marks of their lives in a very similar way to the natural world. Archeogaming, a new, emerging and still identity-searching interdisciplinary academic field is trying to find, identify, interpret and preserve these marks and artefacts in and of synthetic worlds using archeological methods and tools to further understand human cultures of both synthetic and natural worlds. Digital ethnography and on-site research conducted in synthetic worlds of digital games *Grand Theft Auto Online*, *Fortnite Battle Royale* a *Soul Calibur VI* discovered that said artefacts have

either utility and/or cosmetic meaning, with both types being influenced by game mechanics, metagame, evolution/updates and lifespan of the game itself, inner and outer cultures, level of gamers' experience and their possibilities resulting from their in-game progress. This means that utility artefacts are usually a part of the metagame, with the knowledge of most efficient/profitable artefacts being passed on among players. Moreover, they can be divided into groups of artefacts significant for any level of experience / phase of the game progress. On the other hand, cosmetic artefacts are usually inspired and influenced by both natural and synthetic worlds' culture. Game progress and post-release development broadens in-game possibilities, creating residual artefacts in the process as players continually drop an older and less efficient content for a newer one.

Klíčová slova

Archeogaming, kulturní dědictví, digitální hry, digitální etnografie, herní artefakty, metahra, syntetické světy

Keywords

Archaeogaming, Cultural Heritage, Digital Games, Digital Ethnography, In-game Artefacts, Metagame, Synthetic Worlds

Title

Archaeogaming and Cultural Heritage of Gamers

Poděkování

S velkou vděčností bych rád poděkoval paní Mgr. Markétě Supa, M.A., Ph.D. za cenné názory a rady od první do poslední minuty společných konzultací. Předané poznatky mi zásadně pomohly zvolit vhodnou výzkumnou metodu, utříbit si myšlenky a zdokonalit finální podobu této práce.

Obsah

1	ÚVOD	2
2	ARCHEOGAMING	5
2.1	MEZI PŘÍRODNÍM A SYNTETICKÝM SVĚTEM	5
2.2	ZKOUMÁNÍ UVNITŘ I VNĚ	7
2.3	PIXELOVÁ LOPATA, LÉTAJÍCÍ DRAK A VIRTUÁLNÍ HD KAMERA	10
3	PREZERVACE HER	11
4	KULTURNÍ DĚDICTVÍ HRÁČŮ	12
4.1	POZŮSTATKY PO ESENCIÁLNÍCH HERNÍCH PRAVIDLECH	13
4.1.1	<i>Metahra a anti-metahra</i>	14
4.1.2	<i>Inventář, sbírky, vybavení a další vlastnictví</i>	14
4.1.3	<i>Hráčův vliv na herní svět: destrukce, stavby i NPC</i>	16
4.2	VOLITELNÉ HERNÍ POZŮSTATKY	18
4.2.1	<i>Předměty a sbírání</i>	18
4.2.2	<i>Vedlejší úkoly</i>	19
4.2.3	<i>Avatary, lifestyle a kosmetický prémiový obsah</i>	20
4.3	USER-GENERATED CONTENT	21
4.3.1	<i>Podle funkce</i>	22
4.3.2	<i>Podle typu distribuce</i>	23
4.4	NEHMATATELNÉ DATOVÉ STOPY	24
4.4.1	<i>Statistiky</i>	25
5	PRAKTICKÁ ČÁST	25
5.1	VÝZKUMNÉ OTÁZKY	25
5.2	METODOLOGIE	26
5.2.1	<i>Kvalitativní výzkum, digitální etnografie a on-site výzkum</i>	26
5.2.2	<i>Design výzkumu</i>	27
5.2.3	<i>Zkoumané syntetické světy</i>	33
5.2.4	<i>Rizika a etika</i>	36
5.3	VYHODNOCENÍ VÝZKUMU	37
5.3.1	<i>Hráčské pozůstatky jsou kosmetické a/nebo účelné</i>	37
5.3.2	<i>Užitné pozůstatky jsou ovlivňovány zkušenostmi a možnostmi hráčů</i>	39
5.3.3	<i>Kosmetické pozůstatky definuje zejména (pop)kultura a herní ekonomika</i>	51
5.3.4	<i>Trvalost stop v online světech je proměnlivá</i>	59
5.4	DISKUZE	65
5.4.1	<i>Hráčské artefakty jsou výsledkem interakce mezi přírodním a syntetickým světem</i>	65
5.4.2	<i>Limitace a validita výzkumu</i>	69
6	ZÁVĚR	72
7	SUMMARY	74
8	SEZNAM TITULŮ DIGITÁLNÍCH HER	76
9	LITERATURA A ZDROJE	81
9.1	LITERATURA	81
9.2	INTERNETOVÉ ZDROJE	85
10	TEZE DIPLOMOVÉ PRÁCE	89
11	SEZNAM PŘÍLOH	92
12	PŘÍLOHY	95

1 Úvod

Dnešní svět nepochybně stojí na kulturním dědictví předchozích kultur a generací: jsou jimi znalosti, objevy, vynálezy, budovy, umělecká díla, nebo dochované spisy a dokumenty. Všechny tyto hmotné a nehmotné artefakty, odkrývané např. v historických nalezištích, obsahují vědění a možnosti tehdejšího i dnešního světa, resp. dávných i nedávných kultur (Brumann, 2015, s. 414). Archeologové tyto artefakty zkoumají, snaží se o pochopení jejich významu a přepsání těchto vědomostí, aby rozšířili znalosti dnešní společnosti o své historii a díky tomu vysvětlili i některé dnešní jevy, neboť jak tvrdí Holtorf (2005, s. 6): „archeologie je zejména o naší kultuře v současnosti“. Stejně tak vytváříme vlastní artefakty, pozůstatky, které se kontinuálně stávají kulturním dědictvím právě žijících generací. Piccini a Holtorf (2011, s. 9) se proto ptají: „Proč by archeologové nemohli studovat nedávnou historii 20. a 21. století?“

Lidské dějiny jsou od pravěku protkané mediálními vlivy a od 19. století jsou s moderním mediálním vývojem nerozdělitelně spjaty (Bednařík, Jiráková a Köpplová, 2011, s. 9-10); konec médií by znamenal i konec dnešní civilizace. Média sama o sobě jsou zejména nositelem lidských dějin a znalostí a postupná prioritizace flexibility a rychlosti na úkor stability a odolnosti s sebou přinesla důraz na aktuálnost informací a okamžitý informační servis, riziko přehlcení médií i informacemi, problematiku velkých dat a také křehkost a náchylnost médií. Dnešní společnost je proto čím dál více společností síťovou, závislou na digitálních technologiích, sociálních sítích, populární a konvergentní kultuře a je podle toho také strukturována – komunikujeme v reálném čase napříč světem, své vzpomínky a důležité informace (včetně naší identity) vkládáme do zdánlivě nehmotných úložišť, které máme k dispozici kdykoli a kdekoli, producentem mediálních (i kulturních) obsahů dnes může být díky dostupným nástrojům pro tvorbu i distribuci prakticky každý (Bird, 2011; van Dijk, 2012, s. 22-48; Marwick, 2012 a další).

Pro dnešní společnost jsou signifikantním médiem digitální hry, interaktivní formy zábavních médií, které se vymanily z původní subkulturní niky a stávají se zábavou mainstreamovou. Herní průmysl je aktuálně nejperspektivnějším zábavním průmyslem světa a zásadním popkulturním hybatelem celé společnosti; ty nejpůvodnější herní tituly bez nadsázky znají lidé napříč světem i generacemi a herní dialogy či citace dosahují podobně

kultovních rozměrů jako v případě filmů (Shieber, 2019). Jsou tedy celosvětovým fenoménem, dnes ovlivňujícím přibližně 1/7 populace (Takahashi, 2019) a umožňujícím se ponořit do syntetických herních světů a zanechávat zde dočasné i (v rámci možností) trvalé stopy po své činnosti: hry umožňují upravovat vzhled a tvořit narativ hráčovy postavy, vlastnit předměty, stavět budovy, ovlivňovat nehratelné postavy (i celý svět) nebo třeba vytvářet vlastní světy. Parafrázováním Piccini a Holtorfa se dostáváme k otázce: proč by herní archeologové nemohli studovat nedávnou herní historii?

Historie digitálních (resp. elektronických) her je důkladně popsáným tématem, ať už jde o první tituly, dramatický růst i pád herního průmyslu v 80. letech či zásadní online hry. Digitální hry jsou ale z akademického hlediska především předměty a kulturními texty (Reinhard, 2018a, s. 11), které je stejně jako ostatní texty možné analyzovat a zkoumat; popis historických událostí nutně neznamená jejich hlubší zkoumání a analýzu. *Archeogaming* (kombinace slov *archeologie a gaming*; anglicky *archaeogaming*) – mezioborová disciplína kombinující archeologii, herních studia a také mediální studia – je mladou, živou a dynamickou disciplínou věnovanou zkoumání dávných i nedávných materiálních pozůstatků ve hrách (digitálních i tradičních) i mimo ně za účelem pochopení lidské kultury. Tato zkoumání jsou prováděna zejména, ale nikoli výhradně, prostřednictvím archeologických nástrojů a metod (Reinhard, 2018a, s. 2-4).

Pozůstatky hráčů v digitálních herních světech se stávají kulturním dědictvím našich generací a kultur. Jsou však nesmírně náchylné a mají omezenou životnost. Průběžné aktualizace dnešních her, vlivem kterých se mění i hratelnost, obsah hry i hráčské zážitky, rozšiřují, omezují a v některých případech i kompletně transformují tato syntetická digitální archeologická naleziště. Digitální hry zároveň jednoduše podléhají zkáze, jejich archivy nejsou kompletní a možnosti pro jejich budoucí reprodukci jsou velmi omezené – dokud hardware a nosič se hrou nedegradují, je možné je hrát i několik desítek let, pokud je hra závislá na internetovém připojení, přichází o podporu i možnost hraní vypnutím herních serverů po nízkých jednotkách let (Barwick a kol., 2011). Každou zásadně změněnou či zcela zaniklou společensky signifikantní hrou tak dochází ke ztrátě nezakonzervovatelných digitálních archeologických nalezišť.

Tato práce se věnuje tématu *archeogamingu* a pozůstatkům, které hráči mohou za sebou zanechávat v digitálních hrách: *kulturnímu dědictví* hráčů i celé dnešní společnosti. Teoretická část je, vzhledem k aktuálnosti tématu, celkové nevyvinutosti oboru a s tím souvisejícího omezeného množství akademických zdrojů, pouze obecným úvodem do této problematiky prismatem herních studií, včetně příkladů pozůstatků a her, jejichž popisované zásadní dění probíhalo či probíhá v období posledních deseti let. Výzkumná část práce prostřednictvím digitální etnografie a on-site zkoumání popisuje, analyzuje a kontextualizuje kulturní dědictví hráčů v populárních hrách *Grand Theft Auto Online*, *Fortnite Battle Royale* a *Soul Calibur VI*. Cílem práce je popsat typologii a podstatu kulturního dědictví hráčů v digitálních hrách včetně faktorů, které je ovlivňují.

2 Archeogaming

Archeogaming, stejně jako hry samotné, stojí na pomezí skutečného světa a světa syntetického. Není totiž pouhým archeologickým zkoumáním herních světů a artefaktů v a o nich, díky svému přesahu z binárního kódu do viditelné/hmatatelné formy je možné zkoumat i samotnou archeologii uvnitř her, jako jsou hlavní postavy pocházející z archeologického prostředí, archeologické questy, NPC-archeologové a archeologické záznamy a deníky, které jsou součástí světa, narativu či vedlejších úkolů (Reinhard, 2018a, s. 2-19).

2.1 Mezi přírodním a syntetickým světem

Každá digitální hra má svá pravidla a svět, ve kterém probíhá. Bez pravidel mizí podstata hry, bez světa zase prostor, ve kterém hra probíhá. Dohodu, na kterou v tradičních hrách hráči přistupují vzájemnou hrou (např. pravidla *Člověče, nezlob se*), v digitálních hrách zprostředkovávají herní enginey, upravující základní sadu pravidel, fyziku, vizuální stránku hry či hudební efekty a zejména vztahy mezi herními objekty (Juul, 2005, s. 55-59; Egenfeldt-Nielsen a kol., 2008, s. 22).

Oproti těmto mechanikám a pravidlům je herním syntetickým světem jakýkoli imaginativní, digitální a dočasný prostor, ve kterém se hra v nějakém momentě odehrává a ve kterém se hráč může díky své představivosti nacházet, přistoupí-li na pravidla hry (Juul, 2005, s. 121-130). Může jím být například herní pole závislé na představivosti hráčů (fotbalová branka tvořená dvěma předměty umístěnými na ulici), ale také pomocí algoritmů generovaná galaxie unikátních planet, které může hráč v digitální hře navštívit (*No Man's Sky*) či prostor balancující mezi realitou a fikcí (herní pole a figury šachů). Na rozdíl od tvrdých pravidel a mechanik digitálních her nemusí být světy zcela vysvětlitelné či odrážet realitu: ano, některé jsou velmi závislé na reprezentaci (i fiktivní) reality (např. simulátor kriminálního života *Grand Theft Auto*, umožňující v některých iteracích cvičit, stravovat se, oblékat se a interagovat s velkou částí světa), jiné hry jsou protkané pouze symbolickým lineárním fiktivním světem (např. jednotlivé úrovně *Candy Crush Saga*).

Vztah mezi herními pravidly a světy v kontextu hráčských artefaktů proto můžeme vyložit následovně: herní světy vytváří skrze narativ *raison d'être* pro každý artefakt, herní pravidla definují možnosti a vztahy, které artefakty, hráči a světy mezi sebou mají.

První velmi rané zmínky o vztahu kulturního dědictví a syntetických světů se objevují v roce 1990 v podobě prvních úvah nad možnostmi, jak uchovávat historické budovy a artefakty pomocí 3D modelů (Reilly, 1990) a akademici se k tomuto tématu opakovaně vracejí (Champion, 2006; Ch'ng, 2007; Rice, 2014 a další). I první akademické zmínky o vztahu archeologie a digitálních her vztahy mezi přírodním a syntetickými světy plně reflektují – patří mezi ně opět zejména zamyšlení o věrohodné reprezentaci minulosti v digitálních hrách (Gardner, 2007), ale též analýza života hráčské skupiny, *guildy*, ve *World of Warcraft* (Ducheneaut a kol., 2007) – neboť kromě zcela fiktivních světů je reprezentace reality, historických, současných i budoucích období, artefaktů a monumentů stěžejním tématem celé herní historie stejně tak jako tvorba her, jejichž mechaniky stojí na propojování hráčů mezi sebou – nejprve lokálně, později globálně.

Zasazení her do mediální archeologie, studium herních (sub)kultur a téma konzervace historie skrze digitální světy byly ústředními tématy akademických prací otírající se o archeologii a digitálních hrách do roku 2013. V této době přichází první zmínka o *archeogamingu* v podobě založení blogu *Archaeogaming.com* archeologa Andrewa Reinharda. Tento blog se zpočátku věnoval ruinám v herních světech, archeologii artefaktů v MMORPG *The Elder Scrolls Online* a také reálnému archeologickému nalezišti – legendárnímu *Atari Landfill* v Novém Mexiku obsahujícím – v souvislosti s finančními problémy a nízkou kvalitou některých titulů – statisíce zlikvidovaných herních konzolí a cartridge s hrami od společnosti *Atari*. Ve stejném období vzniká fanouškovský projekt *Tomb Raider Horizons* (dříve *The Archaeology of Tomb Raider*) autorky Kelly M. (autorka své příjmení nezveřejnila), který má za účel zkoumat artefakty, lokace, příšery i narativ akční série *Tomb Raider* (s fiktivní protagonistkou, archeoložkou a lovkyní pokladů Larou Croft) a zasazovat je do kontextu konkrétních kultur. Rok 2013 je v kontextu *archeogamingu* milníkem; téma archeologie a her se postupně rozšířilo z prvotního přenesení historie přírodního světa do digitálních her a výzkumu hráčských kultur o výzkum historie syntetických světů v kontextu kulturního dědictví světa přírodního prostřednictvím archeologických nástrojů (Johnson, 2013).

2.2 Zkoumání uvnitř i vně

Archeogaming se věnuje jednotlivým artefaktům i obsahu v rámci her, ovšem tyto pozůstatky jsou plně spjaté s herními světy i s přírodním světem. Tato skutečnost má svou paralelu v „tradičním“ archeologickém světě; trojice tezí Foucaulta (1972, s. 138-139) o archeologii, které tvrdí, že archeologie se snaží definovat diskurzy sledující určitá pravidla, definuje diskurzy v jejich specifčnosti, aby ukázala, že pravidla jsou neredukovatelná a je přepisováním, neboli regulovanou transformací toho, co již bylo napsáno a systematickým popisem diskurz-objektu, je v digitálních (či syntetických světech) ještě důležitější. Digitální světy mají skrze mechaniky definována pravidla diskurzů, tato pravidla jsou neregulovatelná (neboť by zkoumaná hra přišla o své klíčové vlastnosti a tedy i zkoumané artefakty by pozbyly důvodů své existence) a studium digitálních her je přepisováním existujícího, neinteraktivní interpretací interaktivního obsahu (a tedy regulovanou transformací). Analýza digitálních her navíc přesahuje do světa přírodního – nejen z hlediska herních mechanik (tvořených v přírodním světě) – touhou po chápání dnešní lidské společnosti (Reinhard, 2018a, s. 7).

Akademické práce o archeogamingu jsou zejména na úrovni definování možností, je možné je přiřadit spíše k „prvnímu kopnutí do virtuální země“. Dnešní herní archeologové se věnují zamyšlení a možnostem, jak hry zkoumat a stručným popisům konkrétní her či mechanik, než několikaměsíčním hloubkovým výzkumům. Jednou z prvních, ne-li dokonce zcela první ucelenou akademickou prací je diplomová práce *Experienced Archaeologies: A mini-ethnography exploring the way in which people engage with the past in single player role-playing videogames* (Johnson, 2013), která popisuje dosavadní archeologii virtuálních světů a ve virtuálních světech, herní studia obecně a zejména se skrze pozorování i dotazování hráčů věnuje hře *Skyrim* a zjišťuje, jak lze v této hře zkoumat historické události, odkrývat herní *lore* a zdali to hráči skutečně dělají. Výzkum potvrzuje hypotézu, že hráči RPG her záměrně i nezáměrně interagují s historickými událostmi a zároveň přináší doporučení pro archeology a herní společnosti: spolupracovat a vytvářet přesné virtuální světy, ve kterých hráči mohou prožívat unikátní příběh v historicky přesném prostředí.

Je důležité poznamenat, že od roku 2013 vzniklo několik her schopných zprostředkovat archeologickou a/nebo věrnou historickou zkušenost a předávat znalosti o tehdejší době, které byly konzultovány s historiky a archeology. Patří mezi ně zejména poslední díly série *Assassin's Creed* (*Origins* ve starověkém Egyptě a *Odyssey* ve starověkém Řecku), české rytířské RPG *Kingdom Come: Deliverance* zasazené do okolí sídla Rataje nad Sázavou v roce 1403 a *Red Dead Redemption 2*, RPG odehrávající se mezi lety 1899-1911 ve fiktivním syntetickém světě silně inspirovaném divokým západem v USA a Mexiku. Vyjma těchto AAA her vyšly menší, ale neméně sofistikované tituly, jako archeology oceňovaná archeologická adventura o dešifrování hieroglyfického písma *Heaven's Vault* a fotogrammetricky (tedy fotografické věrné a kompletně nasimulované) lokace v Egyptě či Pompejích v logické filosofické hře *The Talos Principle*.

S výzkumem digitálních archeologů se v tuto chvíli váží zejména menší výzkumy, popisy a zamyšlení – jmenovat lze např. analýzu numismatologie v *Elder Scrolls Online*, historickou přesnost ztvárnění starověkého Egypta v *Assassin's Creed: Origins* nebo efemérní stavby ve *Fortnite* (kterým se podrobně věnoval i tento výzkum). Tato zamyšlení se týkají ve smyslu vztahu k reálnému světu: „Každé stavení je dočasné a postavené pro užitek. (...) Věže rostou. Věže padají,“ (Reinhard, 2018b) nebo čistě k danému syntetickému světu: „Septimy jsou doslova měnou celé říše. (...) Mincí je teoreticky nekonečno, v hráčském inventáři nic neváží. (...) Nejsou zde žádné denominace a změna není možná. (...) I přes diverzitu vícera kultur z jednotlivých regionů, z nichž se alespoň jeden připojil k říši skrze dohodu, Septim vládne měnám.“ (Reinhard, 2014) Význam hráčů z hlediska těchto pozůstatků odkrývají až pozdější články o tématu, jako např. o artefakty posetém a reálnými lokacemi inspirovaném postapokalyptickém světě *Horizon: Zero Dawn*: „Krajiny se stávají místem, které hráč může prozkoumat a hodnotit v archeologickém kontextu, kde hromady sutin slouží jako asambláž artefaktů čekající na analýzu.“ (Kingsland, 2019)

Pokud jde o dlouhodobé výzkumy, akademici se věnují např. výzkumu arkádových kabinetů a kódů arkádových her (Guins a Lowood, 2016). Prozatím začínajícím pokusem je archeologický výzkum světa *Fallout 3* prováděný skrze livestreamy (Auchter, 2019) a zapomenout nelze již zmíněný *Tomb Raider Horizons*. Pro obor archeogamingu jsou nejdůležitějšími výzkumy – resp. case studies, které jsou součástí shrnující disertační práce o archeogamingu, týkající se vývoje archeologických nástrojů a metod pro výzkumy

syntetických světů – právě analyzované explorativní výzkumy trojice herních světů: kódu první textové hry *Colossal Cave Adventure*, zkoumání digitálních nalezišť ve *Skyrim VR* a mapování hráči vytvořených budov postižených re-generováním planet v *No Man's Sky* (Reinhard, University of York, 2016-2019). Jakkoli zatím nejsou zveřejněny výsledky těchto prvních výzkumů (a jedná se stále spíše o průzkum a definice archeogamingových možností), některé poznatky z výzkumů jsou dokumentovány právě na blogu *Archaeogaming.com*.

Výzkum textové hry *Colossal Cave Adventure* je zaměřený na kód této hry, která vznikla v roce 1976 a od té doby byla několikrát přepsána na nové architektury a počítačové systémy. Navíc se její kód stal *open source*, což přineslo desítky dalších verzí a rozšíření – zkoumání se věnuje unikátnosti kódu a změnám, které každá další iterace přinesla (Carpenter a Reinhard, 2019). Rozlehlý svět singleplayerového RPG *Skyrim VR* umožňuje on-site zkoumání herního světa vizuálně a kontextuálně založeného na norské mytologii a také více praktický přístup ke studiu archeologie v syntetických světech; součástí tohoto výzkumu byly kromě převedení úseku herní mapy do geografického informačního systému (GIS) také pokusy o snímání a 3D tisk herních objektů (Reinhard, 2018c a 2018d). Výzkum online RPG *No Man's Sky* se věnoval naopak dynamickému dědictví přímo uvnitř hry a vlivu vývoje hry na toto dědictví. Jednou z elementárních mechanik hry je totiž možnost umisťovat hráčské budovy do procedurálně generované planetární soustavy představující herní svět. Skrze 35 virtuálních nalezišť a dvě vlny masové migrace hráčů, způsobené herními updaty zahrnujícími kompletní re-generaci herních planet a z toho pramenící změnu jejich krajiny, mapoval výzkum pozůstatky hráčů pohřbené pod planetárními povrchy, pod vodou či ve vzduchu. Některé z těchto pozůstatků při výzkumu bylo možné prostřednictvím herních nástrojů odkryt/vykopat/navštívit pod vodou (např. *Binoscope's pad* na planetě *Sojainnedy Kibits* v systému *[HUB-K-FE] HaveIronFaith*), návštěva dalších vyžadovala využití vesmírné lodě, jako například v případě základny *TEC FLB Valhalla* na planetě *Vaguileochi* v systému *Hydrus* (Reinhard, 2018e a 2018f).

Reinhard na základě studia archeologie, možností archeogamingu a svých výzkumů definuje pětici základních tezí o archeologii v digitálních hrách. Zprv je dle něj archeogaming studiem vně digitálních her i dat a materiálů o nich v reálném světě (např. herní média, plakáty, manuály a další). Navíc je také studiem archeologie uvnitř digitálních

her (např. archeologický skill ve *World of Warcraft* či NPC, kteří jsou archeologové a provádějí ve hře výzkum). Archeogaming při výzkumu využívá archeologických metod v syntetickém (herním) světě (procházení zkoumaným světem, sbírání artefaktů, fotografování, snaha pochopit kontext) a je tedy přístupem k pochopení, jak herní design definuje vše, co hráči vidí a jak interagují s herním světem. Nakonec je archeologií herních mechanik a propojení kódu s hráči (Reinhard, 2018a, s. 3). Uvedené teze, jak sám autor uvádí, nejsou konečné a lze je dále rozvíjet; v souvislosti se snahami o uchování kulturního dědictví v syntetických světech je na základě předchozí akademické činnosti doplnitelným tématem kooperace při replikaci kulturního dědictví do syntetických světů pro využití v digitálních hrách i pro akademické a vzdělávací účely.

2.3 Pixelová lopata, létající drak a virtuální HD kamera

Nástroje herních archeologů opět vycházejí z přírodních a syntetických světů. Některé jsou velmi podobné těm, které se používají v přírodním světě, avšak často je hry nenabízejí. Patří mezi ně zejména nástroje, které umožňuje hra samotná, např. nástroje určené pro úpravu světa (zbraně, lopaty, krumpáče, výbušniny, interface zprostředkovávající úpravy aj.), dopravní prostředky, možnosti dalekých skoků a létání, kamerové módy, in-game mapy (se souřadnicemi), zápisy a popisy artefaktů umístěných ve hře, s geologickými vrstvami srovnatelné jednotlivé verze her a související patchnotes nebo herní systém data a času.

Herní archeologové by, jak Reinhard uvádí, ocenili (univerzální) doplňkové nástroje, které by hry umožnily kompletně ovládnout a analyzovat, jako např. přemístění na požadované souřadnice, možnost zprůhlednění textur, umístování záchytných bodů nebo možnosti přesného měření vzdáleností. Jediné nástroje tohoto typu jsou cheaty nebo mody, které modeři napíší na konkrétní hru, univerzální toolkit neexistuje. Metody, které jsou používány, jsou zejména procházení syntetickými světy (on-site výzkum) a objevování, identifikace a zaznamenávání artefaktů (v přírodním i syntetickém světě). Pokud to hra umožňuje, metody spočívají i v odkrývání artefaktů prostřednictvím interakcí s herní mechanikou, kopáním či jinou transformací krajiny (Reinhard, 2016).

Tyto příklady ukazují, že archeogaming je vědeckou disciplínou, která má za úkol nejen zkoumat, popisovat, interpretovat a uchovávat otisky lidské kultury v digitálních hrách, ale také prvky archeologie v herních světech a vlivy archeologických poznatků na podobu (do

historie i současnosti zasazených) digitálních her. Ačkoli je zcela znatelná změna pozornosti archeologů od zkoumání historických reálií zasazených ve hrách k možnostem zkoumat syntetické historické reálie, je to stále se rozvíjející disciplína s malým okruhem výzkumníků-archeologů, hledající vlastní identitu, nástroje, vymezení a uznání stejně tak, jako (nová) média a studia (nových) médií sama o sobě.

3 Prezervace her

Herní archeologie je pouze způsobem, jak zachovávat znalosti o digitálních hrách, neboť vzniklé výstupy jsou víceméně popisné a statické. A jestliže se od syntetických světů slibuje možnost interaktivního zachování kulturního dědictví, jak zachovávat syntetické světy či hry jako takové? Prezervace her není pouze o popisování herních mechanik a pozůstatků a o skladování nosičů s hrami (optické disky, kazety, diskety), které jsou náchylné na vlhkost, teplotu, sluneční záření či čas rozpadu dané technologie. Součástí prezervace her je navíc uchovávání hardwaru, doprovodných materiálů (obaly, krabičky, návody, brožury, plakáty, reklamní spoty, merchandising, limitované edice, časopisy, vědomosti o tajných sekvencích/kódech, externě distribuovaný obsah a další), ale zejména možnost zprostředkovat zážitek z hraní dalším generacím (Newman, 2012, s. 45-46; Barwick a kol., 2011, s. 382-384).

Historie digitálních her zaznamenává konzervativní i bizarní pokusy o herní zařízení. Arkádové automaty jsou historicky vyráběny na míru a potřeby her a kromě běžných pák či tlačítek pro bojové hry představují repliky motocyklů se speciálním ovládáním či kokpity bojových robotů. Herní konzole, počínaje *Magnavox Odyssey* s osvětlenou průsvitnou herní deskou a ovladačem s dvěma otočnými tlačítky, mají své vlastní ovládací prvky – variace páček, proměnlivé množství a druhy tlačítek, dotykové a pohybové senzory, prvky virtuální reality, 3D displeje či kamery reagující na pohyb hráče. A platí to i z hlediska nekompatibility konkurenčních i nástupnických herních konzolí, operačních systémů, portů ovládacích prvků nebo architektury procesorů. Ta se s potřebami vyšších výkonů a objevováním efektivnějších technologií opakovaně měnila, což např. znemožnilo hraní starých her bez podpurných programů a oprav (Newman, 2011, s. 49).

Situaci neusnadňují ani sami vývojáři a vydavatelé. Digitální hry byly až do příchodu digitálních obchodů v prodeji pouze omezenou dobu; úpadek zájmu znamená konec výroby a následně konec prodeje. Nedostupnost her pro řadu hráčů znamená uchýlit se k nelegálním cestám a stáhnout si kopii hry z internetu. Tato metoda je však v akademickém světě nemyslitelná a herní vydavatelé bývají v otázce poskytování kopií pro archivační účely neoblomně odmítaví. Archivy a muzea jsou tak závislá na dárcích-sběratelích či na vlastním rozpočtu. V případě online her je možnost zachování zážitku ze skupinového hraní bez úpravy herního kódu takřka mizivá (tamtéž, s. 48-51).

Problém se zprostředkováním her by tak mohly vyřešit zejména dva kroky: větší legislativní podpora pro archivaci her a souvisejících kulturních artefaktů pomůže podpoře a rozšíření herních knihoven. Legalizace archivačních emulátorů schopných zprovoznit jakoukoli hru by pak umožnila překlenout některé hardwarové limity včetně hry více hráčů (tamtéž, s. 57-58; Barwick a kol., 2011, s. 386-387).

I po hypotetickém vyřešení těchto problémů zůstává velkou překážkou životnost vstupních zařízení a otázka autentičnosti zážitku při použití univerzálního řešení (ať už by vypadalo jakkoli). Prezervace her v aktivním, nikoli jen pasivním smyslu je tak stále v počátcích; i to je důvodem, proč je důležité se intenzivně věnovat zkoumání a popisu hráčských kultur i chování v herních syntetických světech.

4 Kulturní dědictví hráčů

Digitální hry jsou interaktivními médii, čímž se liší od většiny ostatních médií: dovoluují do určité míry lokálně i globálně ovlivňovat dění a zároveň v nich hráči po svém hraní zanechávají stopy a pozůstatky. Ty jsou zejména kulturním dědictvím, výtvořami a památkami, které vypovídají o vývoji příběhu, o hráčském chování a rozhodnutích, o hráčích samotných (např. o imerzi, motivaci hrát konkrétní hru či třeba o hráčských zkušenostech) i o kultuře dané hry/platformy (Egenfeldt-Nielsen a kol., 2008, s. 216-219 a Reinhard, 2018a, s. 91, 95, 127-130).

Pružnost a rozsáhlost digitálních her spočívá v neustálém vývoji a v množství žánrů/subžánrů (horizontální členění), ale i v široké paletě mechanik, které tyto žánry

používají (vertikální členění). Stejně rozsáhlé jsou možnosti, které hráči v jednotlivých hrách mají a tudíž i možnosti zanechávat pozůstatky a faktory, které tyto možnosti ovlivňují: od prostého nejvyšší skóre uloženého na konkrétním přístroji přes artefakty svázané s hráčským profilem po hráči vytvořené světy, které mohou navštěvovat a duplikovat další hráči z celého světa.

Herními pozůstatky jsou také spíše technické a neviditelné artefakty. Mezi ně se řadí uložené pozice, bonusové položky odblokované za splnění hry (obvykle třeba soundtrack a artworky, alternativní oblečení postav, cheaty a cinematické filtry) nebo reziduální pozůstatky po nedohrání hry / silovém dohrávání hry: nedokončené úkoly, vyčerpaná herní platidla, nenavštívené lokace herního světa a/nebo záznamy po doslova „ohnutých“ herních mechanikách (např. nedotčené lokace v lineárních hrách vlivem přeskočení herní pasáže).

Navíc je třeba pamatovat, že herní světy samy o sobě nejsou osamocenými a na hráčském hardwaru uzavřenými prostory. Hrát digitální hry dnes znamená zapojit se do obřích sociálních sítí, neboli platforem, které zastřešují prodej a přístup k hrám, synchronizují hráčské úspěchy, zprostředkovávají komunikaci hráčů. Jejich počet stále roste, a proto po sobě hráči zanechávají velkou digitální stopu na serverech jednotek až desítek herních platforem v podobě achievementů/trofejí, konkrétních statistik hraní (nejen čas a místo, ale např. také herní módy, nákupní chování a nejpopulárnější způsoby dopravy) či zpráv, které si s ostatními hráči vymění. Přes širší okruhu digitálních her je pro účely této práce vhodné si nadefinovat základní kategorie a podkategorie hráčských pozůstatků včetně těch, kterým se tato práce věnuje pouze velice okrajově.

4.1 Pozůstatky po esenciálních herních pravidlech

Pravidla každé hry určují hráčům, co mohou dělat, co by měli dělat a zejména co dělat nemohou nebo nemají. Využívání (resp. nevyužívání) herních mechanik ovlivňuje postup danou hrou; značná část těchto mechanik požaduje či umožňuje zanechání pozůstatků hráčského působení v herním světě. Ačkoli se jedná o esenciální mechaniky, lze je v některých případech díky interaktivitě a otevřenosti her nevyužívat (vědomě či nevědomě).

4.1.1 Metahra a anti-metahra

Tyto pozůstatky jsou zjevně ovlivněné tzv. *metahrou*, hrou o hře. Tento pojem má široký význam, zejména spojený s „matematickou a ekonomickou herní teorií, in-game a out-of game znalostí přes běžné strategie nebo probíhající trendy v kompetitivních karetních hrách“ (Boluk a LeMieux, 2017, s. 10). Je tedy zejména strategickým uvažováním o hraní, značnou znalostí herních mechanik a světů, využíváním v danou chvíli nejvýhodnější strategie a pro hráče nejsilnějších / nejvýhodnějších artefaktů a postupů. Jinými slovy je prostorem, kde hra žije, ukotvuje ji v čase a prostoru, neboť hra bez metahry není hrou (Boluk a LeMieux, 2017, s. 10-16).

Příklad #1: Pro úspěch v online bojových hrách (*Tekken, Street Fighter, Soul Calibur* a další) je nejen důležité znát útoky vybrané herní postavy, ale také vědět, které postavy jsou nejlepší/nejčastěji používané a na jaké útoky si dávat pozor. Metahra v těchto hrách obvykle představuje úzkou skupinu postav, které se hrají nejčastěji a které jsou nejčastěji vítězné.

Anti-metahra, zkráceně *anti-meta*, je v akademické literatuře nezakotvený pojem, zato hojně používaný v prostředí sběratelských karetních her. Jedná se o strategii, která cíleně odpovídá na metahru netradičním způsobem (Yu-Gi-Oh! Wikia, 2019).

Příklad #2: V karetní *Pokémon Trading Card Game Online* se jedná o skupinu herních balíčků, které se specializují na využívání různých karet znevýhodňujících momentální metaherní balíčky (v červnu a červenci 2019 to byly například *Weezing Spread* nebo *Spiritomb Stunfisk*). Díky velké dynamice této karetní hry (metahra je pravidelně ovlivňována novými karetními přírůstky a hracími balíčky úspěšnými na turnajích v deskové variaci této karetní hry) se může z progresivních prvků anti-metahry stát součástí metahry.

4.1.2 Inventář, sbírky, vybavení a další vlastnictví

Hráčské postavy, potažmo hráči samotní, mohou ve hře vlastnit širokou škálu vybavení, vozidel, postav, předmětů a dalšího vlastnictví. Bojové hry nabízí postavy s vlastními charakteristikami a bojovými styly, které mají definované výhody a nevýhody. V závodních hrách lze kupovat či získávat nová vozidla, pokud na to mají herní finance. Postavy ve střílečkách i RPG prochází vývojem (např. v rámci narativu), který jim postupně umožňuje

nosit více předmětů a mít nové schopnosti. Předměty mohou být např. různě účinné druhy zbraní, léčivé lektvary s proměnlivou silou i s vedlejšími účinky nebo artefakty nutné k dalšímu postupu hrou (klíče, přístupové karty, vzácné předměty). Mezi schopnosti obvykle patří *perky* (spíše trvalé či za určitých podmínek trvající výhody i nevýhody) nebo *ability*, schopnosti a výhody, které trvají omezenou dobu a před dalším použitím se musí nabít (Rogers, 2010, s. 110-115, 174, 228).

Příklad #1: Dnes vydávané hry jsou vývojáři pravidelně laděny i po vydání – jejich obsah je doplňován, upravován či zcela měněn a nahrazován – prostřednictvím patchů a doplňkového obsahu. Hráči, kteří hledají nejlepší vozy ve své oblíbené závodní hře, tak pravidelně testují nová nastavení a kombinace součástek tak, aby dosáhli toho nejlepšího závodního automobilu pro danou příležitost. *Gran Turismo Sport* se od svých předchůdců celé série *Gran Turismo* liší menším množstvím vozů i tratí a pravidelným servisem aktualizací, skrze které jsou nové tratě a vozy doplňovány (obvykle 1x měsíčně). Hráčský zážitek se proto pravidelně mění, hráči poznávají nové tratě a dříve využívané vozy nyní mohou být v ústraní v rámci hry novějších a rychlejších modelů.

Příklad #2: Nejvzácnější a nejsilnější výzbroj v RPG střílečce *Destiny 2* lze náhodně získat za nejobtížnější úkoly a skupinové mise, některé z nich jsou po omezený čas zakoupitelné u herních obchodníků za velké sumy herních platidel. Pro dlouhodobé hráče jsou klíčové pro úspěšnost proti živým i neživým protivníkům. Hráčská strategie není závislá pouze na výzbroji, hráčova postava získává schopnosti (jako např. speciální dobíjecí útok nebo dvojitý skok) a vylepšení, které trvale či za určitých podmínek vylepšují některé charakteristiky výzbroje (např. rychlejší taseň zbraně nebo větší množství nábojů, které může postava nést).

Příklad #3: Masivně multiplayerová online hra *EVE Online* z fiktivního vesmírného prostředí je založena na cestování, plnění úkolů a na interakcích s ostatními hráči: na vzájemném obchodování a vesmírných soubojích. Tato hra je extrémně kompetitivní a rozsáhlá; pro úspěch vyžaduje nadměrnou časovou i finanční dotaci. Herní koalice a klany proti sobě bojují v malých i velkých bitvách, náročných na herní prostředky, které si hráči v klanech sdílí mezi sebou a budují společně armády, vesmírné lodě a základny. V roce 2017 zahájil klan *The Initiative* útok na historicky první postavenou největší a nejdražší strukturu

ve hře, základnu Keepstar, pojmenovanou *Fort Knocks* (ve vlastnictví klanu *Hard Knocks*). Vytvořit jednu Keepstar stálo v době psaní této práce přibližně 250 miliard ISK (herní měna *Inter Stellar Kredit*), v reálných penězích zhruba 85 tisíc českých korun. Útok na tuto strukturu trval necelý rok a dle odhadů klanu *The Initiative* stál přibližně 600 miliard ISK, přibližně 200 tisíc českých korun. Pokud je částka přepočítána na všech 550 útočících členů klanu, průměrný hráč za útok utratil přibližně 360 českých korun¹. Kromě *Fort Knocks* ztratili *Hard Knocks* ve stejném souhvězdí také další Keepstar a nespočet jiných hvězdných plavidel; tato neúspěšná obrana tak jistě znamenala ztrátu velkého množství peněz i na jejich straně.

4.1.3 Hráčův vliv na herní svět: destrukce, stavby i NPC

Změny herního světa (herní plochy) jsou jednou z nejčastějších forem hráčských pozůstatků. Hráči mají v rámci příběhu i mimo něj možnost upravovat herní svět, ničit jej, přetvářet i stavět – míra těchto změn a přímý vliv hráče na podobu světa (tedy jak moc může určit, jak bude svět vypadat), je zcela otázkou mechanik a narativu hry (Wolf, 2014, s. 125-131).

Příklad #1: Akční hra *Bulletstorm* je z hlediska mechanik originálním, ačkoli příběhově silně lineárním titulem a obsahuje masivní naskriptovanou destrukci související s příběhem (od zničení budovy přes jeskynní systém až po celou vesmírnou loď) i malé a zdánlivě náhodné momenty, které mohou trvale pozměnit herní svět (např. zničením reklamního banneru ve tvaru planety dojde k pádu této kovové koule z budovy a k demolici několika pod ní se nacházejících vozidel).

Příklad #2: *Minecraft* se stal hitem a předlohou všech her, ve kterých si hráči mohou upravovat a vytvářet vlastní herní světy složené z desítek druhů materiálů ve tvaru krychlí. Updaty doplňované možnosti objevovat rozsáhlé světy, těžit v nich suroviny, utvářet krajinu, pěstovat plodiny, chovat zvěř a bránit se nepřítelům, ale také z vytěžených a sklizených surovin tvořit nové předměty a vytvářet komplikované stroje poháněné herním ekvivalentem elektriny umožnily zanechávat hráčské stopy v surové podobě i na veřejných serverech.

¹ Pozn. autora: oficiální konverze měn v EVE Online neexistují. Přepočet je závislý na ceně za placenou měnu PLEX (zhruba 1 Kč = 1 PLEX, resp. 1 EUR = 25 Kč = 25 PLEX) a přibližnému převodu PLEX na ISK (zhruba 1 PLEX = 3 000 000 ISK, resp. 500 PLEX = 1 500 000 000 ISK).

Příklad #3: Úspěšné obléhání města ve strategické tahové hře *Civilization VI* útočícímu hráči nabízí 3 možnosti, jak se zachovat: zabrat město, srovnat jej se zemí nebo jej osvobodit (a navrátit původnímu vlastníkovi). Rozhodnutí město zabrat či srovnat se zemí může změnit vzhled tohoto města; pro konkrétní civilizaci specifické budovy a čtvrti automaticky zaniknou (resp. se změni na generické), srovnání se zemí změni prostředí herního světa.

NPC, neboli nehratelné postavy (*non-playable characters*), zastávají zásadní postavení ve všech herních žánrech. Mohou to být spojenci, soupeři i zcela nezávislé postavy, které jsou součástí herního světa. Systémy reputace neboli systémy, pomocí kterých hra měří vztahy hráčské postavy vůči různým skupinám nehratelných postav (gangy, frakce, obyvatelé, armády aj.), jsou způsobem, jak vytvořit herní svět uvěřitelnější a umožnit větší napojení hráče i jeho postavy na tento svět (Johnson, 2014, s. 10-14).

Příklad #4: Reputační systémy využívají zejména RPG hry, jedním z nejvíce propracovaných systémů disponuje hra *Kingdom Come: Deliverance*. Hra se odehrává v rozsáhlém okolí Ratají nad Sázavou včetně přilehlých sídel (např. Sázava, Ledčsko, Příbyslavice) a její reputační systém pracuje na několika úrovních. Hráči mají odlišnou reputaci v jednotlivých obcích, mezi občany a vojáky i před jednotlivci (např. je možné si zneprátnit kupce, nelze s ním pak obchodovat). Hráč také může spáchat zločiny, které mohou vidět svědkové a na základě svědectví být za tyto zločiny v daném místě hledaný.

Silný vliv na narativ mají hry pracující s rozhodovacími i dialogovými stromy a rozvětvenými příběhy. Hráčům je tak umožněno dohrát hru do různých konců; v některých hrách to může být i několik desítek potenciálních závěrů či kombinací, kanonické i nekanonické (Wolf, 2014, s. 128).

Příklad #5: Cinematický detektivní thriller *Heavy Rain* provází hráče perspektivou 4 hlavních postav, které spojuje záhadný sériový vrah Origami Killer, odpovědný za smrt 8 malých chlapců, nabízí téměř 2 desítky různých zakončení (navíc obsahující různé variace) dle toho, která z hlavních postav přežije do konce hry, zdali dojde k odhalení vraha nebo jestli hráč při vyšetřování odhalí některé další podrobnosti těchto událostí.

Příklad #6: Chování hráče může najednou ovlivnit celý svět, reakce NPC i závěr hry. Otázka, zdali bude hlavní postava hry *inFamous 2* Cole MacGrath kladná či záporná, s sebou kromě odlišných vylepených plakátů, reakcí obyvatel fiktivního města *New Marais* nebo odlišných abilit a schopností přináší i dva odlišné konce.

Příklad #7: Odlišnost konců otevírá problematiku kanonických událostí a tedy externí vliv na tuto hráčskou stopu; v případě hry *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* je hlavní hrdina Strelak (neboli *The Chosen One*) v 5 z 8 možných konců zabit (resp. zbaven své fyzické formy). V navazujícím dílu *Call of Pripjat* příběh navazuje na jediný z těchto konců, ve kterém hlavní hrdina závěr původní hry přežije.

4.2 Volitelné herní pozůstatky

Aby byly hry rozsáhlejší a přinášely hráčům zábavu na delší čas, kromě základní příběhové linie mohou nabízet i další obsah: vedlejší úkoly, sběratelské předměty nebo obsah kosmetické povahy.

4.2.1 Předměty a sbírání

Hráči mohou v herních světech (i mimo ně) kupovat, sbírat a shánět různé vybavení a předměty; některé jsou spíše prostředky k lepšímu pochopení světa, jiné hráčům pomáhají k častějším úspěchům a výhodám proti soupeřům. Herní světy mohou podléhat vnitřní ekonomice, kdy lepší/vzácnější předměty mohou stát větší množství peněz nebo jsou skryty na tajných a těžko dostupných místech herního světa (Mayra, 2008, s. 104; Perron, 2017, s. 76-77; Castronova, 2003; Prax, 2013 a další).

Příklad #1: Akční arkádová závodní hra *Burnout Paradise* je unikátní svou orientací na destrukci vozidel při vysokorychlostních závodech napříč fiktivním městem *Paradise City*. Hráči postupem hrou získávají příležitost zpřístupnit v garáži nové vozy, které získávají jejich nalezením v herním světě a následným zničením. Hra nabízí i další doplňkové výzvy: ničení billboardů umístěných v různě přístupných místech po celém světě a prorážení žlutých plotů symbolizujících zkratky nebo tajná místa. Hra zaznamenává zničená auta, billboardy i ploty: hráči na již využitelné vozidlo ve světě nenarazí, billboardy mají trhliny a zničený plotový dílec trvale zmizí. Za splnění těchto výzev hráči obdrží nová vozidla.

Příklad #2: Sběratelský obsah nemusí být získatelný pouze postupem hrou; fotbalová série *FIFA* nabízí herní mód *Ultimate Team*, ve kterém si hráči staví vlastní tým na základě hráčských karet a následně s nimi hrají proti ostatním. Balíčky s náhodnými kartami lze získávat jako odměnu za úkoly/zápasy a také je lze kupovat za herní měnu nebo za reálné peníze. Karty s fotbalovými hráči je možné měnit přímo ve hře s ostatními hráči.

Příklad #3: Lootování, tedy sbírání předmětů z truhel, zabitých nepřátel a jiných míst umístěných v herním světě, je v *The Witcher III: Wild Hunt* závislé na úrovni zkušeností hlavní postavy. Nejen, že si hra při otevírání truhel a okrádání nepřátel vybírá z předem definované množiny předmětů (pokud hráč uloží hru před otevřením truhly a po otevření ji načte znovu, získá jiné předměty), zároveň hráč nikdy nedostane mocnou zbraň, se kterou by byl od začátku do konce hry nepřekonatelným pokořitelem všeho živého i neživého. Naopak je hra více zaměřená na vylepšování stávajícího silného vybavení a využívání materiálů získaných z nalezených předmětů.

Příklad #4: Deníkové nahrávky v dystopické hře *BioShock* přibližují životy obyvatel podvodního města Rapture. Jsou hlavním zdrojem příběhu celé – tragicky zaniklé – společnosti utopického města, je však zcela na hráči, jestli se bude věnovat jejich hledání. Řada z těchto nahrávek je totiž ukrytá v truhlách a na přehlédnutelných místech.

4.2.2 Vedlejší úkoly

Uvěřitelnost herních světů není závislá jen na základním herním příběhu, ale zejména na dalším obsahu, vedlejších úkolech, které dávají světu hloubku a rozšiřují jej o další postavy, dění či lokace (Sylvester, 2013). Za splnění těchto úkolů lze získávat odměny a další předměty (Rogers, 2010, s. 116).

Příklad #1: Ve většině her bojové RPG série *Yakuza* je možné získat zlatou zbraň (*Golden Gun*), která na jeden zásah zastřelí většinu nepřátel. Získání této zbraně je podmíněno obrovskou časovou investicí: splněním všech vedlejších úkolů, kterých je například v západním vydání třetího dílu série (*Yakuza 3*) přesně 100, což vyžaduje více než 100 hodin hraní. Tuto zbraň je nakonec možné si přenést do nové hry (tzv. *New Game Plus*) a projít s ní základní příběhovou linii celé hry za zlomek času. Plnění vedlejších úkolů je v celé sérii propleteno s rodinou *Amon*, klanem tajemných zabijáků, kteří jsou vedlejšími

nepřáteli série (v čele s Jo Amonem), opakovaně toužícími po slávě a uznání jakožto nejsilnějších bojovníků světa.

Příklad #2: Herní světy skýtají nástrahy; v některých případech je možné je trvale či alespoň částečně eliminovat. V New Yorku (resp. v upravené verzi Manhattanu) ve hře *Spider-Man* (2018) náhodně (ale vždy poblíž Spider-Mana) probíhají kriminální aktivity – přepadení obchodu, únos, drogové obchody a mnoho dalšího. Na hráči je rozhodnutí, zda se zapojí do likvidace zločinu ve městě. Jestliže vyčistí celý Manhattan, získává odměnu – nový oblek pro pavoučího superhrdinu a o něco menší frekvenci zločineckých aktivit ve městě.

Příklad #3: V *God of War* (2018) mají hráči v rámci vedlejších úkolů osvobodit mytologické válečnice Valkýry, které byly kletbou uvězněné ve zhmotněné formě. Osvobození všech Valkýr z jejich fyzické formy příběhu hry nijak nepomáhá, slouží zejména jako jeden z příběhových fragmentů pro pokračování příběhu v dalším díle hry a hráče odměňuje nejsilnějším vybavením ve hře, použitelným v *New Game Plus*.

Příklad #4: Příběh *Assassin's Creed II* začíná rodinným životem protagonisty Ezia Auditore. Ve Florencii, odkud pochází, v jedné z misí hlavní příběhové linie sbírá ptačí peří pro svého mladšího bratra Petruccia. V navazujícím příběhovém zvratu je Petruccio zbaven života a na jeho počest hra nabízí hráči vedlejší úkol: posbírání 100 peříček po celém herním světě. V případě úspěchu (a značné časové dotace) matka Ezia, Maria, přestává mlčenlivě truchlit nad ztrátou svých dvou synů a manžela, což se odráží i v příběhu navazujícího dílu, *Assassin's Creed Brotherhood*.

4.2.3 Avatary, lifestyle a kosmetický prémiový obsah

In-game předměty nijak neovlivňující flow nebo obtížnost hry, ale umožňující hráčům vyjádřit svou hráčskou úroveň / ochotu utratit finance na kosmetický obsah / ukázat, jak dlouho hráč hru hraje, jsou oblíbené do té míry, že okolo her jako je *Counter-Strike: Global Offensive* nebo *PlayerUnknown's BattleGround* vznikl rozsáhlý sekundární trh se *skinsy* – alternativními texturami postav či vybavení. Vývojáři si toho jsou vědomi a pravidelně přináší nový, někdy i velice limitovaný, obsah, zakoupitelný v in-game obchodech (Goslin, 2019; Cobb, 2017; Hamari a kol., 2017; Richardson, 2015; McCaffrey, 2019 a další).

Příklad #1: *Fortnite* je hrou obsahující 3 odlišné herní módy: kooperativní zombie survival akci *Save the World*, kompetitivní mód *Battle Royale* a *Creative*, ve kterém hráči mohou tvořit své vlastní světy a arény. *Fortnite Battle Royale* je v době psaní práce jednou z nejpůvodnějších a nejvýdělečnějších her světa; ačkoli je možné jej hrát zdarma, díky placené in-game měně *V-Bucks* si hráči mohou odemknout nové oblečení pro své postavy včetně doplňků, tanečků a dalších kosmetických předmětů. Ty se navíc v herním obchodě každé 2 dny mění. Měsíčně, zejména díky prodejem *V-Bucks* (1 000 *V-Bucks* = 270 Kč = jedna sezóna „premium“ účtu či 1-2 kosmetické předměty), hra utrží přes 300 milionů dolarů po celém světě.

Příklad #2: Chytat Pokémony v reálném světě a ještě u toho vypadat dobře ve světě syntetickém se snaží hráči *Pokémon GO*. Ti za PokéCoiny, zakoupitelnou i obtížně získatelnou herní měnu mohou kromě praktických předmětů (Poké Bally pro chytání Pokémonů, vábničky) kupovat také oblečení a kosmetické doplňky pro svou postavu (rukavice, batohy, čepice a jiné), které jim na rozdíl od praktických předmětů po použití zůstávají. I díky kosmetickým doplňkům (jeden kus oblečení stojí od 10 do 100 Kč) je *Pokémon GO* stále velmi výdělečnou hrou – celosvětově vydělá přibližně 60 milionů dolarů měsíčně.

4.3 User-generated content

Hráči vytvořený obsah, neboli *user-generated content*, mohou reprezentovat například mapy, neoficiální patche opravující chyby, módy nebo samostatné programy rozšiřující například příběh, mechaniky či fyziku hry. Možnost rozšířit si herní zážitek vlastními či fanouškovskými obsahy je hráčům přístupný již od roku 1993: prvních hrou, do které si hráči nahrávali své vytvořené mapy, byla střílečka z pohledu první osoby *Doom* (Egenfeldt-Nielsen a kol., 2008, s. 182-183; Rogers, 2010, s. 385). Od té doby se možnosti tvorby i distribuce značně změnily: dřívější produkce v externích programech se z velké části přesunula přímo do her, uživatelský obsah se již nepředává na disketách a není tolik fragmentizován po různých webových serverech, ale hry/platformy nabízí vlastní repozitáře obsahu, například *Steam Workshop*.

4.3.1 Podle funkce

4.3.1.1 S přímým vlivem na herní průběh

Hráčskou tvorbu lze přehledně dělit podle funkce (resp. podle vlivu na hru samotnou) a podle typu distribuce tohoto obsahu. Obsah, který má vliv na průběh hry a/nebo je předmětem klíčovým pro hru, jsou zejména herní světy a mapy.

Příklad #1: Závodně-stavitelská hra *TrackMania² Stadium* umožňuje hráčům tvořit složité akrobatické trati v prostředí rozsáhlého stadionu s tribunami a ochozy; je přímo vytvořená pro kompetitivní zábavu na lokální i globální úrovni – v době největší slávy měla hra oficiální e-sport ligu a největší e-sport týmy měly své odnože právě pro *TrackManii*. DNA hry však není pouhá jízda po okruzích, nýbrž náročné závodění s časem z bodu A do bodu B zkomplikované ostrými zatáčkami, úzkými skulinami, rampami, lopingy a obřími skoky ve vysokých rychlostech. Hráči své výtvořiny mohou sdílet s ostatními, vyzývat se ve vytvoření a pokoření té nejsložitější trati.

Příklad #2: Realistické potřeby a nemoci přidané prostřednictvím modu umožňují hráčům RPG hry s otevřeným světem *Skyrim* více prožívat svět *Skyrim* a vytvořit si silnější vazby na svou postavu: ta může mít hlad, žízeň i únavu. Pokud se hráč těmto potřebám nevěnuje, může i zemřít. Další realistické podmínky herního světa umožňuje např. *Frostfall*, mod, který přidává faktor počasí a podnebí – hráči by tak např. neměli chodit zasněženými oblastmi jen v bederní roušce.

4.3.1.2 Kosmetické (skiny, textury aj.)

Herní editory postav či předmětů umožňují hráčům vytvořit si svou postavu podle svých představ či přímo podle existující předlohy.

Příklad #3: Sportovní hry, jako např. *NBA 2K19*, umožňují vytvořit si své vlastní hráče. Je možné nastavovat širokou škálu fyzických rysů – kromě barvy kůže či účesu např. vzdálenost očí od sebe, šířku nosu v různých místech a mnoho dalšího. Hra ovšem nabízí i 2 další možnosti, jak si vytvořit vlastní hráče: je možné nahrát vlastní fotografie nebo využít *Player DNA* již vytvořených hráčů (např. použít podobu hráče a změnit jeho schopnosti nebo naopak). Tyto hráče lze sdílet v rámci hráčského systému.

Podobně jako mody vznikají díky tvořivým hráčům také volitelné rozšiřující grafické balíčky, které např. přidávají HD textury nebo doplňují vizuální stránku starších her o aktuální technologie.

Příklad #4: Neoficiální balík *Mafia: The City of Lost Heaven Remastered* aktualizuje původní hru (2001) např. o širokoúhlé zobrazení, aktualizované UI, vylepšené textury města, vozidel, zbraní a postav, ale např. třeba i reálné názvy vozidel a lepší vykreslování vzdálených objektů.

4.3.2 Podle typu distribuce

Distribuovat vlastní herní obsah bylo v dobách raného počítačového hraní, potažmo internetu obtížné a omezené na diskety či jiná fyzická a na osobním kontaktu závislá úložiště. S rozšířením internetové infrastruktury, digitálních her a větší centralizací herních platforem se centralizuje a zpřístupňuje také distribuce obsahu: dřívější osobní předání a pozdější neoficiální agregační katalogy doplnily oficiální repozitáře a oficiální podpora modů i na herních konzolích.

Příklad #1: V logické hře z pohledu první osoby *Portal 2* hráč musí překonat složité zkušební úrovně díky zbraním vytvářející portály, jednoduchým fyzikálním principům a ve světě umístěným strojům a strukturám. Kromě příběhové linie je také možné vytvářet a hrát vlastní mapy, ke sdílení s ostatními hráči existuje ve hře (resp. na platformě *Steam*, kde se dá hra zakoupit) online repozitář těchto úrovní; objevují se zde i závodní okruhy pro dva hráče nebo jiné speciální výzvy.

Příklad #2: Simulátor života *The Sims 3* nebyl v době vydání propojený s online repozitářem *Exchange*. Hráči si proto museli obsah – postavy, domy, předměty nebo i např. zvířata – stáhnout a do hry manuálně nahrát. Tento obsah mohl být i placený, v extrémních případech se ceny obsahu mohly pohybovat i v řádu desítek amerických dolarů.

Příklad #3: Na oficiálních kanálech nezávislá distribuce je zejména doménou her, které úpravy nepodporují (je nutné nahrávat/přepisovat herní soubory manuálně či externí aplikací) a distribuce herních modifikací. K distribuci mohou sloužit specializované webové agregační servery nebo komunitní fóra, kde autoři informují o své tvorbě. Např. agregační

web *NexusMods* nabízí modifikace pro více než 730 her, například pro *Fallout 4*, *Skyrim*, *Dragon Age* a další.

Příklad #4: Existují také hry, jejichž podpora šíření obsahu vytvořeného ve hře neexistuje. Hra *Dragon's Dogma* obsahuje vlastní editor postav a hráči, kteří chtějí, aby ji mohli používat ostatní, sdílí na online fórech tzv. formule, číselné seznamy s nastavením pro jednotlivé části těla a oblečení.

4.4 Nehmatatelné datové stopy

Ačkoli nejsou cílem zkoumání této práce, datové záznamy jsou elementárními pozůstatky hráčské činnosti. Bez uložených herních pozic by nebylo možné většinu her dohrát bez nutnosti nechat hru stále zapnutou. Uložené pozice dnes nahrazuje online hraní, kde se v reálném čase ukládají veškeré informace o hráči na herní servery a díky čemuž je možné hru téměř kdykoli (mimo probíhající aktivitu/misi) vypnout.

Příklad: Uložené pozice jsou pro hráče tím nejcennějším vlastním otiskem; desítky hodin hraní závisí na existenci jediného souboru a může se stát, že je vlivem chyby hry (nebo jiného příčinění) tento soubor nenávratně poškozený a veškerý postup hrou ztracen. V době vzniku této práce vyšla arkádová závodní hra *Crash Team Racing*, která v první verzi obsahovala chybu poškozující uloženou hráčskou pozici. Tato chyba vznikla za předpokladu, že si hráč uložil záznam svého zajetého kola a tento záznam byl moc velký.

Trofeje a achievementy jsou ukazatelem zkušeností a dedikaci hráče vůči dané hře. Je to v podstatě gamifikace hraní, motivace pro hráče splnit všechny úkoly ve hře a prozkoumat všechny možnosti herního světa. A také nástroj, jakým si hráči mezi sebou dokazují své úspěchy. Většina vydávaných her, pokud to daná platforma umožňuje, má své trofeje, odblokovatelné např. za dohrání hry na konkrétní obtížnost, dokončení vedlejšího úkolu nebo třeba posbírání všech sběratelských předmětů ve hře.

Příklad: Online střílečka *Call of Duty: Black Ops 4* obsahuje 53 trofejí/achievementů, které představují různé úkoly napříč herními módy; např. vítězství v 10 hrách nebo dosažení úrovně 55. Stahovatelný obsah (celkem 3 balíčky) navíc doplňují dalších 30 trofejí, ty zahrnují např. zabití vlkodlaka elektrickým proudem v jednom z herních módů.

4.4.1 Statistiky

Hry mohou zapisovat hráčské chování a pak jej hráči prezentovat ve formě jednoduchých statistik, které bývají propojené s některými trofejemi/achievementy: díky nim si hráči mohou kontrolovat, jaké úsilí ještě pro dosažení achievementu musí vykonat.

Příklad: Hráči online her mívají možnost sledovat vlastní i cizí statistiky; např. hráči série *Battlefield* mají přístup k počtu výher, zabití, úmrtí, k času strávenému s jednotlivými klasami postav či k množství zabití za minutu prostřednictvím neoficiálních, ale schválených webů (např. *Battlefieldtracker.com*).

5 Praktická část

Provedený výzkum si kladl za cíl zkoumat otisky aktivity hráčů ve trojici syntetických herních světů (*Grand Theft Auto*, *Fortnite Battle Royale* a *Soul Calibur VI*; tyto hry jsou dále definovány a popsány v kapitole *Zkoumané syntetické světy*) a prostřednictvím vybraných archeogamingových výzkumných metod – digitální etnografie a on-site výzkumu – sledovat, jaké pozůstatky za sebou hráči zanechávají, jaké jsou jejich parametry, kontexty vzniku, faktory, které je ovlivňují a v neposlední řadě také jejich životnost.

5.1 Výzkumné otázky

Na základě výše uvedeného cíle praktické části jsou definovány následující výzkumné otázky, které zohledňují poznatky uvedené v teoretické části práce.

1. Jaké jsou viditelné pozůstatky hráčů v syntetických herních světech?

Podstatou této výzkumné otázky je sledovat, jaké ve vybraných hrách viditelné pozůstatky mohou hráči zanechat a se kterými mohou ostatní hráči interagovat. Ambicí této práce není sledovat „neviditelné“ či skryté pozůstatky, jako např. statistiky, záznamy, uložené pozice nebo trofeje; velká část těchto materiálů nebývá veřejně přístupná.

2. Jaké faktory ovlivňují vznik, podobu či proměny pozůstatků?

Hráči jsou závislí na herním světě v takové podobě, v jaké byl designován – včetně mechanik, podoby a obsahu světa či příběhu. Ovšem jak uvádí kapitola *Kulturní dědictví hráčů*, dnešní herní světy jsou živé, hry se stále vyvíjejí a mění. Navíc je řada artefaktů

kompletně vytvořena hráči. Tato výzkumná otázka proto sleduje principy vzniku, získávání, používání a zanechávání hráčských pozůstatků.

3. Jak jsou tyto pozůstatky trvalé v rámci herního světa?

Na jakých faktorech závisí přítomnost hráčských pozůstatků v herním světě a jaká může být životnost těchto pozůstatků? Na základě této otázky je sledován např. vztah mezi herním cyklem a artefakty nebo změny v rámci herních mechanik.

5.2 Metodologie

5.2.1 Kvalitativní výzkum, digitální etnografie a on-site výzkum

Zvolený digitálně-archeologický rámec této práce přímo definuje použité metody výzkumu: primárně digitální etnografii doplněnou on-site výzkumem. Aplikace zvolených metod reflektovala (více v kapitole *Design výzkumu*) existující akademické práce a publikace o těchto metodách. Výchozím bodem výzkumu byly publikace zejména o digitální etnografii a archeogamingu; ačkoli Pink říká, že etnografie nemá obecnou definici, není jednoduše uchopitelná z hlediska konkrétního přístupu k výzkumu a použití digitální etnografie je velmi závislé na kontextu (Pink, 2016, s. 2-3), O'Reilly načrtává alespoň základní obrysy a parametry této aplikované vědecké metody. Jsou jimi zejména: (1) každodenní zkoumání lidí jako napůl objektů a napůl subjektů, (2) průběžný vývoj designu, (3) zásadní role výzkumníka a (4) zapisování zážitků výzkumníkem (O'Reilly, 2005, s. 3). Sinclair (2017) zároveň vysvětluje, že etnografický výzkum stojí na pochopení kultury a kontextu. To podporuje také Demos: „Etnografie je studiem kultury. Ne jednotlivců nebo populace nebo národů nebo trendů.“ (2007, s. 9) Kulturou je v tomto případě chápáno prostředí, ve kterém se pohybujeme a podle něhož interagujeme s okolním světem – zakódované v našem mozku. Hledisko kontextu je důležité zejména proto, aby zážitky výzkumníka byly správně interpretovány. Vidět neznamená pochopit – z toho důvodu je důležité se při zkoumání aktivit skutečně účastnit.

Tyto poznatky jsou pro syntetické herní světy a i pro tento výzkum důležité; jakkoli může být díky jasným herním mechanikám jednoduché popsat možné artefakty a definovat jejich typologii (jako např. v teoretické části této práce), hlavním cílem výzkumu bylo najít

návaznost na zmíněnou kulturu a kontext. Identifikovat důvody, proč hráči používají dané artefakty a proč ne jiné. Principy a faktory, které ovlivňují jejich podobu i vývoj. A pro správné pochopení hráčského chování a pravidel syntetického herního světa nejen hraní sledovat, ale také skutečně vyzkoušet a prožít.

Přesun etnografie do digitálního světa ovšem mění způsoby, jak zkoumání lidí probíhá. Jak Pink (2016, s. 2) uvádí, „většina etnografických aktivit je do určité míry přenositelná do přístupu digitální etnografie, ale konvenční etnografické praktiky se začínají měnit.“ Hlavním ukazatelem je už samotný kontakt se zkoumanými subjekty/objekty – ten je mediováný, nepřímý. Digitální etnografie mění také paletu médií, se kterou lze operovat; přímý verbální dialog střídají psané konverzace, společné cestování je nahrazeno digitálním sledováním. A platí to i v případě zapisování zážitků samotným výzkumníkem. Hraní digitálních her je také mediovanou zkušeností – skrze vstupní zařízení vytvářejí digitální hry iluzi přírodního světa, syntetický svět ve kterém se hráč skutečně nachází. Ve skutečnosti však má omezené možnosti – může dělat obvykle jen to, co mu hra dovolí. Zážitek je mediováný, ovlivněný pravidly a mechanikami, stejně jako je oproti dialogu omezená psaná konverzace. Tento posun směrem k mediováným zkušenostem a zážitkům potvrzují i v předchozích kapitolách zmíněné a zde použité archeogamingové nástroje využívané k virtuálním archeologickým výzkumům, včetně v tomto výzkumu také použitého on-site výzkumu: zaznamenávání světa a dění vestavěnými nástroji pro vytváření nahrávek a screenshotů, herní mapy sloužící k orientaci ve světě, ve výjimečných případech také nástroje pro úpravu herní krajiny. Výzkum v syntetických světech je proto omezený dostupnými technologiemi a mechanikami, podpořený externími (a opět zejména digitálními) materiály, jako jsou deníky či složky se zaznamenanými soubory.

5.2.2 Design výzkumu

Provedený výzkum, jehož náplní bylo zkoumání tří specifikovaných syntetických světů v digitálních hrách na platformě *Sony PlayStation 4*, se zaměřil na zodpovězení trojice definovaných výzkumných otázek, tedy zejména na to, jaké artefakty za sebou hráči v herních světech zanechávají, čím je ovlivněn jejich vznik a podoba a čím je podmíněna jejich životnost. Výzkum probíhal od února do června 2019 v celkem 60 herních sessions: 12 sessions v *Grand Theft Auto Online*, 30 sessions ve *Fortnite Battle Royale* a 18 v *Soul Calibur VI*. Celkový počet sessions nebyl předem definovaný, vzešel z potřeb výzkumu

jednotlivých her. Zkoumání nebyli konkrétní hráči (jedinci) či hráčské skupiny, ale možnosti herního světa (tedy kultura daných her a kontextu, ve kterém herní artefakty existují, ve kterých vznikají a jsou dále rozvíjeny), ve kterém byli tito hráči v průběhu výzkumu přítomni a se kterými výzkumník hrál, sledovat jejich postup a v případě *GTA Online* i interagovat skrze externí komunikační kanály. To kromě zobecnění vzorku také umožnilo odpovědět na některé otázky vzniklé v průběhu výzkumu, jako např. otázku vztahu hráčských zkušeností a vzhledu/typu zanechávaných artefaktů.

Sběr dat probíhal kombinací herního deníku, streamováním záznamů a ukládáním snímků obrazovky. Aby mohl výzkumník výzkum prostřednictvím digitální etnografie nejen provést, ale také správně vyhodnotit, zapisuje si z obvykle neznámého prostředí společnosti lidí systematické poznámky – deník s poznámkami z terénu. Ten slouží jako prostředník mezi obvyklým světem výzkumníka a světem novým, právě zkoumaným: tedy nejen jako podrobný popis událostí, ale zejména jako prostor pro pochopení dění a aktivní interpretaci procesů výzkumníkem (Emerson, Fretz a Shaw, 1995, s. 1-15). Herní deník byl psán v případě všech her v průběhu výzkumných sessions i po jejich ukončení dle potřeby – např. pokud se jednalo o krátkou poznámku z dění, byl zápis okamžitý, v případě deskripce celých konceptů bylo nutné (zejména ve velmi dynamickém *Fortnite* a při online hraní *Soul Calibur VI*) zapisovat až po herních cyklech či na konci sessions, neboť na zápis v průběhu hraní není čas ani prostor. To na jednu stranu poskytovalo šanci pro řádné vnoření do hry a výzkumu, zároveň zásadně eliminovalo potřebu rychlých poznámek a umožnilo v podstatě okamžitě tvořit souvislé texty. Rychlé poznámky byly využity zejména při tvorbě seznamu viděných postav *Soul Calibur VI* v každé session, zde ale nebyl důvod pro další rozvoj výstupů. Obvykle však byly události v jednotlivých sessions popisovány chronologicky, aby je bylo možné případně dohledat ve videozáznamech. Struktura deníku a objekt výzkumu se překrývají se základními otázkami, které nabízí Emerson, Fretz a Shaw (tamtéž, s. 146): co hráči (lidé) dělají, čeho chtějí dosáhnout, jak přesně to dělají, jaké prostředky a strategie využívají. Jak členové (dané zkoumané skupiny, resp. hráči) mluví, charakterizují a chápají dění, jaké si vytváří předpoklady. A nakonec co výzkumník vidí, jaký pro něj mají zápisy přínos a proč je do deníku zahrnul. Zároveň byla základní předlohou pro strukturu tohoto deníku šablona kulturní antropoložky Gibson (2013), která byla na základě potřeb výzkumu upravena tak, aby bylo možné jasně rozpoznat hru zkoumanou v dané session a vysvětlit kontext hry/session/právě probíhajícího výzkumu v dané hře; každý deníkový zápis proto

obsahuje hlavičku s pořadovým číslem session (1-60), názvem zkoumané hry v dané session, datum a přibližný čas zkoumání. Samotný obsah tohoto zápisu obsahoval dalších 5 položek: úvod (popisující kontext této session a případné zásadní otázky unikající či zodpovězené v následujícím textu), aktivity (shrnující odehrané herní módy či sledované aspekty), postřehy (hlavní obsah zápisu), otázky do budoucna (shrnutí zatím unikajících souvislostí, otázky a aspekty, na které je vhodné se dále soustředit) a budoucí akce (shrnutí doporučených akcí na základě předchozích otázek).

Oproti základní struktuře byla podoba zápisů pro každou hru různá – přirozeně vycházela z povahy zkoumání. Přímé hraní desítek herních cyklů a sledování hrajících hráčů *Fortnite* přinášelo spíše krátké poznámky a odstavce shrnující dění v každém cyklu i jednotlivé důležité objevy. Zápis ze sledování hráčských postav a procházení denní galerie v *Soul Calibur VI* byl psán v podobě krátkých zápisů s objevy a dlouhých seznamů s názvy spatřených postav, zdrojových postav (resp. předloh pro moveset a styl boje) a krátkého popisu jejich vzhledu. Výsledkem zkoumání *GTA Online* byl souvislý text rozebírající jednotlivé mechaniky a typy artefaktů, které hráči mohou ve hře zanechávat.

Záznamy a snímky obrazovky sloužily zejména k osvěžení některých poznatků při zápisu deníkových záznamů, následné analýze dat a také pro možnost zpětně pořídit snímky z jednotlivých událostí a využít je v této práci; v případě *GTA Online* nebyla hra vůbec zaznamenávána (zejména z důvodu technických problémů s herními servery), občasně došlo k pořízení snímku obrazovky, pokud šlo o důležitý poznatek.

Příloha č. 1: Deníkový záznam GTA Online ze session #56, 12. června 2019

Budoucí akce

Momentálně viz předchozí.

Session #56: GTA Online

12/6/19; přibližně 04:15:00

Úvod

Větší zaměření na budovy a lokace, resp. plnění jednotlivých úkolů.

Aktivita

Freemode

Postřehy

CEO

Lokace CEO budov

CEO budovy je možné mít pouze po Los Santos. Mezi hráči jsou populární 2 lokace: Maze Bank (nejlepší poměr cena/výkon) a Maze Bank Tower (protože se jedná o nejvyšší budovu ve městě). Liší se pouze tím, kde jsou, jiné rozdíly neexistují.

Warehouses existují 3 velikosti, hráči mohou mít až 5 různých. V praxi ale takové množství nemají, neboť není možné je dostatečně dobře ubránit a efektivně doplňovat. Obvykle se hodí mít 2 nebo 3 - menší a větší, střední se nedoporučuje (nestojí o tolik méně, má menší kapacitu). Díky tomu lze obcházet cooldown objednávaní zboží a brzkým doplněním nejmenšího skladu zafinancovat objednávky větších skladů.

Také je dobré mít sklady dobře přístupné vrtulníkem, jako jsou Convenience Store Lockup v Rancho (malý), Derriere Lingerie Backlot v Del Perro (střední) a West Vinewood Backlot ve West Vinewood (velký).

Zdroj: Archiv autora, snímek stránky deníku

Příloha č. 2: Deníkový záznam Fortnite ze session #21, 13. dubna 2019

Úvod

Tato monstrózní session má za cíl pochytit co nejvíce pro Solo mód, ale je možné, že to nebude z nějakých důvodů stačit.

Aktivita

Solo.

Postřehy

Člověk sám je v neuzavřené budově velmi náchylný; zvláště v případě, kdy kvůli vlastním aktivitám neslyší kroky jiných hráčů. Vypadá, že v těchto případech je kruciólní být uzavřený shora a alespoň ze 2 světových stran.

Strategie stavění se mění podle situace: frontální útok na delší vzdálenost obvykle symbolizují rampy a věže s předním a bočním krytím, v případě boje na blízko je strategií "přestavět" soupeře a mít výhodu většího rozhledu i za cenu prozrazení pozice. Na druhou stranu hráči v oslabení, tedy ti, kteří se vyskytují někde pod silnějším/rychlejším soupeřem, mají možnost se skrýt, obestavět se kompletně, umístit past a doplnit si zdraví; často jsou hluboko struktury, ačkoli jsou dohledatelní.

Pozůstatky po jiných soubojích v omezené míře umožňují tajný úkryt; jsou to již postavené struktury, na kterých není znát momentální přítomnost člověka: nic se nestaví, nepřibývá, nemění. Na druhou stranu jsou často rozstřílené, umístěné tak, že úplně nevyhovují stávajícím podmínkám atd.

Ano, hráči mají tendenci stavět na kopcích, ale zdá se, že tolik nezávisí na umístění/velikosti bouře: vždy je třeba se z kopce dostat do nižších poloh, aby bylo možné se posouvat dále různými způsoby (ideálně v krytu) a utíkat před bouří a zároveň je vhodné dávat pozor na pády i bouři. Často je tato dynamika daná tím, kdo z hráčů je více sebevědomý/agresivní.

Stavby je možné použít i jako pasti: nahnat soupeře do výšky a potom zničit věž odspodu se šancí, že se pádem zabije.

Zdroj: Archiv autora, snímek stránky deníku

Příloha č. 3: Deníkový záznam Soul Calibur VI ze session #50, 3. června 2019

Session #50: SC VI

3/6/19; 00:35:00

Úvod

Browsing. Zdá se, že postavy se každý den načítají podle data vytvoření (až na výjimky). Ty, které jsou vytvořené ve falešném datu, zůstávají.

Aktivita

Browsing

Postřehy

Browsing:

Gianluca - Zasalamel - vypadá jako Zasalamel jiné rasy

Yoshimitsu - Yoshimitsu - s fešnou helmou

Miriam - Ivy - princezničková

Cinque - Kilik - takový fantasy orientalizovaný princ

Cassiopeia - Sophitia - zelená křídla a vlasy, rohy, bílé šaty

Seong Mi-na - Seong Mi-na - ale docela bez oblečení

Lilac - Kilik - rouška a podprsenka

Layton - Groh - vypadá jako Darth Maul

Godot - Groh - fancy fantasy frajer s páskou přes oči

Valkyr - 2B - podobně jako Yoshimitsu, hodně přiléhavého brnění (červené), zvláštní helma

Blackbeard - Cervantes - Černovous, pirát

Kano - Taki - vypadá trochu jako Cyclops z X-Menů

Ms. Japan - Taki - žena vypadající jako gejša

Dio - Azwel - tentokrát už vypadá jinak, nemá sako, ale srdíčko na pásku a keře koukající z bot

Abigail - Sophitia - taková trochu jako z Avatara a Final Fantasy najednou

Silviona - Groh - rytířka v brnění s odhalenými stehny, so classic

Papyrus - Mitsurugi - kostlivec v hodně výrazných kusech brnění (např. rudé boty a rukavice)

Vince - Xianghua - ušák v pruhovaném obleku a polobotkách

Clownpiece - Tira - ta klaun s křídly

Zdroj: Archiv autora, snímek stránky deníku

5.2.3 Zkoumané syntetické světy

Jak uvádí kapitola *Design výzkumu*, předmětem výzkumu byly tři současné online digitální hry na platformě *PlayStation 4: Grand Theft Auto Online, Fortnite Battle Royale* a *Soul Calibur VI*. Tyto hry byly vybrány nejen podle své popularity a relevance, ale také podle typů zanechatelných artefaktů, které reflektují typologii předmětů v kapitole *Kulturní dědictví hráčů*. Zastoupeny tak byly celkem 3 typy artefaktů: pozůstatky po esenciálních herních mechanikách (všechny 3 hry), volitelné herní pozůstatky (*Grand Theft Auto*) i user-generated content (*Soul Calibur VI*).

5.2.3.1 Grand Theft Auto Online (GTA Online)

Otevřená online hra pro více hráčů staví na základech nejúspěšnější moderní hry *Grand Theft Auto V*. Jejím úkolem je vybudovat vlastní kriminální impérium – jednotlivci i skupiny hráčů plní mise, ve kterých kradou auta, zabíjejí ostatní hráče i nehratelné postavy na objednávku, vykrádají banky a/nebo nakupují a přeprodávají ilegální komodity.

Díky plnění misí (případně nákupem herní měny skutečnými penězi) si hráči mohou dovolit kupovat obytné nemovitosti, vozidla (od kol přes letadla až po luxusní jachty), oblečení, zbraně, ale také rozšiřovat své impérium o bunkry, mrakodrapy nebo noční kluby.

Hlavním předmětem výzkumu byla vozidla a budovy vlastněné a používané při hře v otevřeném světě, tzv. módu Freemode. Freemode je momentálně jedním z nejčastěji využívaných herních módů, nabízí volný pohyb po herním světě a širokou škálu aktivit včetně lukrativních obchodů s ilegálními komoditami. V době výzkumu bylo možné vlastnit až 5 obytných nemovitostí (vč. garáží), kancelář, luxusní jachtu, základnu motokářského klubu, 2 bunkry, hangár, 5 skladů, 5 výrobních závodů na nelegální produkty, noční klub a garáž pro vozidla určená do destruktivních derby (tzv. Arena Wars). Tyto nemovitosti umožňovaly skladovat až 219 vozidel, kromě běžných automobilů a motocyklů také letadla, helikoptéry, lodě, tanky, létající auta a motocykly nebo obrněné transportéry. Velkou část uvedených vozidel bylo možné upravovat a vylepšovat.

Účelem zkoumání bylo zejména zjistit, zdali jsou některé z těchto nemovitostí a vozidel hráči preferovány více a proč. Výzkum *GTA Online* probíhal v rámci komunity *TEAM MCCEO* (Reddit, 2017), již byl výzkumník členem přibližně po dobu jednoho roku. Tato komunita je seskupením 3 tisíc různě zkušených hráčů a hráček z celého světa, kteří si při

hraní ve Freemode pomáhají, vytvářejí si soukromé herní lobby a koordinují společné úsilí pro co největší a nejrychlejší výdělek. Z důvodu rychlé a přesné koordinace a domluvy společně komunikují pomocí soukromého kanálu v platformě pro okamžitou komunikaci *Discord*. Výzkum probíhal na základě výslovného svolení administrátorů této komunity, výzkumník se plně zapojil do herní flow a v komunikačním kanálu byl jasně označen jako *academic researcher*. Právě aktivní hráče obeznámil se svým výzkumem, případně doplnil podrobnosti na základě dotazů a ujišťoval, že svou přítomností nijak nenarušuje flow hry a hráči se mají chovat tak, jako se obvykle ve hře chovají – tedy aby si společně pomáhali při misích, bránili se proti narušitelům lobby a vydělávali herní finance. Tyto sessions byly v průměru časově nejdelší (přibližně 5 a půl hodiny) a probíhaly v různé časy i dny, aby došlo k pokrytí co největšího množství anomálií.

5.2.3.2 Fortnite Battle Royale (Fortnite)

Jedna z nejpobulárnějších online her této dekády využívá pobulárního formátu *Battle Royale*: až 100 hráčů je „vysazeno“ na uzavřenou mapu, ve které mohou těžít suroviny, z nich stavět věže a barikády a sbírat zbraně a municie, se kterými mají za úkol eliminovat protihráče. Vše doplňuje stále se zmenšující herní plocha vlivem smrtící bouře. Kdo přežije jako poslední, ten vyhrává. Ekonomický úspěch *Fortnite* stojí zejména na čtyřech vlastnostech: hra je zdarma a není jen o střílení, neboť schopnost destrukce existujících budov, stavba barikád a skrývání se v nich jsou klíčovými předpoklady pro přežití. Navíc si hráči za skutečné peníze mohou koupit tzv. *Battle Pass*, na konkrétní období gamifikovaný žebříček odblokovatelných kosmetických doplňků (oblečení, padáky, tance aj.), což podporuje i pravidelná obměna hry: přibývají nové kosmetické prvky, mění se herní prostředí, herní módy a rozšiřují se samotné mechaniky.

Kosmetických prvků hra nabízí několik druhů: oblečení, dekorace na zádech, mazlíčky, krumpáče (a jiné nástroje na těžbu), deštníky a kluzáky, kondenzační čáry, tance, emotikony, nasprejovatelné obrazce, hračky aj., které lze obvykle získat jen v daném čtvrtletí a jejichž zkoumání vyžadovalo samostatný dlouhodobý hloubkový výzkum. I proto jsou v tomto výzkumu předmětem zkoumání důvody, situace a způsoby, jak vznikají, vypadají a „přežívají“ hráči vytvořené stavby. Vzhledem k různým materiálům (dřevo, cihly, kov), detailnosti mapy (na jedné ploše jsou města, kempy, vyhlídkové věže, hory, jezera, propasti či údolí) nebo faktoru náhodnosti postupu smrtelné bouře totiž musí jejich prostřednictvím

hráči překonávat nejen své soupeře, ale také přírodní překážky, což z nich dělá multifunkční nástroj, který zásadně ovlivňuje herní dynamiku.

Výzkum byl oproti *GTA Online* odlišný v neexistujících *power relationships*: výzkum probíhal ve zcela veřejných hrách bez známých spoluhráčů. *Fortnite* neumožňuje vhodně informovat ostatní hráče o probíhajícím výzkumu vyjma herních módů, kde je hráč součástí týmu o 2-4 členech a je možné spolu komunikovat přes hlasový chat. S ostatními hráči proto nebylo – kromě eliminace a spolupráce – nijak interagováno. Zkoumání probíhalo opět v různých dnech a denních dobách; běžná session trvala přibližně 2 a půl hodiny, ty nejdelší – založené zejména na sledování ostatních hráčů – trvaly 11 hodin.

5.2.3.3 Soul Calibur VI

Šestý díl série *Soul Calibur* je z hlediska mechanik běžnou bojovou hrou: odehrává se v 3D arénách, ve kterých probíhají souboje dvou bojovníků se zbraněmi a umožňuje kromě příběhové linky také hru dvou hráčů offline i online. Je unikátní hlavně možnostmi tvorby vlastních postav, které je možné ve hře následně používat: široká paleta možností, kterou hráči při tvorbě mají, vzbudila zájem herních médií a pohled do hráčských fór nabízí pestré galerie originálních i inspirovaných hráčských výtvorů (Donaldson, 2018, Fahey, 2018 a Darth Cervantes, 2018). Právě postavám se věnoval tento výzkum, který zkoumal postavy hráčů, kteří právě hráli online i postavy, které hra každý den zobrazila v galerii 100 postav; náplní výzkumu byly zejména odpovědi na otázky, jaké postavy hráči používají, jaké vytváří a čím jsou při výběru i tvorbě ovlivňováni.

Tento výzkum byl ještě více odosobněný než v případě *Fortnite*; online hraní 1vs1 neumožňuje žádné způsoby komunikace (kromě přímých zpráv v interface *PlayStation*) a jeden herní cyklus (1 hra = 3 vítězné souboje o přibližně 1-5 minutách) je natolik dynamický, že nedovoluje předchozí ani zpětné upozornění o probíhajícím výzkumu; výzkumník se se soupeřem ve většině případů již znovu nesešel. Prohlížení postav (100 postav denně) je možné pouze v automaticky generované galerii bez jakéhokoli kontaktu s ostatními hráči. Dny a denní doby zkoumání byly opět různé, délka jedné session se pohybovala od 30 minut do 4 hodin v závislosti na náplni – průměrná session věnovaná prohlížení postav v galerii zhruba 30 minut, sessions založené na hraní proti ostatním hráčům trvaly déle.

5.2.4 Rizika a etika

Jak je uvedeno v předchozích kapitolách, škála vztahů mezi výzkumníkem a hráči byla od zcela blízkých v *GTA Online* (vědomá participace ve výzkumu včetně komunikace pomocí externího komunikačního nástroje v reálném čase) po zcela odosobněné v *Soul Calibur VI* (primárně prohlížení hráčských výtvorů s větším či menším časovým odstupem). Rozdílná povaha těchto her proto přinesla různé způsoby interakce s lidmi a z nich plynoucí rizika a etické otázky.

Výzkum v této podobě minimalizoval společenská rizika etnografických výzkumů, jako je riskantní/problematické přijetí výzkumníka mezi zkoumanou skupinu lidí, možné ohrožení pracně vybudovaných vztahů nebo výzkumníkovy výčitky po ukončení výzkumu a tedy i kontaktu se subjekty/objekty (Sinclair, 2017). V případě *Fortnite a Soul Calibur* totiž byl výzkumník pouze součástí masy jinak nepropojených hráčů a s hráči neinteragoval. U *GTA Online*, kde bylo toto riziko největší a opodstatněné, byl již rok členem herní skupiny *TEAM MCCEO* o vysokém počtu členů (přibližně 3 000 aktivních i neaktivních hráčů) z celého světa s vysokou fluktuací (obvykle bylo online denně – a tedy součástí výzkumu – přibližně 60 členů této skupiny). S hráči proto udržoval kontakt v minulosti a dá se očekávat, že bude i v budoucnu.

V této práci se objevuje jediný citát z komunikace s hráči – dotaz na vlastnictví jednoho z vozidel v *GTA Online* ostatními hráči. Ohrožení prozrazení citlivých informací zkoumaných hráčů bylo, vzhledem k mediovanému kontaktu s nimi a jejich anonymizaci skrze hráčské aliasy, taktéž minimalizováno. Pro případ možného nechtěného prozrazení informací bylo výzkumníkem nastaveno nezaznamenávání zvuku z mikrofonů hráčů, u *GTA Online* nebylo nahrávání/streamování zapnuto vůbec. To stejné bylo v případě licencovaného obsahu (obvykle použitá hudba), který by hrami neměl být streamován. Streamované záznamy byly po nahrání nastaveny jako soukromé, aby k nim měl přístup pouze výzkumník, a nejsou nijak dohledatelné.

Problémem souvisejícím s výzkumem her mohlo být přijetí samotnou hrou, tedy adaptace výzkumníka na podmínky dané herními mechanikami a také schopnostmi ostatních hráčů. Toto bylo s ohledem na herní zkušenosti výzkumníka spíše nepravděpodobné, ale očekávané vzhledem k výzkumu zcela či téměř neznámých herních světů *Soul Calibur VI a Fortnite*.

5.3 Vyhodnocení výzkumu

5.3.1 Hráčské pozůstatky jsou kosmetické a/nebo účelné

Jednou ze základních premis tohoto výzkumu byla typologie materiálních hráčských pozůstatků obsahující artefakty definované základními herními mechanikami (např. stavby ve *Fortnite*), volitelné artefakty podporující tyto mechaniky (konkrétní vozidla v *GTA Online*) a nakonec artefakty, které tvoří samotní hráči a které mohou nebo nemusí mít vliv na herní průběh (hráči vytvořené postavy v *Soul Calibur VI*). Provedený výzkum ukazuje, že v rámci typologie artefaktů je důležité zahrnovat zejména aspekt účelnosti (účelné pozůstatky) a vzhledu (kosmetické pozůstatky).

Příloha č. 4: Většinu vozidel v *GTA Online* je možné upravovat: vylepšovat výkon a měnit vzhled na základě přání hráče a možností konkrétního vozidla (na fotografii *Dinka Jester Classic*)



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno mimo výzkumné sessions)

Tyto aspekty nejsou v binární opozici; řada ze zkoumaných prvků podléhá oběma aspektům. Například hráči vytvořené postavy v *Soul Calibur VI* mají mnohdy vzhled popkulturních postav, ale přebírají *movesety* nejvíce/jednodušeji používaných postav v této hře. Budovy a vozidla, která mohou vlastnit hráči v *GTA Online*, lze vizuálně upravovat

(nebo mít budovy v atraktivních lokacích), ale hráči se rozmýšlí nad jejich vlastnictvím i vzhledem zejména z hlediska účelu.

Příloha č. 5: Zápis z deníku, *Soul Calibur VI*, session #27, 27. dubna 2019

Aby si hráč mohl vytvořit vlastní postavu, musí pro ni zvolit také moveset a „šablonu“ techniky boje, tedy příběhovou postavu, jejíž pohyby, možné použitelné zbraně, techniku i náročnost přejme. Zde jsou k dispozici všechny postavy hratelné ve hře.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Kosmetickému aspektu se zcela vymykají hráčské budovy ve *Fortnite* – ačkoli zpravidla odpovídají nějakým standardům, jsou stavěny tak, jak hráč zrovna potřebuje a jak je to pro něj nejefektivnější – avšak aspektu vzhledu podléhají hráčské avatary (které nebyly předmětem zkoumání, jsou však v kontextu života a vývoje hry nezanedbatelné), které naopak hráči nedávají prakticky žádný užitek kromě sociálního statusu.

Příloha č. 6: Hráčské stavby ve *Fortnite* mají pouze užitnou funkci, krajinu světa spíše hyzdí



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #8, 28. února 2019)

5.3.2 Užiténé pozůstatky jsou ovlivňovány zkušenostmi a možnostmi hráčů

Výzkum ukazuje, že u užitečných pozůstatků neexistuje jeden univerzální artefakt ve zkoumaných hrách, ale hráči za sebou zanechávají několik úrovní univerzálních artefaktů, které odpovídají jejich možnostem a zkušenostem.

Noví hráči *GTA Online* si zpravidla nemohou ihned pořídit jakékoli potřebné vozidlo či budovu, protože na to nemají dostatečné finance, nebo jim to hra neumožní z důvodu nízkých zkušeností jejich postavy. Proto začínají s levným či ukradeným vozidlem, jednou pistolí a bez jediné budovy. Až po stovkách odehraných hodin, postupným vyděláváním desítek milionů herních peněz a nabýváním výdělečných budov a v danou chvíli nejužitečnějších vozidel si mohou dovolit nejuniverzálnější vozidlo hry, létající motocykl *Oppressor Mk. 2*, a univerzální budovu pro efektivní pasivní příjem, noční klub na výhodném místě v centru či severu města *Los Santos*.

Příloha č. 7: Zápis z deníku, *GTA Online*, session #57, 13. června 2019

„*Y'all got Mk. 2's?*“ ptá se (na Discordu) hráč, kterému s ostatními pomáháme.

Odpovídáme, že ano. *Oppressor Mk. II* je létající, resp. vznášející se motorka. Nemá kola, jen futuristické pulzní motory a velmi účinné/přesné naváděné rakety (nebo kulomet). Je to ultimativní nástroj, kterým se lze rychle přesouvat po mapě a útočit na nepřítel. Ano, neumožňuje mít pasažéra, má omezené množství raket, je trochu nemotorná při klesání, nenavádí vždy na vše, stojí velké množství peněz a pro úpravy vyžaduje ještě větší investice. Na druhou stranu je to ultimátní pracovní nástroj, který používají úplně všichni, kdo na něj mají. Tato investice se totiž naplno vrátí: používá se díky své účelnosti takřka neustále a mezi déle hrajícími hráči bez výjimky.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

V případě *Fortnite* jsou zanechávané stavby a struktury závislé zejména na hráčských zkušenostech: méně zkušení hráči staví málo, pomalu a nevýhodně, více zkušení hráči staví mnohem rychleji a takticky mnohem účinněji. To se odráží ve vzhledu a možnostech těchto staveb; zkušení hráči staví ve stejném čase strukturálně pevnější stavby a komfortněji/rychleji upravují jednotlivé bloky dle potřeby, díky čemuž jsou lépe kryti a pohybují se v soubojích rychleji a sebejistěji.

Příloha č. 8: Zápis z deníku, *Fortnite*, session #3, 25. února 2019

Fatal Fields jsou tentokrát prošpikované obrovskými rampami. Některé mají zvláštní podpěry. Vypadá, že jsou proto, aby se rampa při jednom zničeném bloku úplně nerozpadla. Na konci mohou být i kryté věže nebo třeba zábrany proti nepřátelům v týlu.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 9: Pohled na Fatal Fields



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #3, 25. února 2019)

Méně zkušení hráči *Soul Calibur VI* si přirozeně vybírají postavy, které jsou jednodušší na ovládnutí, avšak v konfrontaci se zkušenými hráči méně účinné. Oproti nim si více zkušení hráči dovolují používat zdánlivě neúčinné postavy, které jsou závislé na perfektní znalosti movesetu. V průběhu výzkumu byla většina hráčů omezena na čistě silové postavy (Nightmare, Siegfried) nebo na postavy schopné útočit na velké (Kilik, Seong Mi-na, Ivy) či naopak malé vzdálenosti (2B, Taki, Sophitia), technických a obtížně ovladatelných postav (např. Yoshimitsu) bylo při výzkumu zpozorováno pouze zlomek.

Příloha č. 10: Bojový styl předvytvořených příběhových postav je rozdělován na útočné/obránné a na dálku/na blízko. Hra navíc rozlišuje obtížnost (pro začátečníky/pokročilé/experty) a typ boje (běžný, silový, rychlostní a technický)



Zdroj: Archiv autora, výřez screenshotu ze hry (zaznamenáno v session #43, 8. května 2019)

5.3.2.1 Fáze hry a odlišné situace mění typy pozůstatků

Díky tomu, že je herní dynamika řízena postupující bouří, lze každou hru *Fortnite* bezpečně rozdělit na fáze dle módu hry; tradiční *Battle Royale* módy mají celkem 4 fáze hry, *Team Rumble* pouze 3. *Battle Royale* módy mají fázi setupovou s rizikem okamžitého kontaktu, kdy hráči seskakují na herní mapu, bojují o zbraně a munici a těží své okolí. Zbývajících přibližně 70 hráčů postupuje do druhé fáze, kdy je ohlášena první bouře a všichni se přesouvají do herní zóny, výseku celé mapy. Na konci prvního zmenšení herní zóny zůstává přibližně 25 hráčů, ostatní jsou vyřazeni bouří či soupeři. Do herního světa se pomalu snáší první bedny se zásobami s lepšími zbraněmi, ty bývají středobodem dalších soubojů. Ve třetí fázi dochází k poslední zásadní redukci mapy, hráči jsou opatrnější, více strategičtí, hra je pomalejší. Do čtvrté fáze postoupí pouze 3-7 posledních hráčů, bouře začíná být dynamická (pohybuje se) a zmenšuje se dále. Hráči odchází z úkrytů, snaží se předejnat bouři a být stále v krytu. V této fázi hráčům citelně dochází munice i suroviny. Fáze *Team Rumble* jsou podobné, jen nedochází k tak častým konfliktům v první fázi (hráči do mapy cestují ve 2 oddělených autobusech), poslední fáze zde není.

Příloha č. 11: Tilted Towers, nejčastěji navštěvovaná destinace na začátku hry, ve které ihned v první fázi zemře přibližně 10-20 hráčů.



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #36, 5. května 2019)

Stavba je plně poplatná náplni jednotlivých fází: při sběru materiálů a cestování po mapě se hráči snaží procházet strmými kopci pomocí ramp, které používají i k dosažení vysoko umístěných nábojů a zbraní. Rampy slouží také k rychlejšímu postupu mapou, pokud mají hráči nástroje umožňující plachtění (např. *Glider* nebo *Launch Pad*). Přes propasti tvoří mosty, padající bedny uzavírají do věží, aby byli chráněni před soupeři. V případě soubojů platí scénáře pro boj na blízko a na dálku. Vždy však platí, že ten, kdo je výše, má značnou výhodu.

Příloha č. 12: Truhla s vybavením dosažitelná pouze prostřednictvím stavění



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #8, 28. února 2019)

Souboj na blízko obvykle probíhá následovně: *Hráč 1* staví 2-3 rampy protichůdně proti pomalejšímu soupeři. Poté skáče, staví si podlahu pod nohama. *Hráč 2* je zablokovan třetí rampou soupeře, musí se otočit doleva/doprava a postavit také 2-3 rampy. *Hráč 1* opět staví 2-3 rampy, snaží se dostat výše, než je soupeř. *Hráč 2* se snaží dostat poblíž soupeři a střelit do něj, poté ihned postaví stěnu, která oba hráče rozdělí a nutí je stavět okolo.

Takto souboj pokračuje až do té doby, než jeden hráč eliminuje toho druhého. Do těchto soubojů mohou zasahovat i další hráči, souboj je ještě dynamičtější a chaotičtější.

Příloha č. 13: Hráči se při souboji 1vs1 snaží o ovládnutí prostoru a získání výhody většího přehledu nad situací, na snímku hráč běží a staví proti druhému, který je výše



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #28, 28. dubna 2019)

Souboj na dálku je přestřelkou mezi dvěma barikádami a/nebo věžemi. Souboj mezi barikádami je více dynamický, hráči se snaží přiblížit navzájem a využít taktiky souboje na blízko. Pokud hráči bojují z věží, souboj je spíše statický, hráči se pohybují převážně v rámci jednoho bloku a musí své věže pravidelně opravovat/dostavovat. Ty jsou více rigidní než jednoduché barikády při pozemním souboji a poskytují kryt ze všech stran díky tomu, že jsou stavěny podle jasněho receptu na území jednoho „bloku“: hráč začíná rotací o 360°, kontinuálně staví stěny kolem dokola a nakonec postaví rampu. Dalším krokem je výskok, postavení podlahy a rampy, navazuje opět rotace o 360° se stavěním stěn. Následuje opakování tohoto kroku tolikrát, kolikrát je třeba.

Příloha č. 14: Přestřelka mezi barikádami ve třetí fázi hry



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #30, 29. dubna 2019)

Mezi souboji i při nich se hráči mohou ošetřovat předměty či navzájem oživovat. Slouží k tomu např. ohniště, které uzdravuje všechny hráče v okolí, ale zároveň kouří několik metrů do výšky. Pokud jej hráči nezničí, zůstávají jeho pozůstatky dále na zemi. Pro ozdravování a oživování hráči používají různé způsoby úkrytů, avšak jeden z nich byl při výzkumu zcela ojedinělým a velmi praktickým a proto utkvěl v paměti výzkumníka:

Příloha č. 15: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #28, 28. dubna 2019

Při jedné z her jsem si všiml pro-tipu pro větší krytí při oživování spoluhráče: kromě klasické budovy „4 stěny, stříška a strop“ ještě dát stříšku dolů na zem a schovat se pod ní. Minimálně 150 dmg navíc, které soupeř musí udělit stavbě!

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Při poslední fázi *Battle Royale* módů, tedy při útěku před bouří, mohou nastat 3 scénáře, které se navíc mohou proměňovat. Top-down, kdy je jeden hráč nahoře (na struktuře) a druhý dole (na pevné zemi). Spodní kontroluje horního a snaží se před ním skrýt pomocí vlastních i soupeřových staveb a naopak. Pro tento scénář je signifikantní intenzivní horizontální stavba: z postavených podlah a stříšek vznikají celé plochy/pruhy, zdánlivě

levitující vysoko nad zemí. Top-top – oba hráči jsou na strukturách. Dochází k vertikální i horizontální stavbě podobně běžnému 1vs1 souboji: ve výsledku po hráčích zůstávají chaotické a znovu neprostopné věže, ve kterých si navzájem blokují postup před smrtelnou bouří. Down-down, oba hráči jsou na pevné zemi. Jde spíše o vertikální stavbu, dělení prostoru, krytí ze stran a následně i souboj 1vs1, který je více při zemi. Staví se spíše jednoblokové až tříblokové stěny s rampami, stavba není nijak systematická, závisí na vzdálenosti hráčů a rychlosti bouře.

Příloha č. 16: Top-down scénář v poslední fázi hry, v následující chvíli hráč umístěný výše zabíjí hráče níže a vyhrává



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #23, 19. dubna 2019)

Jakkoli je dnešní metahra *GTA Online* soustředěná na využívání univerzálních ozbrojených létajících vozidel, existují situace, kdy je vhodnější se uchýlit k více specializovanému vozidlu. Jednou z těchto situací je intenzivní konflikt více hráčů na mapě, případně letecké souboje, vyžadující spíše hbité, ale neméně ničivé letouny.

Příloha č. 17: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #57, 13. června 2019

Mezi helikoptéry exceluje Akula, hbitá a citlivá helikoptéra, která umí přejít do tzv. passive módu, hráči na ni nemohou střílet a není vidět na mapě. Je možné ji vybavit

naváděnými raketami nebo dělostřeleckou sprchou a pochopitelně i kulomety. Těžkotonážním helikoptérám vévodí Savage, vojenská helikoptéra s naváděnými raketami a výbušným kulometem. Z hlediska letadel jde o způsob hraní/potřebu hráče. Stíhačky reprezentuje Hydra, schopná kolmého letu, ale jinak těžká a nemotorná a Lazer, svižnější, hbitější, ale v boji méně praktická stíhačka hodící se zejména pro boj vzduch-vzduch. Tula, letadlo s kolmým startem a možností přistání na vodě, je zase pověstné svojí bizarní nezníčitelností ve vodě vzhůru nohama. Pro „dogfights“ se ale zejména nabízí Pyro, civilní letoun s dvojitým trupem, vysokou rychlostí, naváděnými raketami a díky své stavbě také velmi přesným (ale občas trhaným) ovládním. Hráči mají v oblibě také Starling, drobné, ale velmi flexibilní letadlo, neméně ozbrojené a stejně jako Pyro má neomezené množství raket. Nezapomenout by se nemělo ani na Rogue, štíhlý letoun klasického tvaru, který v ničem nevyniká, ale v ničem ani nepropadá.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Specializovaná vozidla jsou také používána pro prodej produktů z hráčských byznysů; k tomuto účelu bývají vozidla bezplatně poskytována hrou (a prodejní mise jsou náplní provázány s těmito zapůjčenými vozidly) a pouze ve výjimečných případech mohou být hráči upravována či nahrazena. Umístění budov velice záleží na konkrétním druhu a finančních možnostech hráče. V kontextu série *GTA* a jejímu konstantnímu posměchu nadnárodním korporacím, kapitalistickému systému a americké společnosti obecně je důležité podotknout, že většina nejdůležitějších budov – CEO kancelář, malý sklad pro náklad i sklad pro vozidla, motorkářské doupě a motorkářské byznysy – je na svých nejlevnějších lokacích zároveň nejlepší volbou a hráči jsou si těchto výhod vědomi. To je zároveň paradoxní situace s ohledem na finanční model hry, který těží z herní měny zakoupitelné za reálné peníze a počítá s rostoucí inflací, které podléhá postupně přidávaný obsah. Nejvíce citelný je kontrast mezi nejlevnějšími a nejdražšími budovami v nabídce motorkářských byznysů, jejichž nejdražší lokace v hlavním městě *Los Santos* jsou z hlediska vzdáleností rozvozu zboží těmi nejméně efektivními, ačkoli mohou vizuálně vypadat lépe a být zdánlivě přístupnější, než ty v pouštním městečku *Sandy Shores*.

Příloha č. 18: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Motorkářská doupata mají hráči spíše na preferovaných místech – ať už jde o co nejnižší cenu nebo dobré umístění vůči ostatním budovám. Zcela dominantními lokacemi pro

byznysy motorkářských klubů jsou ty nejlevnější, umístěné v poušti Grand Senora Desert. Část hráčů vůbec nevládní nejméně profitabilní Documents Forgery Office.

Výjimečně se hráči pokouší standard pouštních lokací obejít a vybírají si část lokací v poušti a část ve městě Los Santos. Je to strategie střídavých prodejů (z Blaine County do Los Santos a následně naopak), která teoreticky dává smysl, avšak prodeje začínající v Los Santos trpí nutností urazit při prodeji mnohem větší vzdálenost. Zdá se, že pro všechny budovy sloužící k výdělku platí, že čím více od středu mapy, tím delší vzdálenosti hráči musí cestovat pro doplnění zásob/prodeje produktů.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

V ostatních případech je koupě nejdražších lokací spíše projevem ostentativnosti – např. poměrně velkou vzdálenost nejlevnější CEO kanceláře od nejlevnějšího skladu pro vozidla lze oproti dražším variantám obou budov úspěšně vyrovnat pozdějším nákupem a využíváním multifunkčního nákladního vozu *Terrorbyte*, které kromě garáže pro úpravu *Oppressor Mk. 2* funguje jako operační centrum, ve kterém lze suplovat funkčnost CEO kanceláře, bunkru i motorkářských byznysů. Vlastnit *Terrorbyte* a *Oppressor Mk. 2* ovšem lze pouze, pokud má hráč noční klub.

Příloha č. 19: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Existují 2 primárně lokace pro CEO kanceláře: nejlevnější Maze Bank (1 000 000 GTA\$) a nejdražší Maze Bank Tower (4 000 000 GTA\$). Ostatní lokace nejsou mezi hráči populární, neboť oproti těmto lokacím nesplňují ani ekonomický, ani statusový faktor. Maze Bank Tower je sice nejdražší lokací, ale zároveň nejvyšší budovou Los Santos. Vehicle Warehouse (sklad vozidel pro pře prodej) mají hráči prakticky na jediném místě, v La Mesa. Je to proto, že je nejlevnější a dobře přístupný z velkých silničních tahů: městského okruhu i hlavní cesty přímo do centra města. Díky tomu lze rychle a bez poškození přivážet i odvážet vozidla.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 20: Interiér multifunkčního operačního mobilního centra *Terrorbyte* s uskladněným motocyklem *Oppressor Mk. 2* a dotykovým panelem, ze kterého lze spouštět mise pro získávání zboží a vozidel na prodej – díky tomu hráči nemusí cestovat po mapě, aby tuto misi spustili v konkrétní nemovitosti



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno mimo výzkumné sessions)

Jedinými budovami, které se kvůli vzdálenosti od ostatních budov skutečně nevyplatí kupovat v nejlevnějších lokacích, jsou noční klub, bunkr a facility – v těchto případech je skutečně vhodné volit středně drahé či nejdražší lokace, které hráči viditelně využívají.

Příloha č. 21: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

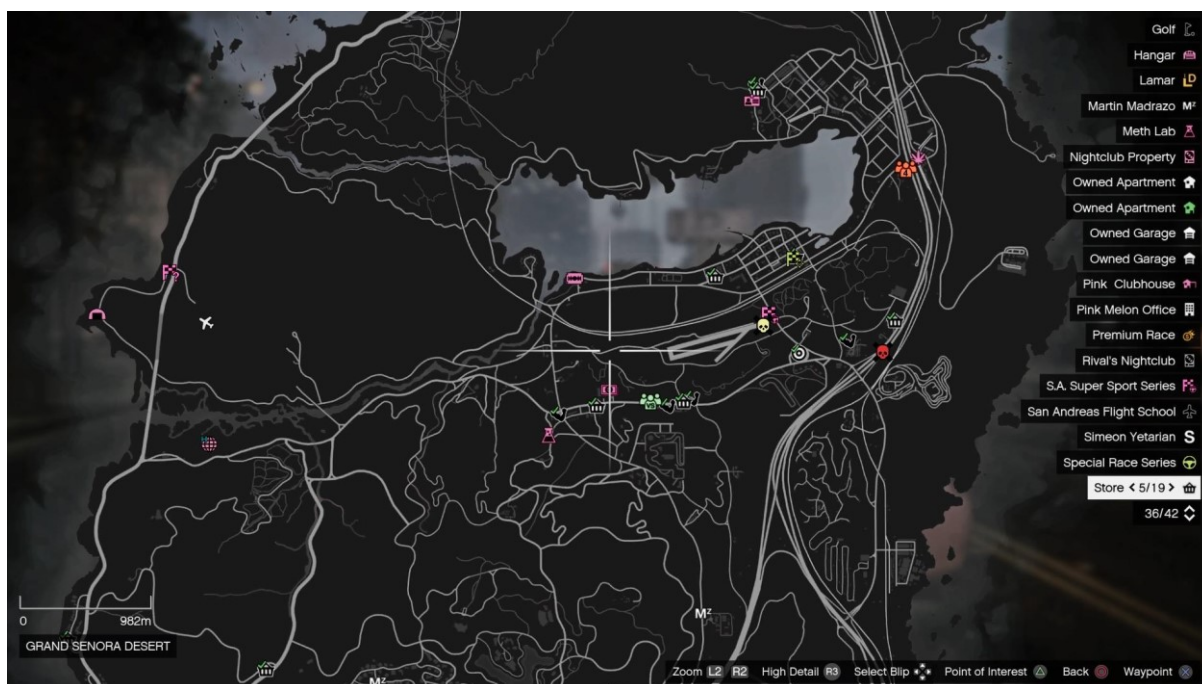
Zcela nevýhodné jsou nejlevnější bunkry a noční kluby, kvůli kterým hráči musí cestovat větší vzdálenosti; obvyklou volbou je poměrně dostupný bunkr Lago Zancudo (1 550 000 GTA\$) a nejdražší Farmhouse Bunker (2 375 000 GTA\$), z nočních klubů preferují hráči Del Perro Nightclub (1 645 000 GTA\$), Los Santos International Airport Nightclub (1 135 000 GTA\$) a Strawberry Nightclub (1 525 000 GTA\$), které jsou v blízkosti důležitých silnic a lokací.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

5.3.2.2 Odlišnosti vykazují hráči, kteří mají větší znalosti (meta)hry

Ti hráči, kteří mají znalosti nad rámec obecných znalostí dosažitelných pouhým trénováním – např. díky předávání zkušeností mezi hráči na hráčských fórech, v YouTube videích a na fanouškovských serverech – vykazují odlišnosti v zanechávaných artefaktech. Příkladem jsou hráči *Fortnite*, kteří umí prostřednictvím odrazových můstků a nad nimi vystavených plošin rychle a bez ztráty zdraví přelstít herní fyziku a spadnout přímo na zem nebo již v předchozí kapitole zmínění hráči *GTA Online*, kteří vlastní hlavní výdělečné budovy blíže k sobě a ke středu herní mapy, aby při prodeji produktů nemuseli cestovat větší vzdálenosti a doplňování zásob mohli vykonávat v kratším čase, přičemž tyto budovy jsou levnější než ty na pohlednějších a zdánlivě lukrativnějších lokacích v hlavním městě herního světa.

Příloha č. 22: Mapa *GTA Online* s označenými byznysy umístěnými blízko u sebe (růžové symboly na mapě)



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno mimo výzkumné sessions)

Jak ukázaly herní sessions s hráči *GTA Online*, hráči znalí těchto drobností a detailů je potom mohou skrze komunikační kanály předávat dále, zejména za předpokladu, že kooperují s dalšími hráči – společnou hru to urychluje a zefektivňuje.

Příloha č. 23: Zápis z deníku, *GTA Online*, session #52, 9. června 2019

Při spouštění prodejů motorkářských byznysů zůstávají uvnitř budovy pouze prezident a viceprezident, ostatní odchází ven. Pokud je v byznysu někdo navíc, čeká se na něj a v Discordu se používá příkaz !bags, který generuje následující zprávu: „MC President and MC Vice President in the business only please. Everyone else step outside so that only 2 people will have a bag. VP should be someone with an Oppressor MKII or aircraft. Check the map to be certain that every player has loaded into or outside of the business before beginning to ensure the sale does not become glitched and impossible to finish. If this happens the President or helper with the glitched bag must leave the lobby.“ Přítomnost pouze 2 hráčů uvnitř byznysu je tak ochranou proti chybám hry i zvýšením šance v jednodušší verzi prodeje a tedy i hladší a rychlejší průběh.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

5.3.3 Kosmetické pozůstatky definuje zejména (pop)kultura a herní ekonomika

5.3.3.1 Kultura přírodního světa je silným vlivem

Tvůrci postav v *Soul Calibur VI* hojně čerpají inspiraci v existujících (pop)kulturních předlohách; vytvořené postavy inspirované přírodním světem lze rozdělit do 6 skupin. Zjevnou skupinou jsou popkulturní symboly, často ovlivněné aktuálními díly. V době výzkumu se objevovaly postavy z filmu *Avengers: Endgame* (Thanos, Hulk), seriálu *Game of Thrones* (Arya Stark, Night King), ale také více nadčasové či nečekané postavy, jako byl např. Shrek, Trhač z *Želv Ninja* nebo Darth Maul ze *Star Wars*.

Samostatně v této typologii stojí anime/manga postavy, jako je Alucard z japonského seriálu *Hellsing*, umělejší celebrita Hatsune Miku nebo Sailor Moon. Pouze zlomek z těchto postav byl mužských (např. Goku z *Dragon Ball* nebo Notorious z *JoJo's Bizarre Adventure*), některé postavy byly inspirovány Pokémony (Exeggutor, Mega Charizard X nebo Alakazam).

Příloha č. 24: Postava AryaStark



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #45, 9. května 2019)

Příloha č. 25: Postava Charizard_X



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #46, 1. června 2019)

Hráči také vytvářeli postavy z jiných digitálních her, zejména bojových. Ve hře se lze utkat s postavami z předchozích dílů *Soul Calibur* (např. Cassandra) i z konkurenčních sérií

Mortal Kombat (Scorpion, Sub-Zero, Baraka, Mileena a další), *Tekken* (Jin Kazama, Hwoarang, Chloe), *Street Fighter* (Sakura a Garuda) a *Dead or Alive* (Kasumi). Rozsáhlou podskupinou byli protagonisté z asijských RPG, např. z *Final Fantasy* (Sephiroth, Rinoa a Cloud), *Resident Evil 2* (Sherry Birkin, nezničitelný Tyrant) nebo *Ninja Gaiden* (Ryu Hayabusa). Ostatní hry reprezentuje např. Lara Croft z *Tomb Raider*, Kratos z *God of War*, Samus Aran z *Metroid*, Illidan z *World of Warcraft* a další.

Příloha č. 26: Postava *BARAKA* reprezentující stejnojmennou postavu z *Mortal Kombat*



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno ve všech sessions od 28. dubna do 5. června 2019)

Opravdu zásadní zastoupení měly postavy založené na mytologii: variace d'áblů a démonů z dávných kultur (např. *oni* a *yokai* s vlajícími dlouhými vlasy, d'áblové s rohy, křídly a kopyty nebo neidentifikovatelní rohatí obrněnci), andělé (zejména štíhlé ženy), zvířecí postavy (*Baphomet*, humanoidní jednorožec, minotaur bez zadních nohou či tygří žena).

Reálné postavy reprezentovaly převážně překvapivé výtvořky, např. Pedro Sanchez (předseda vlády Španělska), Donald Trump (americký prezident), Steve Harvey (americký moderátor), Julius Caesar (římský vládce) a Adolf Hitler (diktátor nacistického Německa).

Příloha č. 27: Postava *Shinigami* inspirovaná japonskou mytologií



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #42, 8. května 2019)

Příloha č. 28: Postava *Adolf*

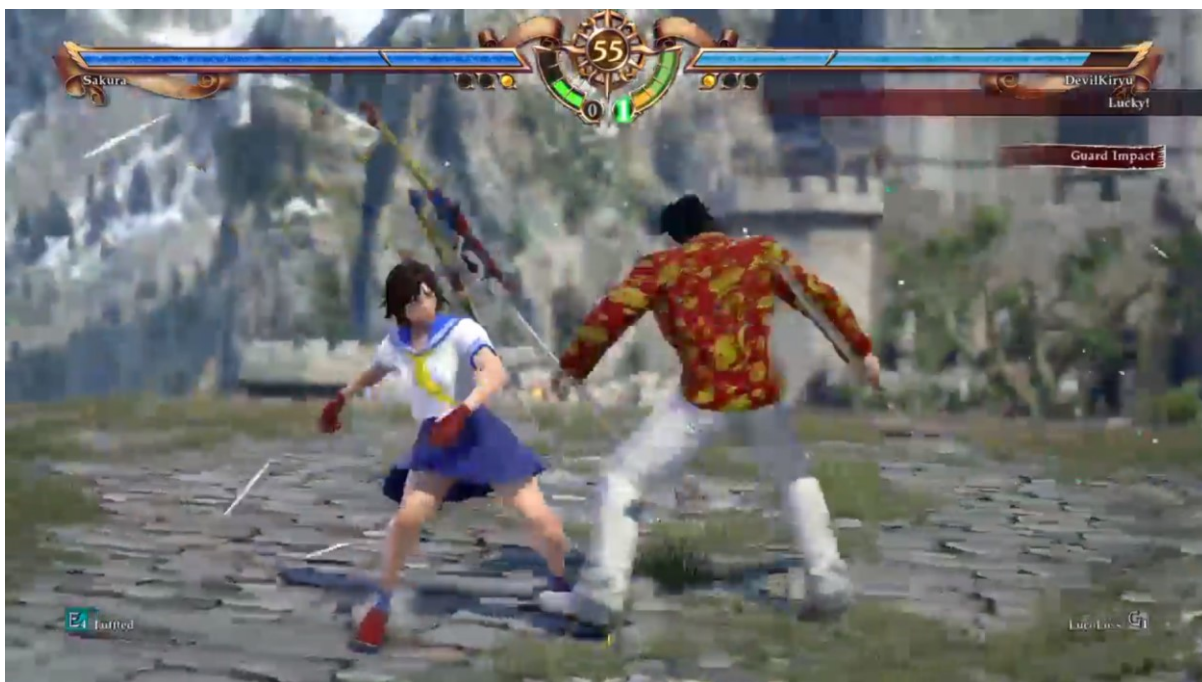


Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #29, 28. dubna 2019)

Objevují se také postavy reprezentující subkultury: ženy dle trendu *ganguro* s nepřirozeně tmavou pletí, akcentovanou výrazně kontrastním make-upem, šolačky nosící

uniformu *seifuku*, *dominatrix* s minimálním množstvím oblečení (ale o to přiléhavějším a tmavším) a muži v *goth* stylu s koženými dlouhými kabáty, černými vlasy a těžkými botami.

Příloha č. 29: Postava *Sakura* v uniformě *seifuku*

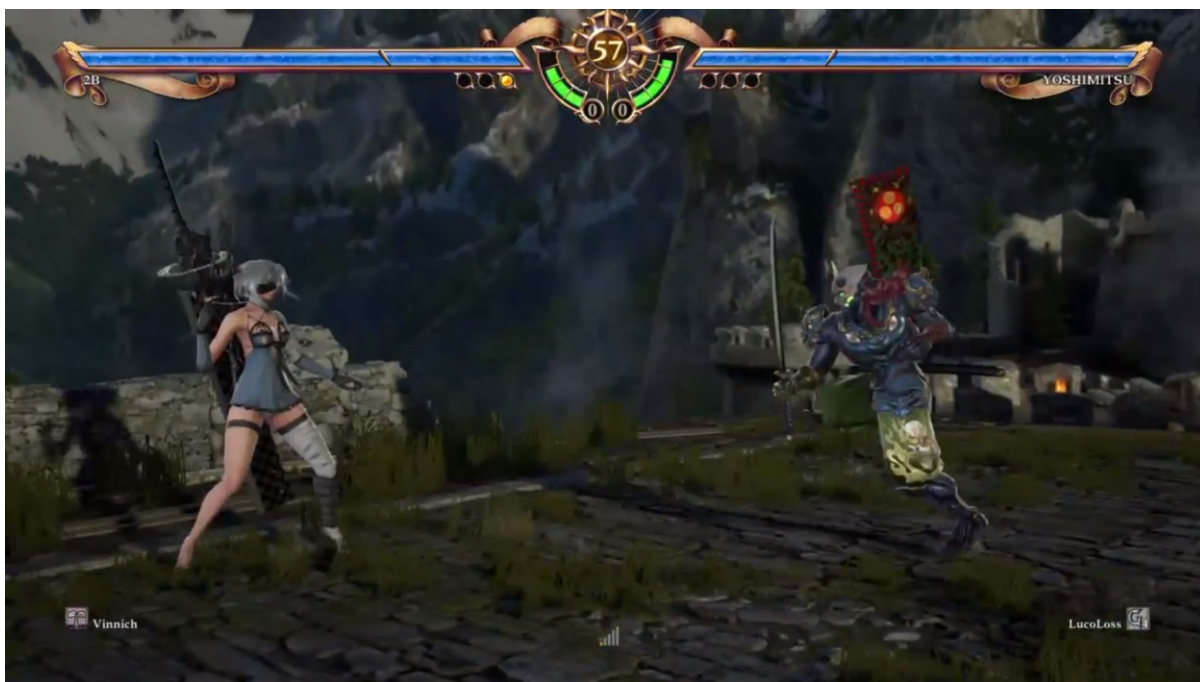


Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #49, 2. června 2019)

Poslední skupinou jsou postavy přímo ze hry, ale s jiným oblečením, více reflektujícím hráčské preference. Zde zcela dominovala již zmíněná 2B, ale také drobná bojovnice Taki, *dominatrix* Ivy a velmi používaní Nightmare a Mitsurugi. Četnost převléknutých postav je podobná s používanými postavami v soubojích.

Na základě výzkumu nelze identifikovat jediný směr modifikací předvytvořených postav; jednou jsou postavy nehledě na pohlaví více obnažené, jindy vypadají více formálně či jsou více zahalené brněním/oblečením.

Příloha č. 30: Postava 2B v pozměněném oblečení



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #29, 28. dubna 2019)

5.3.3.2 Herní světy mají také vnitřní kulturu

Hráčské možnosti ukazují, že hry mají vlastní kulturu: výtvoři *Soul Calibur VI* silně ovlivňuje výtvarný styl fantasy hry inspirovaný západními i východními trendy 18. století. Vznikají mužské postavy s mohutnými postavami a masivním hrudníkem. Více či méně odhalené ženy se štíhlou postavou. Mistři a mistryně bojového umění s rozevlátými *haori* či upnutými *hanfu*, doplněné pásy, bandážemi, širokými kalhotami či pružnou obuví. Řada postav nosí viktoriánské oblečení – jsou zde princové, princezny, gentlemani z 18. století ve Francii či dívky ve stylu *lolita fashion*. Dobrodruzi, válečnice a válečníci, strašliví piráti či odhalené pirátky, oblečení v koženém oblečení s klobouky a vestami. Rytíři a rytířky různých staveb postav i množství brnění. A nakonec zrůdy a monstra, neidentifikovatelné humanoidní postavy bez obličeje, experimenty, kombinace netradiční rasy s tradičními kulturami (např. reptiliáni s indiánskými čelenkami), humanoidi s kočičími maskami nebo kostlivci. Takovou anomálií byli například i *America a Eagle*, dvojice humanoidních orlů bělohlavých pokrytých motivem amerických vlajek.

Příloha č. 31: Postava *Kisame*, prototyp mužské postavy s mohutným hrudníkem

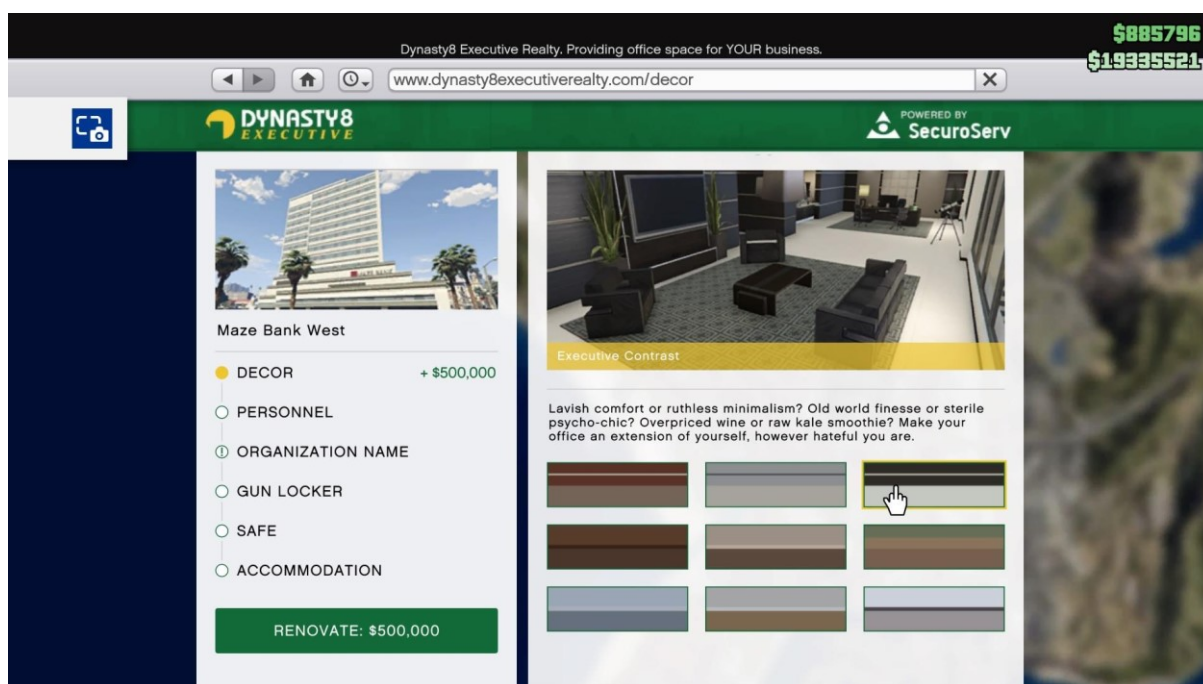


Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #50, 3. června 2019)

Tvorbu zjevně ovlivňují také vnitřní trendy: ve hře lze v denních odstupech pozorovat přímý vliv tvůrců aktuálních a v galerii zobrazených postav na ostatní. Jedno období se vyznačovalo např. větším počtem odhalených žen, druhé zase častějšími „dábelskými“ postavami.

Vnitřní kultura *GTA Online* je ve vztahu ke kosmetickým prvkům všeobjímající. Hráči si mohou bohatě modifikovat svá vozidla, nosit oblečení téměř jakýchkoli stylů nebo vylepšovat interiéry většiny svých budov. Přesto se zdá, že hráči preferují jednoduché pravidlo: do vzhledu budov neinvestovat dříve, než není třeba zakoupit další budovy a vozidla. Je to pochopitelné, neboť dekor kanceláře či styl klubu stojí stovky tisíc herních dolarů, žádný užitek nepřináší a hráči v nich velkou část času ani netráví.

Příloha č. 32: Úpravy vzhledu hráčovy kanceláře v *GTA Online*, vybraný dekor je naceněn na 500 000 GTA\$, tedy na ½ základní ceny celé kanceláře



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno mimo výzkumné sessions)

5.3.3.3 Strategie se dotýká i kosmetických prvků

Zkoumané kosmetické pozůstatky se týkaly pouze *Soul Calibur VI* a *GTA Online*, přesto nešlo při hraní *Fortnite* nepřehlédnout tři proudy, podle kterých hráči nosí placené či neplacené skiny. Hráči, kteří nikdy neměli předplacený prémiový účet *Battle Pass* a/nebo nikdy nezakoupili měnu *V-Bucks* mohou používat pouze omezenou paletu těchto oblečků a postav. Hráči s *Battle Passem* získávají obleky, další kosmetické předměty (např. krumpáče nebo dekorativní prvky na záda a ramena) i *V-Bucks* za plnění úkolů a získanou měnu mohou využít k získání nových oblečků/předmětů. Tito hráči si na své identitě často zakládají, používají vzácné/ikonické/velice aktuální obleky. Pak je zde třetí skupina hráčů, kteří jsou velice zkušenými hráči a dlouhodobými předplatiteli *Battle Passu*, ale používají základní obleky, aby při souboji zmátli nepřítele – *Fortnite* je více než ostatní hry založený na psychologických bojích jeden na jednoho plných adrenalinu.

Příloha č. 33: Velice zkušený hráč *Fortnite* s nativním skinem



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #19, 8. dubna 2019)

5.3.4 Trvalost stop v online světech je proměnlivá

5.3.4.1 Vztah trvalosti a herního cyklu není jednoznačný

Elementárním faktorem ovlivňujícím životnost a trvalost stop je herní cyklus, časový úsek ohraničující jednu herní partii. Herní cyklus *Fortnite* a *Soul Calibur VI* je jasně ohraničený: u *Fortnite* začíná vysazením hráčů nad herním světem létajícím autobusem a končí posledním přeživším hráčem či týmem, u *Soul Calibur VI* hra začíná umístěním bojovníků do arény a porážkou jednoho z nich. Herní cyklus *GTA Online* je ve Freemode takřka nekonečný – dokud je hra online, hráčská postava existuje a vlastní artefakty.

Přesto je trvalost artefaktů u zkoumaných her odlišná; v průběhu hraní *Fortnite* hráči ničí a tvoří budovy a těží stromy či kameny. Celý herní svět je každým novým cyklem restartován, původní stavby (a vytěžené suroviny) se vrací do své původní podoby a hráčské stavby mizí kompletně. Hráčské postavy *Soul Calibur VI* jsou trvalé, dokud je jejich autor nesmaže či neupraví (resp. pokud nejsou smazány administrátory pro porušení pravidel), herní cyklus obnovuje pouze stav jejich zničeného oblečení. Podobná pravidla platí i pro *GTA Online*: poničené osobní vozidlo hra automaticky opravuje vjezdem do garáže, zcela zničené vozidlo je možné obnovit skrze in-game pojišťovny a nepotřebná vozidla lze prodat.

Navíc ale existují artefakty (zakoupené byznysy či původní těžká vozidla), kterých se hráči nemohou zbavit: nemohou je odstranit ani prodat. Konec těchto artefaktů způsobí až ukončení herních serverů.

5.3.4.2 Zásadní výkyvy způsobuje vývoj hry

Stahovatelný obsah, updaty a dílčí změny ve hře značně ovlivňují užité i kosmetické prvky. Velká rozšíření přenesla v průběhu let *GTA Online* doslova z ulic do vzduchu – soustředění na stávající a výkonnější generaci na podzim roku 2015 přineslo první aktualizace, které uvolnily dominantní herní flow z uzavřených misí do otevřeného světa. Hra se postupně rozšiřovala o speciální ozbrojená vozidla a zásadní *metavozidlo*, *Oppressor Mk. 2*, přibýlo ve hře až v červenci roku 2018 spolu s nočními kluby. Z původního, na ruční zbraně a pozemní vozidla orientovaného *GTA Online* se tak stala zejména hra silně podpořená zcela fiktivními létajícími a/nebo ozbrojenými vozidly.

Příloha č. 34: Létající motocykly *Oppressor Mk. 2* před jedním z motorkářských byznysů v *GTA Online*

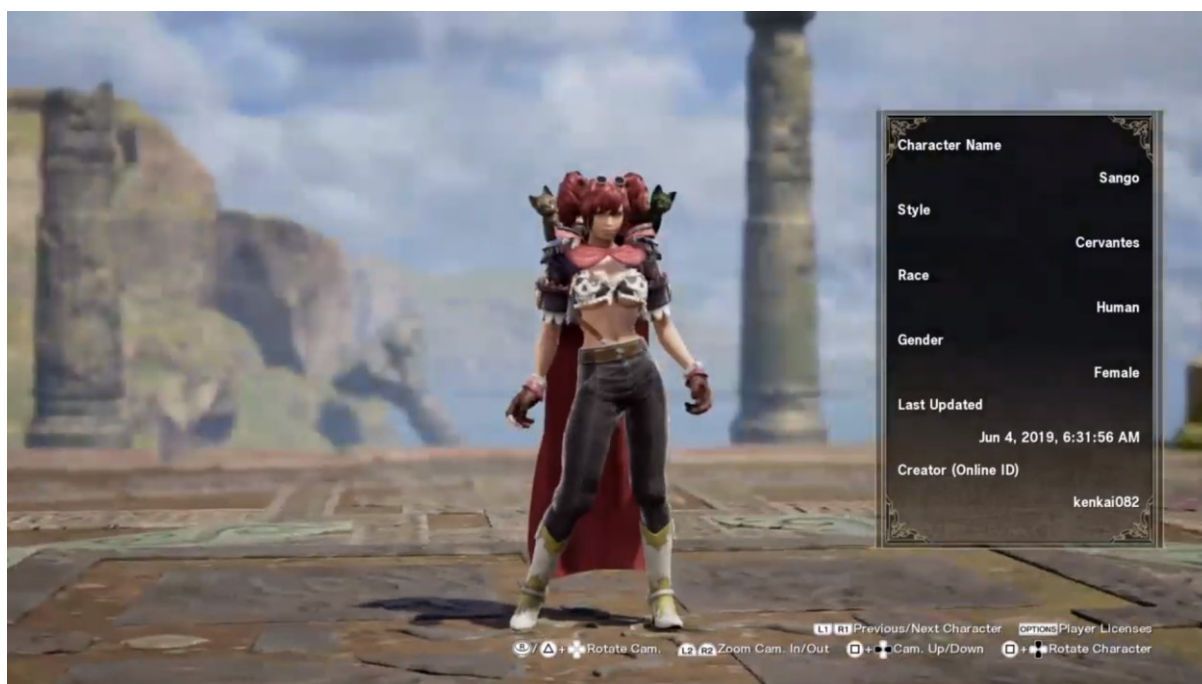


Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v průběhu session #56, 12. června 2019)

V posledních výzkumných sessions *Soul Calibur VI* byl rozpoznatelný přídavek zvířecích mazlíčků (např. koček a papoušků) jako doplňků na ramena a hlavy hráčských postav, který

byl do hry dodán 14. května 2019 prostřednictvím patche 1.40. Nejvíce však metahru ovlivnil přídavek postavy 2B (celým názvem *YoRHa No.2 Type B*) z hry *NieR: Automata* jako placeného DLC. Její atraktivní vzhled – krátká sukně, krajkované oblečení a štíhlá postava – i přístupnost z hlediska ovládání zapříčinily, že je velice často používána, upravována a převlékána do více či méně odhalujícího oblečení. Ve všech sessions byla spatřena celkem 94x, což je o 20 výskytů více než v případě druhé nejčastější postavy (Taki).

Příloha č. 35: Postava *Sango* s kočkami na ramenou



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v průběhu session #51, 3. dubna 2019)

Nejcitelnější proměny v reálném čase přinesly v době zkoumání 2 dočasné herní módy ve *Fortnite*. Mód *Endgame*, vzniklý k příležitosti stejnojmenného filmu ságy *Avengers* a *Team Rumble*, ekvivalent módu team deathmatch v jiných hrách. Oba módy sdílí podobné prvky: hráči jsou rozděleni na 2 týmy po 20 hráčích, hra končí eliminací jednoho ze dvou týmů, jejichž členové se mohou respawnovat, ovšem mají omezený počet těchto znovuoživení. Navíc se vlivem smrtící bouře postupně zmenšuje hrací plocha. Náplní *Endgame* byl střet Avengers, postav se speciálními zbraněmi superhrdinů (vrhací štít Kapitána Ameriky, pulzní rukavice Iron Mana a jiné) a Chitauri, vesmírných stvoření s jetpacky, laserovými puškami a granátometry, vedenými velmi silným Thanem. Chitauri

a Thanos mají za úkol posbírat postupně padající Kameny nekonečna, které jim zvyšují zdraví i schopnosti, Avengers mají za úkol tyto kameny bránit a eliminovat Chitauri dříve, než je všechny posbírají. Díky rozšíření mechanik se hráči obou týmů zprvu mnohem více spoléhali na tyto speciální mechaniky a nové zbraně, což vzhledem k silové přesile Chitauri ve většině případů skončilo porážkou Avengers. Až v dalších dnech hráči v týmu Avengers začali využívat to, co je pro *Fortnite* typické: stavby a krytí. Díky tomu začaly být síly týmů vyrovnané. *Team Rumble* je pro dlouhodobé hráče již známým módem; opakovaně se objevuje v nabídce dočasných módů, vždy s drobnými úpravami. Při výzkumných sessions byly zaznamenány 3 variace: na 100, 150 a 200 zabití členů jednoho z týmů. Tyto změny se projeví v délce hry – hráči obou týmů se začínají koncentrovat na jednom místě přibližně v době, kdy má jeden tým 25 zabití – a zejména ve výšce i rozsáhlosti budov, které hráči vytvářeli a zanechávali na bojišti. Každé zvýšení výherních podmínek s sebou přineslo subjektivně násobné zvětšení hráči vybudovaných i demolovaných struktur a ruin.

Příloha č. 36: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #28, 28. dubna 2019

Avengers mají tendenci kameny obestavět, aby se k nim dalo hůře dostat; ovšem jedna rána granátometem to řeší a naopak to spíše umožňuje Chitauri nepozorovaně kámen sebrat (to trvá několik vteřin). A nepomáhá ani to, že se kámen po čase respawnuje, např. pokud je v bouři. Má to však výhodu v momentě, kdy je Avenger samotný u jednoho kamene, lze trochu prodloužit obranu do příchodu posil.

Zdá se, že Avengers mají velice obtížné možnosti pro vítězství; Chitauri poli poměrně dominují a minimálně v této session nikdy neprohráli. Ačkoli je pravda, že Chitauri dostávají damage poměrně jednoduše, jakmile se Avengers seskupí na jednom místě.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 37: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #30, 29. dubna 2019

U Endgame je skutečně zbytečné za Avengery masivně obestavět kameny... několikrát se mi stalo, že se soupeř proplížil a kámen vzal. Druhý den tohoto módu se začalo více využívat krytí na obou stranách. A poprvé jsme jako Avengeri vyhráli! Těžko říct, jestli to bylo větším počtem Avengerů (14:12) ke konci hry nebo rychlejším útokem na Chitauri, ale skutečně se tak stalo.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 38: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #33, 1. května 2019

Každou další session se trochu mění způsob, jak hráči hrají Endgame – mnohem více se přibližuje Team Rumbly zejména množstvím stavění, ale s rozdílem, že budovy vydrží minimum času. Ramp je čím dál více, ovšem 1v1 souboje tu nenajdeme – vše je mnohem více zaměřené na létání/skákání. Zmenšuje se „důvěra“ v poskytnuté zbraně a hráči se spíš vrací k tomu, co již znají z ostatních módů -> Avengers tak získávají vítězství snadněji, protože nemají takovou hrubou sílu jako Chitauri a nemohou jít do všeho frontálně.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 39: Masivní konstrukce ve *Fortnite* na konci herního módu *Team Rumble* s limitem 150 zabití



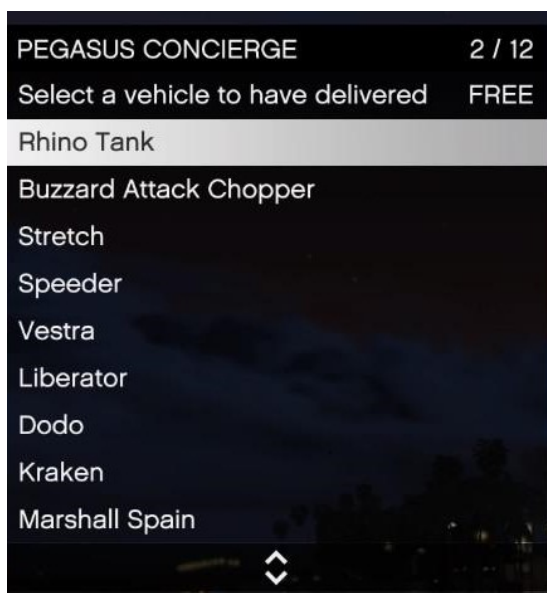
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #50, 3. června 2019)

5.3.4.3 Vývoj a postup zanechává rezidua

Vývoj hry a související metahry přináší reziduální pozůstatky; artefakty, které hráči již nepotřebují nebo nevyužívají tak moc, jako dříve. Hráči *GTA Online* proto mohou mít plné garáže sportovních vozidel, které dříve byly jedinou hlavní investicí, vlastnit nyní méně účinná/vyzbrojená vozidla jako je tank *Rhino*, nahrazený odolnějším a rychlejším *TM-02 Khanjali* nebo již tolik neperspektivní či neprofitabilní budovy (např. sklady pro uskladnění speciálního nákladu, který lze přeprodat), ačkoli dnes primárně používají již jen létající

vozidla a vydělávají prostřednictvím konkrétních budov (zejména noční kluby a byznys motorkářských klubů). V dnešní metahře již prakticky nemají účel hráči vlastněná jízdní kola ani lodě a čluny a zcela speciální položkou na seznamu vlastnictví některých hráčů je luxusní, velice drahá jachta *Galaxy Super Yacht*, která pro dnešní metahru nemá vůbec žádný účel – dříve byla téměř jediným místem pro uskladnění helikoptéry, dnes je jen slepou větví vývoje *GTA Online*, symbolem ostentativní nátury hry.

Příloha č. 40: Nabídka autorem zakoupených nadrozměrných vozidel, letounů, lodí a tanků v *GTA Online*, které lze službou *Pegasus Lifestyle Management* přivolat na nejbližší stanoviště – dnes se jedná o prakticky nepoužívané vlastnictví, které nelze prodat



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno mimo výzkumné sessions)

Postup hrou má podobný efekt. V případě na čase nezávislém, otevřeném světě *GTA Online* to jsou nemovitosti a dopravní prostředky, které již hráči nepotřebují, neboť jejich možnosti a prostředky dosahují vyšší úrovně; jsou to vesměs běžné obytné budovy, opět méně profitabilní budovy a také levnější pozemní vozidla, postupně nahrazená motocyklem *Oppressor Mk. 2* nebo alespoň helikoptérou *Buzzard Attack Chopper*. Ve *Fortnite*, který je časově ohraničený začátkem a koncem jednoho souboje trvajících přibližně 30 minut, pokrývají na konci hry celý svět hráčské struktury, zbraněmi zničená torza ve hře umístěných budov objímají externí hráčská „lešení“ a v krajině se tyčí desítky metrů vysoké rampy, které hráči staví, aby rychleji unikli před postupující bouří a dříve se dostali do epicentra dění.

Příloha č. 41: Stavby nejsou bouří ovlivněny, pokud nejsou zničeny, zůstávají ve hře až do úplného konce



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #21, 13. dubna 2019)

5.4 Diskuze

5.4.1 Hráčské artefakty jsou výsledkem interakce mezi přírodním a syntetickým světem

Zjištění na základě provedeného výzkumu plně korespondují s herní teorií *napůl reálného* světa; stejně tak jako jsou hry kombinací přírodního (mechaniky) a syntetického (příběh a prostředí) světa (Juul, 2005, s. 121-130), hráčské artefakty a stopy jsou determinovány herními možnostmi (a mechanikami), na základě kterých vzniká *metahra*, hra o hře, sada doporučených či dominantních strategií a artefaktů (v syntetickém světě), složená ze zkušeností, znalostí a informací předávaných mezi hráči – obvykle skrze interakce v obou těchto světech (Boluk a LeMieux, 2017, s. 10-16).

5.4.1.1 Životnost a vývoj hry ovlivňuje metahru

Metahra je organickým jevem, který se vyvíjí a upravuje dle postupu, života a vývoje hry: vydáním hry a postupným odkrýváním hráčských možností uvnitř ní, nabýváním zkušeností a identifikací jednotlivých herních situací se postupně proměňuje, až nabývá stabilní podoby (do další změny herních mechanik a doplnění obsahu herního světa). Stabilita metahry je ve

zkoumaných hrách zjevná: ve *Fortnite* i *GTA Online* již minimálně 6 měsíců dominují postupy (strategie stavění) a artefakty, které jsou těžko nahraditelné, jakkoli může docházet k drobným výkyvům (např. dočasné změny chování hráčů v módu *Endgame*). V případě *Soul Calibur VI* je metahrou sada hráči nejčastěji používaných či upravovaných postav a podobně jako ve sběratelských karetních hrách tuto sadu lze eventuálně oponovat *antimetahrou*.

Nově dodaný obsah tedy může (ale také nemusí) obsahovat následně preferované artefakty. Jakkoli tento výzkum nebyl dlouhodobý, stopy vývoje her jsou jasně zřetelné. Později přidaná postava v *Soul Calibur VI*, 2B, je svým bojovým stylem jednou z nejčastěji využívaných postav jak přímo ve hře, tak mezi tvůrci postav vlastních. Létařící motocykl *Oppressor Mk. 2* je etalonem dopravních prostředků v *GTA Online* stejně tak jako jsou etablované nejčastěji používané lokace pro zdejší motorkářské byznysy, sklady vozidel pro import/export či CEO kanceláře. Aktualizace *Fortnite* nepřináší zásadní dlouhodobé změny, ale spíše krátkodobé výkyvy: jestliže základní herní módy nevykazovaly žádné změny ve stylu stavění, v reálném čase bylo možné pozorovat změnu uvažování hráčů speciálního módu *Endgame*, kteří zpočátku téměř nestavěli a naprosto preferovali pro tento mód speciální mechaniky; až v průběhu dní začali opět více využívat stavění a na základě této změny se herní mód stal vyváženějším. Změny, resp. intenzivnější a rozsáhlejší vybudované konstrukce, byly zaznamenány také v upravovaném módu *Team Rumble*, kde delší čas hraní znamenal rozsáhlejší stavbu.

5.4.1.2 Metahra není jednovrstvá: možnosti hráčů a herní situace

Hraní digitálních her je v určitém smyslu dovedností, která se postupem hraní zdokonaluje: hráč má lepší přehled o světě, o herních mechanikách a jeho herní postava získává zkušenostní body či nové dovednosti, díky kterým je vylepšována. Postup hrou přináší řadu odměn, jako jsou např. zkušenostní body, herní finance či rozšíření herní mapy nebo nabídky artefaktů. Tyto možnosti, které hráč postupem hry zpřístupňuje, jsou klíčovým faktorem ovlivňující jak pozůstatky, tak samotnou metahru; každá skupina hráčů (méně zkušení/více zkušení nebo ve hře méně či více pokročilí z hlediska postupu) má svou vlastní sadu charakteristických artefaktů, které za sebou zanechává. Metahra tak není jednovrstvá; ano, existuje zde dominantní proud, kterým mohou být artefakty zanechávané hráči na absolutní špičce – např. v případě *GTA Online* – nebo postavy preferované spíše méně

zkušenými, přesto početnějšími hráči v *Soul Calibur VI*, ale zároveň existují jasně rozeznatelné skupiny artefaktů, které jsou charakteristické pro určitou skupinu hráčů podle jejich možností či zkušeností.

Stejně tak hry nabízí různé strategie a situace, které vyžadují používat jiné artefakty, než by bylo v obvyklém případě. Interaktivní podstata her a jejich častá komplexnost s sebou váže nutnost zanechávat či vlastnit různé druhy artefaktů podle potřeby. Čtyři fáze jednoho herního cyklu ve *Fortnite* vyžadují různé typy staveb: stavby pro lepší pohyb po světě, k dosažení potřebného místa na mapě, pro úkryt před soupeři a ozdravení, pro souboj na blízko i na dálku nebo pro únik před smrtelnou bouří v poslední fázi hry. Některé letouny v *GTA Online* nejsou dostatečně hbité/ovladatelné na vzdušné souboje, ale jsou dobré pro útok na pozemní cíle. Postavy *Soul Calibur VI* mohou být znevýhodněné v souboji na dálku a naopak. Metahra je proto, alespoň z hlediska hráčských pozůstatků, rozvrstvená – jak ve smyslu úrovní hráčských možností, tak z hlediska konkrétních situací.

5.4.1.3 Reziduální stopy

Ve zkoumaných hrách se objevují reziduální pozůstatky – artefakty, které za sebou hráči zanechávají, aniž by je později využívali. Jsou opět zásadně spjaty s postupem ve hře, hráčskými zkušenostmi, preferencemi i vývojem hry. Jedná se např. o torza hráčských budov ve *Fortnite* pohlcené smrtící bouří, před updaty uvedené/vytvořené (a nyní nepoužívané) postavy v *Soul Calibur VI* nebo původně nejvýhodnější/nejatraktivnější budovy v *GTA Online*, dnes překonané širší nabídkou dostupných budov. Tyto reziduální pozůstatky často tvoří dočasná či špatně přístupná archeologická naleziště, která by mohla být předmětem dalšího zkoumání.

5.4.1.4 Hráč tvořící je hráč (pop)kulturní

Kultura zásadně ovlivňuje hráčskou tvorbu; hráči vytvořené postavy *Soul Calibur VI* podléhají hernímu vizuálnímu jazyku a zároveň trendům v popkulturních produktech, jako jsou mytologické osobnosti, protagonisté čerstvě vydávaných filmů, oblíbené postavy z jiných digitálních her nebo slavní lidé z dnešní doby i historie. Zároveň si mezi sebou své znalosti a informace přímo i nepřímo předávají interakcemi a komunikací.

5.4.1.5 Artefakty jsou pro vzhled i účel

Zkoumané pozůstatky ve vybraných digitálních hrách lze označit jako účelné a/nebo kosmetické. Některé z nich mají vlastnosti jen jedné z těchto kategorií (např. účelné stavby ve *Fortnite*), jiné mohou sdílet vlastnosti obou kategorií (např. budovy v *GTA Online*, které mají různě atraktivní okolí, hra navíc nabízí možnosti úpravy interiéru budov). Účelné artefakty slouží zejména jako prostředky, které jsou klíčové pro rozšíření herního příběhu, pro postup hrou či pro její urychlení, ty kosmetické slouží spíše hráči, jeho vkusu, preferencím a sociálnímu postavení.

Jak ukázal výzkum, hráči jsou ochotni obětovat vzhled artefaktů pro jejich efektivitu či ekonomickou návratnost; ty nejdražší budovy v *GTA Online* mohou být vizuálně přitažlivější či ve zdánlivě pohlednějším okolí, avšak ze strategického i finančního hlediska mohou být nevýhodné.

5.4.1.6 Hra o hře

Provedený výzkum je vzhledem k aktuálnosti a nevyvinutosti archeogamingu ojedinělým; jak již bylo řečeno, stávající výzkumy se věnují zejména historickému aspektu her, zkoumání a identifikaci metod či možností objevování kulturního dědictví hráčů. Přesto tyto výzkumy a akademické práce posloužily jako cenný základ, ať už šlo o možné archeologické nástroje využitelné v digitálním světě nebo o pochopení vztahu přírodních a syntetických světů. Tyto vztahy jsou totiž, jak ukazují archeologické, herní i filosofické texty a potvrzují výsledky výzkumu, v úzkém vztahu; jeden ovlivňuje druhý či se jím přímo inspiruje. Výsledky výzkumu zanechávaných artefaktů v digitálních hrách potvrzují, že tyto světy nejsou oddělené. Kulturní dědictví hráčů je ovlivňováno aspekty obou světů, pokud je to možné (Juul, 2005, s. 55-59 a 121-130; Reinhard, 2018a, s. 2-19, 91, 95, 127-130; Foucault, 1972, s. 138-139).

Při interpretaci výsledků je klíčové slovo *metahra*, široce definovaný pojem pro – mimo jiné – analytický vnější i vnitřní pohled na způsoby hraní konkrétní hry. Ultimátní propojení strategického myšlení hráčů, zákonitostí a možností herních světů a známých informací o těchto herních světech. Popisuje atributy a kontext důležité pro pochopení toho, jak se daná hra hraje a proč. Jak Boluk a LeMieux (2017, s. 15-16) tvrdí, není jen jedna metahra – není všude stejná. Zjištění tohoto výzkumu toto tvrzení rozšiřuje a navíc napovídá, že není

jednotlivou strategií či homogenním prostředím, ale je rozvrstvenou a komplexní entitou – v metahře jakékoli ze zkoumaných her je nutné vzít v potaz odlišnosti herních módů, situací nebo také stupně hráčské zkušenosti a postup hrou, které vytváří různé herní podmínky vyžadující různé přístupy. Je tedy paletou strategií, obsahující dominantní/nejefektivnější možnosti hraní v závislosti na zkušenostech, postupu hrou či možnostech, které hráč momentálně ve hře má. Metahra je esencí každé hry, středobodem interakcí přírodních a syntetických světů, které jsou dnes již nerozdělitelné, stejně jako média a lidstvo samotné. Bez metahry by nebylo hry jako takové a tedy ani zanechávaných artefaktů.

5.4.2 Limitace a validita výzkumu

Provedený výzkum, jeho vedení i analýza podléhají kulturním, technologickým i ryze herním limitacím.

5.4.2.1 Kvalita připojení

Nejčastějším technickým problémem při výzkumu byla zejména kvalita internetového připojení. Infrastruktury *GTA Online*, *Fortnite* ani *Soul Calibur VI* nejsou bezchybné a výpadky připojení či chyby při hraní v lobbies nebyly ojedinělé.

Hraní *GTA Online* je závislé na připojení ostatních hráčů a nezdědka kdy se stává, že připojení jednotlivých hráčů mezi sebou není kompatibilní. Někteří z nich proto nemohou hrát v lobby déle než několik minut (či se do ní připojit). *Fortnite* je v porovnání mnohem mírnější, problémy s připojením se zejména projevují pomalejší odezvou, odpojením velice zřídka. Nejčastěji problémy vznikaly při hraní *Soul Calibur VI* a možnost hrát s hráči z celého světa se odráží v pomalé odezvě, zpomaleném hraní či dokonce odpojení hráčů. Tyto problémy, vznikající převážně při matchmakingu, však minimálně narušovaly flow hry.

Kvalita připojení a lokální výpadky ovlivnily také nahrávání některých sessions a došlo tak ke ztrátě několika hodin nahraného materiálu.

5.4.2.2 Omezení plynoucí z výběru platformy

Výzkum byl proveden výhradně na herní konzoli *PlayStation 4*. V případě *GTA Online* je tato skutečnost spíše žádoucí – *GTA Online* na počítačích je stále ovlivněné modifikacemi a cheaty, obsah hry je totožný. Stavění ve *Fortnite* je, podobně jako střelba, pomalejší

a méně přesné, což může ovlivňovat hrající hráče i metahru. Je to ale tvorba postav v *Soul Calibur VI*, která je – dle dostupných zdrojů a komunit – mnohem populárnější na počítačích než na herních konzolích, umožňuje totiž manipulace s tvůrčím systémem skrze programy vytvořené samotnými hráči a úpravami souborů postav.

5.4.2.3 Časová pásma a lokální servery

Rozdíly časových pásem ovlivnily flow výzkumu *GTA Online*, neboť nejčastěji hráli hráči skupiny *TEAM MCCEO* v pozdních večerních a brzkých ranních hodinách – přibližně od 22. hodiny do 5. hodiny ranní. Díky popularitě, matchmakingu a omezení na evropské servery nedošlo k pocítění jakéhokoli poklesu hráčské základny *Fortnite* v různých denních hodinách. *Soul Calibur* ovlivnila časová pásma z hlediska panelu dostupných hráčů – někdy hra i podruhé vybrala stejného soupeře, v dalších hodinách byli soupeři pouze z Asie a USA.

5.4.2.4 Sezónní omezení: vývoj her a možnosti replikace výzkumu

Omezením replikace výzkumu je důvod pro samotné zkoumání: stálý vývoj zkoumaných her. *Metahra* všech zkoumaných her se v době výzkumu jevila stabilně, avšak má potenciál ke změně každým dalším herním updatem. V době finalizace této práce, 23. června, byl vydán nový update pro *GTA Online*, ve kterém byla poprvé v historii vývoje hry zásadně upravena budova včetně jejího okolí – kasino v severní části města, ve kterém si hráči mohou zakoupit další apartmá, plnit nové mise a hrát hazardní hry. *Fortnite* je pravidelně aktualizován; prakticky týdně se mění jeho herní svět, jednou za 10 týdnů dochází ke startu nové tematické sezóny. *Soul Calibur VI* nejvíce ovlivnil placený přídavek 2B, díky práci dataminerů je očekáváno ještě 6 nových hratelných postav. Provedený výzkum tak nemůže být 100% replikován – z hlediska zaznamenávání *metaher* je to ovšem žádoucí.

Pro další výzkum artefaktů lze doporučit zejména hloubkové analýzy jednotlivých her včetně kompletní deskripce používaných artefaktů a mechanik – a to především v případě staveb *Fortnite* a veškerých herních módů *GTA Online*, kterým se výzkum nevěnoval. Na základě výzkumu lze doporučit také problematiku reziduálních artefaktů.

5.4.2.5 Adaptace na nové herní mechaniky

Výzkumník před výzkumem oplýval nadprůměrnou znalostí *GTA Online* a minimální znalostí *Fortnite*; světy a mechaniky *Fortnite* i *Soul Calibur VI* mu tak byly vesměs či zcela neznámé. To se projevilo v průběhu výzkumu – některé sessions byly určeny zejména

k adaptaci a zjišťování, jak výzkum vést. Zároveň se u *Soul Calibur VI* projevovala frustrace výzkumníka z herního stylu některých soupeřů, kteří dokola používali např. neblokovatelné útoky silové postavy Nightmare.

5.4.2.6 GTA Online

Předchozí znalost hry

Autor práce je veteránem v *GTA Online*: je hráčem od spuštění v říjnu 2013. Je mu proto známa většina funkcionalit vlastností hry do posledního updatu hry pro předchozí generaci konzolí 8. července 2015. Se stávající generací konzolí, a zejména zkoumanou metahrou, má mnohem menší zkušenosti: občasné hraní *GTA Online* v této podobě začal až měsíc před poslední změnou metahry, v červnu 2018. Tato relativně čerstvá zkušenost zcela jistě pomohla výzkumu z hlediska pochopení souvislostí a pravidel, na druhou stranu již autor znal herní svět i crew, ve které výzkum probíhal a proces zkoumání tak oproti ostatním hrám subjektivně postrádal pocit autenticity oproti ostatním hrám.

Komplexnost hry

Výzkum hry ve svém rozsahu nezahrnul veškeré aspekty hry, tedy např. loupeže, závodní a kompetitivní režimy nebo se více detailně věnovat jednotlivým skupinám hráčů. Obecně se věnoval *hardcore hráčům*, schopným hře věnovat desítky hodin týdně za účelem maximalizace výsledků a využívajícím veškerých znalostí o hře, nikoli však běžným hráčům trávícím čas různými způsoby nebo jiným subkulturám, jako jsou např. hráči tvořící triková videa nebo hráči specializující se na závodění.

Budoucí výzkum *GTA Online* z hlediska *metahry* a hráčských pozůstatků obecně by se proto měl věnovat hře v mnohem větším rozsahu – a ideálně pouze této hře samotné.

5.4.2.7 Fortnite

Nutnost nechat si zážitek zprostředkovat

Aby hráč ovládl *Fortnite*, musí se opravdu snažit, trénovat a ovládnout stavění. *Fortnite* je velmi kompetitivní a dynamický; aby výzkumník lépe pochopil souvislosti, musí zastávat spíše pasivní roli – nechat se ve hře zabít a sledovat hráče, jak hrají, co stavějí a proč se tak děje. Toto omezení vytvořilo potřebu hraní nahrávat a v průběhu analýzy dat se k nahranému materiálu vracet a doplňovat tak stěžejní poznatky deníkových zápisů.

5.4.2.8 Soul Calibur

Znalost vytvořených postav a souvislostí

Největším omezením byla zcela jistě skutečnost, že není v silách jednoho výzkumníka – ačkoli popkulturně znalého – znát všechny reference, příběhy a postavy, které hráči vytvářejí. Například *Arya Stark* ze světa *Game of Thrones* byla v jednom případě pojmenovaná jako *Nobody*, vedlejší postava z anime pojmenovaná jako hlavní postava daného seriálu aj.

Nepravidelnost výběru vytvořených postav

Dalším omezením byla volatilita zobrazování denního výběru postav. Zprvé není zcela zřejmý kompletní klíč denního výběru postav v galerii: většinu z vybraných 100 postav tvořily postavy nedávno vytvořené – případně s datem poslední úpravy v roce 2100, tedy neodpovídajícím realitě – a pouze některé z nich (obvykle přibližně 1/10 postav) z období vzdálených.

6 Závěr

Žijeme ve společnosti, ve které se miliardy lidí denně noří do syntetických digitálních světů a zanechávají zde – vědomě či nevědomě – otisky své činnosti, ať už jde o sociální sítě, diskuzní fóra či digitální hry. Právě digitální hry jsou jedním z důležitých, avšak opomíjených fragmentů lidské kultury: hráči mají v herních světech možnosti interagovat a vytvářet artefakty, které odráží a ovlivňují kulturu světa přírodního, jsou tedy kulturním dědictvím. Digitální – tedy nemateriální – povaha her tyto pozůstatky dělá velice pomíjivými a momentální možnosti prezervace her, hráčských kultur i zážitků naráží na překážky, jako je otázka přenesení autentického herního zážitku, uchovávání dat a fyzických artefaktů, nedostatek legislativy, neochota herních vydavatelů a omezená životnost používaného hardwaru, které celý proces dokumentace i zachování kulturního dědictví znesnadňují.

Oproti tomu se akademickému studiu herní kultury, její historii i současnosti se věnuje řada oborů – kromě samotných herních studií např. i studia mediální, marketingová nebo filosofická. Jedním z nejnovějších akademických pokusů je *archeogaming*, interdisciplinární obor (propojující mj. archeologii, herní a mediální studia), který zkoumá, popisuje, interpretuje a dokumentuje otisky lidské kultury v a o digitálních hrách, prvky

archeologie v herních syntetických světech a vlivy archeologických poznatků na podobu digitálních her. Digitální archeologové k této práci využívají nástroje a metody inspirované skutečnou archeologií, dostupné v herních světech i herních platformách. Disciplína jako taková je prozatím nevyvinutá a akademicky pouze povrchně probádaná; dosavadní výstupy jsou převážně zamyšleními a krátkými analýzami, prozatím chybí první všeobíhající akademické práce a zásadní utřídění možností, myšlenek i směrů, jakými se lze při bádání udávat.

Archeogaming a kulturní dědictví hráčů v podobě artefaktů zanechávaných v syntetických světech je hlavním tématem této práce; teoretická část popisuje důležitost archeogamingu a jeho dosavadní vývoj a načrtává typologii pozůstatků, které hráči za sebou mohou zanechávat, tedy artefakty předvytvořené (úzce spjaté s herními mechanikami nebo volitelně použitelné) a artefakty vytvořené samotnými hráči. Na základě této typologie byly pro výzkumnou část vybrány tři hry obsahující artefakty spadající alespoň do jedné z těchto kategorií: *Grand Theft Auto Online* (výzkum vlastnictví budov a vozidel spadajících do kategorií 1a a 1b), *Fortnite* (výzkum stavby krytů a barikád reprezentujících kategorii 1a) a *Soul Calibur VI* (výzkum používání jednotlivých typů postav a tvorby hráčských postav, odpovídající kategoriím 1a a 2).

Digitální etnografie a on-site výzkumy provedené v uvedených hrách v první polovině roku 2019 na platformě *PlayStation 4* ukázaly, že hráčské pozůstatky mohou nabývat užité a/nebo kosmetické podstaty a stejně jako hry samotné jsou tyto artefakty výsledkem vlivu přírodního a syntetického světa: jsou podřízené postupně se vyvíjející, rozvrstvené metahře a (pop)kultuře uvnitř obou těchto světů – nejčastější užité pozůstatky jsou ty nejefektivnější, kosmetické pozůstatky vytvořené samotnými hráči se často inspiroují v dalších kulturních produktech a textech. Výsledky výzkumu také naznačují, že v rámci metahry není jediná skupina zanechávaných artefaktů, ale pro každou hru existuje několik mezi hráči etablovaných skupin pozůstatků; ty definují zejména hráčské zkušenosti (resp. natrénované dovednosti), možnosti, které hráči v momentální fázi hry mají (ovlivněné např. postupem ve hře) a situace, které ve hře mohou nastat. Tyto artefakty nejsou trvalé: jejich trvalost je podmíněna životností samotné hry, postupným rozšiřováním obsahu a související změnou metahry, interakcemi hráčů s artefakty (změna, zničení či odstranění) nebo délkou herního cyklu.

7 Summary

We live in a society in which billions of people indulge themselves into synthetic digital worlds such as social media, discussion forums and digital games and leave there – both knowingly and unknowingly – imprints of their activities. Digital games in particular are one of the most important, yet socially unreckoned fragments of human culture. Gamers have possibilities to interact with and create in-game artefacts which reflect and influence the culture of the natural world, hence they are cultural heritage. Digital, meaning non-material, nature of games makes said relics exceptionally perishable. Unfortunately, present-day options of preservation of games, gaming culture and experiences are insufficient and limited by obstacles, such as a problematic of the transferrable authentic gaming experience, non-existent legislative support, problematic of a long-term preservation of both data and physical artefacts, unwillingness of game producers to contribute to the cause and a limited lifespan of gaming hardware.

On the other hand, there are, except for game studies, at least a few academical disciplines studying gaming culture, its history and present, such as media studies, marketing studies or philosophy. One of the newest attempts of understanding gaming cultures is *archaeogaming*, interdisciplinary field connecting archaeology, game studies and media studies, which aims to study, describe, interpret and document relics of human culture in and of digital games. Archaeogaming also focuses on studying archaeology in synthetic worlds and influences of archaeological knowledge on games' visuals and game worlds. Digital archaeologists use tools and methods inspired by the archaeology of the natural world which are also available in researched game worlds and platforms. However, this field stays undeveloped and described only on a surface-level. Existing outputs are mostly reflections and short analysis of possibilities and games as first proper academical works are yet to be published.

Archaeogaming and cultural heritage of gamers in the form of artefacts left in synthetic worlds are the main topic of this thesis. Theoretical part describes the importance of archaeogaming, its recent development and outlines a typology of said relics, which are essentially pre-created (both compulsory to in-game progress or optionally usable) and user-generated content. Based on this typology a trio of digital games was chosen to conduct research in: *Grand Theft Auto* (with a focus on owned buildings and vehicles), *Fortnite*

Battle Royale (with a focus on buildings and structures created by gamers themselves) and *Soul Calibur VI* (with a focus on characters used and created by gamers).

Digital ethnography and on-site research conducted in specified games on *PlayStation 4* in the first half of 2019 has shown that the cultural heritage of gamers has utility and/or cosmetic meaning and these artefacts are, same as games themselves, results of the influence of both natural and synthetic worlds. They are inferior to the constantly evolving and layered metagame and (pop)culture present in both types of worlds. The most common utility artefacts are the most effective, cosmetic relics created by gamers are often inspired by other cultural products and texts. Results of the research also suggest that the metagame is not created by a single group of artefacts, but every game has multiple groups of artefacts established among players. They are defined by the experience of gamers, their in-game options (usually influenced by the in-game progress) and situations which game can offer. All of in-game artefacts are not permanent as their lifespan depends on the lifespan of the very game, constant expansion of the in-game content and related metagame changes, interactions of gamers with said artefacts (change, destruction or removal) or the length of the game cycle.

8 Seznam titulů digitálních her

2K Boston, 2K Australia (2007-2016). *BioShock*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, iOS.)

Avalanche Software, Eurocom, Just Games Interactive, Midway Games, Midway Studios Los Angeles, Other Ocean Interactive, Point of View, Inc., NetherRealm Studios (1992-2019). *Mortal Kombat (série)*. (Arcade, Microsoft Windows, MS-DOS, PlayStation, X, Nintendo 64, Switch, Game Boy, DS, Sega Dreamcast a další.)

Bandai Namco Games (1994-2018). *Tekken (série)*. (Arcade, Microsoft Windows, PlayStation, Xbox, Wii U, Game Boy, Android, iOS a další.)

Bandai Namco Games (2018). *Soul Calibur VI*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

Beenox (2019). *Crash Team Racing*. (PlayStation 4, Xbox One, Switch.)

Bethesda Game Studios (2008). *Fallout 3*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360.)

Bethesda Game Studios (2011). *Skyrim*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Switch.)

Bethesda Game Studios (2015). *Fallout 4*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

Bethesda Game Studios (2017). *Skyrim VR*. (Microsoft Windows, PlayStation 4.)

BioWare (2009-2014). *Dragon Age (série)*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.)

Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. (Microsoft Windows, macOS.)

Bungie (2017). *Destiny 2*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

Capcom (1987-2018). *Street Fighter (série)*. (Arcade, Microsoft Windows, PlayStation, Xbox, Wii a další.)

Capcom (1998-2003). *Resident Evil 2*. (Microsoft Windows, PlayStation, Nintendo 64,

Dreamcast, GameCube.)

Capcom (2012-2019). *Dragon's Dogma*. (Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Switch.)

CCP Games (2003-2019). *EVE Online*. (Microsoft Windows, Linux, macOS, Android.)

CD Projekt Red (2015, 2019). *The Witcher III: Wild Hunt*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Switch.)

Core Design, Crystal Dynamics, Nixxes Software, Ubisoft Milan, Eidos Montréal (1996-2018). *Tomb Raider (série)*. (Microsoft Windows, macOS, Game Boy, PlayStation, Xbox, iOS, Android a další.)

Criterion Games (2008, 2018). *Burnout Paradise*. (Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.)

Croteam (2014). *The Talos Principle*. (Microsoft Windows, Linux, macOS, PlayStation 4, Xbox One, Android, iOS.)

EA DICE, Easy Studios, Neowiz Games, Visceral Games (2002-2018). *Battlefield (série)*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation, Xbox.)

EA Sports (1993-2019). *FIFA (série)*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation, Xbox, iOS, Android a další.)

Epic Games (2017). *Fortnite Battle Royale*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Switch, macOS, iOS, Android.)

Epic Games, People Can Fly (2011, 2017). *Bulletstorm*. (Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.)

Firaxis Games (2016-2018). *Civilization VI*. (Microsoft Windows, Linux, macOS, Switch, iOS.)

GSC Game World (2007). *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. (Microsoft Windows.)

GSC Game World (2009, 2010). *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat*. (Microsoft Windows.)

Guerilla Games (2017). *Horizon: Zero Dawn*. (PlayStation 4.)

Hello Games (2016). *No Man's Sky*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

Hidden Path Entertainment, Valve (2012). *Counter-Strike: Global Offensive*. (Microsoft Windows, macOS, Linux, PlayStation 3, Xbox 360.)

id Software (1993). *Doom*. (MS-DOS, Atari Jaguar, Sega 32X, 3DO, PlayStation, Xbox 360, Sega Saturn, Super Nintendo Entertainment System, iOS a další.)

Illusion Softworks (2002, 2004). *Mafia: The City of Lost Heaven*. (Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox.)

Inkle (2019). *Heaven's Vault*. (Microsoft Windows, PlayStation 4.)

Insomniac Games (2018). *Spider-Man*. (PlayStation 4.)

King Digital (2012). *Candy Crush Saga*. (Microsoft Windows, Facebook, Android, iOS, Windows Phone, Fire OS, macOS.)

Koei Tecmo (1996-2019). *Dead or Alive (série)*. (Arcade, Microsoft Windows, PlayStation, Xbox, Switch, iOS a další.)

Mojang, 4J Studios (2011-2019). *Minecraft*. (Microsoft Windows, Linux, macOS, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Android, iOS, Windows Phone.)

Nadeo (2013). *TrackMania² Stadium*. (Microsoft Windows.)

Niantic (2016). *Pokémon GO*. (Android, iOS.)

Nintendo R&D1, Retro Studios, Intelligent Systems, Team Ninja, Next Level Games (1986-2017). *Metroid (série)*. (Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, GameCube, Wii, Switch, Game Boy, Game Boy Advance, DS, 3DS.)

PlatinumGames (2017-2018). *NieR: Automata*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

Polyphony Digital (2017). *Gran Turismo Sport*. (PlayStation 4.)

Polyphony Digital (1997-2017). *Gran Turismo (série)*. (PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable.)

Project Soul (1995-2018). *Soul Calibur (série)*. (Arcade, Microsoft Windows, PlayStation, Xbox, Wii a další.)

PUBG Corporation (2017-2019). *PlayerUnknown's BattleGround*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Android, iOS.)

Quantic Dream (2010, 2016, 2019). *Heavy Rain*. (Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4.)

Rockstar Games (2013, 2015). *Grand Theft Auto Online*. (Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.)

Rockstar Games (2013, 2015). *Grand Theft Auto V*. (Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.)

Rockstar Games (2018). *Red Dead Redemption 2*. (PlayStation 4, Xbox One.)

Rockstar North, Rockstar Canada, Rockstar Leeds, Digital Eclipse (1997-2015). *Grand Theft Auto (série)*. (Microsoft Windows, Game Boy, PlayStation, Xbox, iOS, Android a další.)

Ryu Ga Gotoku Studio (2005-2018). *Yakuza (série)*. (Microsoft Windows, PlayStation, Wii, Android, iOS.)

Ryu Ga Gotoku Studio (2009-2018). *Yakuza 3*. (PlayStation 3, PlayStation 4.)

Sony Interactive Entertainment Santa Monica Studio (2018). *God of War*. (PlayStation 4.)

Square Enix (1987-2019). *Final Fantasy (série)*. (Arcade, Microsoft Windows, PlayStation, Xbox, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, GameCube, Wii, Switch, Game Boy Advance, DS, 3DS, Android, iOS a další.)

Sucker Punch Productions (2011). *inFamous 2*. (PlayStation 3.)

Tecmo, Team Ninja (1988-2014). *Ninja Gaiden (série)*. (Arcade, Microsoft Windows, MS-

DOS, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo Entertainment System, Game Boy, 3DS a další.)

The Pokémon Company (2011-2016). *Pokémon Trading Card Game Online*. (Microsoft Windows, macOS, iPad, Android.)

The Sims Studio, Edge of Reality, EA Mobile (2009-2011). *The Sims 3*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS, Android, iOS a další.)

Treyarch (2018). *Call of Duty: Black Ops 4*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

Ubisoft Montréal (2009-2016). *Assassin's Creed II*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.)

Ubisoft Montréal (2010-2016). *Assassin's Creed Brotherhood*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.)

Ubisoft Montréal (2017). *Assassin's Creed Origins*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

Ubisoft Quebec (2018). *Assassin's Creed Odyssey*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Switch, Google Stadia.)

Valve Corporation (2011, 2014). *Portal 2*. (Microsoft Windows, Linux, macOS, PlayStation 3, Xbox 360.)

Visual Concepts (2018). *NBA 2K19*. (PlayStation 4, Xbox One.)

Warhorse Studios (2018). *Kingdom Come: Deliverance*. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.)

William Crowther, Don Woods a další (1976-2019). *Colossal Cave Adventure*. (MS-DOS, Microsoft Windows, Commodore, PDP-10 a další.)

ZeniMax Online Studios (2014). *The Elder Scrolls Online*. (Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One.)

9 Literatura a zdroje

9.1 Literatura

BARWICK, Joanna, James DEARNLEY a Adrienne MUIR, 2011. Playing games with cultural heritage: A comparative case study analysis of the current status of digital game preservation. *Games and Culture*. Loughborough: SAGE Publishing. 6(4), 373–390. ISSN 15554120.

BEDNAŘÍK, Petr, Jan JIRÁK a Barbara KÖPPOVÁ, 2011. Dějiny českých médií. 1. vydání. Praha: Grada. ISBN 9788024730288.

BIRD, S. Elizabeth, 2011. Are we all producers now?: Convergence and media audience practices. *Cultural Studies*. New York: Routledge, 25(4–5), 502–516. ISSN 09502386.

BOLUK, Stephanie a Patrick LEMIEUX, 2017. *Metagaming: playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 9781452954158.

BRUMANN, Christoph, 2015. Cultural Heritage. In: *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* [online]. Amsterdam: Elsevier, s. 414–419 [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: doi:10.1016/B978-0-08-097086-8.12185-3

CASTRONOVA, Edward, 2003. *Game Studies - On Virtual Economies*. *Game Studies* [online]. 3(2) [cit. 2019-07-16]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>

DEMOS, Alison, 2007. THE LIMITS OF MARKET-RESEARCH METHODS. *Advertising Age* [online]. Detroit: Crain Communications Inc., 78(40), 27. ISSN 00018899. Dostupné z: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?authtype=shib&custid=s1240919&profile=eds>

DENNIS, L. Meghan, 2016. Archaeogaming, Ethics, and Participatory Standards. *SAA Archaeological Record* [online]. 16(5), 29–33 [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: http://onlinedigeditions.com/publication/?i=356358&article_id=2638934&view=articleBrowser&ver=html5#%7B%22issue_id%22:356358,%22view%22:%22articleBrowser%22,%22article_id%22:%222638934%22%7D

DUCHENEAUT, Nicolas, Nicholas YEE, Eric NICKELL a Robert J MOORE, 2007. The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut, Yee, Nickell, Moore - Chi 2007.pdf>

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana Pajares, TOSCA, 2013. Understanding video games: the essential introduction. New York: Routledge. ISBN 1136300422.

EMERSON, Robert M., Rachel I. FRETZ a Linda L. SHAW, 1995. Writing ethnographic fieldnotes. Chicago: University of Chicago Press. ISBN 0226206815.

FOUCAULT, Michel, 1972. The archaeology of knowledge. New York: Pantheon Books. ISBN 0394471180.

GARDNER, Andrew, 2007. The Past as Playground: The Ancient World in Video Game Representation. In: Timothy CLACK a Marcus BRITAIN, ed. Archaeology and the Media [online]. New York: Routledge, s. 255–272 [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: [doi:10.4324/9781315434179-24](https://doi.org/10.4324/9781315434179-24)

HAMARI, Juho, Kati ALHA, J MATIAS KIVIKANGAS, Jonna KOIVISTO a Janne PAAVILAINEN, 2017. Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations [online] [cit. 2019-07-16]. Dostupné z: [doi:10.1016/j.chb.2016.11.045](https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.045)

HOLTORF, Cornelius a Angela PICCINI, 2011. Contemporary archaeologies: excavating now. Frankfurt: Peter Lang. ISBN 9783631611425.

HOLTORF, Cornelius, 2005. From Stonehenge to Las Vegas: Archaeology as Popular Culture. Lanham, MD: Altamira Press. ISBN 9780759102675.

HUHTAMO, Erkki. a Jussi PARIKKA, 2011. Media archaeology: approaches, applications, and implications. Los Angeles: University of California Press. ISBN 9780520262737.

CH'NG, EUGENE, 2007. Using Games Engines for Archaeological Visualisation: Recreating Lost Worlds. In: 11th International Conference on Computer Games: AI,

Animation, Mobile, Educational & Serious Games, CGames '07 [online] [cit. 2019-07-15].

Dostupné z:

https://web.archive.org/web/20161226013715/http://complexity.io/Publications/RecLostWorlds-f_echng.pdf

CHAMPION, Erik, 2006. *Playing With A Career in Ruins: Game Design and Virtual Heritage*. Barcelona: Treballs d'Arqueologia [online]. (12) [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://pdfs.semanticscholar.org/48fa/c90e699013f0f78b3b97541fe78767459b79.pdf>

JOHNSON, Emily, 2013. *Experienced Archaeologies: a Mini-Ethnography Exploring the Way in Which People Engage With the Past in Single Player Role-Playing Video Games*. York: The University of York, Department of Archaeology.

JUUL, Jesper, 2005. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN 9780262101103.

MARWICK, Alice E., 2012. The public domain: Social surveillance in everyday life. *Surveillance and Society*. Cambridge, MA: Microsoft Research New England. 9(4), 378–393. ISSN 14777487.

MCCAFFREY, Matthew, 2019. The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. *Business Horizons* [online]. Amsterdam: Elsevier, 62(4), 483–495 [cit. 2019-07-16]. ISSN 0007-6813. Dostupné z: [doi:10.1016/J.BUSHOR.2019.03.001](https://doi.org/10.1016/J.BUSHOR.2019.03.001)

MOL, Angenitus Arie Andries, Csilla E. ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Krijn H. J. BOOM a Aris POLITOPOULOS, 2017. *The interactive past: archaeology, heritage, and video games*. Leiden: Sidestone Press. ISBN 9789088904363.

NEWMAN, James, 2013. *Illegal deposit: Game preservation and/as software piracy*. *Convergence* [online]. Bath: SAGE Publishing. 19(1), 45–61 [cit. 2019-07-15]. ISSN 13548565. Dostupné z: [doi:10.1177/1354856512456790](https://doi.org/10.1177/1354856512456790)

O'REILLY, Karen, 2005. *Ethnographic methods*. New York: Routledge. ISBN 0415321565.

- PINK, Sarah, 2016. *Digital ethnography: principles and practice*. London: SAGE Publishing. ISBN 9781473902381.
- PRAX, Patrick, 2013. *Game Design and Business Model: an Analysis of Diablo 3*. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies* [online]. 3 [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_73.pdf
- REILLY, Paul, 1991. *Towards a virtual archaeology*. In: LOCKYEAR, K. a RAHTZ, S., ed. *Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology 1990* [online]. Oxford: BAR Publishing, s. 133–139 [cit. 2019-07-15]. ISBN 0860547132. Dostupné z: https://proceedings.caaconference.org/files/1990/21_Reilly_CAA_1990.pdf
- REINHARD, Andrew, 2016. *Toward Archaeological Tools and Methods for Excavating Virtual Spaces*. *SAA Archaeological Record* [online]. 16(5), 19–22 [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: [doi:10.5281/ZENODO.571497](https://doi.org/10.5281/ZENODO.571497)
- REINHARD, Andrew, 2018a. *Archaeogaming: an introduction to archaeology in and of video games*. New York: Berghahn Books. ISBN 9781785338748.
- RICE, Hannah-Elizabeth, 2014. *Exploring the Pedagogical Possibilities of applying Gaming Theory and Technologies to Historic Architectural Visualisation* [online]. York: University of York, Department of Archaeology [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: https://www.academia.edu/8149269/Hannah_Elizabeth_Rice_2014_Exploring_the_Pedagogical_Possibilities_of_applying_Gaming_Theory_and_Technologies_to_Historic_Architectural_Visualisation
- SYLVESTER, Tynan, 2013. *Designing games: a guide to engineering experiences*. B.m.: Sebastopol, California: O'Reilly Media. ISBN 9781449337933.
- van DIJK, Jan, 2012. *The network society*. London: SAGE Publications. ISBN 1446248968.
- WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON, 2014. *The Routledge companion to video game studies*. New York: Routledge. ISBN 9780415533324.

JOHNSON, Robin. *Artificial Intelligence*. In: WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON, 2014. The Routledge companion to video game studies. New York: Routledge. ISBN 9780415533324.

WOLF, Mark J. P. *Worlds*. In: WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON, 2014. The Routledge companion to video game studies. New York: Routledge. ISBN 9780415533324.

9.2 Internetové zdroje

Anti-Meta | Yu-Gi-Oh! | FANDOM powered by Wikia. Yu-Gi-Oh! Wikia [online] [cit. 2019-07-16]. Dostupné z: <https://yugioh.fandom.com/wiki/Anti-Meta>

Archaeogaming – Exploring the archaeology in (and of) video games. [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/>

AUCHTER, Bill, 2019. Archaeothoughts - YouTube [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/channel/UCp0zGwylRsKCKxbMSUE2a0Q>

CARPENTER, Justin a Andrew REINHARD, 2019. An interview with Andrew Reinhard – First Person Scholar. First Person Scholar [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <http://www.firstpersonscholar.com/5935-2/>

CERVANTES, Darth, 2018. Character Creation Sharing thread. Steam Community [online] [cit. 2019-01-25]. Dostupné z: <https://steamcommunity.com/app/544750/discussions/0/1735468061764082706/>

COBB, Chris, 2017. Video Game Monetization Strategies. Gamasutra [online] [cit. 2019-07-16]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisCobb/20171116/309740/Video_Game_Monetization_Strategies.php

DONALDSON, Alex, 2018. From Thanos to Skeletor, here's some of the best SoulCalibur 6 character creations. VG247 [online] [cit. 2019-01-25]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/2018/10/23/soulcalibur-6-character-creation-best/>

FAHEY, Mike, 2018. The Weirdest Soulcalibur VI Character Creations. Kotaku [online] [cit. 2019-01-25]. Dostupné z: <https://kotaku.com/the-weirdest-soulcalibur-vi-character-creations-1829912209>

GIBSON, Loreena, 2013. A template for writing fieldnotes. Anthropod.net [online] [vid. 2019-07-30]. Dostupné z: <https://anthropod.net/2013/08/14/a-template-for-writing-fieldnotes/>

GOSLIN, Austen, 2019. Air Jordans come to Fortnite in Nike partnership. Polygon [online] [cit. 2019-07-16]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/fortnite/2019/5/22/18634329/fortnite-jumpman-air-jordan-skins-hang-time-nike>

GTA Online Crew: MCCEO TEAM. Reddit [online] [vid. 2019-07-24]. Dostupné z: <https://www.reddit.com/r/MCCEO/>

CHAN, Stephanie, 2018. The IndieBeat: Archeogaming is another effort to delve into the history of games. VentureBeat [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/2018/05/10/the-indiebeat-archeogaming-is-another-effort-to-delve-into-the-history-of-games/>

KINGSLAND, Kaitlyn, 2019. An Introduction to the Archaeology of Horizon Zero Dawn. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2019/06/28/an-introduction-to-archaeology-in-horizon-zero-dawn/>

M., Kelly. Tomb Raider Horizons – Expanding Intellectual Horizons via the „Tomb Raider" Franchise [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://tombraiderhorizons.com/>

NICHOLAS, Sinclair, 2017. Ethnography [online]. 2017. Great Neck Publishing. Dostupné z: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?authtype=shib&custid=s1240919&profile=eds>

PETTY, Jared, 2018. How Historically Accurate is Red Dead Redemption 2? IGN.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2018/12/24/how-historically-accurate-is-red-dead-redemption-2>

REINHARD, Andrew, 2014. The Numismatics of the Elder Scrolls. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2014/09/13/the-numismatics-of-the-elder-scrolls/>

REINHARD, Andrew, 2017. The Archaeology of The Talos Principle. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2017/04/17/the-archaeology-of-the-talos-principle/>

REINHARD, Andrew, 2018b. Fortnite: Permanent Ephemera. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2018/03/12/fortnite-permanent-ephemera/>

REINHARD, Andrew, 2018c. Landscape Archaeology of Rorikstead and Environs in Skyrim VR. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2018/01/28/landscape-archaeology-of-rorikstead-and-environs-in-skyrim-vr/>

REINHARD, Andrew, 2018d. Photogrammetry of In-Game Artifacts: A Skyrim VR Test Case – Archaeogaming. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2018/01/20/photogrammetry-of-in-game-artifacts-a-skyrim-vr-test-case/>

REINHARD, Andrew, 2018e. The Floating Ruins of Valhalla Base – Archaeogaming. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2018/07/05/the-floating-ruins-of-valhalla-base/>

REINHARD, Andrew, 2018f. The Excavation of Sunaru2's Farm – Archaeogaming. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2018/06/12/the-excavation-of-sunaru2s-farm/>

REINHARD, Andrew, 2019. The Archaeology of Heaven's Vault – Archaeogaming. Archaeogaming.com [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z: <https://archaeogaming.com/2019/04/16/the-archaeology-of-heavens-vault/>

RICHARDSON, Emily, 2015. CSGO's Skin Economy Explained. Rock Paper Shotgun [online] [cit. 2019-07-16]. Dostupné z:

<https://www.rockpapershotgun.com/2015/08/14/csgo-skin-economy-explained/>

SHIEBER, Jonathan, 2019. Video game revenue tops \$43 billion in 2018, an 18% jump from 2017. TechCrunch [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z:

<https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/>

Steam Workshop [online]. [cit. 2019-07-16]. Dostupné z:

<https://steamcommunity.com/workshop/>

TAKAHASHI, Dean, 2019. Newzoo: 2.4 billion people will game in 2019, thanks to mobile. VentureBeat [online] [cit. 2019-07-15]. Dostupné z:

<https://venturebeat.com/2019/03/05/newzoo-2-4-billion-people-will-game-in-2019-thanks-to-mobile/>

10 Teze diplomové práce

11 Seznam příloh

Příloha č. 1: Deníkový záznam *GTA Online* ze session #56, 12. června 2019 (obrázek)

Příloha č. 2: Deníkový záznam *Fortnite* ze session #21, 13. dubna 2019 (obrázek)

Příloha č. 3: Deníkový záznam *Soul Calibur VI* ze session #50, 3. června 2019 (obrázek)

Příloha č. 4: Většinu vozidel v *GTA Online* je možné upravovat: vylepšovat výkon a měnit vzhled na základě přání hráče a možností konkrétního vozidla (na fotografii *Dinka Jester Classic*) (obrázek)

Příloha č. 5: Zápis z deníku, *Soul Calibur VI*, session #27, 27. dubna 2019 (text)

Příloha č. 6: Hráčské stavby ve *Fortnite* mají jen užitnou funkci, krajinu světa spíše hyzdí (obrázek)

Příloha č. 7: Zápis z deníku, *GTA Online*, session #57, 13. června 2019 (text)

Příloha č. 8: Zápis z deníku, *Fortnite*, session #3, 25. února 2019 (text)

Příloha č. 9: Pohled na Fatal Fields (obrázek)

Příloha č. 10: Bojový styl předvytvořených příběhových postav je rozdělován na útočné/obránné a na dálku/na blízko. Hra navíc rozlišuje obtížnost (pro začátečníky/pokročilé/experty) a typ boje (běžný, silový, rychlostní a technický) (obrázek)

Příloha č. 11: Tilted Towers, nejčastěji navštěvovaná destinace na začátku hry, ve které ihned v první fázi zemře přibližně 10-20 hráčů (obrázek)

Příloha č. 12: Truhla s vybavením dosažitelná pouze prostřednictvím stavění (obrázek)

Příloha č. 13: Hráči se při souboji 1vs1 snaží o ovládnutí prostoru a získání výhody většího přehledu nad situací, na snímku hráč běží a staví proti druhému, který je výše (obrázek)

Příloha č. 14: Přestřelka mezi barikádami ve třetí fázi hry (obrázek)

Příloha č. 15: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #28, 28. dubna 2019 (text)

Příloha č. 16: Top-down scénář v poslední fázi hry, v následující chvíli hráč umístěný výše zabíjí hráče níže a vyhrává (obrázek)

Příloha č. 17: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #57, 13. června 2019 (text)

Příloha č. 18: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019 (text)

Příloha č. 19: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019 (text)

Příloha č. 20: Interiér multifunkčního operačního mobilního centra *Terrorbyte* s uskladněným motocyklem *Oppressor Mk. 2* a dotykovým panelem, ze kterého lze spouštět mise pro získávání zboží a vozidel na prodej – díky tomu hráči nemusí cestovat po mapě, aby tuto misi spustili v konkrétní nemovitosti (obrázek)

Příloha č. 21: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019 (text)

Příloha č. 22: Mapa *GTA Online* s označenými byznysy umístěnými blízko u sebe (růžové symboly na mapě) (obrázek)

Příloha č. 23: Zápis z deníku, *GTA Online*, session #52, 9. června 2019 (text)

Příloha č. 24: Postava *AryaStark* (obrázek)

Příloha č. 25: Postava *Charizard_X* (obrázek)

Příloha č. 26: Postava *BARAKA* reprezentující stejnojmennou postavu z *Mortal Kombat* (obrázek)

Příloha č. 27: Postava *Shinigami* inspirovaná japonskou mytologií (obrázek)

Příloha č. 28: Postava *Adolf* (obrázek)

Příloha č. 29: Postava *Sakura* v uniformě seifuku (obrázek)

Příloha č. 30: Postava *2B* v pozměněném oblečení (obrázek)

Příloha č. 31: Postava *Kisame*, prototyp mužské postavy s mohutným hrudníkem (obrázek)

Příloha č. 32: Úpravy vzhledu hráčovy kanceláře v *GTA Online*, vybraný dekor je naceněn

na 500 000 GTA\$, tedy na ½ základní ceny celé kanceláře (obrázek)

Příloha č. 33: Velice zkušený hráč *Fortnite* s nativním skinem (obrázek)

Příloha č. 34: Létající motocykly *Oppressor Mk. 2* před jedním z motorkářských byznysů v *GTA Online* (obrázek)

Příloha č. 35: Postava *Sango* s kočkami na ramenou (obrázek)

Příloha č. 36: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #28, 28. dubna 2019 (text)

Příloha č. 37: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #30, 29. dubna 2019 (text)

Příloha č. 38: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #33, 1. května 2019 (text)

Příloha č. 39: Masivní konstrukce ve *Fortnite* na konci herního módu *Team Rumble* s limitem 150 zabití (obrázek)

Příloha č. 40: Nabídka autorem zakoupených nadrozměrných vozidel, letounů, lodí a tanků v *GTA Online*, které lze službou *Pegasus Lifestyle Management* přivolat na nejbližší stanoviště – dnes se jedná o prakticky nepoužívané vlastnictví, které nelze prodat (obrázek)

Příloha č. 41: Stavby nejsou bouří ovlivněny, pokud nejsou zničeny, zůstávají ve hře až do úplného konce (obrázek)

12 Přílohy

Příloha č. 1: Deníkový záznam GTA Online ze session #56, 12. června 2019

Budoucí akce

Momentálně viz předchozí.

Session #56: GTA Online

12/6/19; přibližně 04:15:00

Úvod

Větší zaměření na budovy a lokace, resp. plnění jednotlivých úkolů.

Aktivity

Freemode

Postřehy

CEO

Lokace CEO budov

CEO budovy je možné mít pouze po Los Santos. Mezi hráči jsou populární 2 lokace: Maze Bank (nejlepší poměr cena/výkon) a Maze Bank Tower (protože se jedná o nejvyšší budovu ve městě). Liší se pouze tím, kde jsou, jiné rozdíly neexistují.

Warehouses existují 3 velikosti, hráči mohou mít až 5 různých. V praxi ale takové množství nemají, neboť není možné je dostatečně dobře ubránit a efektivně doplňovat. Obvykle se hodí mít 2 nebo 3 - menší a větší, střední se nedoporučuje (nestojí o tolik méně, má menší kapacitu). Díky tomu lze obcházet cooldown objednávaní zboží a brzkým doplněním nejmenšího skladu zafinancovat objednávky větších skladů.

Také je dobré mít sklady dobře přístupné vrtulníkem, jako jsou Convenience Store Lockup v Rancho (malý), Derriere Lingerie Backlot v Del Perro (střední) a West Vinewood Backlot ve West Vinewood (velký).

Zdroj: Archiv autora, snímek stránky deníku

Příloha č. 2: Deníkový záznam Fortnite ze session #21, 13. dubna 2019

Úvod

Tato monstrózní session má za cíl pochytit co nejvíce pro Solo mód, ale je možné, že to nebude z nějakých důvodů stačit.

Aktivita

Solo.

Postřehy

Člověk sám je v neuzavřené budově velmi náchylný; zvláště v případech, kdy kvůli vlastním aktivitám neslyší kroky jiných hráčů. Vypadá, že v těchto případech je kruciólní být uzavřený shora a alespoň ze 2 světových stran.

Strategie stavění se mění podle situace: frontální útok na delší vzdálenost obvykle symbolizují rampy a věže s předním a bočním krytím, v případě boje na blízko je strategií "přestavět" soupeře a mít výhodu většího rozhledu i za cenu prozrazení pozice. Na druhou stranu hráči v oslabení, tedy ti, kteří se vyskytují někde pod silnějším/rychlejším soupeřem, mají možnost se skrýt, obestavět se kompletně, umístit past a doplnit si zdraví; často jsou hluboko struktury, ačkoli jsou dohledatelní.

Pozůstatky po jiných soubojích v omezené míře umožňují tajný úkryt; jsou to již postavené struktury, na kterých není znát momentální přítomnost člověka: nic se nestaví, nepřibývá, nemění. Na druhou stranu jsou často rozstřílené, umístěné tak, že úplně nevyhovují stávajícím podmínkám atd.

Ano, hráči mají tendenci stavět na kopcích, ale zdá se, že tolik nezávisí na umístění/velikosti bouře: vždy je třeba se z kopce dostat do nižších poloh, aby bylo možné se posouvat dále různými způsoby (ideálně v krytu) a utíkat před bouří a zároveň je vhodné dávat pozor na pády i bouři. Často je tato dynamika daná tím, kdo z hráčů je více sebevědomý/agresivní.

Stavby je možné použít i jako pasti: nahnat soupeře do výšky a potom zničit věž odspodu se šancí, že se pádem zabije.

Zdroj: Archiv autora, snímek stránky deníku

Příloha č. 3: Deníkový záznam Soul Calibur VI ze session #50, 3. června 2019

Session #50: SC VI

3/6/19; 00:35:00

Úvod

Browsing. Zdá se, že postavy se každý den načítají podle data vytvoření (až na výjimky). Ty, které jsou vytvořené ve falešném datu, zůstávají.

Aktivita

Browsing

Postřehy

Browsing:

Gianluca - Zasalamel - vypadá jako Zasalamel jiné rasy

Yoshimitsu - Yoshimitsu - s fešnou helmou

Miriam - Ivy - princezničková

Cinque - Kilik - takový fantasy orientalizovaný princ

Cassiopeia - Sophitia - zelená křídla a vlasy, rohy, bílé šaty

Seong Mi-na - Seong Mi-na - ale docela bez oblečení

Lilac - Kilik - rouška a podprsenka

Layton - Groh - vypadá jako Darth Maul

Godot - Groh - fancy fantasy frajer s páskou přes oči

Valkyr - 2B - podobně jako Yoshimitsu, hodně přiléhavého brnění (červené), zvláštní helma

Blackbeard - Cervantes - Černovous, pirát

Kano - Taki - vypadá trochu jako Cyclops z X-Menů

Ms. Japan - Taki - žena vypadající jako gejša

Dio - Azwel - tentokrát už vypadá jinak, nemá sako, ale srdíčko na pásku a keře koukající z bot

Abigail - Sophitia - taková trochu jako z Avatara a Final Fantasy najednou

Silviona - Groh - rytířka v brnění s odhalenými stehny, so classic

Papyrus - Mitsurugi - kostlivec v hodně výrazných kusech brnění (např. rudé boty a rukavice)

Vince - Xianghua - ušák v pruhovaném obleku a polobotkách

Clownpiece - Tira - ta klaun s křídly

Zdroj: Archiv autora, snímek stránky deníku

Příloha č. 4: Většinu vozidel v *GTA Online* je možné upravovat: vylepšovat výkon a měnit vzhled na základě přání hráče a možností konkrétního vozidla (na fotografii *Dinka Jester Classic*)



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 5: Zápis z deníku, *Soul Calibur VI*, session #27, 27. dubna 2019

Aby si hráč mohl vytvořit vlastní postavu, musí pro ni zvolit také moveset a „šablonu“ techniky boje, tedy příběhovou postavu, jejíž pohyby, možné použitelné zbraně, techniku i náročnost přejme. Zde jsou k dispozici všechny postavy hratelné ve hře.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 9: Pohled na Fatal Fields



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #3, 25. února 2019)

Příloha č. 10: Bojový styl předvytvořených příběhových postav je rozdělován na útočné/obránné a na dálku/na blízko. Hra navíc rozlišuje obtížnost (pro začátečníky/pokročilé/experty) a typ boje (běžný, silový, rychlostní a technický)



Zdroj: Archiv autora, výřez screenshotu ze hry (zaznamenáno v session #43, 8. května 2019)

Příloha č. 11: Tilted Towers, nejčastěji navštěvovaná destinace na začátku hry, ve které ihned v první fázi zemře přibližně 10-20 hráčů



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #36, 5. května 2019)

Příloha č. 12: Truhla s vybavením dosažitelná pouze prostřednictvím stavění



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #8, 28. února 2019)

Příloha č. 13: Hráči se při souboji 1vs1 snaží o ovládnutí prostoru a získání výhody většího přehledu nad situací, na snímku hráč běží a staví proti druhému, který je výše



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #28, 28. dubna 2019)

Příloha č. 14: Přestřelka mezi barikádami ve třetí fázi hry



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #30, 29. dubna 2019)

Příloha č. 15: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #28, 28. dubna 2019

Při jedné z her jsem si všiml pro-tipu pro větší krytí při oživování spoluhráče: kromě klasické budovy „4 stěny, stříška a strop“ ještě dát stříšku dolů na zem a schovat se pod ní. Minimálně 150 dmg navíc, které soupeř musí udělit stavbě!

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 16: Top-down scénář v poslední fázi hry, v následující chvíli hráč umístěný výše zabíjí hráče níže a vyhrává



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #23, 19. dubna 2019)

Příloha č. 17: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #57, 13. června 2019

Mezi helikoptéry exceluje Akula, hbitá a citlivá helikoptéra, která umí přejít do tzv. passive módu, hráči na ni nemohou střílet a není vidět na mapě. Je možné ji vybavit naváděnými raketami nebo dělostřeleckou sprchou a pochopitelně i kulomety. Těžkotonážním helikoptérům vévodí Savage, vojenská helikoptéra s naváděnými raketami a výbušným kulometem. Z hlediska letadel jde o způsob hraní/potřebu hráče. Stíhačky reprezentuje Hydra, schopná kolmého letu, ale jinak těžká a nemotorná a Lazer, svižnější, hbitější, ale v boji méně praktická stíhačka hodící se zejména pro boj vzduch-vzduch. Tula, letadlo s kolmým startem a možností přistání na vodě, je zase pověstné svojí bizarní nezničitelností ve vodě vzhůru nohama. Pro „dogfights“ se ale zejména nabízí Pyro, civilní

letoun s dvojitým trupem, vysokou rychlostí, naváděnými raketami a díky své stavbě také velmi přesným (ale občas trhaným) ovládním. Hráči mají v oblibě také Starling, drobné, ale velmi flexibilní letadlo, neméně ozbrojené a stejně jako Pyro má neomezené množství raket. Nezapomenout by se nemělo ani na Rogue, štíhlý letoun klasického tvaru, který v ničem nevyniká, ale v ničem ani nepropadá.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 18: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Motorkářská doupata mají hráči spíše na preferovaných místech – ať už jde o co nejnižší cenu nebo dobré umístění vůči ostatním budovám. Zcela dominantními lokacemi pro byznysy motorkářských klubů jsou ty nejlevnější, umístěné v poušti Grand Senora Desert. Část hráčů vůbec nevládní nejméně profitabilní Documents Forgery Office. Výjimečně se hráči pokouší standard pouštních lokací obejít a vybírají si část lokací v poušti a část ve městě Los Santos. Je to strategie střídavých prodejů (z Blaine County do Los Santos a následně naopak), která teoreticky dává smysl, avšak prodeje začínající v Los Santos trpí nutností urazit při prodeji mnohem větší vzdálenost. Zdá se, že pro všechny budovy sloužící k výdělku platí, že čím více od středu mapy, tím delší vzdálenosti hráči musí cestovat pro doplnění zásob/prodeje produktů.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 19: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Existují 2 primárně lokace pro CEO kanceláře: nejlevnější Maze Bank (1 000 000 GTA\$) a nejdražší Maze Bank Tower (4 000 000 GTA\$). Ostatní lokace nejsou mezi hráči populární, neboť oproti těmto lokacím nesplňují ani ekonomický, ani statusový faktor. Maze Bank Tower je sice nejdražší lokací, ale zároveň nejvyšší budovou Los Santos. Vehicle Warehouse (sklad vozidel pro přepradu) mají hráči prakticky na jediném místě, v La Mesa. Je to proto, že je nejlevnější a dobře přístupný z velkých silničních tahů: městského okruhu i hlavní cesty přímo do centra města. Díky tomu lze rychle a bez poškození přivážet i odvážet vozidla.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 20: Interiér multifunkčního operačního mobilního centra *Terrorbyte* s uskladněným motocyklem *Oppressor Mk. 2* a dotykovým panelem, ze kterého lze spouštět mise pro získávání zboží a vozidel na prodej – díky tomu hráči nemusí cestovat po mapě, aby tuto misi spustili v konkrétní nemovitosti



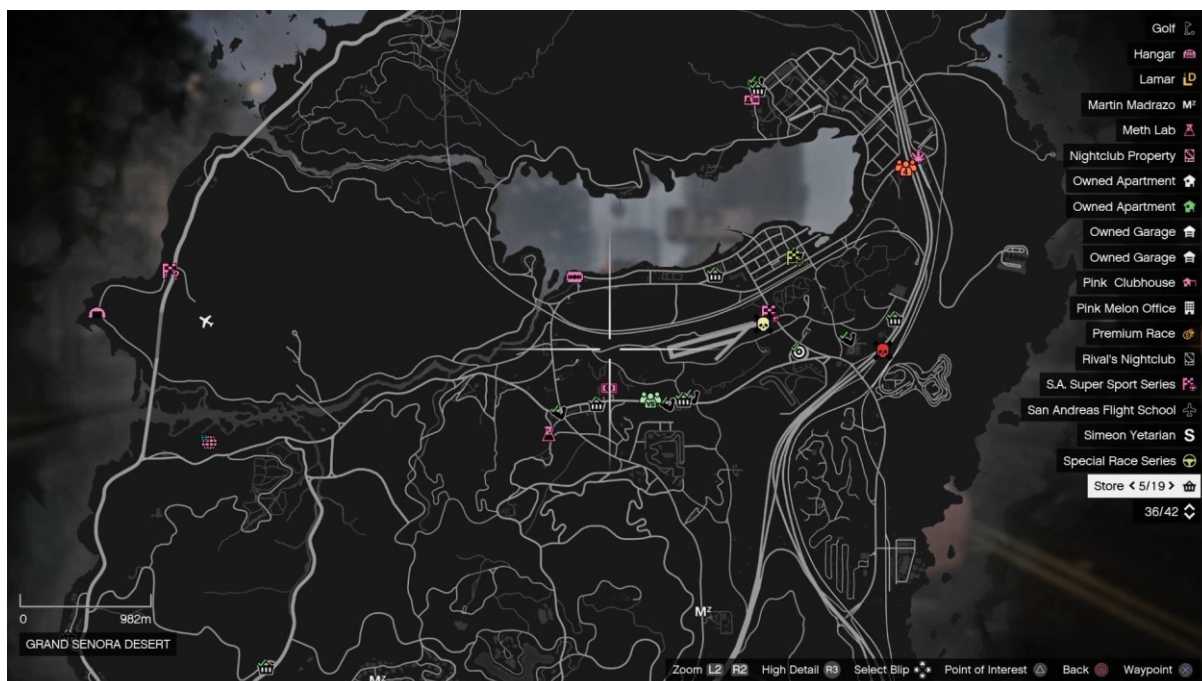
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 21: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Zcela nevýhodné jsou nejlevnější bunkry a noční kluby, kvůli kterým hráči musí cestovat větší vzdálenosti; obvyklou volbou je poměrně dostupný bunkr Lago Zancudo (1 550 000 GTA\$) a nejdražší Farmhouse Bunker (2 375 000 GTA\$), z nočních klubů preferují hráči Del Perro Nightclub (1 645 000 GTA\$), Los Santos International Airport Nightclub (1 135 000 GTA\$) a Strawberry Nightclub (1 525 000 GTA\$), které jsou v blízkosti důležitých silnic a lokací.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 22: Mapa *GTA Online* s označenými byznysy umístěnými blízko u sebe (růžové symboly na mapě)



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 23: Zápis z deníku, *GTA Online*, session #52, 9. června 2019

Při spouštění prodejů motorkářských byznysů zůstávají uvnitř budovy pouze prezident a viceprezident, ostatní odchází ven. Pokud je v byznysu někdo navíc, čeká se na něj a v Discordu se používá příkaz !bags, který generuje následující zprávu: „MC President and MC Vice President in the business only please. Everyone else step outside so that only 2 people will have a bag. VP should be someone with an Oppressor MKII or aircraft. Check the map to be certain that every player has loaded into or outside of the business before beginning to ensure the sale does not become glitched and impossible to finish. If this happens the President or helper with the glitched bag must leave the lobby.“ Přítomnost pouze 2 hráčů uvnitř byznysu je tak ochranou proti chybám hry i zvýšením šance v jednodušší verzi prodeje a tedy i hladší a rychlejší průběh.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 24: Postava AryaStark



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #45, 9. května 2019)

Příloha č. 25: Postava Charizard_X



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #46, 1. června 2019)

Příloha č. 26: Postava *BARAKA* reprezentující stejnojmennou postavu z *Mortal Kombat*



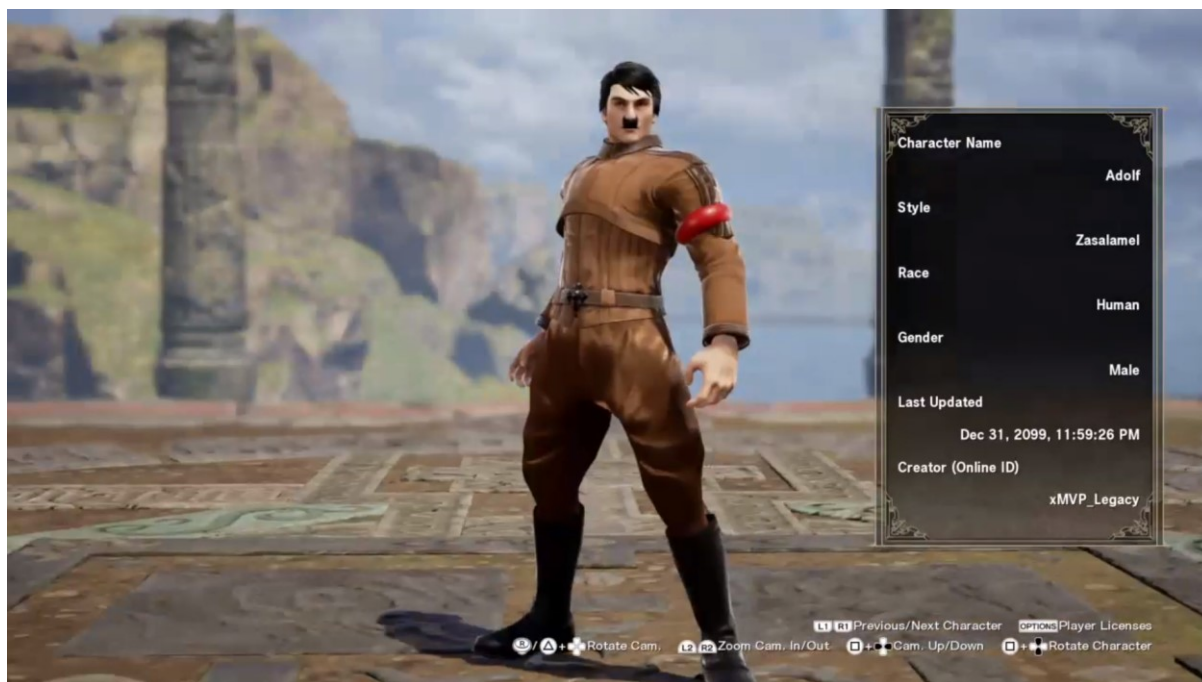
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno ve všech sessions od 28. dubna do 5. června 2019)

Příloha č. 27: Postava *Shinigami* inspirovaná japonskou mytologií



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #42, 8. května 2019)

Příloha č. 28: Postava *Adolf*



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #29, 28. dubna 2019)

Příloha č. 29: Postava *Sakura* v uniformě seifuku



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #49, 2. června 2019)

Příloha č. 30: Postava 2B v pozměněném oblečení



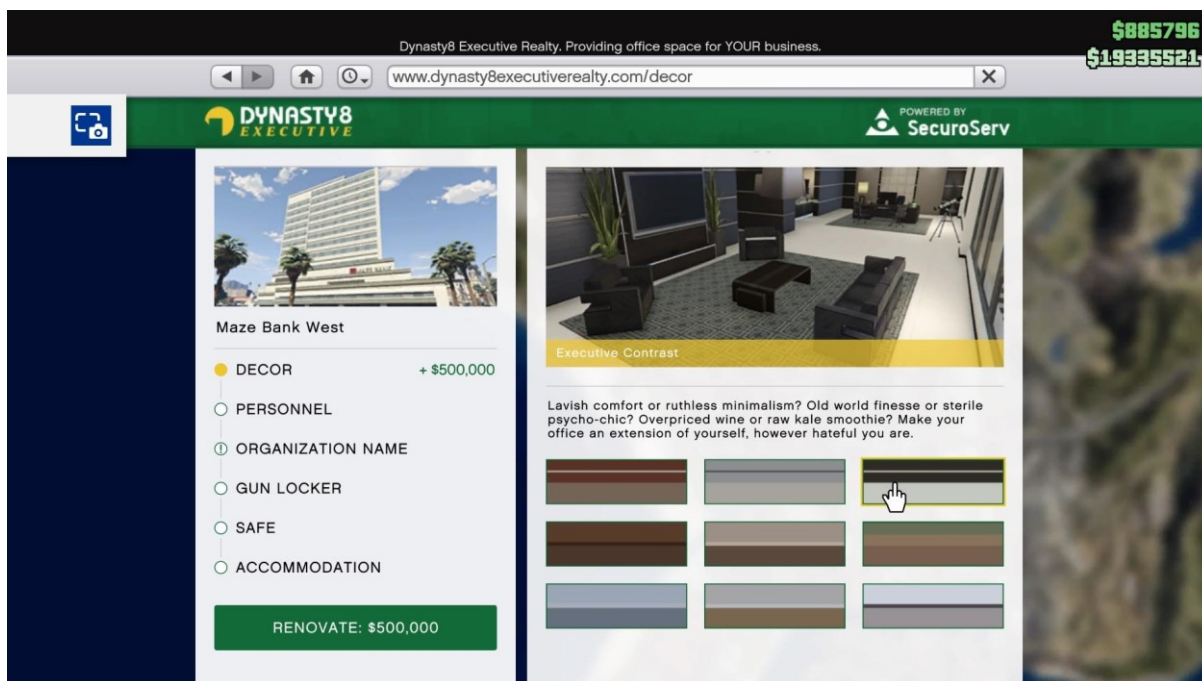
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #29, 28. dubna 2019)

Příloha č. 31: Postava *Kisame*, prototyp mužské postavy s mohutným hrudníkem



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #50, 3. června 2019)

Příloha č. 32: Úpravy vzhledu hráčovy kanceláře v *GTA Online*, vybraný dekor je naceněn na 500 000 GTA\$, tedy na ½ základní ceny celé kanceláře



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 33: Velice zkušený hráč *Fortnite* s nativním skinem



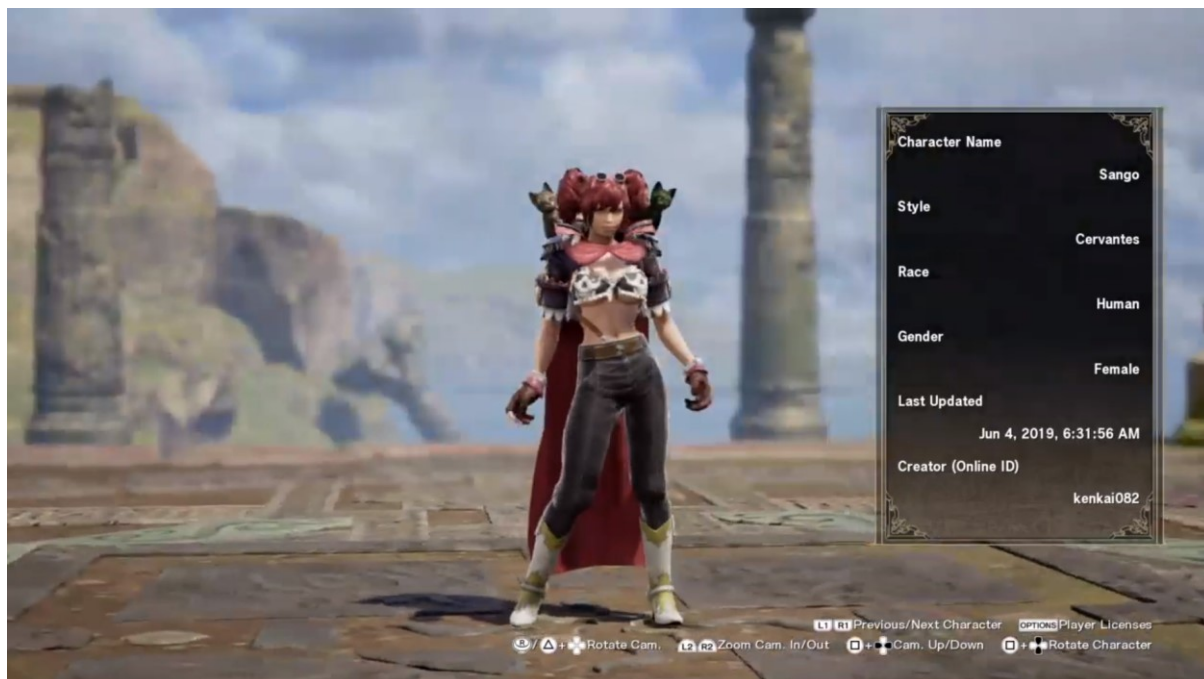
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #19, 8. dubna 2019)

Příloha č. 34: Létající motocykly *Oppressor Mk. 2* před jedním z motorkářských byznysů v *GTA Online*



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v průběhu session #56, 12. června 2019)

Příloha č. 35: Postava *Sango* s kočkami na ramenou



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v průběhu session #51, 3. dubna 2019)

Příloha č. 36: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #28, 28. dubna 2019

Avengers mají tendenci kameny obestavět, aby se k nim dalo hůře dostat; ovšem jedna rána granátometem to řeší a naopak to spíše umožňuje Chitauri nepozorovaně kámen sebrat (to trvá několik vteřin). A nepomáhá ani to, že se kámen po čase respawnuje, např. pokud je v bouři. Má to však výhodu v momentě, kdy je Avenger samotný u jednoho kamene, lze trochu prodloužit obranu do příchodu posil.

Zdá se, že Avengers mají velice obtížné možnosti pro vítězství; Chitauri poli poměrně dominují a minimálně v této session nikdy neprohráli. Ačkoli je pravda, že Chitauri dostávají damage poměrně jednoduše, jakmile se Avengers seskupí na jednom místě.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 37: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #30, 29. dubna 2019

U Endgame je skutečně zbytečné za Avengery masivně obestavět kameny... několikrát se mi stalo, že se soupeř proplížil a kámen vzal. Druhý den tohoto módu se začalo více využívat krytí na obou stranách. A poprvé jsme jako Avengeri vyhráli! Těžko říct, jestli to bylo větším počtem Avengerů (14:12) ke konci hry nebo rychlejším útokem na Chitauri, ale skutečně se tak stalo.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 38: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #33, 1. května 2019

Každou další session se trochu mění způsob, jak hráči hrají Endgame – mnohem více se přibližuje Team Rumbly zejména množstvím stavění, ale s rozdílem, že budovy vydrží minimum času. Ramp je čím dál více, ovšem 1v1 souboje tu nenajdeme – vše je mnohem více zaměřené na létání/skákání. Zmenšuje se „důvěra“ v poskytnuté zbraně a hráči se spíš vrací k tomu, co již znají z ostatních módů -> Avengers tak získávají vítězství snadněji, protože nemají takovou hrubou sílu jako Chitauri a nemohou jít do všeho frontálně.

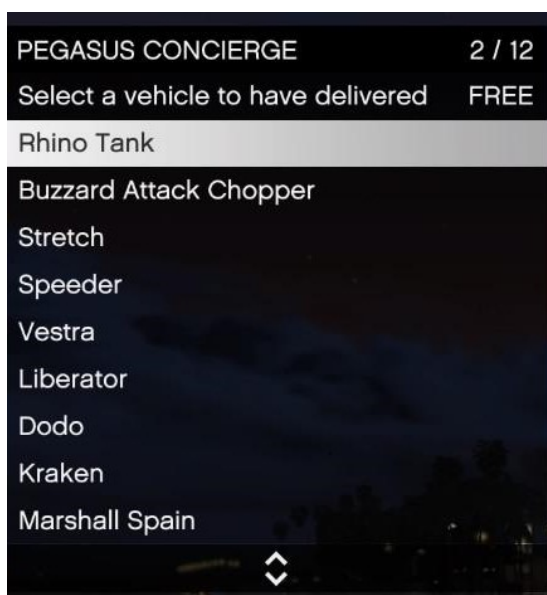
Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 39: Masivní konstrukce ve *Fortnite* na konci herního módu *Team Rumble* s limitem 150 zabití



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #50, 3. června 2019)

Příloha č. 40: Nabídka autorem zakoupených nadrozměrných vozidel, letounů, lodí a tanků v *GTA Online*, které lze službou *Pegasus Lifestyle Management* přivolat na nejbližší stanoviště – dnes se jedná o prakticky nepoužívané vlastnictví, které nelze prodat



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 41: Stavby nejsou bouří ovlivněny, pokud nejsou zničeny, zůstávají ve hře až do úplného konce



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #21, 13. dubna 2019)