

Abstrakt

Technologický, mediální a kulturní vývoj lidské civilizace s sebou kontinuálně přináší pozůstatky v podobě kulturního dědictví. Jsou to zejména artefakty a znalosti, vypovídající o lidských kulturách v dávné i nedávné minulosti. Tento vývoj v posledních dvou desetiletích zásadně směřuje k životu a zanechávání kulturního dědictví v syntetických světech silně propojených se světem přírodním. Mezi tyto světy patří např. sociální sítě nebo digitální hry. Výzkumu dávné i nedávné lidské minulosti skrze kulturní dědictví v a o digitálních hrách za účelem širšího a obsáhlejšího pochopení lidské kultury se věnuje archeogaming. Tento zatím nerozvinutý a akademicky neetablovaný (jakkoli dřívějšími akademickými texty předpokládaný) interdisciplinární obor sdružující archeologii, herní a mediální studia využívá výzkumné metody a nástroje inspirované archeologií světa přírodního. Mezi používané metody patří také digitální etnografie a on-site výzkum, které byly využity pro výzkum hráčských pozůstatků v trojici syntetických světů digitálních her (*GTA Online*, *Fortnite Battle Royale* a *Soul Calibur VI*). Cílem provedeného výzkumu bylo popsat hráčské pozůstatky, objevit, jaké faktory je ovlivňují a objasnit jejich životnost v herních světech. Analýza dat nasbíraných po 60 výzkumných sessions napovídá, že artefakty zanechávané a vytvářené hráči lze považovat za užité a/nebo kosmetické. Oba tyto typy artefaktů jsou ovlivňované propojením přírodního i virtuálního světa. Hlavním zjištěním je zejména vliv rozvrstvené metahry (znalosti o hře, výhodné strategie a další méně zjevné informace obvykle předávané mezi hráči) a (pop)kultury obou světů na tyto hráčské pozůstatky. Nejčastěji zanechávané artefakty nebývají univerzální pro všechny hráče, lze je rozdělit do skupin pro každý stupeň hráčských zkušeností či momentální fázi postupu hrou. Paletu artefaktů obvykle rozšiřuje herní vývoj (aktualizace, životnost hry), postup a herní cyklus, které vytváří prostředí pro artefakty reziduální, starší pozůstatky, které již hráči vlivem rozšíření obsahu hry o výhodnější artefakty dále nevyužívají.

Klíčová slova

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