

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2021

Bc. Adéla Motlová

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Současný role-playing a role mediace v ČR na příkladu
Dungeons & Dragons**

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Adéla Motlová

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Rok obhajoby: 2021

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila 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 20. července 2021

Adéla Motlová

Bibliografický záznam

MOTLOVÁ, Adéla. *Současný role-playing a role mediace v ČR na příkladu Dungeons & Dragons*. Praha, 2021. 128 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. et Mgr. Jaroslav ŠVELCH, Ph.D.

Rozsah práce: 227 819 znaků s mezerami

Abstrakt

Tato diplomová práce zkoumá hru na hrdiny Dungeons & Dragons (D&D) a její hráče v českém prostředí. Ačkoliv D&D je v základu hra, ke které se používají zejména fyzické komponenty jako papírové deníky postav či kostky, technologie si i k ní našly cestu, což není žádným překvapením v dnešní době plné nových technologií. Cílem práce je prozkoumat motivaci, kterou ke hraní hráči mají, jakou roli hraje mediace, jaké technologie jsou při hraní používány a jaké hlavní rozdíly hráči vnímají v případě hry naživo a v případě hry online. K oběma typům hry je využívána řada technologií. Výzkumné otázky zabývající se těmito tématy jsou zodpovězeny na základě polostrukturovaných rozhovorů s celkem osmi hráči a dvou zúčastněných pozorování sezení hráčské skupiny.

Nejvýznamnějšími důvody ke hraní jsou společenský a kreativní aspekt – hráči hrají s ostatními, s nimiž často utvářejí dlouhodobá přátelství, a baví je vytvářet a využívat svou fantazii k tvorbě jedinečných postav, příběhů i světů. D&D pro ně bývá také zdrojem inspirace. Hlavní rozdíly ve hře naživo a online pak jsou zejména právě v sociálnosti a možnostech komunikace, což souvisí s atmosférou a zážitkem, které jsou v případě tváří tvář zkrátka lepší a nenapodobitelný. Technologie a mediace přispívají především k vyšší dostupnosti hry díky zdrojům dostupným na internetu a k tomu, že se povědomí o D&D rozšiřuje, za čímž stojí mimo jiné reprezentace v (populárních) médiích. Respondenti jak při hře naživo, tak při hře online používají mnoho druhů technologií, ať už pro zprostředkování hry, nebo v rámci příprav – od generátorů, přes programy pro vlastní tvorbu (např. mapy) a virtuální stoly po 3D tiskárnu k tisku miniatur.

Abstract

This thesis examines the RPG game Dungeons & Dragons (D&D) and its players in the Czech Republic. Although, D&D is primarily a game that uses physical components such as paper character sheets or dice, technology has also found its way to it, which is no surprise because current world is full of new technologies. The aim of this work is to examine the motivation of players to play, what role mediation plays, what technologies are used in playing and what are the main differences players perceive in the case of face-to-face session and in the case of online session. Many different technologies are used in both cases. Research questions dealing with these topics are answered through semi-structured interviews with a total of eight players and two participant observations of a player group's

session.

The most important reasons to play are the social and creative aspects of the game - players play with others, with whom they often form long-term friendships, and enjoy creating and using their imagination to create unique characters, narratives and worlds. D&D is also a source of inspiration for them. The main differences in offline and online game are especially in sociality and opportunities for communication, which is related to the atmosphere and experience, which in the case of face-to-face game are simply better and incomparable. Technologies and mediation mainly contribute to the better availability of the game thanks to the resources available on the internet and to the growing awareness of D&D, which is due, among other things, to representation in (popular) media. Respondents use many types of technology for their games, both offline and online, whether for actual playing or in preparation - from generators to programs for their own creation (e.g. maps) and virtual tabletops to a 3D printer to print their own miniatures.

Klíčová slova

Dungeons & Dragons, D&D, mediace, RPG hry, hry na hrdiny, technologie

Keywords

Dungeons & Dragons, D&D, mediation, RPG games, role-playing games, technology

Title/název práce

Current role-playing and role of mediation in the Czech Republic on example of Dungeons & Dragons

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala panu doktorovi. Jaroslavu Švelchovi za vedení této diplomové práce, cenné rady a poznatky.

Děkuji také všem účastníkům a hráčům D&D, bez nichž by se tento výzkum nemohl uskutečnit. V neposlední řadě patří velký dík i mým přátelům a spoluhráčům za jejich podporu. Věřím, že i bez nich by tato diplomová práce nevznikla.

Obsah

| | |
|--|----|
| Úvod | 3 |
| 1. Teoretická část | 5 |
| 1.1. Vymezení pojmů | 5 |
| 1.2. Přehled literatury a vymezení tématu | 7 |
| 1.2.1. RPG hry a D&D | 7 |
| 1.2.2. Hráčská motivace | 8 |
| 1.2.3. Fanouškovská tvorba | 10 |
| 1.2.4. RPG hry a mediace | 11 |
| 1.2.5. Dungeons & Dragons v českém akademickém prostředí | 14 |
| 1.3. RPG hry | 15 |
| 1.3.1. Co je to RPG hra? | 15 |
| 1.3.2. Formy RPG her | 16 |
| 1.4. Dungeons & Dragons | 18 |
| 1.4.1. Základní aspekty hry | 18 |
| 1.4.2. D&D a technologie | 26 |
| 1.4.2.1. Hraní D&D online | 28 |
| 1.4.2.2. Virtuální stoly | 28 |
| 1.4.2.3. Další digitální nástroje pro hraní D&D | 30 |
| 1.4.3. D&D a populární kultura | 34 |
| 1.4.3.1. Fanouškovská tvorba | 34 |
| 1.4.3.2. Obraz D&D v populární kultuře a mediální reprezentace | 36 |
| 1.4.3.2.1. Vývoj obrazu D&D v populární kultuře | 36 |
| 1.4.3.2.2. D&D, populární kultura a mediální reprezentace | 39 |
| 2. Metodologie | 42 |
| 2.1. Výzkumné otázky | 42 |
| 2.2. Sběr materiálu a výběr vzorku | 42 |
| 2.2.1. Výběr vzorku pro rozhovory | 43 |
| 2.2.2. Hlubkové polostrukturované rozhovory | 44 |
| 2.2.3. Pozorování | 46 |
| 2.2.4. Výběr vzorku pro pozorování | 47 |
| 2.3. Analýza materiálu | 48 |
| 2.4. Etické otázky | 49 |

| | |
|---|-----|
| 2.5. Limity výzkumu | 50 |
| 3. Výzkumná část..... | 52 |
| 3.1. Hráčská motivace | 52 |
| 3.2. Hra naživo versus online | 61 |
| 3.2.1. Hra naživo | 61 |
| 3.2.2. Hra online..... | 63 |
| 3.2.3. Rozdíly mezi hrou naživo a online..... | 69 |
| 3.3. D&D a mediace..... | 70 |
| 3.3.1. Technologie a digitální nástroje používané ke hře..... | 70 |
| 3.3.2. Fyzické versus virtuální komponenty | 75 |
| 3.3.3. Streamování a nahrávání herních sezení | 80 |
| 3.3.4. Role technologií v Dungeons & Dragons | 82 |
| 3.3.5. Problémy s technologiemi..... | 83 |
| Diskuse | 86 |
| Hráčská motivace | 86 |
| Rozdíly mezi hrou naživo a online..... | 88 |
| Dungeons & Dragons, digitální nástroje a fyzické komponenty | 90 |
| Role mediace | 92 |
| Závěr..... | 96 |
| Summary..... | 100 |
| Použitá literatura..... | 102 |
| Teze diplomové práce..... | 112 |
| Seznam příloh..... | 115 |
| Přílohy | 116 |

Úvod

Hry na hrdiny (anglicky role-playing games, zkráceně RPG) jsou tím, čím se zdají být již na první pohled – hráči se stávají slovnými hrdiny s jedinečnými schopnostmi, ať už je to mocná kouzelnice, nenápadný zlodějček, silný válečník obtěžkaný zbraněmi nebo bard, který má v každém rukávu příběh a milenkou v každém větším městě. Prožíváním společného příběhu jim hráči vdechují nejen život, ale také vlastnosti, různé nedokonalosti, názory, strachy, sny a mnoho dalšího, jejich postavy se tak stávají živými a svým způsobem skutečnými. Dungeons & Dragons (D&D), původce těchto her na hrdiny, existuje již téměř 50 let a za svou existenci ovlivnil řadu dalších her a žánrů¹ a nyní se společně s dalšími stolními hrami opět vrací na výsluní.² Měl také dopad na mnohá další kulturní a literární díla, zejména v oblasti fantasy.

Tento fenomén se v průběhu let dostal i do České republiky, kde jeho obliba roste, a to také díky projektům jako Strangers & Dragons, Krotitelé draků a dalším, které vysílají vlastní hraní na online platformách a obecně šíří povědomí o této herní komunitě. Navzdory tomu mezi českými hráči této hry na hrdiny dosud nebyl proveden žádný významnější výzkum.

Ve svém jádru je Dungeons & Dragons hra především s fyzickými komponenty – řada knih s pravidly, pro samotnou hru jsou pak potřeba papírové deníky postav, kostky, někdy i mapy, figurky hráčských postav, ale i nepřátel, což vše přispívá ke svébytnému hráčskému zážitku a atmosféře pospolitosti a přátelství. Otázkou ale zůstává, co se stane, když do tohoto jedinečného zážitku vstoupí technologie? Mimo jiné právě tuto otázku si v této diplomové práci pokládám. Dnes nás nové digitální technologie provázejí v každodenním životě na každém kroku, tím spíše pod vlivem aktuální koronavirové pandemie, není proto divu, že vstoupily také na pole RPG her.

Díky komunikačním technologiím je hraní D&D dostupnější a šíří je do povědomí veřejnosti, což mohu potvrdit z vlastní zkušenosti, neboť sama jsem hráčkou a ke hraní jsem se poprvé dostala právě díky sociálním sítím. O to pozoruhodnější pro mě je se o tuto hru zajímat i z akademického pohledu. Je možné hrát prakticky kdykoliv a odkudkoliv, hráči se

¹ AARSETH, Espen, nedatováno. Game Studies - Just Games [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>

² ANON., nedatováno. *The rise and rise of tabletop gaming* | Games | The Guardian [online] [vid. 2021-03-26]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/25/board-games-back-tabletop-gaming-boom-pandemic-flash-point>

nemusí složitě sjíždět, své deníky postav mají po ruce, kdykoliv je potřeba, stačí se natáhnout pro mobil nebo tablet. Nikdo zároveň nemusí složitě počítat, aby zjistil, kolik mu vlastně přesně padlo, virtuální kostky to udělají pohodlně za něj. Internet zajišťuje rychlé vyhledávání informací a pokladnici zdrojů inspirace pro vlastní hru. Na druhou stranu mohou technologie být dvousečnou zbraní. Nedochozí k ochuzení, když hráči místo společného sezení kolem jednoho stolu, pouze volají a nevidí na sebe, tudíž na sebe nemohou reagovat? A i pokud využívají webkamery, můžeme říct, že je to to samé? Nepřichází s technologiemi nějaké problémy, ať už v podobě problémů s internetovým připojením, špatné kvality zvuku, nebo neznalosti při jejich zacházení?

Diplomová práce se věnuje těmto otázkám, zajímá se o to, jak čeští hráči vnímají rozdíly mezi „klasickou“ hrou u stolu naživo a hraním online, o to, zda jsou při hraní využívány technologie, a o to, jakou roli vlastně samotný proces mediace podle nich má. Zároveň pohlíží na otázky hráčské motivace. Jak bude zmíněno níže, Dungeons & Dragons má významný kreativní potenciál a každý hráč musí tak trochu tvořit, ať už jde „pouze“ o tvorbu vlastního hráčského charakteru, nebo o vymyšlení celého komplexního herního světa. Materiál pro zodpovězení těchto otázek byl sesbírán prostřednictvím polostrukturovaných hloubkových rozhovorů s hráči D&D a dvou zúčastněných pozorování ze sezení této hry.

Oproti původním tezím diplomové práce byla poupravena její struktura. Upustila jsem od kapitoly o historii D&D, neboť se ukázala být nedůležitou.³ Kapitola o RPG hrách a populární kultuře byla sloučena s kapitolou o D&D a populární kultuře, což považuji za vhodné – vzhledem k tomu, o jak významný titul pro vývoj RPG her se jedná, by se mnohé poznatky v případě rozdělených kapitol spíše opakovaly. Zároveň byla po důkladném uvážení vypuštěna výzkumná otázka: „Jaký tvoří čeští hráči vlastní (fanouškovský) obsah?“, neboť vyvstaly jiné, významnější, okruhy a nepodařilo se nalézt vztah mezi touto tvorbou, technologiemi a mediací. Přesto v teoretické části ponechávám kapitolu o D&D a populární kultuře, neboť věřím, že dobře odráží spojitost s mediálními studii.

³ Ačkoliv některé skutečnosti z historie vývoje Dungeons & Dragons jsou v práci zmíněny.

1. Teoretická část

1.1. Vymezení pojmů

Než přejdeme k přehledu literatury věnující se RPG hrám a mediaci, je třeba vymezit základní pojmy spojené s RPG hrami, s nimiž bude v následujících kapitolách nakládáno, aby získal potenciální čtenář alespoň základní představu, o čem se v této práci dočte. Důležité pojmy jsou později rozebrány podrobněji v příslušných kapitolách teoretické části práce.

RPG hra

Typ hry, v níž každý účastník přebírá roli postavy, většinou ve fantasy nebo sci-fi světě, kdy tato postava může s vymyšleným herním světem interagovat. Tento druh her není omezen pouze na virtuální prostředí, v průběhu svého vývoje se vyvinul v řadu žánrů.⁴

Dungeons & Dragons (D&D)

Dungeons & Dragons je stolní hra na hrdiny, která vznikla ve Spojených státech v 70. letech minulého století. Odehrává se ve (fantasy) světě, který účastníci kolektivně vytváří a sdílí. Hru vede jeden z hráčů, dungeon master (DM), jenž zprostředkovává ostatním hráčům to, co se ve hře odehrává. Funguje také jako rozhodčí. Ostatní hráči si vytváří své vlastní postavy s rozdílnými vlastnostmi a dovednostmi v závislosti na tom, jakou rasu nebo profesi si zvolí. Hra má jasně danou strukturu a několik knih pravidel, které slouží především jako zdroje informací, a to jak pro duengon mastera, tak pro hráče. Součástí hry je zároveň jistý prvek náhody, v případě D&D v podobě setu kostek. Hody kostkou mohou ve hře rozhodovat prakticky o čemkoliv, dle knih pravidel a uvážení dungeon mastera, ať už jde o to, zda se hráčské postavě povedlo přesvědčit kupce, aby jí poskytl slevu, jestli se hrdinovi podařilo skrýt před pozorným zrakem nepřítele, nebo zda byl útok na soupeře úspěšný.

Homebrew tvorba

Homebrew tvorba označuje „*jákykoliv obsah ve hře Dungeons & Dragons, který není možné nalézt v oficiálních knihách pravidel.*“⁵ Oficiální herní materiály jsou pak ty vydané společností Wizards of the Coast, jež vlastní a vytváří značku Dungeons & Dragons.

⁴ ANON., nedatováno. What is role-playing game (RPG)? - Definition from WhatIs.com. *WhatIs.com* [online] [vid. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://whatis.techtarget.com/definition/role-playing-game-RPG>

⁵ ANON., nedatováno. *D&D 5e Homebrew: The Complete Beginner's Guide | Cats and Dice* [online] [vid. 2021-03-23]. Dostupné z: <https://catsanddice.com/dnd-5e-homebrew-beginners-guide/>

Prakticky můžeme říct, že jakýkoliv neoficiální obsah lze považovat za homebrew.⁶ Škála toho, co přesně zahrnuje homebrew obsah, je tak velmi široká – od vytváření magických předmětů, úprav některých pravidel (vlastnosti ras či „profesí“ postav) po celý vlastní setting⁷ hry, z toho důvodu za homebrew obsah můžeme považovat i vytváření vlastních map.

Fanouškovská tvorba

Součástí výzkumu byl sběr materiálu prostřednictvím polostrukturovaných hloubkových rozhovorů s hráči D&D. Společnost Wizards of the Coast homebrew tvorbu považuje za fanouškovský obsah, neboť se jedná o úpravy dělané fanoušky, nicméně v rozhovorech bylo rozlišeno mezi homebrew tvorbou a „fanouškovskou tvorbou“. Tato fanouškovská tvorba označuje především kreativní tvorbu v souvislosti s vlastními herními kampaněmi a postavami, kdy nabývá podoby obrázků, povídek, memes, v některých případech i kostýmů postav.

⁶ ANON., nedatováno. *D&D 5e Homebrew: The Complete Beginner's Guide* | *Cats and Dice* [online] [vid. 2021-03-23]. Dostupné z: <https://catsanddice.com/dnd-5e-homebrew-beginners-guide/>

⁷ Prostředí hry, svět, v němž se hra odehrává.

1.2. Přehled literatury a vymezení tématu

Poté, co byly čtenáři vysvětleny základní termíny, jimž bude v práci věnována pozornost, je na místě prozkoumat také to, jací autoři se podobným tématem zabývali. Tato kapitola poskytuje přehled literatury, která se věnuje tématům souvisejícím s touto diplomovou prací, a to jak na světové, tak na české úrovni. Zároveň více přibližuje samotné téma této práce.

1.2.1. RPG hry a D&D

RPG hry, jmenovitě hry na hrdiny, nejsou něčím, o co by se zajímala většinová odborná veřejnost. To ovšem neznamená, že jsou něčím, co je zcela opomenuto, ba naopak, RPG hry a jevy s nimi spojené jsou rozebírány řadou vědeckých disciplín.⁸ Jedním z prvních, kdo se rozhodl zkoumat hry na hrdiny, jmenovitě fantasy hry na hrdiny, byl americký sociolog Gary Alan Fine. Již v roce 1983 vydal svou knihu „Shared fantasy: role-playing games as social worlds“, která je dodnes citována v mnoha dalších zdrojích věnujících se RPG hrám. Jde o etnografii rané RPG komunity, v níž analyzuje fantasy hry na hrdiny jako volnočasovou aktivitu, hráče a subkulturu s nimi spojenou.⁹ G. A. Fine knihou navázal na svůj článek z roku 1981, v němž zkoumá tento druh her, její hráče a jejich motivace ke hraní.¹⁰

G. A. Fine byl jedním z prvních, ale zdaleka ne posledním, kdo RPG hrám věnoval svou pozornost. V dalších dekáдах byl následován dalšími autory, hrami na hrdiny se tak zabývá řada vědních disciplín – pravděpodobně nejobsáhlejší současnou publikací nabízející ucelený pohled pro různé vědy od psychologie, přes sociologii, po vzdělávání, komunikaci či herní design, je kniha „Role-Playing Game Studies“, jejímiž editory jsou José P. Zagal a Sebastian Deterding. Kniha se věnuje RPG hrám ve všech jejích formách a vzešla ze spolupráce mnoha odborníků svých oborů.¹¹

Některé publikace pojednávají o RPG hrách obecně, jiné se zaměřují na některé jejich konkrétní formy. Jennifer Grouling Cover je autorkou knihy „The creation of narrative

⁸ The Many Faces of Role-Playing Game Studies. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 1-16. ISBN 978-1-138-63890-7.

⁹ FINE, Gary Alan, 1983. *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press. ISBN 978-0-226-24943-8.

¹⁰ FINE, Gary Alan, 1981. Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure. *Simulation & Games* [online]. 12(3), 251–279. ISSN 0037-5500. Dostupné z: doi:[10.1177/104687818101200301](https://doi.org/10.1177/104687818101200301)

¹¹ JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge. ISBN 978-1-138-63890-7.

in tabletop role-playing games“, ve které se mimo jiné zmiňuje o subkultuře hráčů stolních¹² RPG her. Stejně jako fanoušci si hráči berou některé prvky populární kultury a přizpůsobují si je, aby mohli vytvářet své vlastní příběhy – v důsledku toho se některé RPG hry odehrávají v prostředích ze známých televizních seriálů a filmů, jako jsou Star Trek nebo Star Wars. Tak jako si fanoušci něco z populární kultury berou, podobně je s populární kulturou propojen samotný žánr stolních RPG her. J. G. Cover částečně vychází z knihy od Henryho Jenkinse, v níž se věnuje fanouškům a jejich kultuře.¹³

Zajímavým počinem je i dílo „The fantasy role-playing game: a new performing art“ od Daniela Mackaye. Mackay zde o RPG hrách uvažuje jako o jisté formě umění a tvrdí, že komunita hráčů má blízko k populární kultuře. D&D se jako fenomén šířilo již od svých počátků, pozornosti se mu dostalo především koncem 70. a počátkem 80. let, v této době vznikl základ pro značku fantasy D&D. Na tuto značku se později obrátili filmoví tvůrci, které povzbudil úspěch fenoménu Star Wars, když hledali stylistický pohled a žánr pro své filmy. Tímto způsobem tak RPG hry začaly ovlivňovat i Hollywood.¹⁴

1.2.2. Hráčská motivace

Hrami obecně a tím, proč je lidé vůbec hrají, se studie zabývají již po desetiletí¹⁵. Co se týče motivace ke hraní her na hrdiny, významnou osobností je v této oblasti Richard Bartle, jenž přišel s taxonomií typů hráčů MUD¹⁶. Představil celkem čtyři archetypy hráčů závislé na tom, jaký je vzájemný vztah dvou dimenzí jejich herního stylu na osách akce vs interakce a orientace na svět vs na hráče. Zmiňovanými archetypy jsou: achievers, explorers, socialisers, killers.¹⁷

¹² Nebo také tabletop.

¹³ COVER, Jennifer Grouling, 2010. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, s. 148-164. ISBN 978-0-7864-4451-9.

¹⁴ MACKAY, Daniel, 2001. *The fantasy role-playing game: a new performing art*. Jefferson, N.C: McFarland & Co. ISBN 978-0-7864-0815-3.

¹⁵ Viz HUIZINGA, Johan a Johan HUIZINGA, 1980. *Homo ludens a study of the play-element in culture*. ISBN 978-0-7100-0578-6. Kniha poprvé vyšla již v roce 1949.

¹⁶ Tzv. Multi-User Dungeon, jedná se o počítačovou textovou hru nebo hru ve virtuální realitě, zpravidla zprostředkovanou internetem, kde hráči hrají za své postavy. Roli dungeon mastera zde přebírá herní systém. Zkušenost z hraní MUD může připomínat tu z klasických tabletop RPG her, jako je D&D. MUD je předkem současných MMORPG her. Viz ANON., nedatováno. *Multi-User Dungeons (MUDs): What Are They? And How to Play* | by Fred Williamson | Medium [online] [vid. 2021-03-17]. Dostupné z: <https://medium.com/@williamson.f93/multi-user-dungeons-muds-what-are-they-and-how-to-play-af3ec0f29f4a>

¹⁷ BARTLE, RICHARD, 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD*

Z Bartlovy taxonomie hráčských typů čerpal také americký výzkumník Nick Yee. Yee navázal na Bartlovu teorii archetypů hráče a na základě kvalitativních výzkumů hráčů MMORPG her¹⁸ vytvořil model motivace hráčů online počítačových RPG her. Jeho model se skládá ze tří hlavních oblastí (úspěch, sociální oblast a imerze¹⁹) s 10 podoblastmi. Jednotlivé druhy motivace nepotlačují jedna druhou²⁰, což je opakem toho, co tvrdil Richard Bartle. Yee tuto myšlenku později ještě rozvinul a na základě informací od více než 140 tisíc hráčů z celého světa vytvořil profil hráčské motivace – hráči mají celkem 12 jedinečných motivací, které Yee následně dělí do 6 skupin (akce, sociální oblast, mistrovství²¹, úspěch, imerze a kreativita) po dvojicích.²²

Přímo motivací ke hraní stolních RPG her se však mnoho odborných pramenů nezabývá. Darrin F. Coe provedl kvalitativní výzkum za použití zakotvené teorie mezi středoškolskými studenty, kteří se ve volném čase aktivně věnovali hraní daného typu her. Coe rozlišuje motivaci podle toho, z jakého důvodu začali účastníci výzkumu hrát a z jakého důvodu u hraní setrvali. Studenti začali hrát díky tomu, že „byli zrekrutováni“²³ nebo díky kreativní zvědavosti²⁴. K setrvání u dané aktivity je dle autora motivovaly:

- imaginativní kreativita, zahrnující pocit tvořivosti v procesu tvorby virtuálních světů, postav, monster a narativů
- hledání a poznávání sebe sama,²⁵ které nabízí příležitost zapojit se do poznávání identity, jak osobní, tak skupinové

research [online]. 1.(1.). Dostupné z: <https://mud.co.uk/richard/hclds.htm>

¹⁸ Zkratka pro massively multi-player online role-playing game, ve volném českém překladu online RPG hra obrovského počtu hráčů. Jedná se o počítačovou online hru, kam se v jeden okamžik mohou přihlásit tisíce až miliony hráčů. Více viz níže.

¹⁹ Ponoření se, pohroužení se (do hry) – do této oblasti patří objevování, role-play, přizpůsobení (vzhledu, stylu apod.) a eskapismus.

²⁰ YEE, Nick, 2007. Motivations of Play in Online Games. Journal of CyberPsychology and Behavior, 9, 772-775. Dostupné z: [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)

²¹ Do této skupiny patří výzva a strategie – vysoká obtížnost, přemýšlení dopředu, dělání rozhodnutí atd.

²² YEE, NICK, 2016. The Gamer Motivation Profile: Model and Findings. In: *Game Developers Conference* [online]. Dostupné z: <https://www.gdcvault.com/play/1023242/The-Gamer-Motivation-Profile-Model>

²³ Byli pozváni ostatními hráči, nebo jim tato aktivita přináší pocit bezpečí.

²⁴ Kreativní svoboda, nápaditá kreativita.

²⁵ V originále Exploring and Knowing Self.

- pocit sounáležitosti a interakce, související s psychologickou potřebou interakce a intimacy
- úleva a bezpečí, dotýkající se motivace založené na hledání pocitu bezpečí v herním procesu, a to prostřednictvím hraní hry a zapojení se do sociálních interakcí
- učení, jež je poháněné zvědavostí spolu s potřebou pocitu kompetence a autonomie, které hráči mohou získat zapojením své fantazie, hraní rolí a sociální interakce s ostatními hráči²⁶

Darrin F. Coe, podobně jako Nick Yee, také souhlasí, že hráči mají více druhů motivací než vždy pouze jednu. Tyto motivace pak stojí za tím, že u hraní zůstávají.²⁷

1.2.3. Fanouškovská tvorba

Hráči Dungeons & Dragons bývají velmi kreativní a původní texty si rádi přizpůsobují k obrazu svému, proto považují za podstatné zmínit v přehledu literatury také základní publikaci věnující se fanouškovské tvorbě, a to „Pytláci textů: Televizní fanoušci a participativní kultura“ od mediálního teoretika Henryho Jenkinse. Jenkins v knize nahlíží na fanouškovskou tvorbu (povídky, romány a videa). Fanoušci sami jsou „pytláci textů“, neboť si berou původní text, který si přisvojují, přepracovávají a dávají mu nové, své vlastní významy. Tyto významy jsou základem pro budování a udržování fanouškovské komunity. Autor přibližuje pojem participativní kultury, která přeměňuje zkušenost (pasivního) mediálního konzumentství v (aktivní) produkci nových textů.²⁸ Z úvah Henryho Jenkinse vychází také někteří další autoři zmínění v tomto přehledu literatury, blíže se fanouškům a jejich aktivitám v souvislosti s hraním D&D věnují následující kapitoly.

D&D je něčím, s čím jeho hráči aktivně pracují, ať už tvoří vlastní postavu, nebo celý vlastní svět, či si upravují základní pravidla, aby jim více vyhovovala. Z pohledu fanouškovské

²⁶ Někteří hráči jsou dle Coea schopni nácvik řešení problémů ve vymyšlených světech aplikovat i na řešení situací v reálném životě. Viz COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071)

²⁷ COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071)

²⁸ JENKINS, HENRY, 2019. *Pytláci textů: Televizní fanoušci a participativní kultura*. 1. Praha: Akropolis. #POPs, 4. ISBN 978-80-7470-242-6.

tvorby na hráče ve svých příspěvcích nahlíží Rebecca Bryant²⁹ a Paul Mason³⁰, kdy oba autoři uznávají, že se hrou fanoušci nakládají a upravují si ji dle svého. Bryant o fanouškovské práci mluví v souvislosti se 4. edicí hry z roku 2009, zatímco Mason oponuje, že podobné úpravy jsou se hrou spjaty již od jejích počátků v 70. a 80. letech 20. století.

1.2.4. RPG hry a mediace

Tato podkapitola odpovídá na to, jak se odborníci dívají na RPG hry ve spojení s technologiemi a jakou roli hrají mediace spolu s technologií v kombinaci s RPG hrami. V tomto ohledu je důležité zmínit také počítačové RPG hry, na jejichž vývoj měly původně stolní RPG hry nemalý vliv. Technologie tedy nejsou něčím, co by se na poli stolních RPG her objevilo až v posledních letech, o systémy a platformy na počítačové bázi, které kombinují prvky počítačových technologií a „klasických“ stolních her a zároveň zachovávají hráčský zážitek, nebo se ho snaží ještě vylepšit, se zajímali autoři již na počátku 21. století. Takovými hybridními herními systémy jsou např. systémy Undercurrents³¹ či STARS³².

Hráčská zkušenost RPG her pro více hráčů v různých formách zaujala i skupinu odborníků v čele s novinářem a výzkumníkem Andersem Tychsenem. Jejich studie zkoumá, jak přenos mezi stolní RPG hrou a digitálním formátem ovlivňuje zkušenosti hráče a také míru, v jaké přítomnost lidského game mastera³³ a zprostředkovatele děje v počítačové RPG hře ovlivňuje celkovou kvalitu herního zážitku. Studie se věnuje hráčskému zážitku celkem tří formátů – „klasického“ pen-and-paper RPG³⁴, počítačové RPG hry a počítačové RPG hry s lidským game masterem. Za nejpříjemnější a nejvíce pohlcující zážitek považovali hráči zkušenost při hraní „klasicky“.³⁵

²⁹ BRYANT, Rebecca, 2009. Dungeons & Dragons: The gamers are revolting! *Transformative Works and Cultures* [online]. 2 [vid. 2021-03-09]. ISSN 1941-2258. Dostupné z: doi:[10.3983/twc.2009.083](https://doi.org/10.3983/twc.2009.083)

³⁰ MASON, Paul, 2012. A history of RPGs: Made by fans; played by fans. *Transformative Works and Cultures* [online]. 11 [vid. 2021-03-09]. ISSN 1941-2258. Dostupné z: doi:[10.3983/twc.2012.0444](https://doi.org/10.3983/twc.2012.0444)

³¹ BERGSTRÖM, Karl, Staffan JONSSON a Staffan BJÖRK, 2010. A Computer-Based Gameplay Tool to Support Tabletop Roleplaying. 8. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.50118.pdf>

³² C. Magerkurth, M. Memisoglu, T. Engelke, N.A. Streitz: Towards the next generation of tabletop gaming experiences. Graphics Interface 2004 (GI'04), London (Ontario), Canada, May 17-19, 2004. pp. 73-80, AK Peters

³³ Zastává tutéž funkci, co dungeon master.

³⁴ Více viz podkapitola Formy RPG her.

³⁵ TYCHSEN, Anders, Ken NEWMAN, Thea BROLUND a Michael HITCHENS, nedatováno. Cross-format

Bohužel odborných textů, jež pojednávají o přechodu původně stolní RPG hry do digitální verze, příliš není – o to zajímavější je příspěvek Claese Thoréna. Thorén se zabývá přechodem RiotMinds, švédské vydavatelské společnosti stolního RPG systému, do digitální podoby a studuje reakci herní komunity na základě příspěvků na diskusních fórech. Společnost totiž v roce 2010 převedla všechny své původně vydané výrobky do jedné online placené služby. Tato změna nebyla hráčskou komunitou přijata vřele a autor dělí reakce uživatelů na celkem tři kategorie:

- 1) První kategorie se dotýká počítačů a ptá se na to, jaké místo zaujme samotný počítač v herním systému. Panují obavy o to, že počítač přinese příliš mnoho omezení, ať už technologických či finančních. Základem je touha udržet stolní RPG hry dále od technologie, neboť se jedná o koníček, jenž slouží jako únik před digitální společností zahlcenou technologiemi.
- 2) Druhá kategorie souvisí s pocity závislosti, ať už té technologické (potřeba vlastnit počítač), infrastrukturální (připojit se k serveru nebo Wifi) či finanční (prostředky pro přihlášení k placené službě). Důležitým prvkem je diskuse o tom, co činí herní aktivitu smysluplnou – což v mnoha ohledech představuje spíše svoboda od technologií nežli svoboda technologie.
- 3) Poslední kategorie se dotýká samotné podstaty stolních RPG her – domácí prostředí, únik od technologie, možnost házet svým oblíbeným setem kostek, připomínající hráčům hry, které v minulosti odehráli.³⁶

Co se týče mediace původně fyzických RPG her, je mezi odborníky oblíbeným titulem zejména karetní hra Magic: The Gathering. Aaron Trammell s využitím etnografických metod zjišťuje, proč hráči dávají přednost původní verzi hry a ignorují její online simulaci Magic Online. Na online verzi hry oceňují hráči především to, že je dobře dostupná a v online prostředí není možné podvádět, oproti tomu jim schází sociální a samotný fyzický aspekt hry – nemohou komunikovat s ostatními hráči jako při hře „tváří v tvář“ a také preferují možnost si reálně zamíchat balíček karet před náhodným digitálním

analysis of the gaming experience in multi-player role-playing games. 9. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.39029.pdf>

³⁶ THORÉN, Claes, 2020. Pen, paper, dice...screen? Digital resistance in the Swedish tabletop role-playing game community. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [online]. 135485652095715. ISSN 1354-8565, 1748-7382. Dostupné z: doi:[10.1177/1354856520957155](https://doi.org/10.1177/1354856520957155)

rozlosováním.³⁷

Na mediaci této karetní hry pohlíží také Jan Švelch. Magic: The Gathering (MTG) se dočkalo dokonce dvou digitálních adaptací³⁸, vlivem mediace se hráči mohou do hry zapojit online, a to z pohledu hráče, ale i z pohledu diváka. Díky tomu se MTG vyvinulo v komplexní transmediální kulturní objekt. Proces mediace je komplexní – vydavatelé využívají původně analogovou karetní hru tak, že z ní učiní diváckou zábavu, která je široce přístupná, aniž by se člověk sám musel stát hráčem. MTG přijalo mediaci jako způsob oslovení a rozšíření svého publika, důkazem čehož je zejména role streamovací platformy Twitch. Navzdory navýšení dostupnosti má proces mediace také svou stinnou stránku – zvýšená mediální pozornost odhaluje dlouhodobé problémy hry, jako jsou nedostatečná reprezentace žen, transgender a non-binary jedinců na turnajové scéně. Zároveň však hráči nezanevřeli na původní karetní podobu hry, to podporuje i vydavatelská společnost Wizards of the Coast prodejem různých produktů, a všechny tři formy hry jsou tak víceméně autonomními celky.³⁹ V jiné své práci Jan Švelch podotýká, že hráči MTG se často zapojují do budování (online) komunity a dalších fanouškovských aktivit. Hráči interagují s vývojáři/vydavateli hry, řídí se tedy logikou kulturní konvergence, což opět souvisí s otázkou fanouškovské tvorby zmíněné výše.⁴⁰

Dosud zmíněná literatura napovídá, že se odborníci v souvislosti s původně fyzickými RPG hrami a zapojením technologií do procesu hry zajímají především o proměnu hráčské zkušenosti a o to, jakou roli vlastně technologie hrají v procesu šíření hry. Technologie mohou přispět k popularizaci určitého titulu, neboť se stává dostupnějším pro velké množství hráčů – je tomu tak i v případě D&D, ať už je to přímo možnost hrát, dostupnost herních materiálů nebo pestrá nabídka nových mediálních platforem, k nimž mají fanoušci přístup, jak uvádějí Premeet Sidhu a Marcus Carter.⁴¹

³⁷ TRAMMELL, AARON, nedatováno. *Magic The Gathering in material and virtual space: An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play* [online]. B.m. Rutgers University. Dostupné z: https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf

³⁸ Magic: The Gathering Online a Magic: The Gathering Arena.

³⁹ ŠVELCH, Jan, 2020. Mediatization of a card game: Magic: The Gathering, esports, and streaming. *Media, Culture & Society* [online]. 42(6), 838–856. ISSN 0163-4437, 1460-3675. Dostupné z: doi:[10.1177/0163443719876536](https://doi.org/10.1177/0163443719876536)

⁴⁰ ŠVELCH, Jan, 2016. Platform Studies, Computational Essentialism, and Magic: The Gathering. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2016/07/platform-studies-computational-essentialism-and-magic-the-gathering/>

⁴¹ SIDHU, Premeet a Marcus CARTER, 2020. The Critical Role of Media Representations, Reduced Stigma

1.2.5. Dungeons & Dragons v českém akademickém prostředí

Ačkoliv se hry na hrdiny a Dungeons & Dragons postupně dostávají do povědomí laické i odborné veřejnosti, jsou v odborných pracích v našem akademickém prostředí zpracovány spíše výjimečně. Pomineme-li kvalifikační práce, jež se věnují programování, vytváření počítačových systémů a herních prostředí spojených s D&D,⁴² zabývají se bakalářské a diplomové práce hrami na hrdiny a D&D především z pedagogického⁴³ a psychologického⁴⁴ hlediska. Nemají tedy s touto diplomovou prací mnoho společného, přesto považují za důležité je zmínit.

Ovšem občas se najdou i výjimky – pravděpodobně jediným počinem, který se dotýká tématu této práce, je bakalářská práce „Pátá edice Dungeons & Dragons v digitálním prostředí“, jejímž autorem je Petr Baueršima z Masarykovy univerzity.⁴⁵ Práce se zabývá přechodem tradičně stolní hry na hrdiny do digitálního prostředí, zkoumá historii hry a digitální nástroje pro její hraní. S digitálními nástroji jde ruku v ruce možnost hraní na dálku, s níž pak souvisí možnost vysílání hry. Stěžejní platformou pro živé vysílání D&D je služba Twitch – zásadní roli hraje skupina Critical Role⁴⁶, která je se samotnou hrou blízce spjata. Petr Baueršima zkoumá skrze dotazník mezi fanoušky Critical Role jejich vztah k D&D a potvrzuje hypotézu, že řada z nich se stala hráči hry v důsledku sledování Critical Role a že má do určité míry vliv i na způsob, jakým fanoušci hru hrají.⁴⁷

and Increased Access in D&D's Resurgence. 20. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_223.pdf

⁴² Např. PACINDA, Štefan. *Implementace RPG hry Dračí Doupe*. Praha, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Matematicko-fyzikální fakulta. Vedoucí práce Mgr. Lenka FORSTOVÁ.

⁴³ Např. MUSILOVÁ, Petra Bc. *Pedagogické aspekty LARPU*. Zlín, 2015. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce PhDr. Mgr. Antonín DOLÁK, Ph.D. nebo ČELANSKÝ, Dušan, DiS. „*Hry na hrdiny*“ jako oblast zájmu sociální pedagogiky. Brno, 2012. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta humanitních studií. Institut mezioborových studií Brno. Vedoucí práce Mgr. Michal VAVŘÍK.

⁴⁴ Např. VODOVÁ, Veronika. *Požitek imerze na příkladu moderních RPG*. Praha, 2018. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta. Katedra psychologie. Vedoucí práce Mgr. Ondřej HRABEC, Ph.D. či PEKÁRKOVÁ, Kateřina. *Mediace významu ve hrách na hrdiny*. Praha, 2008. Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta. Katedra pedagogické a školní psychologie. Vedoucí práce doc. PhDr. Vladimír CHMRZ, Ph.D.

⁴⁵ BAUERŠÍMA, Petr. *Pátá edice Dungeons & Dragons v digitálním prostředí*. Bakalářská práce. Brno, 2020. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Zdeněk ZÁHORA.

⁴⁶ Critical Role podrobněji popisují níže, nicméně ve zkratce se jedná o skupinu dabérů videoher, kteří společně hrají D&D.

⁴⁷ BAUERŠÍMA, Petr. *Pátá edice Dungeons & Dragons v digitálním prostředí*. Bakalářská práce. Brno, 2020. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Zdeněk ZÁHORA.

1.3. RPG hry

RPG hry nebo česky též hry na hrdiny se vyvinuly z titulu Dungeons & Dragons (D&D), který vyšel v 70. letech minulého století.⁴⁸ Mnoho herních historiků tudíž vnímá rok 1974, kdy vyšel tento první koherentní herní systém, jako počátek RPG her.⁴⁹ Od té doby tento druh her nabral širokou řadu forem a podob. Ačkoliv není snadné jejich rozmanitost shrnout na pouhých několika stránkách, tato kapitola se o to minimálně pokouší – přibližuje termín RPG hry a také to, jaké jejich základní formy existují.

1.3.1. Co je to RPG hra?

RPG hry jsou celosvětově oblíbenou herní formou, která se stala součástí mainstreamové kultury v západním světě.⁵⁰ Už definice pojmu, co přesně RPG hra je, naráží na překážky s ohledem na to, v kolik různých forem se v průběhu času tento typ hry vyvinul, neboť mezi RPG hry patří mimo jiné některé typy deskových her, ale existují také v počítačové podobě. Každý autor tudíž pojem „RPG hry“ definuje trochu jinak. Základní struktura těchto her zůstává ovšem stejná. Finský herní výzkumník Markus Montola popisuje tuto základní strukturu jako „*neviditelná pravidla hraní rolí*.“⁵¹ Tato pravidla lze shrnout do tří hlavních bodů:

- 1) Hraní rolí je interaktivní proces definování a předefinování stavu, vlastností a obsahu imaginárního herního světa.
- 2) Moc definovat herní svět mají účastníci hry. Účastníci uznávají existenci této mocenské hierarchie.
- 3) Hráči-účastníci definují herní svět prostřednictvím personifikovaných postav, odpovídajících stavu, vlastnostem a obsahu herního světa.⁵²

M. Hitchens a A. Drachen zase definují RPG hry šesti základními prvky, a to na základě

⁴⁸ DRACHEN, ANDERS, Hitchens, Michael, 2009. The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*. 1.(1.), 3–21. ISSN 2210-4909.

⁴⁹ BOWMAN, Sarah Lynne, 2010. *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, s. 11. ISBN 978-0-7864-4710-7.

⁵⁰ DRACHEN, Anders, 2006. *Role playing games: comparative analysis across two media platforms*. 2006, s. 76.

⁵¹ MONTOLA, Markus, 2009. The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*. (1), s. 22.

⁵² Tamtéž, s. 23-24.

analýzy již existujících herních forem, jimiž jsou:

- Herní svět – RPG hra se odehrává ve smyšleném světě, který hráči mohou prozkoumávat.
- Účastníci – účastníky můžeme dělit na hráče, ovládající jednotlivé postavy, a game mastery, kteří mohou být v případě digitálních her ztělesnění softwarem a kteří ovládají zbytek herního světa. Hráči mohou ovlivňovat herní svět skrze činy svých postav.
- Postavy
- Game master – někdo, kdo má kontrolu nad celým světem, pro tuto pozici existuje řada jiných označení.
- Interakce – hráči mají k dispozici širokou řadu možností, jak interagovat s herním světem skrze svoje postavy, a to včetně boje, dialogu a interakce s objekty.
- Narativ – RPG hry zobrazují nějaký sled událostí, což dává hře narativní prvek.⁵³

Zagal a Deterding popisují RPG hry jako termín „*používaný více sociálními skupinami, odkazující k různým formám a stylům herních aktivit a objektů, které se točí kolem tvorby strukturované pravidly a hraní postav ve fiktivním světě. Hráči obvykle jednotlivě tvoří postavy a řídí jejich činy, definují a sledují své vlastní cíle (...) Herní svět obvykle sleduje určité žánrové fikční téma a je řízen lidským soudcem nebo počítačem. Často existují pravidla pro postup, úkoly a řešení bojů.*“⁵⁴ Autoři se tedy shodují zejména na tom, že RPG hra má nějaké účastníky, hráče, kteří se ujímají role postav. Hra se odehrává ve fiktivním herním světě, vedeném jedním hráčem, či počítačem – s tímto světem je možné interagovat a mít na něj určitý vliv prostřednictvím vlastních činů.

1.3.2. Formy RPG her

RPG hry jsou tedy něčím, co se v průběhu let vyvinulo v řadu žánrů a nabralo různé formy. Když lidé mluví o RPG hrách, většinou se to, co mají právě na mysli, odvíjí od jejich konkrétní formy. Autoři dělí tyto formy nebo typy RPG her různě a často se tato dělení mohou překrývat. Například S. L. Bowman dělí RPG hry podle odlišného stylu jejich hraní

⁵³ The Many Faces of Role-Playing Game Studies. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 16. ISBN 978-1-138-63890-7.

⁵⁴ JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 48. ISBN 978-1-138-63890-7.

na: tabletop, LARP⁵⁵ a virtuální.⁵⁶ Zagal a Deterding rozlišují čtyři formy: tabletop, LARP, MMORPG⁵⁷ a počítačové hry pro jednoho hráče (single-player).⁵⁸

Na základě používaného média, prostředků a měřítka můžeme dle Jorise Dormanse, který se specializuje herní design a teorii, RPG hry rozdělit na tyto čtyři typy:

Pen-and-paper RPG

Tento typ je nejstarší formou RPG her. Název pen-and-paper (v překladu pero a papír) vychází z faktu, že k většině těchto her jsou právě tyto pomůcky využívány ke sledování průběhu hry. Informace se zaznamenávají do deníků postavy a herní lokace bývají vyznačovány opět na kusu papíru či podobném materiálu. Hry se hrají okolo stolu nebo v podobném domácím prostředí⁵⁹. Stolní RPG hry nabývají spíše vyprávěnou než hranou formu. Hráči hrají za postavu a popisují, co dělá a co říká. Pravidla určují schopnosti této postavy a účinnost jejích akcí. Jako prvek náhody slouží kostky.⁶⁰ Pen-and-paper RPG hry jsou také jinak označovány jako tabletop RPG hry, fantasy hry na hrdiny či fantasy dobrodružné hry, jedná se o ten samý typ hry.⁶¹ Do tohoto typu RPG her spadá i hra *Dungeons & Dragons*.⁶²

LARP

LARPové hry se odehrávají ve velkých skupinách lidí, kteří hrají své role a oblékají se do kostýmů podle příležitosti hry. Schází se na určeném místě, které slouží jako herní svět. Tímto místem může být pronajatá budova, ale také část lesa nebo podobný uzavřený prostor. Skupiny účastníků jsou podstatně větší než v případě PnP RPG her, není neobvyklé, že se schází i sto a více hráčů a hraje se po celý víkend. LARP obecně více napodobuje herní svět,

⁵⁵ Tzv. live-action role-play.

⁵⁶ BOWMAN, Sarah Lynne, 2010. *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, s. 11. ISBN 978-0-7864-4710-7.

⁵⁷ Více níže.

⁵⁸ JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 27. ISBN 978-1-138-63890-7.

⁵⁹ Za zmínku ovšem stojí také fakt, že se často hrají též ve veřejných prostorech, jako jsou např. fanouškovské akce, deskoherny, kluby, čajovny apod.

⁶⁰ DORMANS, Joris, 2006. On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies* [online]. 6(1) [vid. 2021-03-15]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

⁶¹ JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 48. ISBN 978-1-138-63890-7.

⁶² Tamtéž, s. 29.

má blíže k improvizovanému hraní než k pouhému vyprávění příběhů. Od čistého improvizovaného hraní se však liší tím, že má určená pravidla, řídicí boj, magii a léčení.⁶³

Počítačové RPG hry

Počítačové RPG hry se vyvinuly z počítačových adaptací klasických PnP her. V těchto hrách jediný hráč ovládá jednu postavu nebo skupinu v elektronicky simulovaném prostředí. Termín zároveň označuje určitý typ počítačových her, kde hráč rozvíjí svou postavu nebo herní skupinu, přičemž tento vývoj se odráží v různých statistikách, jako jsou síla, obratnost, charisma apod.⁶⁴

MMORPG

Massively multi-player online RPG je nejmladší formou RPG her. V MMORPG se v jednu chvíli k hernímu serveru připojují tisíce hráčů za pomoci klientského softwaru.⁶⁵ Hra je hrána za pomoci počítače. Hráči sdílí společný svět a každý ovládá svůj vlastní charakter. Svět funguje a proměňuje se i v okamžiku, kdy jednotliví hráči nejsou právě přihlášení.⁶⁶

1.4. Dungeons & Dragons

Některé základní pojmy, které souvisí s Dungeons & Dragons, již byly představeny v předchozích kapitolách, nicméně je důležité podrobněji přiblížit, na jakých základních principech hra funguje. Další podkapitoly se zabývají D&D v souvislosti s technologiemi a věnují se D&D z hlediska populární kultury.

1.4.1. Základní aspekty hry

Dungeons & Dragons je fantasy stolní hra na hrdiny. Mackay definuje stolní hry na hrdiny jako: „*epizodický a participativní systém vytváření příběhů, jenž zahrnuje soubor kvantifikovaných pravidel, která pomáhají skupině hráčů a game masterovi určit, jak jsou vyřešeny spontánní interakce jejich fiktivních postav.*“⁶⁷ Tuto definici je možné vztáhnout

⁶³ DORMANS, Joris, 2006. On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies* [online]. 6(1) [vid. 2021-03-15]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

⁶⁴ Tamtéž.

⁶⁵ Tamtéž.

⁶⁶ JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 28. ISBN 978-1-138-63890-7.

⁶⁷ MACKAY, Daniel, 2001. *The fantasy role-playing game: a new performing art*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, s. 4-5. ISBN 978-0-7864-0815-3.

i na D&D.

Hra se odehrává ve středověkém fantasy světě, v němž větší množství hráčů vytvoří skupinu, která se vydává za dobrodružství. Tímto dobrodružstvím provází jeden hráč, zastávající roli vypravěče nebo také „dungeon mastera“⁶⁸ Dungeon master může sám rozhodovat o událostech příběhu, případně si může vybrat jedno z oficiálně vydaných dobrodružství.⁶⁹ Je tím, kdo zprostředkovává vše, co se odehrává. Dungeon master je kreativní silou ve hře, tvoří svět a dobrodružství pro ostatní hráče.

DM má pestrou škálu rolí – vytváří dobrodružství tím, že dobrodruhům staví do cesty monstra, pasti a poklady. Vypráví příběh, aby si ostatní mohli představovat, co se děje, často je dokonce nucen k improvizaci, když hráči udělají něco, co nečekal a na co není připravený. Dungeon master je hercem – zastává roli monster a vedlejších postav, jimž vdechuje život. Zároveň je také jakýmsi soudcem či rozhodčím, neboť interpretuje herní pravidla a rozhoduje, kdy je dodržovat a kdy je naopak třeba je pozměnit. Dungeon master se nesnaží nad svými hráči vyhrát tím, že by je zabil, jeho úkolem a cílem je vytvořit svět, v němž jsou důležité činy a rozhodnutí hráčů.⁷⁰

Každý hráč si vytvoří svou postavu, s níž hraje a za níž ve hře vystupuje. Účastníci hry ovládají postavy ve světě, který existuje právě díky kolektivní představivosti. Každá postava má určité vlastnosti, které určují, jak velkou šanci na úspěch v určitých dovednostech má, nebo některé osobnostní rysy, např. jak všímavá postava je. Krom toho si hráči také volí, jakou rasu a povolání („classu“) jejich postava bude zastávat – jedná se o něco jako profesi, což opět dále ovlivňuje schopnosti daného charakteru. Tvorba postavy je obvykle završena osobní historií postavy, tedy něčím, co ji umísťuje do kontextu větší kampaně. Každá postava je tak sama o sobě uměleckým dílem.⁷¹

D&D je kooperativní hra – ve skutečnosti nemá jediného skutečného „vítěze“. Příběh se většinou odehrává ve středověkém fantasy prostředí, není to však nutnost. D&D má

⁶⁸ Případně česky pána jeskyně. Zkráceně DM či PJ.

⁶⁹ ANON., nedatováno. Dungeons & Dragons | fantasy role-playing game | Britannica [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>

⁷⁰ MEARLS, Mike a Jeremy CRAWFORD, ed., 2014. *Dungeon master's guide*. Renton, WA: Wizards of the Coast, s. 4. ISBN 978-0-7869-6562-5.

⁷¹ EWALT, David M., 2013. *Of dice and men: the story of dungeons & dragons and the people who play it*. New York: Scribner, a Division of Simon & Schuster, Inc, s. 9-30. ISBN 978-1-4516-4050-2.

dlouhodobý charakter – příběh může trvat dny, týdny, někdy i roky⁷², proto se hra D&D často označuje jako tzv. „kampaň“.⁷³ Ve hře společně účastníci tvoří celý fantasy svět, sdílejí představu, fantazii, kterou společně tvoří a upravují.⁷⁴

V základu k samotné hře není potřeba nic zvláštního. Jelikož se jedná o stolní RPG hru, většinou si hráči vystačí pouze s tužkou, setem kostek a deníkem postavy (character sheet), další věci už jsou spíše navíc⁷⁵. Deník postavy slouží primárně pro záznam, ale také jako zdroj informací o postavě, a to především z hlediska souboje a získávání (věcí).⁷⁶ Podle Nicka Webbera se však zároveň jedná o významný způsob reprezentace hráčského charakteru a propojení hráče s vlastní postavou.⁷⁷

⁷² Ačkoliv existují výjimky a hráči někdy odehrají příběh během jediného sezení, takové příběhy se označují jako „oneshoty“.

⁷³ EWALT, David M., 2013. *Of dice and men: the story of dungeons & dragons and the people who play it*. New York: Scribner, a Division of Simon & Schuster, Inc, s. 9-30. ISBN 978-1-4516-4050-2.

⁷⁴ FINE, Gary Alan, 1983. *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press, s. 12. ISBN 978-0-226-24943-8.

⁷⁵ Někteří hráči využívají ke hrám mapy, ať už fyzické nebo digitální, pouštějí hudbu pro podkres atmosféry atd.

⁷⁶ WEBBER, Nick, 2019. *character sheets* | Analog Game Studies [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://analoggamestudies.org/tag/character-sheets/>

⁷⁷ Tamtéž.

DUNGEONS & DRAGONS

Dember Wichsona

CHARACTER NAME

Level 4 Wood Elf Rogue, Arcane Trickster
CHARACTER LEVEL, RACE, & CLASS

2700
EXPERIENCE

Escaped Slave
BACKGROUND

Lawful Neutral
ALIGNMENT

Deity
DEITY

Adela
PLAYER NAME

STRENGTH 11 (+0)

DEXTERITY 18 (+4)

CONSTITUTION 15 (+2)

INTELLIGENCE 10 (+0)

WISDOM 13 (+1)

CHARISMA 11 (+0)

INITIATIVE +4

PROFICIENCY BONUS +2

SAVING THROWS

SKILLS

PASSIVE PERCEPTION 15

ARMOR Leather

SHIELD

AC 15

ARMOR CLASS

MAXIMUM 26

HIT DICE 4d8

TEMPORARY

CURRENT HIT POINTS

SPEED 45ft.

FLY 0ft.

CLIMB 0ft.

SWIM 0ft.

VISION Darkvision

INSPIRATION

EXHAUSTION

SPEED, SENSES, & CONDITIONS

FEY ANCESTRY. Advantage on saving throws against being charmed, and magic can't put you to sleep.

TRANCE. Elves don't need to sleep. Instead, they meditate deeply, remaining semiconscious, for 4 hours a day.

MASK OF THE WILD. You can attempt to hide even when you are only lightly obscured.

RACIAL TRAITS

NAME Rapier

RANGE 5 ft

ATTACK +6 vs AC

DAMAGE / TYPE 1d8+4 piercing

NAME Dagger

RANGE 20/60

ATTACK +6 vs AC

DAMAGE / TYPE 1d4+4 piercing

ATTACKS & SPELLCASTING

FEATURES & TRAITS

Armor Proficiencies. Light Armor

Weapon Proficiencies. Longsword, Shortsword, Shortbow, Longbow, Simple Weapons, Crossbow, Hand, Rapier

Tool Proficiencies. Thieves' tools

Languages. Common, Elvish, Infernal, Thieves' Cant

PROFICIENCIES & LANGUAGES

This character sheet was generated by the Aurora Builder.

Ukázka deníku postavy, 1. strana. Zdroj: archiv autorky

Důležitým prvkem hry jsou mnohastěnné kostky, ty jsou také prvkem náhody ve hře. Kostkami hází jak hráči, tak dungeon master. Hod kostkou určuje skrze pravidla výsledek bojů nebo setkání mezi hráči, případně mezi hráči a nepřátelskými stvořeními. Hody kostkou poskytují určitou strukturu hry, která je jinak velmi flexibilní.⁷⁸ Set kostek se obvykle skládá z celkem 7 kostek, a to čtyřstěnné, šestistěnné, osmistěnné, desetistěnné, dvanáctistěnné,

⁷⁸ FINE, Gary Alan, 1983. Shared fantasy: role-playing games as social worlds. Chicago: University of Chicago Press, s. 7. ISBN 978-0-226-24943-8.

dvacetistěnné a tzv. „procentuální kostky“, která má deset stěn a obsahuje celé desítky. Na procentuální šanci se hází touto kostkou a desetistěnnou kostkou. To, kterou kostkou se právě hází, závisí na pravidlech a situaci dle oficiálních příruček nebo uvážení DM.

Kostka samotná je většinou označována písmenem „d“⁷⁹, za nímž následuje číslo znázorňující, kolikastěnnou kostkou si hráč má hodit, např. tedy d6 označuje hod jednou šestistěnnou kostkou. Číslo před písmenem „d“ pak říká, kolika kostkami si hráč má hodit.⁸⁰ Hráči často vlastní více kusů některých kostek, aby jimi mohli házet naráz, v případě nutnosti hodu např. 3d6 tedy raději hodí třemi šestistěnnými kostkami najednou, než aby házeli třikrát tou samou „šestistěnkou“.

Obecně platí, že d4, d6, d8, d10 a d12 se používají pro poškození, které dávají zbraně, útoky či kouzla, nebo kolik bodů zdraví postava dostala při léčení. Nejčastěji se ve hře používá dvacetistěnná kostka, jež rozhoduje o tom, zda se vůbec akce, již hráč zamýšlí, podaří, zda je ve svém záměru úspěšný. Dvacetistěnnou kostkou se hází v případě útoků, záchranných hodů, kontrolních hodů na schopnosti a dovednosti postav.⁸¹

⁷⁹ Z anglického slova „dice“, v překladu „kostky“. V českém systému Dračího doupěte se používá k20.

⁸⁰ CRAWFORD, Jeremy, James WYATT, Robert J. SCHWALB a Bruce R. CORDELL, 2014. Player's Handbook. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC. Dungeons & dragons, s. 6. ISBN 978-0-7869-6560-1.

⁸¹ ANON., nedatováno. D&D Dice Explained – Die Hard Dice Store [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://www.dieharddice.com/pages/d-d-dice-explained>



Ukázka kostek společně s podložkou na házení. Zdroj: archiv autorky

Stejně jako jiná stolní RPG má i Dungeons & Dragons řadu pravidel, jimiž se řídí, což dává hře určitou strukturu.⁸² Společnost Wizards of the Coast, jíž značka D&D patří, nabízí především začátečníkům různé startovací sady.⁸³ Samotným základem jsou nicméně knihy pravidel⁸⁴. Pátá, aktuální, edice hry má tyto základní knihy celkem tři – Player’s Handbook pro hráče, Dungeon Master’s Guide pro dungeon mastery a Monster Manual, který nabízí sbírku stvoření s potřebnými statistikami⁸⁵, jimiž je možné zaplnit herní svět.⁸⁶ Tyto knihy pomáhají především ve vytváření hráčských postav a světů.

Popsat náplň hry není nic snadného, neboť se liší kampaň od kampaň, nicméně každá hra se skládá ze tří hlavních prvků – a to z průzkumu, sociálních interakcí a boje. Průzkum

⁸² ANON., nedatováno. Basics of Play | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-02-22]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/basics-play>

⁸³ ANON., nedatováno. D&D for Beginners | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-02-22]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/get-started>

⁸⁴ Neboli tzv. rulebooky.

⁸⁵ MEARLS, Mike a Jeremy CRAWFORD, 2014. Monster Manual. Renton, WA: Wizards of the Coast, LLC. ISBN 978-0-7869-6662-2.

⁸⁶ ANON., nedatováno. D&D for Beginners | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-02-22]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/get-started>

zahrnuje pohyb dobrodruhů⁸⁷ po světě a jejich interakce s objekty a různými situacemi. Během průzkumu hráči popisují, co chtějí, aby dělaly jejich charaktery, přičemž DM jim následně popíše, co se stalo v důsledku jejich činů. Součástí průzkumu může být například to, jak skupina dobrodruhů postupuje podzemní jeskyní. Další důležitou součástí hry jsou sociální interakce, pod které spadá to, když dobrodruh s někým (v některých situacích i s něčím) mluví, např. když se snaží získat nějaké informace od zachráněného vězně. A poslední významnou složkou hry D&D je boj, při němž spolu postavy bojují ve snaze porazit svého protivníka. Boj je pravděpodobně nejstrukturovanější prvek ve hře, během něhož se jeho účastníci pravidelně po jednotlivých kolech střídají.⁸⁸

⁸⁷ Ve většině případů se jedná právě o hráčské postavy.

⁸⁸ CRAWFORD, Jeremy, James WYATT, Robert J. SCHWALB a Bruce R. CORDELL, 2014. *Player's Handbook*. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC. *Dungeons & dragons*, s. 8. ISBN 978-0-7869-6560-1.



Fyzické komponenty používané při hře naživo – mapa s miniaturami postav, kostky, základní knihy pravidel, DM screen, za nímž dungeon master ukrývá své hody a poznámky. Pro vylepšení zážitku nechybí dice towers (věže sloužící k hodům kostkami) či vězení na „neposlušné“ kostky, na kterých právě padají nízká čísla. Zdroj: archiv autorky

Hráči často používají k naznačení pohybu svých postav list (papíru) označený mřížkou a miniaturní figurky,⁸⁹ označované také miniatury. Miniatury bývaly v minulosti významným prvkem především tzv. „war gamingu“⁹⁰, v němž najdeme i počátky D&D,

⁸⁹ ANON., nedatováno. Dungeons & Dragons | fantasy role-playing game | Britannica [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>

⁹⁰ Wargame označuje model válečné situace, kterou hráči mohou ovládat. Válečná hra se skládá ze tří základních komponentů, jimiž jsou: mapa, jednotky a pravidla. Viz ANON., nedatováno. What Is Wargaming? – Decision Games [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://decisiongames.com/wpsite/dg-history/what->

konkrétně fantasy středověkém war gamingu.⁹¹ Miniatury si lidé pořizují i za jinými účely než pouhý war gaming, jako je jejich malování, modelování či sbírání bez úmyslu je využít přímo pro samotnou hru. Miniatury jsou běžným prvkem RPG her, kde jsou využívány k vizualizaci boje a jako fyzické znázornění imaginárních postav.⁹²



Nenabarvené miniatury postav na herní mapě. Zdroj: archiv autorky

1.4.2. D&D a technologie

Dungeons & Dragons je ve svém jádru tabletop RPG hra. Když v lednu roku 1974 vyšla poprvé, nikdo netušil, že se z ní v průběhu let stane takový fenomén, který ovlivní vývoj dalších her⁹³, napříč různými médii i žánry, a pronikne i do jiných kulturních odvětví, jako jsou literatura, televize nebo film.⁹⁴ D&D můžeme považovat za jednu z nevlivnějších her

[is-wargaming/](#)

⁹¹ ANON., nedatováno. History: Forty Years of Adventure | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>

⁹² MERILÄINEN, Mikko, Jaakko STENROS a Katriina HELJAKKA, 2020. More Than Wargaming: Exploring the Miniaturizing Pastime. Simulation & Gaming [online]. s. 4. ISSN 1046-8781, 1552-826X. Dostupné z: doi:[10.1177/1046878120929052](https://doi.org/10.1177/1046878120929052)

⁹³ Z D&D se vyvinuly další systémy her na hrdiny, a zvláště české prostředí stojí za zmínku. V roce 1990 v Čechách vznikl vlastní herní systém hry na hrdiny Dračí doupe od vydavatelství Altar. Jedná se o nejstarší české RPG. Vyšlo několik verzí pravidel – pro začátečníky, pokročilá a dva svazky pro experty. Poslední verze, označovaná také jako 1.6, vyšla v letech 2001-2002. Viz ANON., nedatováno. Dračí doupe. RPG fórum [online]. [cit. 2021-02-27]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/draci-doupe>.

⁹⁴ ANON., nedatováno. History: Forty Years of Adventure | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-02-17].

také v historii her počítačových – ačkoliv tehdy sama nebyla digitální, měla přímý vliv na nespočet digitálních her a herních žánrů, kde postavy získávají úroveň, hráči mohou hrát role atd. I z toho důvodu je D&D důležitou součástí herních studií.⁹⁵

Existuje řada digitálních nástrojů a způsobů, jak využít technologie, jež umožňují pozvednout zážitek z hraní na novou úroveň, hrát online na velké vzdálenosti,⁹⁶ nebo dokonce zpřístupnit hru hráčům, kteří by za normálních podmínek hrát nemohli. Technologie mohou být využity ke zpřístupnění zvuků, zvukových efektů a hudby, jelikož hudební prvek je významný pro imerzi ve filmech a počítačových hrách, je tomu pravděpodobně také u stolních RPG.⁹⁷

Dalším způsobem využití technologií je projekce, a to zejména ta vizuální. Ačkoliv někteří dungeon masteri se přiklání k využívání modelů, map nebo raději to, co potřebují zobrazit, nakreslí ručně, někteří preferují technologie – k použití se nabízí klasický projektor, ale také třeba televizní obrazovka. Důležitým prvkem je také (video)komunikace na dálku, zejména když hráči nemohou hrát společně naživo.

Informace jsou kapitola sama o sobě, tím spíš v D&D, které má zdrojové knihy se stovkami stran o herních mechanikách. Technologie umožňují ukládání informací, jejich úpravy a přístup k nim. Kapitola o D&D napověděla, že při házení kostkou se často počítá. Technologie urychlují hru tím, že počítají za hráče. Mohou zároveň usnadnit přípravu hry dungeon masterům v podobě různých generátorů, jako např. generátor jmen nebo charakterů.⁹⁸

Shelly Jones se ve svém článku věnuje reprezentaci různých typů postižení a handicapu v samotné hře, podává však zajímavý poznatek na téma využití technologií pro pomoc hráčům, kteří sami nějaký druh postižení mají. Technologie je tak možné využít ke zpřístupnění hry nejen na velké vzdálenosti, ale i pro postižené hráče – použít

Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>

⁹⁵ AARSETH, Espen, nedatováno. Game Studies - Just Games [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>

⁹⁶ ANON., nedatováno. Digital Tools | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: https://dnd.wizards.com/digital_tools

⁹⁷ ANDERS TYCHSEN a NICHOLAS PAGDEN, 2006. Making Magic! The effects of enhancing PnP RPGs with computing technology. In: *Seminar on Playing Roles*. Tampere, Finsko: University of Tampere Hypermedia Laboratory.

⁹⁸ Tamtéž.

3D tiskárnu⁹⁹ k vytisknutí Braillových kostek pro nevidomé, nebo programy jako Roll20 ke zvětšení map pro zrakově postižené apod.¹⁰⁰

1.4.2.1. Hraní D&D online

Tato podkapitola představuje způsob, jakým probíhá samotné hraní online, a základní digitální nástroje a pomůcky, jež hráči mohou používat, a to jak při hraní online, tak při hraní naživo. Technologie jsou s hraním D&D v dnešní době již tak spojené, že se tyto dvě složky jen velmi složitě oddělují.¹⁰¹ Online hraní přišlo vhod zejména v době korona-virové pandemie, kdy panovala různá omezení a lidé se tudíž nemohli scházet a hrát naživo. Za rok 2020 vzrostl prodej D&D o 33 %.¹⁰²

Základním komponentem, který hráči potřebují, je platforma, přes niž se mohou spojit, a funkční technika – mikrofón a v některých případech webkamera. Oblíbenými platformami jsou např. Discord nebo Google Hangouts, kde mohou hráči vytvořit specializované virtuální chatovací místnosti přímo pro hraní D&D. Na některých platformách je možné nainstalovat boty¹⁰³ pro házení kostek, což je užitečné zvláště, když někdo svůj vlastní set nemá, a pouštění hudby pro dodání atmosféry.¹⁰⁴

1.4.2.2. Virtuální stoly

Platformy zmíněné výše a jejich funkce by mohly být pro základní hru dostačující, někteří hráči ale potřebují víc. Obrazovou složku hry zařídí tzv. virtuální stoly, poskytující přizpůsobitelné a nastavitelné bitevní mapy a žetony, díky nimž je možné vizualizovat, co se

⁹⁹ 3D tisk je proces, při němž se z digitální předlohy (nebo také 3D modelu) vytváří trojrozměrný fyzický model za pomoci 3D tiskárny. Viz ANON., nedatováno. *Co je 3D tisk materialpro3d.cz* [online] [vid. 2021-06-07]. Dostupné z: <https://www.materialpro3d.cz/3d-tisk-v-kostce/>

¹⁰⁰ JONES, Shelly, 2018. Blinded by the Roll: The Critical Fail of Disability in D&D | Analog Game Studies [online] [vid. 2021-03-04]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2018/03/blinded-by-the-roll-the-critical-fail-of-disability-in-dd/#note-32>

¹⁰¹ O čemž vypovídají také respondenti z hráčské komunity, viz následující kapitoly.

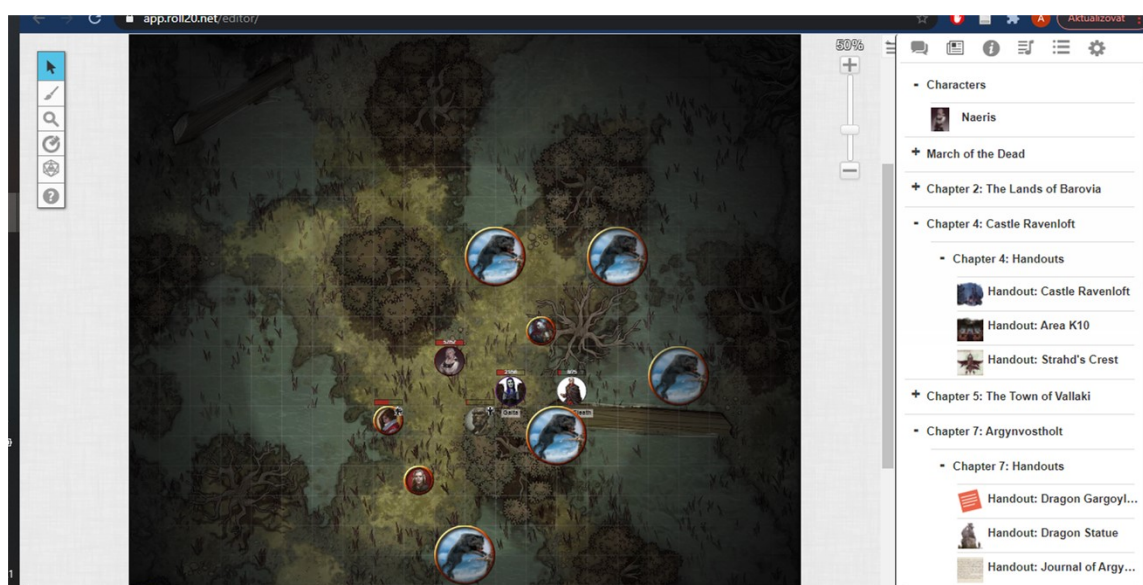
¹⁰² WHITTEN, Sarah, 2021. Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web. *CNBC* [online] [vid. 2021-06-17]. Dostupné z: <https://www.cNBC.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>

¹⁰³ Boti jsou specifictí zejména pro komunikační platformu Discord. Jedná se o formu umělé inteligence, která může zajistit řadu automatizovaných úkolů, jako je např. vítání nově přichozích uživatelů na server, banování uživatelů porušujících pravidla, ale třeba také generování memes, nebo v případě D&D právě zajištění hudby a hodů kostkou. Viz ANON., nedatováno. *How to Add Discord Bots* | Updated April 2021. *Droplr* [online]. [vid. 2021-04-22]. Dostupné z: <http://droplr.com/how-to/productivity-tools/how-to-use-discord-bots/>

¹⁰⁴ ELSAM, Sara, 2020. *How to play Dungeons & Dragons online* | *Dicebreaker* [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/how-to/how-to-play-dungeons-and-dragons-online>

ve hře odehrává. Tyto virtuální stoly na rozdíl od obyčejných programů určených ke komunikaci umožňují také přístup ke zdrojovým knihám, mapám, digitálním kostkám, deníkům postav, hráčským žetonům, čímž pozvedávají hrají online na novou úroveň, neboť nahrazují většinu klasických fyzických prvků hry.¹⁰⁵ Nejznámějšími virtuálními stoly jsou Roll20 a Fantasy Grounds, které podporují aktuální 5. edici D&D.¹⁰⁶

Roll20 je bezplatná služba, je možné ji spustit přímo v internetovém prohlížeči. Nástroje zahrnují tvorbu postav, mapové nástroje, úprava osvětlení, video hovor a hlasový chat, nebo házení kostek. Propojení s D&D umožňuje snadné vedení a hraní dobrodružství, manipulaci s monstry a přístup ke knihám pravidel.¹⁰⁷



Ukázka z Roll20. Zdroj: autorka

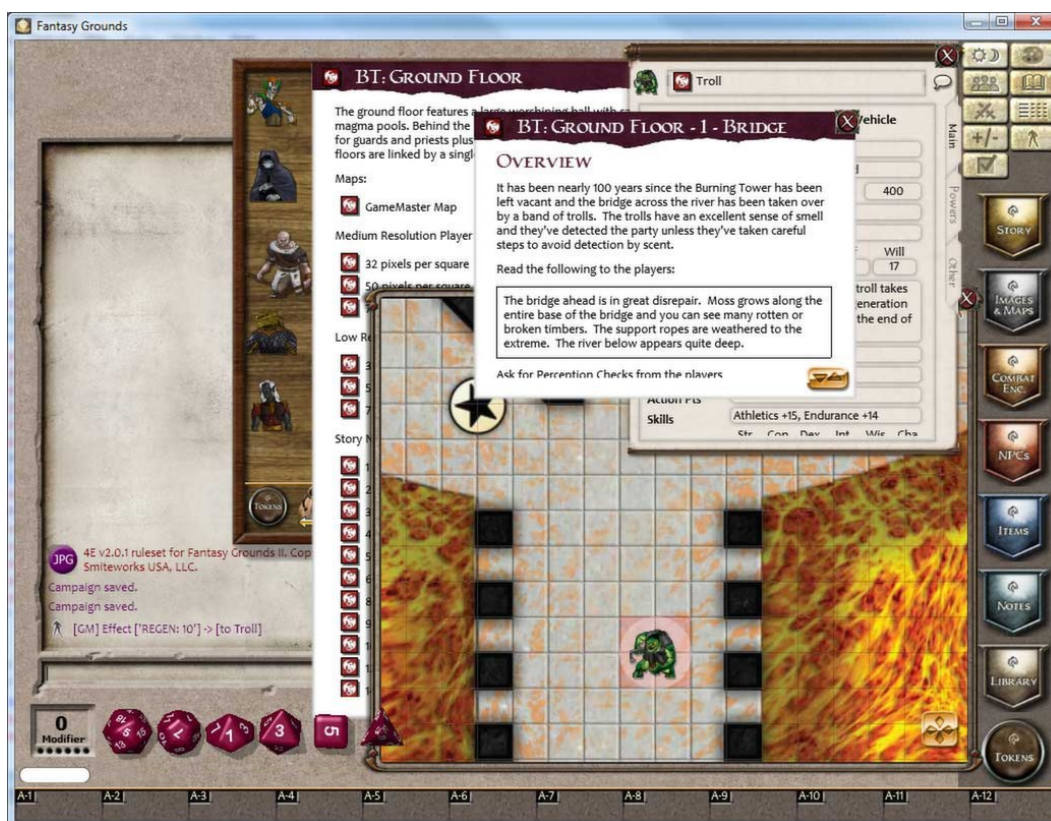
Fantasy Grounds je samostatná aplikace, kterou je třeba stáhnout a nainstalovat, není možné ji spustit ve webovém prohlížeči. Od Roll20 se liší také v tom, že je placená, ke hraní je potřeba licence či předplatné. Primárně je určená pro pen-and-paper RPG hry a nabízí nástroje potřebné pro komunikaci, správu informací a provádění úkolů, jako je házení kostkami nebo vytváření kreseb. Hráči si mohou dokoupit speciální obsahové D&D balíčky,

¹⁰⁵ ELSAM, Sara, 2020. *How to play Dungeons & Dragons online* | Dicebreaker [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/how-to/how-to-play-dungeons-and-dragons-online>

¹⁰⁶ ANON., nedatováno. *Digital Tools* | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: https://dnd.wizards.com/digital_tools

¹⁰⁷ ANON., nedatováno. *Roll20* | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/digital-games/mobiletablet-pc/mac/roll20>

obsahující obsah a obrázky přímo ze základních knih pravidel a dobrodružství.¹⁰⁸



Ukázka z Fantasy Grounds. Zdroj: ANON., nedatováno. Fantasy Grounds ve službě Steam [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/252690/Fantasy_Grounds/

Roll20 a Fantasy Grounds nejsou jediné virtuální stoly, které existují. Další placenou možností je např. Tabletop Simulator, simulující skutečný herní stůl. Virtuální stoly jsou využívány pro D&D, ale také pro hry podle dalších typů herních systémů.¹⁰⁹

1.4.2.3. Další digitální nástroje pro hraní D&D

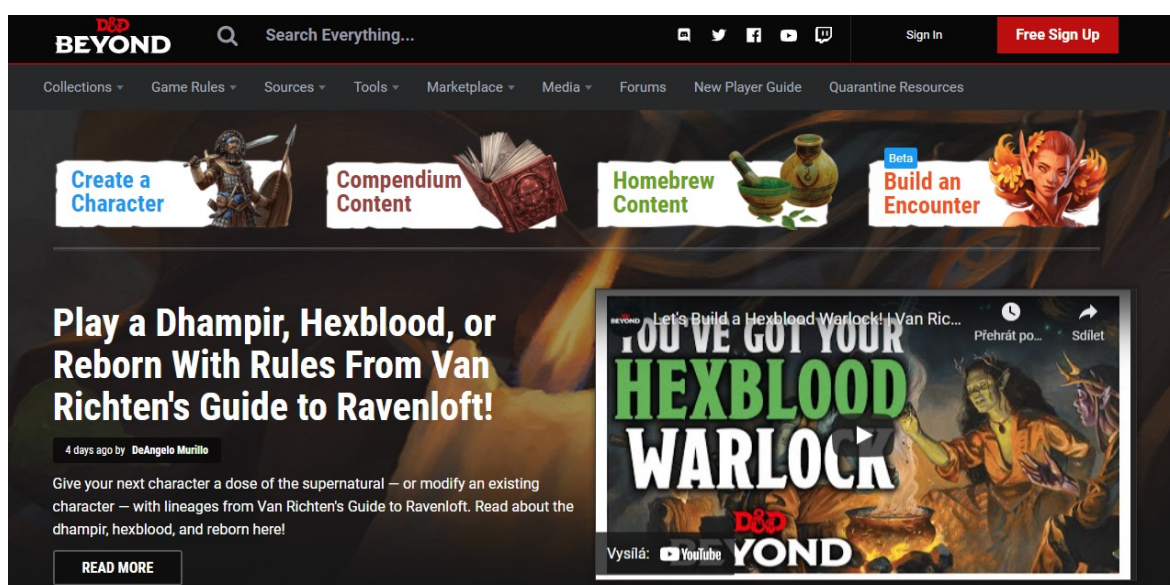
Jak bylo uvedeno již dříve, technologie je možné využít k vylepšení, urychlení či zjednodušení hry různými způsoby. Jinak tomu není ani v případě Dungeons & Dragons. Existuje široká nabídka oficiálních i neoficiálních webových stránek a aplikací, které mohou

¹⁰⁸ ANON., nedatováno. FANTASY GROUND | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/digital-games/pcmac/fantasy-grounds>

¹⁰⁹ ELSAM, Sara, 2020. How to play Dungeons & Dragons online | Dicebreaker [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/how-to/how-to-play-dungeons-and-dragons-online>

dungeon masteri či hráči využít pro lepší herní zážitek.¹¹⁰

Patrně nejvyužívanějším oficiálním digitálním nástrojem je D&D Beyond, který zároveň může sloužit jako jakýsi herní asistent. D&D Beyond poskytuje online verze všech knih pravidel, dobrodružství a dalších rozšíření 5. edice D&D. Vše je dostupné prostřednictvím této jediné platformy. Také nabízí nástroje pro tvorbu postavy, digitální deník postavy, seznam monster a kouzel. Hráči mohou s pomocí D&D Beyond vytvářet a upravovat vlastní homebrew obsah. Některé z těchto služeb jsou zdarma, jiné jsou zpoplatněny.¹¹¹ D&D Beyond funguje od roku 2017¹¹², má také vlastní oficiální mobilní aplikaci, která je dostupná jak pro uživatele Applu, tak pro uživatele Androidu.¹¹³



D&D Beyond. Zdroj: ANON., nedatováno. D&D Beyond - An official digital toolset for Dungeons & Dragons (D&D) Fifth Edition (5e) [online] [vid. 2021-06-07]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/>

Hráči D&D mohou využívat webové stránky či aplikace pro virtuální házení kostek. Už bylo uvedeno, že hody kostkou mají ve hře výsostné postavení. Společnost Wizards of the Coast má vlastní stránku pro házení kostek¹¹⁴, nicméně kostkou si může hrát, jenž právě nemůže

¹¹⁰ Inspiraci pro tuto podkapitolu jsem čerpala především z vlastních hráčských zkušeností a výpovědí respondentů v hloubkových rozhovorech, neboť neexistuje odborný zdroj, který by popisoval veškeré digitální nástroje používané při hraní Dungeons & Dragons.

¹¹¹ ANON., nedatováno. *D&D Beyond - An official digital toolset for Dungeons & Dragons (D&D) Fifth Edition (5e) [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/>*

¹¹² BRADFORD, Adam, 2017. *The Adventure Begins - Posts - D&D Beyond [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/posts/27-the-adventure-begins>*

¹¹³ ANON., nedatováno. *The Official D&D Beyond Player App for iOS and Android | D&D Beyond [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/player-app>*

¹¹⁴ ANON., nedatováno. *Dungeons & Dragons Dice Roller [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné*

najít svůj oblíbený set kostek, hodit i prostřednictvím obyčejného Googlu¹¹⁵.

Podstatnou složkou je hudba a zvuky, dodávající hře podkres a mnohdy i atmosféru. Kromě speciálních aplikací zajišťujících právě odpovídající tematickou hudbu či zvuky, jako jsou např. Syrinscape¹¹⁶ nebo TabletopAudio¹¹⁷, se mohou hráči spolehnout na YouTube playlisty¹¹⁸.

Dalším typem používaných nástrojů, ke kterým se hráči obracejí především, když jim dojdou nápady, nebo se chtějí inspirovat, jsou různé generátory. Ty fungují tak, že si hráč najde generátor toho, co právě potřebuje vygenerovat, a jedním kliknutím dostane nabídku náhodných prvků. Škála existujících generátorů je široká – existuje generátor náhodných soubojů, pastí, pokladů, ale třeba i magických věcí nebo postav. Jednou z webových stránek nabízející všechny uvedené typy generátorů je např. Donjon.¹¹⁹ Oblíbeným je také generátor náhodných jmen.¹²⁰ Jak už bylo napovězeno, tento typ generátoru vygeneruje zájemci sadu náhodných jmen, která může použít, pokud ho právě nenapadá vhodné jméno pro jeho hráčský charakter. Některé generátory nabízí možnost vygenerování jména podle určitých charakteristik, např. pohlaví či rasy postavy.

Významný druh aplikací a webových stránek tvoří ty, jež hráči využívají především během příprav ke hře a na něž se obracejí v okamžicích, kdy potřebují rychle vyhledat určitou informaci. Jedním typem jsou webové stránky používané při přípravách na souboje, třeba Kobold Fight Club¹²¹ – dungeon master díky nim zjistí, zda není nepřítel, se kterým se dobrodružové mají utkat, moc silný, nebo naopak příliš slabý. Pokud se hráči nechce dohledávat informace v knihách, může se obrátit na specializované zdroje informací jako

z: <https://www.wizards.com/dnd/dice/dice.htm>

¹¹⁵ ANON., nedatováno. *Use Google to Roll Dice for Your Favorite Tabletop RPG* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://lifelife.com/use-google-to-roll-dice-for-your-favorite-tabletop-rpg-1837367877>

¹¹⁶ ANON., nedatováno. *Syrinscape - Ambiences and music for tabletop roleplaying games* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://syrinscape.com/>

¹¹⁷ ANON., nedatováno. *Tabletop Audio - Ambiences and Music for Tabletop Role Playing Games* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://tabletopaudio.com/>

¹¹⁸ ANON., nedatováno. *dnd playlist youtube - YouTube* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: https://www.youtube.com/results?search_query=dnd+playlist+youtube

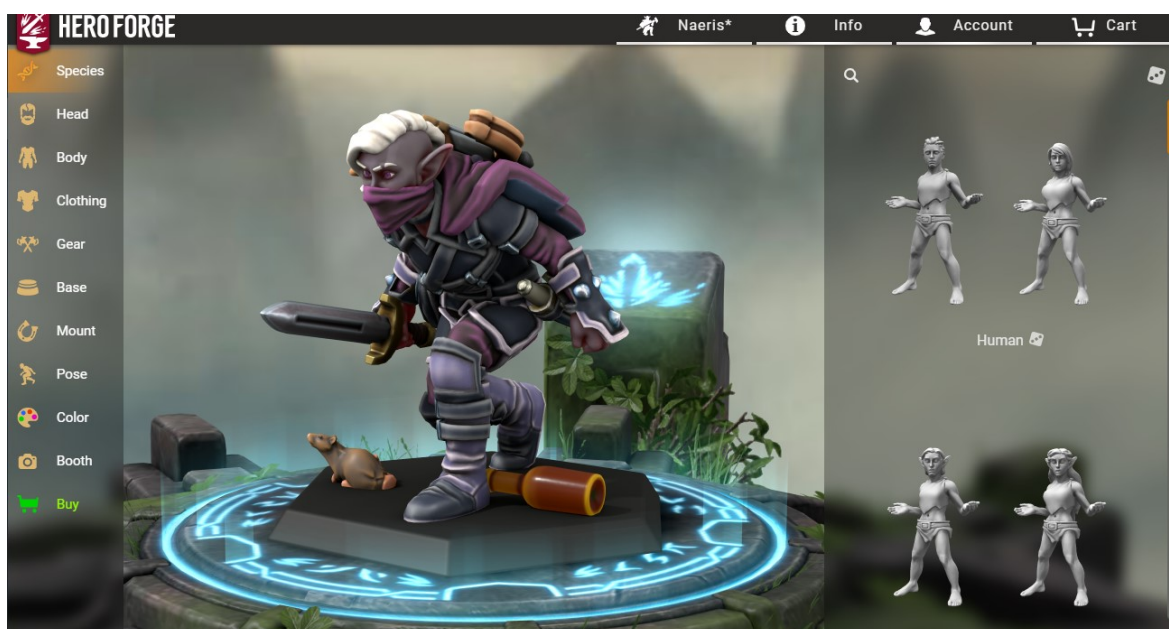
¹¹⁹ ANON., nedatováno. *donjon; 5e Random Generator* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://donjon.bin.sh/5e/random/>

¹²⁰ ANON., nedatováno. *donjon; Fantasy Name Generator* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://donjon.bin.sh/fantasy/name/>

¹²¹ ANON., nedatováno. *Kobold Fight Club: The first rule of KFC is „Yip yip!“* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://kobold.club/fight/#/encounter-builder>

bestiáře¹²² nebo přímo Wikidot¹²³, obsahující kompletní informace ze současné 5. edice D&D.

A v neposlední řadě je třeba zmínit webové stránky a aplikace, jejichž účelem je především určitá vizualizace – hráčských charakterů nebo herního prostředí, a to prostřednictvím programů pro tvorbu vlastních map. Na internetu lze nalézt plejádu webových stránek umožňujících, aby si hráči vytvořili obrázek, případně rovnou model své postavy podle toho, jak si ji sami představují. Jednou z nich je Hero Forge¹²⁴ sloužící k tomu, aby si hráči navrhli vzhled vlastní miniatury, kterou si mohou nechat za poplatek vytisknout a zaslat, nebo si stáhnout soubor a vytisknout si ji sami doma, když vlastní 3D tiskárnu. Díky široké nabídce si uživatelé mohou vytvořit model takřka jakékoliv postavy a uložit si její vzhled.



Ukázka z Hero Forge. Zdroj: autorka

Důležitým prvkem pro hraní D&D jsou mapy, ať už se jedná o mapy světa, měst, nebo lokalit, kde se právě dobrodruzi nachází. Službami pro takovou tvorbu map jsou např. programy jako Inkarnate¹²⁵ nebo Wonderdraft¹²⁶, v nichž si uživatel může vytvořit

¹²² ANON., nedatováno. *Aarakocra - 5etools* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: https://5e.tools/beastary.html#aarakocra_mm

¹²³ ANON., nedatováno. *Frontpage - DND 5th Edition* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <http://dnd5e.wikidot.com/>

¹²⁴ ANON., nedatováno. *Hero Forge Custom Miniatures* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.heroforge.com/>

¹²⁵ ANON., nedatováno. *Inkarnate* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://inkarnate.com/>

¹²⁶ ANON., nedatováno. *Wonderdraft* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.wonderdraft.net/>

mapu podle svých představ.

1.4.3. D&D a populární kultura

Dungeons & Dragons je vděčným tématem pro mediální studia. Jak již bylo zmíněno, hráči a fanoušci tohoto druhu her vytvářejí subkulturu.¹²⁷ Tato podkapitola představuje D&D v souvislosti s populární kulturou. Popisuje, jak se pohled na hráče v průběhu let měnil a pod vlivem jakých faktorů. Poukazuje na to, jaký vliv na Dungeons & Dragons měly během jejího vývoje technologie. Zároveň ukazuje, že se jedná o živé médium, s nímž lidé mohou kreativně a různorodě pracovat od dob jeho počátků, a také tak činí.

1.4.3.1. Fanouškovská tvorba

Původní pravidla D&D slouží fanouškům spíše jako šablona, s níž mohou kreativně zacházet – fanoušci experimentují s pravidly a upravují je dle svých potřeb. Již od počátků sami tvůrci vybízeli hráče k aktivní participaci v tomto kreativním procesu, v prvních vydaných knihách v 70. letech 20. století byli fanoušci vyzýváni, aby tvůrcům napsali o svých přídavcích či nápadech. Např. fandomy war gamingu a sci-fi mají dlouhou tradici otevřené spolupráce, fanouškovské magazíny z dob počátků hry obsahují mnoho příkladů vlastních klasifikací monster, kouzel či povolání postav.¹²⁸

Fanoušci vyjadřují svůj zájem a spojení s určitým fandomem – vznikají subkultury, aby mohli fanoušci svůj fandom projevit prostřednictvím fanouškovských praktik, mezi něž patří cosplay¹²⁹, hudba či umění. RPG hry obecně podporují imaginativní a performativní postupy. Na webových stránkách, jako je DeviantArt, existují miliony obrázků a kostýmů souvisejících s RPG hrami, fanoušci píšou vlastní příběhy na základě svých zkušeností.¹³⁰ Hráči D&D tedy mají tendence tvořit jak homebrew obsah, tak vyjadřovat své zapojení prostřednictvím fanouškovských praktik.

¹²⁷ FINE, Gary Alan, 1983. *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press, s. 25. ISBN 978-0-226-24943-8.

¹²⁸ WHITE, William J, Jonne Arjoranta, Michael Hitchens, Jon Peterson, Evan Torner a Jonathan Walton. *Tabletop Role-Playing Games*. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 68. ISBN 978-1-138-63890-7.

¹²⁹ Zkratka z anglických slov „costume play“, cosplayeri vytváří kostýmy a vtělují se zejména do svých oblíbených postav z různých médií (videohry, knihy, seriály, filmy atd.). Tato praktika není typická pouze pro D&D.

¹³⁰ MCCALLUM-STEWART, Esther a Aaron Trammel. *Role-Playing Games as Subculture and Fandom*. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 371. ISBN 978-1-138-63890-7.

S nástupem počítačových a karetních her v 90. letech minulého století poklesla komerční úspěšnost RPG her. Společnost Wizards of the Coast, již značka D&D v té době už patřila, se rozhodla učinit radikální opatření – v roce 2000 vyšlo Dungeons & Dragons s novými mechanikami a také s otevřenou herní licencí¹³¹. Tato licence umožňovala komukoliv, aby si původní systém upravil a publikoval své vlastní RPG. Toho se chopilo mnoho vydavatelů třetích stran a začalo vydávat své vlastní systémy. Mnozí z nich záhy skončili, nicméně někteří se stali úspěšnými. Odvětví RPG her se tak znovu dostalo do kurzu. Wizards of the Coast se později pokusili tuto licenci odvolat a zrušit práva vydavatelů třetích stran.¹³² Společnost uměla využít fanouškovské práce, v roce 2003 vyšla verze D&D 3.5, zahrnující to nejlepší z fanouškovských nápadů.¹³³ Tato praktika není ovšem spojená pouze s D&D, výtvoři fanoušků bývají zahrnovány do oficiálního vydání hry také v případě karetní hry Magic: The Gathering, jež rovněž spadá pod společnost Wizards of the Coast.¹³⁴ Společnost svůj názor ohledně otevřené herní licence posléze přehodnotila a od roku 2016 je Open Game Licence opět v platnosti – fanoušci tak mohou publikovat vlastní D&D obsah aktuální 5. edice a využívat oficiálních pravidel systému d20. Hráči mají dvě možnosti – tisknout a prodávat vlastní obsah založený na pravidlech D&D. Druhou možnost tvoří webová stránka Dungeon Masters Guild, kde mohou prodávat obsah pro kampaně odehrávající se ve Forgotten Realms, oficiálním settingu hry, a profitovat z něj.¹³⁵

RPG hry se výrazně šíří online, především skrze řadu webových stránek, které jsou věnované této kultuře. Jedním typem prostředí, kde se vyvinul vztah mezi fanoušky a tvůrci, jsou tzv. crowdfundingové stránky, jako je např. Kickstarter. Na těchto stránkách je možné najít nové hry, kde tvůrci vybírají na to, aby mohly být uvedeny na trh, od spotřebitelů. Pokud hra nevybere dostatek peněz, není publikována. Tento typ modelu financování naznačuje

¹³¹ Tzv. Open Game Licence.

¹³² BRYANT, Rebecca, 2009. Dungeons & Dragons: The gamers are revolting! *Transformative Works and Cultures* [online]. 2 [vid. 2021-03-05]. ISSN 1941-2258. Dostupné z: [doi:10.3983/twc.2009.083](https://doi.org/10.3983/twc.2009.083)

¹³³ EWALT, David M., 2013. Of dice and men: the story of dungeons & dragons and the people who play it. New York: Scribner, a Division of Simon & Schuster, Inc, s. 143-149. ISBN 978-1-4516-4050-2.

¹³⁴ ŠVELCH, Jan, 2016. Platform Studies, Computational Essentialism, and Magic: The Gathering. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2016/07/platform-studies-computational-essentialism-and-magic-the-gathering/>

¹³⁵ LEMON, Marshall, 2016. *Wizards of the Coast Puts Out New Dungeons and Dragons Open License With Forgotten Realms Content | The Escapist* [online] [vid. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/165838-Wizards-of-the-Coast-Puts-Out-New-Dungeons-and-Dragons-Open-License-With-Forgotten-Realms-Content>

více konzumní vztah mezi fanouškem/subkulturou a vydavatelem, ale také to, jak odvětví RPG her využívá fanoušky k určení zájmu a hodnoty výrobků, ať už těch starších, nebo budoucích.¹³⁶

R. Bryant považuje i tyto upravené formy herních systémů za fanouškovský obsah, protože pracují s původní verzí, která je „kánon“, a neboť ti, kdo je vydávají, jsou sami často fanoušci, kteří při tvorbě naslouchají právě fanouškům. V souvislosti se 4. vydanou edicí *Dungeons & Dragons* mluví o „fanouškovské rebelii“, neboť fanoušci začali upravovat herní systém navzdory přání jeho vlastníků. Odvětví RPG her se spoléhá na fanoušky a jejich kreativitu.¹³⁷ Podle Paula Masona je D&D skutečně založené na práci fanoušků, nicméně práce s herním systémem není něco, co by přišlo až na přelomu 20. a 21. století. Fanoušci s hrou kreativně pracovali již od jejích počátků v 70. letech minulého století, příklady fanouškovských úprav pravidel a settingů se objevovaly ve fanouškovských magazínech už v průběhu 80. let. D&D vzniklo z fanouškovské aktivity, a především díky ní i nadále vzkvétalo.¹³⁸

1.4.3.2. Obraz D&D v populární kultuře a mediální reprezentace

Dungeons & Dragons je důležitou součástí populární kultury – díky oblíbenosti této hry vznikly figurky, knihy, filmy nebo televizní show s její tematikou.¹³⁹ Na úvod je na místě stručně představit, jak se obraz této stolní RPG hry vyvíjel od jejích počátků do současnosti, na což navazují podkapitolou o mediální reprezentaci.

1.4.3.2.1. Vývoj obrazu D&D v populární kultuře

Pohled na hráče této hry se za poslední desetiletí výrazně změnil, s tím je spojená také odlišná reprezentace *Dungeons & Dragons* v (populárních) médiích. Tato reprezentace přispívá ke kulturním podmínkám, jimiž je hra chápána, a vytváří narativy, které tvoří obraz hry

¹³⁶ MCCALLUM-STEWART, Esther a Aaron Trammel. Role-Playing Games as Subculture and Fandom. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 373. ISBN 978-1-138-63890-7.

¹³⁷ BRYANT, Rebecca, 2009. *Dungeons & Dragons: The gamers are revolting!* *Transformative Works and Cultures* [online]. 2 [vid. 2021-03-05]. ISSN 1941-2258. Dostupné z: doi:[10.3983/twc.2009.083](https://doi.org/10.3983/twc.2009.083)

¹³⁸ MASON, Paul, 2012. A history of RPGs: Made by fans; played by fans. *Transformative Works and Cultures* [online]. 11 [vid. 2020-03-06]. ISSN 1941-2258. Dostupné z: doi:[10.3983/twc.2012.0444](https://doi.org/10.3983/twc.2012.0444)

¹³⁹ ANON., nedatováno. *Dungeons & Dragons | fantasy role-playing game* | Britannica [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>

a jejích hráčů. A. Chalk dělí chronologii vývoje této reprezentace do celkem pěti etap. Dané etapy jsou poznamenány vývojem a změnou technologií, distribucí přístupu, symbolického obsahu, trhů a produkčních modelů.¹⁴⁰

70. až 90. léta 20. století

Hraní D&D bylo v počátcích své existence poměrně specifickým způsobem trávení volného času. Pozornost, kterou přitahovalo, byla především negativní. Toto období je charakterizováno zejména satanskou panikou v 80. letech, kdy náboženské skupiny poukazovaly na spojení hry s okultismem a šířily morální paniku v obavě o budoucnost americké mládeže. O D&D se diskutovalo především v novinách a časopisech, a ačkoliv většinou bylo na údajné účinky hry pohlíženo s jistou skepsí, kontroverze s tím spojená stála za vznikem významných mediálních děl, jako jsou komiks *Dark Dungeon* či televizní seriál *Mazes & Monsters* z roku 1982. V této době patřili mezi hráče především děti a mladí dospělí. Z toho důvodu neměli mnoho možností, jak svůj koníček bránit a významněji ovlivnit, jak hru vnímala většinová společnost. Populární média naopak veškerá podezření ještě posilovala. Reprezentace skutečné hry byla tedy ještě na nějakou dobu čistě záležitostí fanoušků.¹⁴¹

Polovina 90. let 20. století až polovina 10. let 21. století

Pro toto období jsou typické celkem tři vývojové trendy: dlouhodobými hráči D&D se stávají pracující dospělí, nové strategie v diskurzu masových médiích a vznik internetu jako platformy pro sdílení D&D obsahu. Přístup ke hře se měnil a hraní *Dungeons & Dragons* se začalo postupně objevovat v populárních médiích. Internet poskytl prostor pro vzrůstající scénu geeků¹⁴², kteří tvořili především pro ostatní fanoušky.

Média v tomto období zobrazovala hru se směsicí humorné náklonnosti a výsměchu. Hráč se často objevoval jako stereotypní „nerd“, knihomol, a tak trochu rozpačitý nešika. Dynamika fantasy světa hry byla postavena do komediálního kontrastu s prostým skutečným

¹⁴⁰ CHALK, Alex, 2018. A Chronology of Dungeons & Dragons in Popular Media. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-09]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2018/06/telling-stories-of-dungeons-dragons-a-chronology-of-representations-of-dd-play/>

¹⁴¹ Tamtéž.

¹⁴² V minulosti označoval tento pojem někoho, kdo se velmi zajímal o počítače a počítačové technologie. Dnes můžeme výraz „geek“ použít také jako označení někoho, kdo se velmi zajímá o určité téma a ví toho o něm mnoho (např. filmový geek). Viz ANON., nedatováno. *geek* [online] [vid. 2021-06-13]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/geek>

životem hráčů. Navzdory tomu po satanistické panice z 80. let se hra dostala i k mainstreamovému publiku. Svůj dosah, byť omezenější, měly i online platformy. Stále se však jednalo o zájem úzkého okruhu lidí a na své místo na slunci si musel ještě chvíli počkat.¹⁴³

2008 až 2012

V letech 2008 až 2012 se odehrály další tři významné události: D&D začalo být vnímáno mainstreamovým publikem vážněji jako zábava pro dospělé, dále na online platformách vznikaly velké mediální projekty zaměřující se na D&D, a nakonec se z hraní hry stal model tvorby obsahu. V tomto období obecně začalo být hraní her přijímáno mainstreamovou společností. Distribuční technologie online umožnily vytváření a sdílení obsahu v dosud nebývalém měřítku.

V televizní produkci hraní D&D nadále nebylo zobrazováno jako infantilní zábava. Vznikaly velké mediální produkce, dostupné online¹⁴⁴. Vznikaly také série, které zaznamenávaly hraní kampaní D&D. Tyto série neměly pevně daný scénář a účastníci se jich dospělí hráči, kteří bylo zobrazováni jako vtipní a charismatičtí jedinci, již ožívají hru. Díky tomuto vývoji a vlivem internetu tak vznikl základ pro nový typ zobrazení hraní D&D.¹⁴⁵

2012 až 2013

Pro tuto etapu byla charakteristická rychlá konvergence hraní Dungeons & Dragons a aktérů z odvětví původně mimo RPG kulturu. D&D začalo působit jako médium pro baviče, aby předvedli svůj tvůrčí talent a zapojili i samotné publikum. Opět se projevila platnost teorie konvergence¹⁴⁶ Henryho Jenkinse – vzestup internetu a participativní kultura vytvořily prostředí, kde intelektuální majetek funguje spíše jako kulturní prostor než samotný produkt.

S nástupem sociálních médií došlo k narušení hranice mezi producentem a fanouškem,

¹⁴³ CHALK, Alex, 2018. A Chronology of Dungeons & Dragons in Popular Media. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-09]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2018/06/telling-stories-of-dungeons-dragons-a-chronology-of-representations-of-dd-play/>

¹⁴⁴ Např. v roce 2008 spustila společnost Wizards of the Coast podcast Acquisitions Inc., který sloužil k propagaci nedávno vydané 4. edici D&D. Viz DRAN, Omin. Acquisitions Inc. [podcast] Wizards of the Coast, 2008-

¹⁴⁵ CHALK, Alex, 2018. A Chronology of Dungeons & Dragons in Popular Media. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-09]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2018/06/telling-stories-of-dungeons-dragons-a-chronology-of-representations-of-dd-play/>

¹⁴⁶ JENKINS, Henry, 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. ISBN 9780814742952.

což umožnilo vznik mikro-celebrit a to, že se fanouškovské praktiky stávají součástí mainstreamu. D&D se dostalo pozornosti v mainstreamových médiích. Objevily se také techniky známé z oblasti esportu¹⁴⁷, jako jsou herní záběry na obrazovce spolu s kamerovými záběry na hráče.¹⁴⁸

2013 do současnosti

Jak naznačilo již předchozí období, v souvislosti s D&D se začíná kreativně zapojovat také samo publikum. Pro toto období je charakteristický příval streamů, video sérií a podcastů tvořených amatéry. Nové technologie učinily nahrávání vlastního hraní a jeho distribuci dobře přístupnou – software pro nahrávání zvuku a videa je na internetu snadno dostupný, navíc díky virtuálním stolům je hraní D&D jednoduché i online. Tvůrci takových sérií mají dvojí roli – jsou ve stejný okamžik tvůrci i spotřebiteli, neboť tím, jak tvoří, sami konzumují. Mimo řadu streamů a podcastů se D&D dostalo do širšího kulturního povědomí, např. prostřednictvím televizního pořadu *Stranger Things*.¹⁴⁹

1.4.3.2.2. D&D, populární kultura a mediální reprezentace

D&D se postupně stalo součástí kulturního mainstreamu, zpočátku však na jeho hráče, podobně jako na další lidi se zájmem o počítače, sci-fi, fantasy literaturu a komiksy¹⁵⁰, bylo nahlíženo jako na podivíny, neboť se jedná o někoho, kdo nesdílí kulturní a společenské hodnoty většinové společnosti.¹⁵¹ Nástup digitálních technologií stolní RPG hry, tedy i D&D, změnil. Přispěl k jejich rozšíření a pozměnil také hráčskou základnu. Mladší generace hráčů je různorodější, alespoň co se týče genderu a etnické příslušnosti.¹⁵²

Internet a digitální nástroje přispěly k rozšíření analogových her, mezi něž patří i D&D,

¹⁴⁷ Esport (v originále esports) označuje hraní (počítačových) her proti jiným lidem po internetu, často za peníze a často za sledování ostatními lidmi prostřednictvím internetu, někdy na zvláště organizovaných akcích. Viz ANON., nedatováno. *e-sports* [online] [vid. 2021-03-11]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>

¹⁴⁸ CHALK, Alex, 2018. A Chronology of Dungeons & Dragons in Popular Media. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-09]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2018/06/telling-stories-of-dungeons-dragons-a-chronology-of-representations-of-dd-play/>

¹⁴⁹ Tamtéž.

¹⁵⁰ Tzv. geeky.

¹⁵¹ ANON., nedatováno. *BBC NEWS | UK | Magazine | Five things that Dungeons & Dragons begat* [online] [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7280969.stm

¹⁵² WHITE, William J., Jonne Arjoranta, Michael Hitchens, Jon Peterson, Evan Torner a Jonathan Walton. Tabletop Role-Playing Games. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 81-82. ISBN 978-1-138-63890-7.

např. co se týče jejich výroby. Aaron Trammell zasazuje tento typ her do kontextu digitální ekonomiky, tvrdí, že je kulturou a propojuje diskurz analogových her se třemi oblastmi digitálních médií, jimiž jsou fanouškovská studia, celosvětová značka analogových her a kreativní práce. Pro analogové hry jsou důležité crowdfundingové platformy, postupy herního a grafického designu, pro něž jsou digitální nástroje zvláště významné, a v neposlední řadě také online komunita, neboť všechny tyto oblasti jsou svázány s digitálními nástroji, které je podporují.¹⁵³

Již bylo zmíněno, že se Dungeons & Dragons dostává do povědomí mainstreamové kultury. K nárůstu jeho popularity přispěl zejména vliv mediální reprezentace a trendů, snížení stigma spojeného s touto hrou a její zvýšená dostupnost. V posledních letech jsou hráči D&D v médiích vyobrazováni v pozitivnějším světle než dříve, např. v oblíbených show *Critical Role*¹⁵⁴, či seriálu *Stranger Things*. „Stigma“ spojené s hraním se zmenšuje, ať už společenské, nebo náboženské¹⁵⁵, což opět souvisí především s pozitivní reprezentací obrazu hry v médiích. Dalším významným faktorem, spojeným s nárůstem oblíbenosti hry je, její zvýšená dostupnost, za níž stojí lepší technologický přístup a nové mediální platformy jako internet, Roll20, nebo Twitch. Hráči tak mají nové způsoby, jak se mohou dostat k obsahu, souvisejícímu s D&D, a zapojit se. Sama společnost Wizards of the Coast distribuuje herní materiály skrze platformy jako D&D Beyond. Autoři využili k objasnění těchto skutečností teorii konvergence Henryho Jenkinse, která vysvětluje, jak se spotřebitelé D&D stali producenty, čímž jsou v podstatě sami částečně zodpovědní za nedávný nástup

¹⁵³ TRAMMELL, AARON, 2019. *Analog Games and the Digital Economy* | *Analog Game Studies* [online] [vid. 2021-03-05]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2019/03/analog-games-and-the-digital-economy>

¹⁵⁴ *Critical Role* je webová série, v níž skupina dabérů hraje D&D. Od roku 2015 skupina vysílá své hraní živě. Z *Critical Role* se stal fenomén, který má vlastní komiksy, oficiální setting, v němž si hráči mohou připravit své vlastní kampaně, a řadu produktů, jež si fanoušci mohou pořídit, od kostek, hrnků a triček až po figurky. Fanouškovská komunita (která se také označuje jako tzv. „Critters“) je velmi aktivní – fanoušci tvoří svůj obsah, cosplaye, obrázky či fanouškovské povídky. Viz ANON., nedatováno. *Critical Role*. *Critical Role Wiki* [online] [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: https://criticalrole.fandom.com/wiki/Critical_Role

¹⁵⁵ V 80. letech minulého století se v USA odehrála tzv. satanská panika, druh morální paniky, který ovlivnil oblíbenost hry, její vnímání i hráčskou základnu do dalších let. V roce 1979 tehdy šestnáctiletý James Dallas Egbert III zmizel. Jeho rodiče najali soukromého detektiva Williama Deara, aby jejich syna našel. Dear věřil, že důvodem jeho zmizení bylo právě hraní D&D. Chlapec později v roce 1980 spáchal sebevraždu. Ačkoliv existovaly důkazy o jeho duševních problémech, někteří odpůrci připisovali sebevraždu právě Dungeons & Dragons. Zde leží počátky satanské paniky. D&D bylo označeno za okultní aktivitu spojenou s čarodějnictvím, satanismem, voodoo, vyvoláváním démonů, vraždami, znásilňováním a dalšími aktivitami tohoto typu. Následně byla spuštěna intenzivní mediální kampaň, a to jak v konzervativních křesťanských médiích, tak těch mainstreamových. D&D je dodnes v náboženských kruzích kontroverzním tématem, vnímání většinové společnosti je však naštěstí již o něco lepší. Viz ANON., 2014. *The great 1980s Dungeons & Dragons panic*. *BBC News* [online]. [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105>

oblíbenosti hry a nárůst její oblíbenosti.¹⁵⁶

Oblíbenou aktivitou se kromě vlastního hraní stalo sledování ostatních, jak hrají.¹⁵⁷ Vztah diváků a hráčů je obousměrný, podívanou si užívá publikum, ale i ti, kdo sami aktivně hrají. Vzhledem k tomu, kolik jiných her za svou existenci D&D ovlivnilo, se často stává, že hráči získávají zkušenost s D&D spíše skrze jiné hry a žánry, které využívají tropy původní hry, jako jsou MMORPG, karetní hry, LARP a videohry. Dungeons & Dragons není přímý zdroj jejich poznání. Z toho důvodu při živém vysílání hraní D&D bývají divákům na začátku hry vysvětleny základy hry a případné intertextuální odkazy, aby mohli divácké zkušenosti plně porozumět.¹⁵⁸

¹⁵⁶ SIDHU, Premeet a Marcus CARTER, 2020. The Critical Role of Media Representations, Reduced Stigma and Increased Access in D&D's Resurgence. 20. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_223.pdf

¹⁵⁷ MACCALLUM-STEWART, Esther. „Kill her, kill her! Oh God, I'm sorry!“. In: ROBICHAUD, Christopher, ed., 2014. Dungeons & dragons and philosophy: read and gain advantage on all wisdom checks. Chichester, West Sussex ; Malden: J. Wiley & Sons, s. 177. ISBN 978-1-118-39762-6.

¹⁵⁸ MACCALLUM-STEWART, Esther. „Kill her, kill her! Oh God, I'm sorry!“. In: ROBICHAUD, Christopher, ed., 2014. Dungeons & dragons and philosophy: read and gain advantage on all wisdom checks. Chichester, West Sussex ; Malden: J. Wiley & Sons, s. 173-188. ISBN 978-1-118-39762-6.

2. Metodologie

Výzkumná část této diplomové práce zodpovídá otázky týkající se především role mediace při hraní Dungeons & Dragons a toho, jak do této původně stolní RPG hry zasahují technologie, ačkoliv se okrajově věnuje také tématu hráčské motivace a tvorby vlastního (hráčského) obsahu. V první části této kapitoly jsou představeny výzkumné otázky, které si výzkum klade. Následně jsou přiblíženy vybrané metody sběru dat společně s procesem výběru vzorku a způsob, jakým byla data analyzována. Na závěr kapitoly doplňují etické otázky a případné limity výzkumu, které mohly v jeho průběhu nastat.

2.1. Výzkumné otázky

Na úvod je třeba uvést konkrétní výzkumné otázky, které se práce snaží zodpovědět. Původní teze diplomové práce obsahovaly celkem 5 výzkumných otázek. Během přípravy na sbírání výzkumného materiálu a v závislosti na získaných datech byly tyto otázky mírně pozměněny a došlo k vyřazení výzkumné otázky: „Jaký tvoří čeští hráči vlastní (fanouškovský) obsah?“, neboť vyvstaly nové okruhy, na které bylo třeba upřít pozornost, a zároveň její zodpovězení nebylo na základě nasbíraných dat možné.

Když přihlédnu k tomu, že se nepodařilo uspokojivě nalézt vztah mezi hráčskou tvorbou a mediací a využitím technologií, zdá se její vynechání a zaměření se na jiné objevivší se aspekty, aby bylo možné zodpovědět ostatní výzkumné otázky, jako správný krok.¹⁵⁹ Výzkumné otázky tedy mají následující podobu:

- VO1: Jaká je motivace hráčů k hraní D&D?
- VO2: Jakou roli hraje mediace při hraní D&D?
- VO3: Jsou při hraní využívány komunikační technologie? Jakým způsobem?
- VO4: Jaké hráči vnímají hlavní rozdíly v hraní „face-to-face“ a online?¹⁶⁰

2.2. Sběr materiálu a výběr vzorku

Sběr materiálu probíhal technikou hloubkových polostrukturovaných rozhovorů

¹⁵⁹ Nicméně kreativní prvek hry a hráčská tvorba jsou zmíněny ve výzkumné části v souvislosti s hráčskou motivací.

¹⁶⁰ Byla upravena formulace poslední výzkumné otázky z „Jaké jsou hlavní rozdíly v hraní „face-to-face“ a online?“ na „Jaké hráči vnímají hlavní rozdíly v hraní „face-to-face“ a online?“. Jelikož se jedná o výzkum, který využívá kvalitativní metody pro sběr i analýzu dat, je zvolená formulace vhodnější, neboť se zaměřuje na samotné vnímání hráčů.

a zúčastněného pozorování. Obě techniky jsou využívány pro sběr dat v kvalitativním výzkumu.¹⁶¹ V následujících podkapitolách se podrobněji věnuji průběhu sběru dat a výběru vzorku zvláště pro každou z těchto technik.

2.2.1. Výběr vzorku pro rozhovory

Výběr správného vzorku neboli „vzorkování“ hraje v kvalitativním výzkumu významnou roli.¹⁶² Pro výzkum bylo zvoleno účelové vzorkování, a to proto, že se jedná o volbu informačně bohatých případů pro hlubší studium.¹⁶³ Celkem pět zpovídaných hráčů bylo vybráno tzv. „metodou sněhové koule“¹⁶⁴ mezi mými známými z hráčské komunity D&D, kteří mi následně doporučili další vhodné hráče mezi svými známými či spoluhráči. Zbylé tři respondenty jsem získala prostřednictvím příspěvku ve facebookové skupině „Dračí doupě - pokec“ s více než 1500 členy¹⁶⁵. Skupina byla vybrána proto, že se jedná o jednu z největších lokálních skupin svého druhu a mezi jejími hráči je možné nalézt hráče D&D.

Respondenti byli vybíráni podle následujícího klíče:

- hrají D&D déle než 1 rok
- mají zkušenosti jak s hraním her, tak jejich vedením (jsou DM)
- tvoří vlastní obsah (homebrew či fanouškovská tvorba)
- mají zkušenost jak s hraním naživo, tak s hraním online
- využívají pro hraní D&D komunikační technologie

Tyto faktory zohledňují téma výzkumu a samotné výzkumné otázky, při výběru vzorku byl kladen důraz na to, aby respondenti byli schopni hovořit o tématech nezbytných pro zodpovězení výzkumných otázek. Respondenti jsou uvedeni pouze křestními jmény,

¹⁶¹ SEDLÁKOVÁ, Renáta, 2014. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, s. 213-250. ISBN 978-80-247-3568-9.

¹⁶² Tamtéž, s. 152.

¹⁶³ HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 156. ISBN 978-80-262-0982-9.

¹⁶⁴ Další případy jsou voleny na základě doporučení již zkoumaných jedinců. Jedná se o techniku vhodnou právě pro interview. Viz HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 156. ISBN 978-80-262-0982-9

¹⁶⁵ Údaj platný k 3. dubnu 2021. Viz ANON., nedatováno. *Dračí doupě - pokec* | Facebook [online] [vid. 2021-04-03]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/624117224397829/>

případně přezdívkami, které si dle vlastní preference zvolili ještě před provedením rozhovorů. Ve vzorku se nalézají muži i ženy z různých příjmových skupin, různé úrovně vzdělání, ačkoliv převládají studenti vysokých škol. Konečný seznam respondentů s jejich základními demografickými údaji je následující:

- Adéla, žena, 20 let, studentka vysoké školy – obor historie
- AniZu, žena, 24 let, studentka vysoké školy – obor pedagogika
- Hana, žena, 23 let, studentka vysoké školy – filozofická fakulta
- Honza, muž, 23 let, technik konstrukce a designu
- Kirael, muž, 31 let, vyučený kuchař s maturitou
- Nox, muž, 19 let, student vysoké školy – obor informatika
- Rinnes, muž, 33 let, administrativní pracovník, klientská podpora
- Stvořitel, muž, 22 let, student vysoké školy

2.2.2. Hlubkové polostrukturované rozhovory

Materiál pro zodpovězení výzkumných otázek byl sbírán za použití metody polostrukturovaného hloubkového rozhovoru. Celkem se uskutečnilo osm hloubkových rozhovorů s hráči D&D, pěti hráči a třemi hráčkami. Kritéria pro výběr vzorku již byla představena. Kvůli opatřením v souvislosti s pandemií koronaviru nebylo možné, aby se rozhovory uskutečnily osobně, a tak všechny probíhaly virtuálně – šest z těchto rozhovorů proběhlo prostřednictvím platformy Skype, dva pak na platformě Discord. Rozhovory byly nahrány a poté přepsány pro další analýzu. Část jednoho z rozhovorů se musela kvůli poruše techniky uskutečnit znovu. S jedním respondentem jsem hovořila dvakrát pro doplnění některých probíraných témat.

Před začátkem každého rozhovoru byla respondentům představena náplň diplomové práce a témata samotného rozhovoru. Dále respondenti dostali prostor pro položení případných dotazů souvisejících s rozhovorem či účelem diplomové práce. Respondenti byli motivováni, aby hovořili o všem, co je v souvislosti s otázkami napadne, a neváhali s odpověďmi. Před začátkem rozhovoru udělili všichni respondenti ústně svůj vědomý informovaný souhlas s provedením a nahráváním rozhovoru a s použitím nasbíraných dat pro účely výzkumu.

Protože se jednalo o polostrukturovaný typ rozhovoru, měl také tento svůj scénář neboli návod, což je u tohoto typu rozhovoru v rámci příprav nezbytné¹⁶⁶, aby se skutečně dostalo na všechna důležitá témata.¹⁶⁷ Scénář se skládal z témat a podtémat, která během rozhovoru bylo nutné projít. Zároveň však mezi tématy bylo přecházeno volně a v případě nutnosti byly pokládány doplňující otázky. Témata rozhovoru byla vybírána tak, aby bylo možné zodpovězení výzkumných otázek. Zmíněný scénář rozhovoru je možné nalézt v přílohách diplomové práce.

Jelikož byla většina zpovídaných mými přáteli z hráčské komunity D&D a v podobné věkové kategorii, již od počátku jsou rozhovory vedeny spíše neformálně a v přátelském duchu, s respondenty si tykáme. Respondentům, kteří mezi mé známé nepatří, bylo také nabídnuto tykání. Tuto nabídku všichni přijali, tudíž jsou rozhovory s nimi vedeny v podobném duchu. Rozhovory byly sbírány v průběhu prosince 2020 a ledna 2021 a trvaly od 90 do 120 minut. Při vedení rozhovorů jsem se snažila přísně dodržovat základní zásady pro vedení interview¹⁶⁸, ačkoliv samy rozhovory byly spíše neformálního charakteru. Problémy, které mohly během rozhovorů nastat, zmiňuji v podkapitole „Limity výzkumu“. Tyto zásady pro vedení interview jsou následující:

- 1) *„Zajišťujeme důkladnou přípravu a nácvik provedení rozhovoru.*
- 2) *Účel výzkumu určuje celý proces interview.*
- 3) *V interview máme vytvořit rámec, v němž se bude moci dotazovaný vyjadřovat pomocí svých vlastních termínů a svým vlastním stylem.*
- 4) *Vytváříme vztah vzájemné důvěry, vstřícnosti a zájmu. Jsme citliví k pohlaví, k věku a kulturním odlišnostem dotazovaného.*
- 5) *Při přípravě a provedení rozhovoru si uvědomujeme, že otázky v rozhovoru nejsou totožné s výzkumnými otázkami.*
- 6) *Otázky formulujeme jasným způsobem, kterému dotazovaný rozumí.*

¹⁶⁶ SEDLÁKOVÁ, Renáta, 2014. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, s. 209. ISBN 978-80-247-3568-9.

¹⁶⁷ HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 139. ISBN 978-80-262-0982-9.

¹⁶⁸ HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 176. ISBN 978-80-262-0982-9.

- 7) *Klademe vždy jenom jednu otázku.*
- 8) *Otázka doplňujeme sondážními otázkami.*
- 9) *Dotazovanému dáváme jasně na vědomí, jaké informace požadujeme, proč jsou důležité a jak interview postupuje.*
- 10) *Nasloucháme pozorně a odpovídáme tak, aby dotazovaný poznal, že o něj máme zájem. Necháváme dotazovanému dostatek času na odpověď.*
- 11) *Udržíme si neutrální postoj k obsahu sdělovaných dat. Sbíráme data, ale neposuzujeme osobu.*
- 12) *Jsme pozorní a citliví k tomu, jak je dotazovaný rozhovorem ovlivněn a jak odpovídá na různé otázky.*
- 13) *Zohledňujeme časové možnosti dotazovaného.*
- 14) *Jsme reflexivní, sebekriticky monitorujeme sami sebe.*
- 15) *Po rozhovoru kompletujeme a kontrolujeme své poznámky, jejich kvalitu a úplnost.*¹⁶⁹

2.2.3. Pozorování

Pro doplnění výzkumného materiálu proběhla celkem dvě pozorování sezení D&D jedné hráčské skupiny. Pozorování je přirozenou částí mnoha výzkumů, které mají kvalitativní charakter.¹⁷⁰ Původně bylo plánováno, že jedno sezení proběhne při hraní naživo a jedno při hraní online. Nicméně kvůli pandemii koronaviru a s ním spojeným opatřením muselo být od tohoto záměru upuštěno a obě sezení se konala online prostřednictvím platformy Discord, jelikož skupina se nemohla sejít a hrát osobně. Pozorování se uskutečnila v období od prosince 2020 do ledna 2021.

Jednalo se o zúčastněné pozorování, kterého jsem se účastnila jako hráčka. Pro tento typ pozorování jsem se rozhodla také proto, že je vhodné zvláště v případě, kdy sledovaný jev není přístupný pohledu osob mimo skupinu.¹⁷¹ Během prvního pozorování jsem zastávala pozici na hranici mezi pozicemi „pozorovatele jako účastníka“ a „účastníka jako

¹⁶⁹ HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 176. ISBN 978-80-262-0982-9.

¹⁷⁰ Tamtéž, s. 195.

¹⁷¹ Tamtéž, s. 197.

pozorovatele“, v případě druhého pozorování jsem kvůli charakteru hry byla spíše na pozici „pozorovatele jako účastníka“. Zároveň šlo o pozorování otevřené – všichni účastníci věděli o tom, že jsou pozorováni, byli si vědomi mé totožnosti jako výzkumníka, za jakým účelem je pozorování prováděno. Pozorování probíhalo s jejich informovaným souhlasem.

Během pozorování jsem se soustředila především na jevy z těchto oblastí:

- Vzájemná interakce hráčů a postav mezi sebou
- Využití technologií pro hraní
- Další případné poznatky

Data a poznámky z pozorování byla zaznamenávána digitálně prostřednictvím programů Google Dokumenty a Microsoft Word, v jednom bodě bylo třeba přejít k ručnímu psaní poznámek, o čemž podrobněji informuji v dokumentu se závěry výzkumu. Po ukončení pozorování byly poznámky do 24 hodin, jak doporučuje i Hendl¹⁷², zkompletovány a na jejich základě jsem vypracovala dokument se závěry pro každé z těchto pozorování. Délka každého pozorování se pohybovala kolem 4 hodin (průměrně 4 hodiny 15 minut). Závěry z pozorování byly využity pro doplnění a zodpovězení výzkumných otázek. Tyto závěry je možné nalézt v přílohách diplomové práce.

2.2.4. Výběr vzorku pro pozorování

Při zúčastněném pozorování musí výzkumník nejprve vytvořit kontakt s účastníky situace. V této podkapitole přibližuji, jak jsem s pozorovanou skupinou navázala kontakt a základní informace o jejích členech. Pro přístup do skupiny jsem využila pomoci¹⁷³ své kamarádky Julči¹⁷⁴, která je jednou z hráček dané skupiny. Zpočátku byla také mým klíčovým informátorem, který je důležitým zdrojem informací v každé fázi zúčastněného výzkumu.¹⁷⁵ Později se mými klíčovými informátory stali spíše Stvořitel a Hana¹⁷⁶, kteří jsou dungeon mastery pozorovaných sezení a s jejich svolením a pomocí jsem se mohla sezení vůbec

¹⁷² HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 202. ISBN 978-80-262-0982-9.

¹⁷³ Jak ostatně doporučuje i sám Hendl. Viz HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 198. ISBN 978-80-262-0982-9.

¹⁷⁴ Hráčka si takto přála být uvedena v seznamu účastníků pozorování.

¹⁷⁵ HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 198. ISBN 978-80-262-0982-9.

¹⁷⁶ Oba byli také mými respondenty pro polostrukturované hloubkové rozhovory.

zúčastnit.

Pozorovaná skupina hráčů měla celkem 6 členů. V průběhu příprav na sezení jsem byla v kontaktu skoro se všemi členy hráčské skupiny a také díky tomu probíhalo pozorování v přátelském duchu, se všemi účastníky jsem si tykala. Jak uvádím již v závěrech z prvního pozorování, jistá familiárnost byla na místě, jelikož D&D je skupinová aktivita, která vyžaduje týmovou spolupráci, a v důsledku toho jistou blízkost hráčů.

Seznam účastníků pozorování se základními demografickými údaji byl následující:

- Hana, 23 let, studentka vysoké školy – filozofická fakulta
- Julča, 21 let, studentka vysoké školy – filozofická fakulta
- Karolína, 21 let, studentka vysoké školy – filozofická fakulta
- Ondra, 22 let, student vysoké školy – filozofická fakulta
- Roman, 22 let, student vysoké školy – filozofická fakulta
- Stvořitel, 22 let, student vysoké školy

2.3. Analýza materiálu

Polostrukturované rozhovory byly přepsány do digitální podoby dle nahraného záznamu, z terénních poznámek zúčastněných pozorování byly sepsány závěry. Tyto podklady sloužily jako základ pro analýzu sesbíraných dat a pro následné zodpovězení výzkumných otázek. Pro analýzu sesbíraného materiálu byla využita kvalitativní metoda tematické analýzy, již používaly především psycholožky Braun a Clarke.¹⁷⁷

K metodě tematické analýzy bylo přistoupeno především pro její flexibilitu, neboť se jedná o postup, který není nutně vázán na nějakou konkrétní teorii, a tomu, že je vhodná pro zpracování většího objemu dat, což bylo při analýze nasbíraných dat na místě. Při uplatnění tematické analýzy jsem postupovala krok za krokem tak, jak popisuje ve své knize Jan Hendl.¹⁷⁸

Při kódování bylo využito tzv. „tematické kódování“, tedy kódování, při němž jsou data

¹⁷⁷ BRAUN, Virginia a Victoria CLARKE, 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology* [online]. 3(2), 77–101. ISSN 1478-0887, 1478-0895. Dostupné z: doi:[10.1191/1478088706qp063oa](https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa)

¹⁷⁸ HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 264-276. ISBN 978-80-262-0982-9.

rozdělena a kategorizována pro tematickou analýzu. Toto kódování je strategií redukce dat, čímž se liší od otevřeného a axiálního kódování, která jsou charakteristická pro zakotvenou teorii. Při prvotním pročitání přepsaných rozhovorů byl vytvořen seznam základních (a předpokládaných) témat, s nímž se pracovalo i nadále.¹⁷⁹

Základem tematické analýzy bylo opakované a důkladné pročitání vytištěné transkripce nahraných rozhovorů, vybírání relevantních úseků textu a přiřazení daného kódu. Po samotném procesu kódování následovalo postupné budování tematických kategorií a poté témat. Jednotlivé kódy byly nejprve zaznamenány ručně přímo na papíře, posléze byly především pro své množství a pro větší přehlednost přepsány do programu Microsoft Word. Z jednotlivých kódů vznikly kategorie, z nichž další analýzou vyšly jednotlivé tematické celky. Data byla opakovaně kontrolována a pročitána pro upřesnění a ujištění.

2.4. Etické otázky

Etické otázky hrají ve společenskovedním výzkumu významnou roli¹⁸⁰, tím spíše u výzkumu kvalitativního. Řešení některých základních etických otázek jako např. udělení informovaného souhlasu již bylo popsáno výše, přesto si však určité záležitosti zaslouží vlastní podkapitolu.

Během vedení rozhovorů i pozorování jsem jako tazatelka i výzkumník byla otevřená, účastníci výzkumu měli možnost se kdykoliv doptat na jakoukoliv otázku související s průběhem výzkumu či účelem diplomové práce. Zároveň jim nebyly zatajeny žádné informace, účastníci byli plně obeznámeni s okolnostmi výzkumu i jeho účelem.

Účastníkům výzkumu byla zajištěna anonymita – v diplomové práci jsou uvedena pouze křestní jména, případně přezdívky dle jejich vlastního přání. Na základě základních demografických údajů není jejich identita prozrazená. Nahrávky rozhovorů byly použity pouze pro účely výzkumu a nebudou nikde zveřejněny. Polostrukturované rozhovory byly přepsány v původním znění, nicméně kvůli zachování soukromí a kvůli tomu, že jsou součástí příloh této diplomové práce, byly některé údaje anonymizovány, aby na jejich

¹⁷⁹ GIVEN, Lisa M., ed., 2008. *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*. Los Angeles, Calif: Sage Publications, s. 867-868. ISBN 978-1-4129-4163-1.

¹⁸⁰ HENDL, Jan, 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál, s. 157. ISBN 978-80-262-0982-9.

základě nebylo možné určení lokality, v níž se účastník výzkumu nacházel či nachází.¹⁸¹

2.5. Limity výzkumu

U většiny technik sběru dat hrozí nebezpečí, že se lidé v některých situacích snaží dělat lepšími, než jsou ve skutečnosti, v takovém případě nastává tzv. efekt morčete. Tento efekt označuje situaci, kdy si jedinci uvědomují, že jsou předmětem výzkumu, což už samo o sobě může vést ke zkreslení.¹⁸² Kritici poznamenávají, že tento efekt může nastat zejména u otevřeného pozorování, jelikož si zkoumané osoby uvědomují, že jsou pozorovány, ovlivňuje je také sama přítomnost výzkumníka, který v takovém případě nemůže pozorovat autentické jednání. Nicméně zkušenosti z praxe vypovídají spíše o opaku – vliv přítomnosti výzkumníka na průběh jednání s časem klesá a efekt morčete nenastává pouze v případě otevřeného pozorování.¹⁸³ Vzhledem k tomu, že pozorování probíhala v neformálním duchu a byla jsem sama členkou hráčské skupiny, nemyslím, že by má přítomnost měla narušující charakter. Předpokládám proto, že efekt morčete nenastal, nebo byl alespoň minimalizován.

Dalším úskalím, které mohlo ovlivnit průběh kvalitativního výzkumu, byla má osobní nezkušenost s kvalitativním výzkumem, zejména s vedením hloubkových polostrukturovaných rozhovorů. To vedlo k tomu, že zejména první rozhovory byly poněkud uspěchané, pokládala jsem respondentovi několik různých otázek najednou, což mohlo vést k jeho zmatení, nezodpovězení všech otázek apod. Také z toho důvodu jsem se musela občas v průběhu rozhovoru vracet k už probraným tématům, v jednom případě bylo dokonce třeba provést ještě jeden rozhovor pro doplnění informací. Tyto chyby jsem si v průběhu sběru dat ovšem uvědomovala, snažila se na nich pracovat a průběžně zlepšovat kvalitu rozhovorů.

Nakonec bych ráda zmínila své osobní zapojení do tématu hraní D&D. Jak je řečeno už v úvodu této diplomové práce, sama jsem hráčkou, na prvním místě jsem však výzkumníci, na což jsem se snažila během sběru dat i celého výzkumu pamatovat. Na jednu stranu může být můj osobní zájem přínosem, na druhou stranu je třeba mít na paměti

¹⁸¹ Pro vysvětlení uvádím fiktivní příklad, kdyby respondent A v rozhovoru uvedl: „Hrajeme každé pondělí ve Veselé Čajovně v Brně.“, v transkripci rozhovoru by stálo pouze: „Hrajeme každé pondělí v čajovně.“ apod. Tyto skutečnosti nejsou pro zodpovězení výzkumných otázek nezbytné a jejich úprava nemá žádný vliv na výsledky výzkumu.

¹⁸² SEDLÁKOVÁ, Renáta, 2014. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, s. 168-169. ISBN 978-80-247-3568-9.

¹⁸³ SEDLÁKOVÁ, Renáta, 2014. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, s. 257. ISBN 978-80-247-3568-9.

především výzkum a být nestranný a objektivní.

3. Výzkumná část

Výzkumná část diplomové práce shrnuje poznatky, které byly získány provedením tematické analýzy dat nasbíraných prostřednictvím polostrukturovaných hloubkových rozhovorů s respondenty a prostřednictvím zúčastněných pozorování herních sezení. Na jejich základě poté zodpovídá vytyčené výzkumné otázky. Data jsou vždy rozdělena nejprve na hlavní témata a následně na související subtémata. Nalezená témata i subtémata jsou vzhledem k vyššímu počtu citací a parafrází, které dokazují jejich výskyt, zvýrazněna tučně.

3.1. Hráčská motivace

Tato podkapitola představuje nalezené druhy motivace ke hraní D&D. Existují odlišné druhy motivace – za tím, proč hráči hrají, nestojí pouze jeden jediný důvod. Jak shrnuje respondent Honza: „*Mě tak nějak baví všechny aspekty té hry. Neumím úplně říct: tohle je ta věc, co mě baví.*“ Motivace jsou vždy rozděleny podle nalezených témat a následně souvisejících subtémat.

Druhy motivace se u jednotlivých respondentů liší, nicméně dva z nich se ve větší či menší míře vyskytují u každého respondenta. Prvním je **společenský aspekt hry**. D&D je činností, která se odehrává ve skupině, není tudíž překvapivé, že společná aktivita je jedním ze základních důvodů toho, že účastníci výzkumu vůbec hrají. Kirael prohlašuje, že společenský aspekt je na D&D to hlavní, zatímco Rinnes doplňuje, že oceňuje sociální kontakt. Při offline sezeních je pro něj nejlepší to, že je mezi svými přáteli.

Respondenti oceňují možnost **společného trávení času**. V některých případech může být sezení D&D dokonce přímo **důvodem, proč se sejít**. Podle Honzy je D&D volnočasová aktivita jako každá jiná, někteří jdou s přáteli na fotbal, on místo toho raději hraje. D&D jako společná aktivita naplňuje prázdný prostor, kdy jinak není co dělat, nebo je vymyšlení společné aktivity, aby se lidi zabavili, složité, na čemž se shodují Hana a Rinnes. V případě, že je člověk introvertnější, může ho to dokonce přimět k tomu, aby někam vyrazil, jak zmiňuje Kirael: „*...mě vůbec někdo vytáhne ven, že někam chci jít a že se tam těším, prostě si sednem s kamarády ke stolu a hrajem.*“

V předchozích kapitolách bylo zmíněno, že s výjimkou oneshotů mívají hrané kampaně

dlouhodobý¹⁸⁴ charakter, účastníci si mezi sebou mnohdy utvoří pevné a hluboké vztahy, které nepanují pouze mezi jejich postavami.¹⁸⁵ Hraní D&D má tedy pozitivní **vliv na sociální život hráčů a ostatní hráči tvoří jejich sociální základnu**. Podle AniZu a Noxe se během hraní vytvořila silná přátelství s ostatními i mimo samotnou hru. Nox podotýká, že díky Dungeons & Dragons se svými přáteli nevypadne z kontaktu, neboť spolu tráví hodně času. Pro některé, jako třeba Honzu, přišla až s hraním možnost bohatšího společenského života: „...do doby, než jsem začal hrát D&Dčko, tak jsem byl docela zalezlej doma, neměl jsem takovejhle konstantní sociální život.“

Druhým základním druhem motivace ke hře je její **kreativní aspekt**¹⁸⁶. D&D je hrou, při níž její účastníci aktivně využívají svou fantazii, představivost kreativitu, často i v okamžicích, kdy se právě nehraje, jako je tvorba obrázků, povídek, cosplayů a dalších výtvorů. Hráči tvoří postavy, jimž vdechují život, vymýšlí jejich životní příběhy i vlastnosti, nebo malé nedokonalosti, které mají i reální lidé. Dungeon masteři přicházejí s příběhem, nástrahami, které dobrodruhům postaví do cesty. Snad ani není možné být součástí D&D a netvořit, všichni respondenti tedy nějakým způsobem kreativně tvoří. Nox shrnuje: „D&Dčko má zkrátka potenciál vytvořit spoustu nových děl. Spoustu lidí, které znám, co hrají D&D, tak na základě toho, co odehrají, pak mají nějaké podněty k tomu, aby psali knihy, aby vymýšleli různé jiné umělecké věci, nebo aby kreslili.“

Vzhledem k tomu, jak moc je vlastní tvorba s D&D a jeho hraním spjatá, není snadné rozlišit jednotlivá subtémata, neboť se často vzájemně překrývají. Přesto jedním z významných prvků spojených s kreativním aspektem hry je samotný **pocit kreativity a možnost tvořit**. Nox s Kiraelem popisují, že je baví využívat vlastní fantazii a tvořit, ať už jde o vlastní postavy, nebo světy – pocit z tvorby je pro ně zkrátka důležitý.

D&D respondentům slouží **jako zdroj inspirace** pro jejich další tvorbu, ať už během hraní

¹⁸⁴ A často i pravidelný.

¹⁸⁵ Potenciál pro tvorbu vztahů mezi účastníky zmiňují D. Coe i G. A. Fine. Viz COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071) a FINE, Gary Alan, 1981. Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure. *Simulation & Games* [online]. 12(3), 251–279. ISSN 0037-5500. Dostupné z: doi:[10.1177/104687818101200301](https://doi.org/10.1177/104687818101200301)

¹⁸⁶ D. F. Coe tento aspekt popisuje jako imaginativní kreativitu. Hráči si dle něj užívají, že mohou využívat vlastní představivost k tvorbě virtuálních světů, charakterů, monster a narativů – jak na úrovni jedince, tak skupiny. Viz COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071)

nebo mimo něj. Pro Adélu s AniZu jsou události a postavy ve hře velmi inspirativní pro jejich kreslení. Adéla říká: „*Já hodně kreslím a hodně se inspiroju téma postavama, dělám různý character concepty, ilustrace postav, různých momentů z mojí kampaně, nebo kde hraju jako postava. (...) Takže ano, z drtivý většiny, co kreslím, je inspirovaný D&Dčkem a téma kampaněma.*“ Další účastníci obecně považují D&D za dobrý zdroj, který inspiruje a usnadňuje ostatním uměleckou tvorbu.

V souvislosti s technologiemi jako další významný **zdroj inspirace** pro kreativní tvorbu slouží respondentům **internet** a **sociální média**¹⁸⁷. Na ty se mohou obrátit pro nápady a myšlenky, které mohou později využít, nebo se jimi inspirovat. Oblíbenosti se těší zvláště Pinterest, kde si mohou, podle slov Hany a Stvořitele, dohledávat různé nápady, pracovat s nimi a vytvářet rozličné tematické nástěnky. Stvořitel přibližuje: „*Hrozně rád používám Pinterest, tam mám nástěnky na dračáky a různý tematický. Děsně rád si tam hledám, skrz obrázky vymýšlím i inspiraci pro příběh.*“

Kreativita a tvorba mohou nabývat různých forem, mezi ty nejoblíbenější patří **práce s postavou**, **práce s příběhem** a **práce se světem**. Práce se světem je záležitostí zejména dungeon masterů, neboť mají ve své vedoucí pozici na svět význačný vliv, kdežto příběh a postavu mohou ovlivňovat i „obyčejní“ hráči. Tyto aspekty bývají opět často navzájem propojené.

V případě postav baví respondenty, např. AniZu, budování charakteru, který má hloubku, vlastnosti a nedostatky jako skutečná osoba, a utváření jeho vztahů s ostatními. Příběhy a práci s nimi pak vnímají účastníci ve dvou rovinách – kdy se do nich mohou sami zapojit, ale také když jsou v pozici dungeon mastera, je mohou tvořit pro ostatní hráče, což velmi dobře popisuje Hana: „*A mě na tom vždycky lákalo to, že si vytváříš ty příběhy. DMko ti vlastně hodí situaci a ty na ni nějakým způsobem reaguješ a ten příběh vytváříš spolu s ostatníma, to je vlastně kolektivní práce, ale zároveň si ten příběh tak nějak tvoříš sám. A to se mi na tom strašně líbí.*“ Dungeon masteri tvoří pro své hráče vlastní herní světy, které mohou vytvářet i roky a často fungují odlišně od „klasického“ D&D nebo tzv. high fantasy¹⁸⁸ settingu. Vlastní svět utváří mimo jiné Kiraël, Nox nebo AniZu.

¹⁸⁷ Např. Pinterest. Pinterest slouží k vyhledávání různých nápadů, jako jsou např. recepty, obrázky, videa pro inspiraci, produkty apod. Nalezené „piny“ si je možné si uložit a tvořit vlastní tematické nástěnky (z anglického pin – připíchnout, přišpendlit), nebo sdílet s ostatními uživateli. Viz ANON., nedatováno. *All about Pinterest | Pinterest help* [online] [vid. 2021-07-04]. Dostupné z: <https://help.pinterest.com/en/guide/all-about-pinterest>

¹⁸⁸ High fantasy je sub-žánr širší kategorie fantasy, označovaný také jako epic fantasy. Vyznačuje se

Společenský aspekt a kreativní aspekt hry tedy zmiňují bez výjimky snad všichni respondenti, další druhy motivace se pak objevují již pouze u některých. Jelikož se nejedná o kvantitativní výzkum, nelze výsledky vztáhnout na celou hráčskou populaci, přesto další druhy motivace nesmím opomenout. Hraní umožňuje mimo jiné **únik z každodenní reality**. Hráči hrají proto, aby **se odreagovali** od svých každodenních starostí. Někteří dokonce uvádí, že hraní D&D pro ně představuje jakousi formu **eskapismu**¹⁸⁹, jako třeba Adéla, která říká: „*Mně to přináší určitéj eskapismus od možnosti reálnýho života, od těch stresů. Je to pro mě vyloženě de-stressový období, když si můžu sednout a hrát.*“ Hana říká: „*Těšíš se na to třeba celej tejden, když víš, že na konci týdne máte sezení. Potom si zahraješ a cítíš se líp.*“

Účastníci výzkumu si u hraní mohou **odpočinout**, hra jim poskytuje oddech. Je nicméně důležité zmínit, že ne každá hra nutně nabízí odpočinek, neboť to, zda si člověk u hry odpočine, je závislé **na typu hry a délce sezení**. Rinnes prozrazuje, že se u hraní dá sice odpočinout, nicméně se to odvíjí od toho, co se ve hře právě děje. Dále popisuje, že v případě, kdy se „pouze“ bojuje a hra je relativně jednoduchá, člověk si může odpočinout. Avšak když je součástí hry např. složité detektivní vyšetřování, kdy hráčská skupina prohledává vesnici, hledá důkazy a snaží se najít viníka nějakého případu, tak si rozhodně neodpočine, neboť je to mentálně náročné. Jak říká Adéla, sezení D&D může být spíše náročné než odpočinkové také v případě, že je výrazně dlouhé či se protáhne do noci, což nebývá nic vzácného.

S tématem či motivací úniku z každodenní reality částečně souvisí další druh motivace, kterým je **zlepšení psychického zdraví**, avšak na základě vzniknuvších kategorií bylo nakonec přistoupeno k jeho rozdělení. Dle respondentů hraní nabízí **možnost vybití emocí**

extravagantními postavami a rozsáhlým fiktivním světem, který je značně podrobný. Nutno podotknout, že „high“ v názvu neboli v překladu „vysoký“ neoznačuje nutně kvalitu díla. Autor vytváří svůj vlastní svět od základů, fantasy aspekt má vysoké zastoupení – nadpřirozené prvky (magie) ovlivňují všechny aspekty příběhu. Mezi high fantasy příběhy patří např. *Píseň ledu a ohně* od G. R. R. Martina či *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena. Opakem high fantasy je tzv. low fantasy. Viz CARMODY, Austin, nedatováno. *High Fantasy vs Low Fantasy: A Detailed Guide – Fantasy Book Fanatic* [online]. [vid. 2021-07-06]. Dostupné z: <https://fantasybookfanatic.com/high-fantasy-vs-low-fantasy-a-detailed-guide/>

¹⁸⁹ O „úniku“ při hraní mluví ve svém článku také G. A. Fine. Volnočasová aktivita umožňuje únik od reality. Tento únik od reality ale vztahuje spíše k možnosti „vybít“ svou agresi a pocity během hry, přičemž prostředí hry inspirované evropským středověkem k tomu může dokonce vybízet. Viz FINE, Gary Alan, 1981. *Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure. Simulation & Games* [online]. 12(3), s. 271. ISSN 0037-5500. Dostupné z: doi:[10.1177/104687818101200301](https://doi.org/10.1177/104687818101200301)

a **kreativity**¹⁹⁰. Podle Kiraela: „*Někteří (hráči) chtějí mít složitější příběhy a třeba smutné, nebo naopak nějaké tragické, hádací a podobně, kde si ten člověk na toho druhého zaře, kde se třeba pohádáme, kde se prožije něco, co ty lidi rozbrečí.*“ Respondenti uvádí, že hra se může snadno stát velmi emocionální, jelikož při hraní rolí se vžívají do svých postav a herní zážitky se mohou proniknout i do skutečného světa a ovlivnit reálné vztahy. I kvůli tomu je D&D pro účastníky poměrně soukromou, možná až choulostivou záležitostí.

Krom toho za určitých situací může mít hraní spojené s tvorbou postav dle hráčů až **terapeutické účinky**, ačkoliv někteří o těchto účincích mluví spíše všeobecně a nedělí se přímo o své vlastní zážitky. To může být způsobeno tím, že ačkoliv něco takového sami nezažili, ví o tom od dalších hráčů nebo svých přátel, ale také tím, že se jedná o poměrně intimní záležitost, o kterou se nemuseli chtít během rozhovorů podělit. „*Tak jsem viděl i vyloženě proškolenou terapeutku, která používala D&D sessions jako formu terapie s lidma, kteří měli třeba nízké sebevědomí anebo byli asociální,*“ hovoří o terapeutických účincích hraní Stvořitel a dále podotýká, „*D&D je prakticky pískoviště, tam si člověk reálně hraje na život, simuluje si ho, což může mít hrozně skvělé využití v rámci terapie.*“ AniZu poznamenává, že ji hraní donutilo tak trochu konfrontovat vlastní strachy a vlastní problémy. O osobní zkušenost s terapeutickými účinky se dělí také Adéla: „*...třeba hodně zjišťuju o sobě a svých problémech a celkově třeba i životních traumatech, který na všechny svoje postavy podvědomě uvaluju – a jak je tvaruju.*“ Podle Adély může mít terapeutické účinky už samotný proces tvorby hráčské postavy, což může pomoci k uvědomění si některých vlastních problémů. Prozrazuje, že při tvorbě určitého typu charakteru se v postavě odrážely problémy a pocity z její tehdejší životní situace. Díky tomu si uvědomila, že něco není zcela v pořádku a rozhodla se jednat.

Poněkud jedinečnou motivací je v případě některých hráčů **únik od technologií**.¹⁹¹ Jelikož D&D je v základě hra, k níž je potřeba pouze několik fyzických komponentů jako set kostek a papírový deník postavy, tito hráči preferují hru tváří v tvář **bez mobilních zařízení** a další

¹⁹⁰ O tom, jaký kreativní potenciál D&D má, jsem již hovořila.

¹⁹¹ O tomto úniku od technologie se zmiňuje ve svém příspěvku také Claes Thorén. Když švédská společnost Riotminds, vydávající stolní hry, převedla svůj stolní RPG systém do jedné online placené služby, herní komunita vyjádřila touhu udržet stolní RPG hry dále od technologie, neboť prostřednictvím tohoto zájmu mohou uniknout před současnou digitální technologií. Viz THORÉN, Claes, 2020. Pen, paper, dice...screen? Digital resistance in the Swedish tabletop role-playing game community. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [online]. 135485652095715. ISSN 1354-8565, 1748-7382. Dostupné z: doi:[10.1177/1354856520957155](https://doi.org/10.1177/1354856520957155)

technologie. Podle Kiraela tak má hra správně vypadat: „*Pro mě ta hra (...) je něco, co děláme spolu. Nekouká se do mobilu, nekouká se do počítačů a člověk je reálně mezi lidmi, což je super.*“ AniZu, která dříve hrávala na místě, kde byla hráčská skupina odříznutá od přístupu k internetu, zavzpomínala, že hraní bez technologií mělo takové svoje kouzlo.

Někteří tento únik od technologií berou vskutku vážně a **mobily a další „rušivé“ technologie** u svých stolů rovnou **zakazují**. AniZu nedovoluje používání elektronických zařízení, neboť nesnáší, když hráči používají telefony u hry. Kirael souhlasí s tím, že hra úplně bez technologií mu vůbec nevadí s tím, že momenty hry jsou speciální. Nekompromisně platí: když se hraje, tak se hraje, a nekouká se do mobilů, počítačů nebo tabletů. Nox či AniZu dokonce považují samotnou **přítomnost mobilních zařízení** u hry **za rušivou**. Tato zařízení narušují hráčský zážitek, neboť odvádí pozornost od hry, která se pak stává méně živou a stagnuje. „Utéct“ k obrazovce je přitom velice snadné, ne-li lákavé.

V souvislosti s touto motivací považují za důležité zmínit, že někteří hráči **při hře online** zažívají až **pocit izolace**, jako by byli sami, nebo je ostatní neposlouchali. Stvořitel uvádí: „...jsou to jenom takový hlasy a už to nemá ten feel¹⁹², už tam nejsou ty figurky, už tam není to naše DMko, který když ztvárňuje boha, tak si oblíkne pláštík a vezme kosu ze stěny, tak to není takový.“ Rinnes nebo Nox přizvukují s tím, že hra online je mnohem méně osobní, člověk se skoro cítí, jako by hrál úplně sám, kdyby neslyšel hlasy ostatních hráčů. Tento problém neřeší ani zapojení webkamer, díky nimž by se hráči mohli vidět a reagovat na sebe podobně jako při offline sezení.¹⁹³

Možnou motivací ke hraní je i **zábava a pocity, které hra přináší**. Hraní respondentům dává **zábavu**, a to v mnoha různých podobách, jak přibližuje Kirael: „*Některým vyhovuje prostě si sednout, otevřít pivo a mít srandu, běhat po vesnici, zapalovat stodoly. Někteří naopak chtějí mít složitější příběhy.*“ Hráče tedy baví různé aspekty herního požitku. Významnou pozici mají zejména kostky. Z toho důvodu je pro hráče důležitý také **pocit z házení kostkou**. Házení (skutečnou) kostkou hráče baví, zažívají při něm radost, ale i napětí, když čekají, co se na kostce objeví za číslo, a lepší pocit ze samotné hry¹⁹⁴, jak shrnuje Nox: „...velká radost z toho D&D prostě pramení z toho, že člověk může

¹⁹² Pocit.

¹⁹³ Používání webkamer má svá vlastní úskalí – může narušovat kvalitu hráčského zážitku a samotná manipulace s nimi bývá složitá. Více podkapitola Problémy s technologiemi.

¹⁹⁴ Fyzické komponenty vylepšují herní zážitek. Více níže.

opravdu hodit tou hrstí těch plastových kamínků, které ukazují čísílka. “

Podobně význačné postavení zastávají hráčské postavy, tudíž hráče baví **hraní rolí, prožívání příběhu** nebo **práce s postavou**.¹⁹⁵ Respondenti jako např. Hana, ale i další se rádi vžívají do kůže někoho, kdo se od nich v mnoha ohledech liší, prožívají situace a příběhy, které by ve skutečném životě neměli šanci zažít. Pohání je touha příběhy společně s ostatními tvořit a čelit tomu, co si pro ně dungeon master připraví. Mnohdy je pak téměř nemožné v tom nejlepším přestat, také proto trvají sezení mnoho hodin, nebo se hraje až do noci či brzkého rána. Někteří oceňují na hře pouze určité prvky, Adéla pak všechny z nich, když říká: *„Mě na tom nejvíc asi baví role-play (...) Hraju kvůli příběhu, role-playi a kvůli postavám.“* Kirael poukazuje na to, že příběh je dle něj jeden z nejdůležitějších aspektů hry.

Zdroj zábavy a pocitů spojených se hrou účastníci výzkumu nalézají také v **interakci s ostatními** – ať už jde o hráče, dungeon mastera nebo přímo herní svět. Kirael zmiňuje: *„Mě osobně baví, že jsou tam ty lidi, co kvůli tomu přijdou, že si chcou zahrát.“* O interakci s ostatními respondenti mluví zejména z pozice dungeon masterů, tvořících pro zbytek skupiny. Rádi přicházejí s různými nápady, které pak mohou za pomoci své hráčské skupiny zrealizovat. Stvořitel prozrazuje: *„Mám různé nápady na všelijaké scenerie a tak, scény, a co bych si chtěl třeba zahrát. Tak ti hráči hrozně moc pomáhají.“*

D&D není ovšem „pouhá“ zábava a může být kupodivu přínosné a využitelné také v každodenním životě – ruku v ruce s hraním přicházejí **nové znalosti a dovednosti**, a to zejména v oblasti **socializace** a **komunikace**. Jde o nepřímý důsledek samotného hraní i dalších s ním spojených aktivit. Spojitost můžeme pravděpodobně najít se společenským aspektem hry.¹⁹⁶ Tzv. **sebezlepšování**¹⁹⁷ je tedy dalším druhem hráčské

¹⁹⁵ Tzv. imerze neboli ponoření, pohroužení se je jedním z klíčových prvků stolních her na hrdiny. Konkrétně se jedná do schopnost ponořit hráče do odehrávajícího se příběhu a herního světa. Právě postavy mohou občas být tím, co umožňuje pohroužení se do hry nejsilněji, neboť představují přímé spojení mezi hráči a jejich avatary (jejich reprezentací v herním světě). Viz COVER, Jennifer Grouling, 2010. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, s. 107. ISBN 978-0-7864-4451-9.

¹⁹⁶ O společenském aspektu se zmiňuje ve svém článku z roku 1981 již sociolog G. A. Fine, jenž jako jeden z prvních fantasy hry na hrdiny zkoumal a na něhož později navázali další autoři. Hraní poskytuje prostor pro utváření přátelství, neboť hraní tohoto typu her svádí dohromady podobně naladěné jedince s obdobnými zájmy. Viz FINE, Gary Alan, 1981. *Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure*. *Simulation & Games* [online]. 12(3), s. 273. ISSN 0037-5500. Dostupné z: doi:[10.1177/104687818101200301](https://doi.org/10.1177/104687818101200301)

¹⁹⁷ S tím, že hry na hrdiny umožňují vývoj různých kognitivních i společenských dovedností užitečných ve skutečném světě, souhlasí také Sarah L. Bowman. Viz BOWMAN, Sarah Lynne, 2010. *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, s. 5. ISBN 978-0-7864-4710-7.

motivace. Nejprve jsem váhala, zda je skutečně možné sebezlepšování považovat za motivaci a nejedná se jen o důsledek hraní, který nemá s důvody hrát nic společného. Jelikož se však o zlepšení dovedností různí respondenti zmiňovali opakovaně a „učení“ považuje za druh motivace ke hraní stolních her na hrdiny i Darrin F. Coe¹⁹⁸, nakonec jsem k jeho zařazení po důkladném zvážení přistoupila. Tento aspekt hry výstižně shrnuje ve své výpovědi Nox: „Z hlediska přínosu mi to docela pomáhá rozvíjet schopnosti improvizace, určitě komunikační schopnosti a nějakým způsobem možnost a schopnost fungovat v týmu. To uvádím i do svých životopisů.“ Kirael se dokonce hraním naučil nový jazyk, jelikož tehdy hráli D&D zcela v angličtině, a podotýká, že D&D má rozhodně potenciál lidi učit novým věcem. Hráči uvádí, že se zlepšili především v sociálních a komunikačních dovednostech, ať už jde o práci v týmu, vůdcovství, improvizaci, schopnost řešit problémy, nebo záležitosti mimo samotné hraní, jako je plánování a lepší komunikace mezi sebou. Tyto dovednosti pak mohou mnohdy využít i ve skutečném životě.¹⁹⁹

Někdy hráči nemusí nutně získat zbrusu nové dovednosti, ale minimálně mají prostor se v nich **zlepšit**. Získání a zlepšení svých komunikačních dovedností trefně popisuje z vlastní zkušenosti Hana, jež mívá problém s tím, že občas mluví velmi rychle a nesrozumitelně. Když ovšem vede hru, mluví zcela srozumitelně, nahlas a klidně. Soudí, že se díky tomu naučila lépe komunikovat a nebát se promluvit. V určitých dovednostech se zlepšuje také Stvořitel: „Učím se, nebo se o to aspoň pokouším, o zlepšení některých svých vlastností skrze to, že hraju postavy, které mají ty vlastnosti.“ Hraní zároveň nabízí možnost si tyto **schopnosti procvičit**, jak říká Rinnes: „D&D může klidně být, dalo by se říct, i trénink, byť je to věc, která se odehrává ve fantasy světě a ty postavy jsou úplně jiné, tak člověk sbírá zkušenosti nějakou sociální interakcí, získává zkušenosti řešením krizových situací.“

Některé z respondentů motivuje ke hraní to, že pro ně hra představuje **výzvu**, něco, co musí

¹⁹⁸ COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071)

¹⁹⁹ Coe popisuje, že myšlenky, emoce a interakce zažité v kůži hráčské postavy mohou proniknout i do hráčova skutečného života mimo hru, neboť nabízí prostor pro nácvik a osvojení dovedností, jako jsou učinění rozhodnutí, plánování, sociální schopnosti, řešení konfliktů nebo týmovou spolupráci. Když hráč pocítí, že tyto dovednosti rozvíjí zábavným a neinvazivním způsobem, může se to stát motivujícím. Viz COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071)

překonat, či **vyřešit**. Výzvu a hledání řešení problémů mají rádi Hana s Honzou, těší je, když mohou řešit nebojové problémy, jako je vyšetřování detektivního případu a hledání vraha, nebo se snaží přijít na vlastní kreativní řešení něčeho, co před hráče postaví dungeon master. Prvek výzvy se netýká pouze toho, když hráči musí takovou výzvu zdolat – dungeon mastery baví také to, když mohou pro své hráče pořádnou **výzvu vytvořit** a sledovat, jak se s jejím zdoláním „poperou“, což trefně shrnuje Nox: „(DM) samozřejmě hráčům fandí, ale zároveň je chce vyzvat. (...) Na DMkování mě asi hodně baví vytvářet zajímavé situace... Hlavně mě asi baví vytváření bojů. Sestavit takovej bojovej encounter²⁰⁰ je hodně zajímavý.“

RPG hry jako zájem je poslední zjištěnou motivací toho, proč hráči hrají D&D. Tento důvod sahá až za samotné hraní a zasahuje do jiných aktivit ve volném čase respondenta. Respondenti **mají rádi hry**, mnohdy se D&D zabývají z hlediska jeho herních **mechanik**, o čemž opět promluvila např. Hana, již zajímají jiné než „obvyklé“ mechaniky aktuální 5. edice hry, na které narazí, když poslouchá podcasty oneshotů, dostupné online. Pak s nimi může nadále pracovat nebo se jimi inspirovat pro své vlastní hry.

V souvislosti se hrou jako zájmem účastníci výzkumu tvoří **sbírky** herních předmětů. Znovu dominují kostky, ačkoliv sběratelství se netýká pouze nich. Kirael popisuje, že od doby, co hraje hry na hrdiny, sbírá miniatury draků („*Já mám draky. Mám jich, teďka koukám, 11 a ty sbírám jako dlouhodobě. (...) Od té doby, co hraju Dračí doupě, všude kde vidím draka, tak ho kupuju.*“). Někteří účastníci výzkumu mají skutečně rozsáhlé sbírky setů kostek, např. Honza jich má již okolo dvaceti.²⁰¹ Adéla přirovnává své sběratelství k vážnému koníčku, jako je pro jiné sbírání známek – ráda sleduje, co je nového a co by si mohla pořídit, aby svou kolekci ještě rozšířila.

Hráči **konzumují obsah** dostupný na internetu, nebo se zajímají o bohatou online komunitu spojenou s touto hrou, jak českou, tak zahraniční a interagují s ní. Popisují, jak poslouchají D&D podcasty nebo se dívají na související videa, sledují streamy, jako je již zmíněný Critical Role a další kampaně. Většinou se jedná spíše o pasivnější zapojení, kdy právě

²⁰⁰ V překladu střetnutí, utkání, ale také setkání, encounter může být různého typu.

²⁰¹ Pro zajímavost dvacet setů kostek, tedy okolo 140 kostek, není nic převratného. Podle Guinnessovy knihy rekordů největší sbírku kostek na světě vlastní Američan Kevin Cook. Sběratelství se věnuje od roku 1977 a dle údajů z roku 2004 měl celkem 11 097 jedinečných kostek. Se sbírkou neskončil a v roce 2020 překonal hranici 100 tisíc kostek. Viz ANON., nedatováno. Largest collection of dice. *Guinness World Records* [online] [vid. 2021-07-08]. Dostupné z: https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-collection-of-dice/?fb_comment_id=726904800732227_831140043642035 a ANON., nedatováno. *DiceCollector.com - Milestones in the Collection* [online] [vid. 2021-07-08]. Dostupné z: http://www.dicecollector.com/DICEINFO_MILESTONES_IN_THE_COLLECTION.html

konzumují dostupný obsah. Kirael českou komunitu her na hrdiny rozvíjí aktivně, a především se snaží, aby česká komunita sama byla aktivní. Byl koneckonců u toho, když vznikala, a sám k jejímu vzniku přispěl: „*Já, než jsem zakládal facebookovou skupinu „Dračí doupě - pokec“ a „Dračí doupě, DnD a další“, tak vlastně neexistovala žádná velká aktivní facebooková skupina o hraní na hrdiny.*“

Nakonec stojí za zmínku to, že někteří respondenti, studující na vysoké škole, se o D&D zajímají **v souvislosti se svým studiem**, kdy D&D zapojili i do svého studijního života, nebo ho alespoň v některých ohledech ovlivnilo. Adéla přiznává, že to, že hraje, přinejmenším souvisí s tím, že studuje historii. „*Já beru historii jako obrovskou mozaiku příběhů, který se dají načíst a nabrat. (...) Řekla bych, že beru i hodně ze svého studia, co se snažím dávat do svého prostředí a svých postav,*“ dodává. Hraní D&D ovlivnilo ve studiu také AniZu, jež studuje na vysoké škole pedagogický obor: „*Sleduju i pár stránek „Teaching with Dungeons & Dragons“, protože na to téma píšu diplomovou práci. Vlastně vyučování s Dračím doupětem.*“

3.2. Hra naživo versus online

V souboji „hra naživo“ versus „hra online“ by mezi respondenty jednoznačně zvítězila hra naživo. Hru online však zcela nezavrhuje, uvědomují si, že má, podobně jako „klasická“ hra face-to-face, své klady i zápory. Stejně jako v předchozí kapitole se v určitých názorech většina respondentů shoduje, ovšem v případě některých, jak napovídají jejich výpovědi, panují protichůdné názory.

3.2.1. Hra naživo

„Tradiční“ hra naživo u respondentů vede (Stvořitel: „*Já jsem opravdu spíš jakoby ten podporovatel hraní naživo, hraní offline, když je to možné samozřejmě.*“). Oceňují na něm **sociálnost**, bezprostřední sociální kontakt a to, že mohou využívat **širokou škálu komunikace**, včetně té neverbální. O sociálnosti a lepší možnosti komunikace mluví např. Nox, Hana nebo AniZu, kteří popisují, že je herní zážitek naživo zkrátka „živější“ a nabízí lepší možnosti komunikace, jako neverbální komunikace, gestikulace a mimika. I proto, že je zároveň možné sledovat ostatní hráče a jak reagují oni, je pro ně snazší vžít se do své postavy a hrát za ni, o to lepší je pak herní zážitek.

Při hře tváří v tvář mohou hráči **lépe komunikovat mezi sebou** i mimo herní děj a opět – trávit čas společně. Nox s Hanou líčí, že v okamžicích, kdy je dungeon master právě

zaneprázdněn jiným hráčem či hráči a není to pro jejich charakter zase tak důležité, mohou hrát mimo případně jít hrát do jiné místnosti své vlastní situace a „dělat vlastní zábavu“. Líbí se jim také to, že se mohou na rozdíl od hry online snáze domlouvat mezi sebou, neboť hovory na komunikačních platformách často neumožňují, aby mluvilo více volajících zároveň a hovor byl pro ně stále srozumitelný. Sociálnost a lepší možnosti komunikace, než v případě online hraní stojí také za tím, že při hraní naživo prožívají hráči **lepší hráčský zážitek a atmosféru**. Tyto prvky jsou navzájem propojeny s dalšími.

O lepším hráčském zážitku i atmosféře naživo mluví většina respondentů. Popisují ho Kirael, Adéla nebo Stvořitel. Atmosféra a zážitek při hře face-to-face se odlišuje už samotným přístupem ke hře – hráči i dungeon master se do ní více položí, více ji prožívají a užívají si to, že hrají společně. Mohou se navzájem dívat do očí, číst své reakce a sdílet své pocity. Atmosféra je živá, dokonce až intimní. Stvořitel soudí, že něco takového se přes internet nedá napodobit. Nox dodává: *„Tak naživo by (výhoda) byla asi, já vím, že to zní asi trochu hloupě, ale ta živost, protože prostě ta hra je opravdu živá, když je naživo. Člověk se do toho opravdu vžije.“*

Hru tváří v tvář vnímají respondenti jako **hůře dostupnou**. Horší dostupnost je závislá na **náročné časové organizaci**. Časově se sladit tak, aby bylo možné hrát, bývá problematické, ať už kvůli práci, studiu či jiným závazkům. Plánování naživo navíc komplikuje **nutnost se sjet** na jedno místo v jeden čas. Ohledně neschopnosti hráčů se domluvit na společném datu dalšího sezení koluje na internetu spousta vtípků, což zmiňuje Stvořitel: *„U hraní offline je spousta memů ohledně toho. „Jednou přijde den, kdy se všichni shodneme, kdy a kde se sejdem a budem hrát dračák, ale dnes to nebude.“ To je úplně klasika.“*

Důležité je u hraní naživo také vůbec **mít kde hrát**, neboť mezi účastníky panuje **potřeba klidného a bezpečného místa** pro hraní kvůli tomu, že **hra je soukromá záležitost**. Mnoho hráčů by se necítilo příjemně v případě, že by měli D&D hrát někde ve veřejném prostoru v blízkosti cizích lidí. Preferují svůj klid a soukromí, ačkoliv někteří zkušenost s hraním v čajovně nebo klubovně mají, a to zejména kvůli tomu, aby mohli beze strachu hrát roli svého charakteru a prožívat příběh, ale také kvůli tomu, aby nerušili ostatní návštěvníky. Honza si neumí ani představit, že by snad měl hrát někde ve veřejném prostoru: *„...v čajovnách jsem párkrát hrál, ale musím říct, že potřebuju na to D&Dčko takový to soukromí. Neumím si představit, že bych role-playoval nějaký dramatický momenty*

v čajovně, styděl bych se před nějakýma cizíma lidma.“ **Hledání** takového prostoru **nebývá nic snadného**, do cesty se často staví omezená otevírací doba, finanční nedostupnost, neboť pronájem prostor bývá drahý, nebo právě přítomnost cizích lidí, kteří mohou být až přehnaně zvědaví, nebo je hráčská skupina může spíše rušit. Adéla se podělila o svou zkušenost s hledáním prostoru pro svou hru, již se nakonec naštěstí podařilo vyřešit. Přesto nejraději hraje u sebe na bytě: „*Zkoušeli jsme třeba hrát v deskoherně, kde byli cizí lidi. Já jsem zkoušela dát i nějakou hudbu a lidi za náma chodili, že je to otravuje, že pouštím hudbu u jejich hraní. Tak jsem si nakonec musela pronajmout klubovnu, kde jsme mohli hrát v klidu a pohodě.*“

Problém může představovat samotné **shánění hráčů** pro hru tváří v tvář – hráči jsou omezeni lokalitou, kde se nachází, nebo mezi svými přáteli a známými nemají dostatek potenciálních hráčů. Honza zmiňuje, že potřebuje pro hraní ostatní znát a že musí žít v dojezdové vzdálenosti. Soudí, že sám by nebyl schopen kvůli D&D někam daleko dojíždět. Nox dokonce problém se sháněním dalších hráčů považuje za nejhorší aspekt tohoto hraní: „*Na hraní naživo je asi nejhorší dostupnost, protože je opravdu těžké sehnat partu, se kterou by člověk mohl hrát.*“

Ve výpovědích respondentů zazněly zmínky, že pořídit si fyzické komponenty a příručky pro hru naživo je **finančně náročné**, nicméně **ne dostatečně** pro to, **aby vzniklo samostatné téma** či subtéma (Rinnes: „*...materiální věci samozřejmě mají svoji cenu, stojí nějaké peníze, a ne všichni hráči, které zajímá D&D nebo celkově stolní hry na hrdiny, tuhle možnost koupit si knihu, koupit si nějaký model 3D z Hero Forge, ne všichni na to mají.*“). Účastníci výzkumu spíše mluví o **finanční dostupnosti online**, již se podrobněji zabývám v následující kapitole.

3.2.2. Hra online

Hraní přes internet všeobecně respondenti považují za **dostupnější**, a to hned v několika rovinách. Hraní online je dostupnější **časově i prostorově** – hrát je možné téměř relativně kdykoliv a odkudkoliv. Hráči nejsou natolik omezeni časem a prostorem, což oceňují účastníci výzkumu (nejen) v souvislosti s koronavirovou pandemií a opatřeními, která jim bránila se setkávat a hrát naživo. Odpadá tak složitá potřeba plánování, koordinování a nutnosti sjíždět se na jedno místo, které je navíc potřeba zajistit. Pandemie koronaviru byla důvodem třeba pro Kiraela, proč se vůbec obrátil ke hraní online. Stvořitel považuje tento typ hry obecně za flexibilnější – „*(člověk) není limitovanej na to shánět si skupiny ze svého*

okolí, ale je schopný si zahrát i s lidmi, kteří nejsou úplně dostupní, kteří jsou z větší dálky.“ COVID-19 a nemožnost se scházet osobně stála za tím, že pozorovaná hráčská skupina vůbec hraje online. Před pandemií a vládními nařízeními se pravidelně scházeli a hráli naživo. Online hrají jenom občas a přistoupili k němu pouze proto, že jiná možnost, jak hrát momentálně nebyla.

Dle výpovědí respondentů je tudíž pro online hraní charakteristické **snazší plánování** herních sezení, než tomu je v případě her naživo. Adéla říká, že většinou herním sezením „zabije“ celý den, neboť poměrně dost času stráví hráči na cestách. Rinnes podotýká, že online hry jsou časově dostupnější z toho důvodu, že online mají lidé mnohem více času – již není nutné se připravovat a někam se sjíždět, mohou se jednoduše posadit doma k počítači, notebooku nebo mobilu a jsou připraveni. Honza dokonce uvádí, že díky snazšímu plánování je možné hrát několik her zároveň, jak je tomu v případě jeho kamaráda (*„...hrát online může prakticky kdokoliv, kdo má počítač. Mám třeba kamaráda, kterej hraje hodně online s cizíma lidma, to by prostě nešlo udělat, tím pádem může hrát třikrát tejdě, to by nebylo možný, kdyby musel hrát ty hry naživo.“*).

Hraní online je zároveň dostupnější **finančně**. Jak popisuje Rinnes: *„...bez té elektronické části by aktuálně bylo mnohem menší množství lidí, kteří by se o D&D zajímali a kteří by D&D hráli, protože by na to neměli finance.“* K finanční dostupnosti rovněž přispívá **dostupnost herních zdrojů a herních komponentů online**, na něž se obrací v případě, kdy nemají přístup k fyzickým knihám s pravidly. Zde Rinnes doplňuje Nox s tím, že při hraní online se ušetří hodně peněz právě na různých fyzických komponentech nebo právě knihách pravidel, které se mohou prodražit. AniZu říká, že: *„...když hráč nebo vypravěč nemají k dispozici fyzickou knihu, ve které jsou pravidla, nemáme ty rules booky, tak máme tu výhodu, že si dohledáme (online) konkrétní informace, co potřebujeme.“*

Možnost kombinace herních zdrojů i herních komponentů online nabízí zejména **virtuální stoly**²⁰², které obsahují vše potřebné ke hře. V případě, že respondenti při hraní online využívají virtuální stoly, obrací se právě na Roll20, na němž se jim líbí, že je **zdarma** a **obsahuje vše potřebné** od deníků postav, přes bestiář a další herní zdroje, po mapy. Kirael líčí svou zkušenost s tímto virtuálním stolem následovně: *„Taky jsem teda hrál na Roll20, tam člověk nemusí si přinést vůbec nic, je tam úplně všechno. Ten program to má*

²⁰² Webová stránka Roll20 apod.

vychytané.“

Svou roli v dostupnosti hry online hraje **sdílení** jinak **placených služeb** mezi hráči navzájem. Tato praktika se zdá mezi respondenty poměrně oblíbenou, zmiňují se o ní především v souvislosti s placenými programy na tvorbu map, jako je Inkarnate, kdy jeden vlastní zaplacenou licenci a dělí se o ni se svými přáteli, kteří pak mohou program a jeho vymoženosti využívat ke svým účelům. Sdílení zpoplatněných služeb se netýká pouze programů na tvorbu vlastních map. Noxovi jeho kamarád umožňuje přístup k oficiálním herním knihám – „*(D&D Beyond) mám zase sdílené od jiného kamaráda, který je má koupené všechny.*“. Sám uznává, že bez této finanční dostupnosti by pravděpodobně D&D nevěnoval tolik času: „*Myslím, že absence technologií v D&D by přinejmenším minimalizovala moji zkušenost s tou hrou a moje zapojení do té hry na docela malé procento.*“

A v poslední řadě je online možné snáze **shánět hráče** než v případě hry naživo, kdy jsou hráči zkrátka často omezeni lokalitou, v níž se nachází. AniZu poznamenává, že „*najít dostatečné množství nerdů zasvěcených do této záležitosti v daném městě je docela obtížný úkol, občas.*“ Stvořitel a Adéla mají s hledáním hráčů online vlastní zkušenost. Ve chvíli, kdy formovali své dračákové skupiny, využili Facebooku, aby našli vhodné hráče.

Kromě kladů má však i hra online své zápory. U hry online respondenti **postrádají sociálnost** a (bezprostřední) kontakt s ostatními hráči, které zažívají u hraní tváří v tvář. To skrze technologie často nahradit nelze. Honza domnívá, že: „*...ta atmosféra toho přátelství, socializace s lidma je věc, kterou člověk nemůže nahradit ničím jiným, nemůže to nahradit tím onlinem.*“. Ruku v ruce se sociálností jdou pak **horší možnosti komunikace**, zejména potom neverbální komunikace, která hráčům chybí. AniZu považuje neverbální komunikaci jako mimiku či gestikulaci dokonce za součást hraní určitého charakteru, díky nimž se mnoho hráčů dorozumívá za svou postavu.

Problémy s komunikací se projeví i během prvního pozorování hráčského sezení, kdy hráči občas mluvili jeden přes druhého a skákali si do řeči, ovšem při samotné hře se tyto potíže výrazně zmenšily, ačkoliv nevymizely docela. Při prvním pozorování měla skupina po nějaký čas určená jasná pravidla pro to, kdo bude mluvit, a neskákali si do řeči, měli ztlumené mikrofony, když právě nebyli na řadě, tudíž nerušili šumem v pozadí, psaním na klávesnici apod. Při druhém pozorování žádná taková pravidla nastavena nebyla, přesto až na jednu či dvě situace, kdy se hráči nacházeli v kritickém okamžiku, nebyla jejich

komunikace o nic horší ani nenarušovala hru. K určení těchto pravidel nejspíše přispělo to, že každé z pozorovaných hráčských sezení vedl jiný dungeon master.

Za **zhoršenou možnost komunikace online** mohou často i **problémy s technologiemi**²⁰³, o nichž se zmiňují např. Stvořitel, Honza i Hana. Hráči si skáčou během virtuálních hovorů do řeči kvůli zpožděnému signálu, sekání, problémům s internetem, přetížení apod. Problémy s technologiemi se objevily i během pozorování hráčských sezení, neměly však nijak výrazný vliv na průběh hry a vždy se podařilo je snadno vyřešit. Během prvního pozorování se sekal zvuk a obraz při používání webkamer a bota na pouštění hudby, od čehož se později upustilo. Během druhého pozorování měli v krizové situaci hráči problém, že se navzájem překřikovali a komunikace byla v tu chvíli ztížená. V průběhu obou pozorování čelili účastníci drobným problémům, jako zaseknutí zvuku, krátkodobému výpadku mikrofону, zhoršenému internetovému připojení – žádný z problémů však nebyl nijak významný a vše se povedlo během krátké doby vyřešit.

Na druhou stranu někteří účastníci uznávají výhody toho, že u online hraní **je možné komunikovat** mezi sebou **bez přerušování hry** prostřednictvím textových kanálů. Rinnes zmiňuje, že „...*pokud mají (hráči) něco, co chtějí říct mimo hru, tak si můžou vždycky napsat PMko*²⁰⁴ *na Discordu nebo si můžou napsat PMko na Roll20, a tím neruší tu hru jako takovou.*“ Anizu považuje tuto možnost za užitečnou v případě, že někdo potřebuje poradit nebo se odehrává více rozhovorů zároveň, podotýká ovšem, že to může odvádět hráčovu pozornost, „*protože se pak nikdo nesoustředí na oba dva rozhovory.*“. Výhodné na tom také je, že hráči se mohou na dungeon mastera obrátit se svými nápady nebo poznatky bez toho, aby museli hru přerušit, nebo o tom ostatní hráči vůbec tušili. Tuto možnost komunikace mezi sebou využívali účastníci pozorování hráčských sezení na svých discordových serverech v průběhu obou hráčských sezení, ať už reagovali na aktuální herní děj, tvořili memes, nebo řešili jiné záležitosti jako např. herní mechaniky a možnosti, jak postupovat dál.

Je třeba podotknout, že ne všichni respondenti sdílejí názor týkající se zhoršené možnosti komunikace během hry online. Část z nich považuje **možnosti komunikace za stejné** jako u hraní naživo – to, že si občas skáčou do řeči, k tomu zkrátka patří. Když k tomu dojde, navzájem se omluví a pak se dohodnou, kdo bude mluvit první. Rinnes si myslí, že tento

²⁰³ Více níže.

²⁰⁴ Soukromá zpráva.

problém nezáleží ani tak na tom, zda je hra naživo či online, ale spíše na samotných hráčích a jejich přístupu. Když vedl svou hru online, tento problém řešit nemusel, protože členové jeho skupiny byli dostatečně disciplinovaní a počkali si, než někdo domluvil, než se sami ujali slova. Je zajímavé uvést, že během hráčských pozorování kromě vzácných okamžiků, které byly vypjaté, a těch, kdy právě někomu vypadl mikrofon, nenastala situace, kdy by si hráči navzájem skákali do řeči nebo si nerozuměli. Během prvního pozorování k tomu přispívala pevně nastavená pravidla, např. během souboje měl zapnutý mikrofon pouze ten, kdo byl právě na řadě. Během druhého pozorování od těchto pravidel ovšem bylo upuštěno, přesto komunikace nikterak nevázla.

Pravděpodobně i v důsledku nižší míry sociálního kontaktu a omezení komunikačních možností zažívají někteří respondenti **pocit izolace**, o kterém práce již pojednávala v kapitole o hráčské motivaci. Hra je méně osobní a sociální – pro AniZu je to dokonce na hraní online to nejhorší: „*Na hraní online bych řekla, že je pro mě nejhorší to, že právě nevidím spoluhráče a občas si přijdu jako magor, který kecá do zdi.*“ Dle Kiraela tomu není jinak ani v případě, kdy se používají webkamery, když se na sebe s ostatními dívají přes kamery, není to ono a atmosféra upadá.

Respondenti vypovídají, že u hraní online čelí **problému s udržením pozornosti**²⁰⁵. Není to záležitostí pouze jednoho respondenta, o tomto problému se jich zmiňuje více než polovina. Problém spočívá v tom, že s námahou drží pozornost na to, co se právě odehrává, a to zejména ve chvílích, kdy se řeší dějová linka, která se jich a jejich postavy tolik netýká. Mají tendenci v daný okamžik dělat i jiné věci než se soustředit na D&D a pak se ke hře těžko vrací, vžívají se do své postavy a děje. AniZu se snaží jako dungeon master při hře věnovat všem svým hráčům stejnou míru pozornosti. U hry online to bývá docela oříšek („*Na druhou stranu se těžko hlídá to, jak hráči dávají pozor, jak se cítí. Je strašně snadné někoho vynechat z pozornosti nebo z nepozornosti. Je strašně jednoduché na někoho, kdo je třeba tišší hráč, pozapomenout nebo mu věnovat menší pozornost než ostatním.*“).

Všechny tyto faktory jistou mírou mohou vést k tomu, že při hraní online zažívají respondenti **horší hráčský zážitek a atmosféru**. Chybí jim ona atmosféra a intimita toho, že jsou spolu a sdílejí společně zážitek, jež zažívají při setkávání naživo. Hráčský zážitek a atmosféra online nejsou ovšem nutně špatné a někteří usilují o **napodobení** stejné

²⁰⁵ Problém s udržením pozornosti může souviset s názorem respondentů, že přítomnost mobilních (a dalších) zařízení u hry může být rušivá.

atmosféry i u hry online využitím svého okolí a pouštění hudby²⁰⁶. Nox při vedení hry po svých hráčích žádá, aby si vytvořili vhodnou atmosféru např. tím, že si zhasnou, nebo zatáhnou závěsy. Kirael nevidí v postupu při tvorbě atmosféry online a u skutečného stolu zase takový rozdíl: „*Tvorba atmosféry ve hře je hodně podobná jak u stolu, tak online. Je to o tom připravit to okolí trošičku tak moc, jak člověk může a jak se mu chce. Svíčky, trošku šero pomáhá.*“

Nicméně **není to stejné** jako u hry naživo a přes internet to není nic snadného, byť s použitím webkamer, což opět sděluje Kirael. Adéla se podělila o vlastní zážitek online, který byl sice působivý, přesto soudí, že: „*takováhle atmosféra by naživo byla tak stokrát působivější a intenzivnější. Na tom hraní online se takovýhle velký epický momenty ztrácej.*“ Podle ní se horší atmosféra potom odráží na povrchnějším přístupu hráčů ke hře online. Spousta lidí nepřikládá hře online takovou váhu, jako by přikládalo, kdyby hráli naživo.

Nakonec, nejspíše i vlivem dostupnosti herních materiálů a komponentů online, pohlíží někteří hráči na online hru jako na hru, u níž je **snazší příprava a kontrola jejího průběhu**. Rinnes uvádí, že příprava online mu zabere mnohem méně času než v případě hry naživo, neboť si nemusí ručně vypisovat informace o monstrech a nemusí si je potom tisknout. Stačí v Roll20 otevřít bestiář a vytáhnout si monstrem, které právě potřebuje. Adéla cítí, že má za počítačem nade hrou lepší kontrolu, je to pro ni klidnější. Nox souhlasí, s tím, že v případě online „*se to dá rychleji zpracovat, nenastávají komplikace, jaké by mohly nastat v setkání naživo. A když člověk potřebuje improvizovat, tak nikdo nevidí jeho obličej, jak se snaží improvizovat.*“

Vnímáním plusem je to, že je hra online **z domova pohodlnější**. Rinnes komentuje, že jelikož je při hře online doma, tak má v dosahu všechno, co potřebuje. Adéla přiznává: „*...většinou PJuju v pyžamu, mám na koleni večeri, mám u toho čajíček, mám vedle toho poznámky.*“ Oproti tomu **naživo je příprava náročnější**, jak znovu popisují Rinnes, Adéla a Nox. Délka přípravy pro sezení naživo je výrazně delší než v případě online. Při hře naživo si možná hráči vystačí pouze s kostkami a deníkem postavy, nicméně dungeon master donést kromě kostek veškeré další potřebné vybavení – jako je počítač, kostky, zástěna a jeho poznámky. Adéla dodává, že „*když člověk DMkuje někde mimo domov, tak pomalu se balí, jako by jel na týden do Alp.*“

²⁰⁶ Pouštění hudby pro tvorbu atmosféry je ovšem využíváno jak u hraní online, tak u hraní naživo.

Ne všichni ovšem sdílí tento pohled. Někteří si naopak myslí, že pro online hru je charakteristická náročnější příprava, než je tomu naživo. Tudíž že **náročnější je příprava online**. Tento názor sdílí především Stvořitel s Honzou. Fyzická příprava je podle nich rychlejší a je snazší rozvést své myšlenky, zatímco v případě online je třeba do přípravy vložit mnohem více práce.

3.2.3. Rozdíly mezi hrou naživo a online

Předchozí kapitoly shrnuly postoje a závěry nejprve u hraní naživo, posléze u hraní online. Z důvodu jejich délky a přesnému znění výzkumné otázky „Jaké hráči vnímají hlavní rozdíly v hraní „face-to-face“ a online?“ tato podkapitola sumarizuje, v čem vidí respondenti hlavní rozdíly mezi těmito dvěma způsoby hry. Většina hráčů se ve svých výpovědích shodovala, protichůdné názory se objevovaly spíše zřídka.

Prvním z aspektů, v nichž se hraní naživo a online dle respondentů liší, je **dostupnost – časová a prostorová**. Online hru považují za všeobecně **dostupnější**, stejně tak **finančně**. K finanční dostupnosti přispívá dostupnost herních komponentů a materiálů online. Technologie **usnadňují shánění dalších hráčů**, neboť v případě hry naživo bývá hráčská skupina omezena oblastí, v níž funguje.

Dalším prvkem, ve kterém se tyto dva způsoby možného hraní liší, jsou **sociálnost a možnosti komunikace**. Při hraní naživo je logicky **sociálnost vyšší**, stejně tak mohou hráči využívat **širší škálu komunikačních prostředků**, jako je například neverbální komunikace. **Hraní online je proto méně osobní, možnosti komunikace jsou menší a komunikace může být zhoršená kvůli problémům s technologiemi** jako nestabilní připojení k internetu, problémy s mikrofonem apod.

Sociálnost a možnosti komunikace se podílí na **hráčském zážitku a atmosféře**. Hráči soudí, že **při hře naživo prožívají lepší zážitek a atmosféru**, ačkoliv **při hře online se je pokouší simulovat**. Někteří respondenti **při hraní online čelí pocitu izolace a problémům s udržení pozornosti**. Tento problém není zase tak překvapivý vzhledem k názoru, že přítomnost mobilních technologií může narušovat pozornost u sezení offline.

Nejspíše jediný bod, z něhož vyvstala protikladná témata, je **příprava a kontrola hry**. Někteří považují za **snazší přípravu online** díky pestré nabídce online komponentů a materiálů, jiní **naopak přípravu naživo**, neboť mohou snadno rozvádět své nápady a příprava online zabere více času.

3.3. D&D a mediace

Předchozí kapitoly napověděly, že původně bylo Dungeons & Dragons hrou, ke které stačilo pouhých několik málo fyzických komponentů jako deník postavy a set kostek. Nicméně dnes jsou technologie s D&D úzce spojeny, ať už jde o samotné hraní online, nebo jejich využívání pro různé aspekty hry. Tato podkapitola se věnuje využívané technologii a digitálním nástrojům, roli technologií v samotné hře, ale také problémům, které s nimi přichází, neboť během analýzy nasbíraných dat vyvstala i tato zajímavá podkapitola.

3.3.1. Technologie a digitální nástroje používané ke hře

Všichni respondenti mají zkušenost se hraním D&D online, nicméně technologie využívají i během hry naživo, nebo mimo samotné herní sezení²⁰⁷. Na výzkumnou otázku, zda jsou při hraní využívány (komunikační) technologie, mohu odpovědět, že ano, a nejen ony. Tato kapitola popisuje technologie a digitální nástroje používané ke hře. Na úvod pro upřesnění zmiňuji, že nutně nerozlišuji mezi webovými stránkami a mobilními či počítačovými aplikacemi – všechny jsou považovány za digitální nástroje, které jsou používány a slouží svému účelu.²⁰⁸

Ráda bych také uvedla, že ačkoliv jsem původně uvažovala o možném rozlišení podkapitol podle toho, které technologie se používají při online hře, které při hře naživo nebo v obou případech, vzniklá témata toto rozlišení nakonec neumožnila. Snad všechny technologie, vyjma komunikační technologie, zajišťující hru online, a 3D tisku miniatur a fyzických modelů, mohou být využívány jak v tom, tak onom případě. Závisí vždy pouze na daném dungeon masterovi a hráčské skupině, čemu dává přednost. Někdo si raději dělá poznámky na papír, jiný si je utřídí online. Někdo preferuje papírový deník postavy, do něhož může psát tužkou, jiný si ho vytvoří v mobilní aplikaci apod.

Před tím, než přejdu k jednotlivým subtématům, je důležité zmínit jedno samostatné téma, **internet jako zdroj**, z něhož následně vychází posléze dvě subtémata – **internet jako zdroj pro samotnou hru** a **internet jako zdroj inspirace a rad**.

První ze subtémat mohu nazvat také jako „**internet jako zdroj přístupu ke hře**“, neboť internet slouží hráčům jako zdroj herních materiálů a potřebných informací a pravidel,

²⁰⁷ Např. v okamžicích, kdy dungeon masteri další hru teprve připravují.

²⁰⁸ Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že nepadá významný rozdíl v tom, zda je k pouštění hudby používána specializovaná mobilní aplikace, webová stránka nebo playlist na YouTube.

v mnoha případech bezplatně. Respondenti zmiňují různé možnosti, jak se mohou dostat k informacím či knihám pravidel, ať už jsou legálně koupené, či nikoliv. Obracet se mohou na D&D Beyond, kde je možné zakoupit virtuální verze knih pravidel a hratelných kampaní levněji než v případě těch fyzických, nebo YouTube, plný videí zpracovávajících informace o základních herních mechanikách, ale i světech a jejich folkloru. Honza používá „...*The Trove, (to) je místo, kde se sdílejí všechny napíratelné D&D produkty...*“ Nabídka je tak skutečně široká a záleží jen na daném hráči, čemu dává přednost.

Internet zároveň slouží jako **zdroj vizuálních prvků hry** – map a obrázků. Mapy vytvořené jinými hráči nebo obrázky v internetových zdrojích vyhledávají Adéla, Rinnes či Hana, byť si mohou vytvářet také vlastní za pomoci specializovaných programů. Adéla prozrazuje: „...*musím přiznat, že takový ty malý mapy na encountery, tak ty beze studu krađu z internetu.*“

Dalším subtématem je **internet jako zdroj inspirace a rad**²⁰⁹. Hráči se obrací na internet v okamžicích, kdy hledají inspiraci, nebo si neví s něčím rady a chtějí se poradit s dalšími lidmi. Tyto aspekty jsou spolu často propojené. Hráči mohou využívat různá diskusní fóra pro vypravěče i hráče, kde mezi sebou uživatelé komunikují, řeší a konzultují problémy nebo rozvíjí své nápady, inspirují se výtvořky ostatních. Někteří zkušenější hráči a dungeon masteři pro ostatní také tvoří různá informační videa nebo návody, jak se vypořádat s určitými situacemi, nebo třeba jak vést určitý typ hry²¹⁰ a navodit tu správnou atmosféru atd.

Přejdu-li přímo k samotné hře a konkrétním digitálním nástrojům, dalším samostatným tématem jsou **programy zajišťující hru online**²¹¹. Předním z nich je **komunikační platforma**, která zajišťuje spojení a komunikaci mezi účastníky hry. Všichni respondenti bez výjimky komunikují prostřednictvím platformy **Discord**, neboť je zdarma, nabízí stabilní připojení a další možnosti využitelné pro hraní D&D, jako je založení vlastního serveru nebo přidání botů na házení kostek či pouštění hudby. Také pozorovaná hráčská

²⁰⁹ Není snadné specifikovat, kam se hráči či dungeon masteři mohou obrátit pro radu, neboť to záleží na samotné podstatě otázky, kterou se snaží zodpovědět. Mezi nejčastější zdroje, kde mohou hledat informace ve chvíli, kdy potřebují s něčím poradit, jsou diskusní fóra či videa. Existují specializované youtubové naučné kanály i diskusní fóra (např. různé subreddity) zaměřené na konkrétní problematiku, jako jsou herní mechaniky, ale i chování hráčů apod. Zde se nejen dlouholetí hráči i dungeon masteři dělí o své vlastní zkušenosti a názory, případně může hráč položit otázku, když se mu nepodaří odpověď dohledat jinde.

²¹⁰ Přestože základní setting (prostředí) pro D&D je inspirován rádobou středověkou Evropou s fantasy prvky, homebrew tvorba umožňuje hru zasadit do různých jiných settingů, jako je horor, sci-fi, steampunk aj.

²¹¹ Ačkoliv některé z nich mohou být v určitých případech použity i při hraní naživo, např. Roll20 pro sdílení herní mapy, toto téma či subtéma ovšem z nasbíraných dat bohužel nevzešlo.

skupina měla vlastní servery pro své online hry založené dungeon mastery, každá z kampaní tak měla svůj vlastní server, kde se řešili pouze záležitosti týkající se daného dobrodružství.

Dalším používaným programem jsou již zmíněné **virtuální stoly**²¹², které se objevily v kapitole o hře naživo versus online, konkrétně v podkapitole věnující se hře online. Pro shrnutí – virtuální stoly v sobě spojují herní zdroje i herní komponenty online, zkrátka **vše potřebné ke hře**, takže hráč fyzicky prakticky nic nepotřebuje. Nox přibližuje: *„(Roll20) poskytuje takové různé možnosti, že člověk prakticky nepotřebuje vůbec nic materiálního, aby tu hru hrál. To znamená, když si zapomenou kostky, mám Roll20. Když potřebuju použít bojovou mapu, mám Roll20.“* Mezi další programy, které zajišťují hru online, patří herní asistent **D&D Beyond**, poskytující virtuální verzi knih pravidel, ale také možnost virtuálního deníku postavy a další služby, které využívají např. Adéla a Stvořitel. D&D Beyond sehrálo svou roli během zúčastněných pozorování – hráči zde měli vytvořené deníky svých postav. Prostřednictvím této služby do nich měl kromě nich náhled i dungeon master. Když tedy potřeboval informaci o některém z hráčských charakterů, mohl se volně podívat.

Posledním subtématem programů zajišťujících hru online je **program na organizaci soubojů**. Občas si dungeon masteři nejsou tak docela jisti tím, jak silného či slabého nepřítele mohou na hráče poslat, aby souboj vůbec přežili. K tomu jim slouží specializované webové stránky, které jim pomohou tento problém vyřešit, neboť jim pomohou daný „encounter“ vytvořit tak, aby byl vybalancovaný. Hana uvádí: *„...hodně využívám ten Initiative, co jsem ti už zmiňovala, což je pro tu bitvu samotnou, máš tam kodex všech možných monster a potom si tam můžeš svoje postavy a počítá ti to, kolik komu zbývá životů, což je paráda...“* Kromě uvedených digitálních nástrojů respondenti samozřejmě používají **virtuální verze** jinak **fyzických komponentů**, jako jsou kostky, nebo deníky postav, v případě, když už nejsou přímo součástí virtuálních stolů. Více se jimi zabývá však až podkapitola „Fyzické versus virtuální komponenty.“

Téma „internet jako zdroj dostupnosti“ napovídá, že respondenti využívají technologie také jako **zdroje informací**, často v podobě různých **databází**, ať už se jedná o databáze kouzel, pravidel či existujících monster. Tyto zdroje informací opět přispívají k dostupnosti hry

²¹² Virtuální stoly se používají při hře online, někteří hráči je ale mohou využít i při hře offline – např. pro zobrazení virtuálních herních map, kde se hráči právě nachází, uložení informací o nehráčských postavách apod.

a zároveň ji zjednodušují. Jelikož D&D má v současnosti mnoho zdrojových knih, nemohou si hráči pamatovat úplně vše, zkušenosti s databázemi tak má většina účastníků výzkumu. AniZu prozrazuje, že používá databázi kouzel, neboť hraje postavu, jež je povoláním Wizard²¹³, který může najednou používat až desítky kouzel. Logicky si tedy všechna nepamatuje a musí si informace dohledávat. Neoficiální databáze mohou mít dokonce informace přehledněji uspořádané než oficiální zdroje, o čemž se zmínil Nox v souvislosti s kouzly. Svým způsobem **D&D Beyond** spadá také do tohoto tématu, neboť slouží několika účelům. Jedním z nich je právě jako zdroj informací (Adéla: „*(D&D Beyond) je to vlastně kompendium veškerých pravidel, takže to hodně pomáhá a člověk tam může rychle online vyhledat.*“).

Různé **generátory** hráčům i dungeon masterům **pomáhají v tvorbě**. Hráči se neomezují pouze na jeden typ generátoru²¹⁴. Pravděpodobně nejoblíbenějším²¹⁵ mezi respondenty je **generátor jmen**, na který se obrací v případě, že potřebují vymyslet jméno, nebo se při jeho výběru inspirovat. Nalezení správného jména nebo pojmenování většího počtu postav tedy může být pořádný oříšek – své o tom ví Kirael („*...generátor jmen, to je nejdůležitější součást mého života, protože nad tím hrozně trpím, vymyslet nějaké jméno.*“) nebo AniZu („*Velice užitečný generátor, který používají snad všichni vypravěči nejčastěji, je „random name generator“.* Protože když přijde hráč a zeptá se každého druhého strážného, jak se jmenuje, tak vypravěči za chvíli dojdou nápady.“)

Mohu tedy říci, že generátory **slouží** hráčům spíše **jako inspirace**. To, co jim generátor nabídne, **není finální** – hráči s tímto materiálem často nadále pracují a **upravují si ho** podle sebe, **aby odpovídal** jejich představám. Rinnes popisuje, že náhodně vygenerovanou postavu by si pravděpodobně nezahrál. Kdyby mu přišla nějak zajímavá, možná by ji použil jako inspiraci, ale potřeboval by si ji nejprve upravit tak, aby mu seděla, aby za ni mohl hrát. Rinnes není jediný, kdo pracuje s vygenerovanými podklady, tuto zkušenost s ním sdílí např. také Honza soudící, že generátory nejsou dobré na okamžité využití, neboť to, co z nich vypadne, potřebují ještě určitou práci a úpravy.

V neposlední řadě se technologie hráčům hodí k **záznamu informací a jejich organizaci**,

²¹³ Mág, svou moc získal především dlouhým studiem.

²¹⁴ Spíše naopak – je jich využívána pěkná řádka, od generátoru jmen, přes generátor děje a příběhů, po generátor postav.

²¹⁵ A jediným, o němž mohu říct, že tvoří samotné subtéma.

což může být při hraní naživo občas problém, dungeon masteri i hráči lehce zapomínají a v případě záznamu na obyčejný papír se tyto poznámky snadno někam založí či ztratí. Poznámky a záznamy informací v online verzi je tak snadno dostupné všem, kdo k nim dostane přístup, prakticky kdykoliv a odkudkoliv. Respondenti si ukládají záznam herního děje, ale také další informace jako úpravy pravidel, povolání, rasy apod. Stvořitel si myslí, že ho to v online prostoru dokonce donutí zapisovat si a je za to rád, jelikož herní situace i příběh jsou pak přehlednější.

Respondenti oceňují **strukturovanost** a **přehlednost** zaznamenaných informací, všechno má své místo a řád. Jako užitečnou vnímají navíc **možnost** jejich **snadného dohledání**, když je potřeba. Nestane se pak, že nějakou informaci nemohou použít, protože se papírek, na němž byla poznamenaná, ztratil nebo ji hráči jednoduše zapomněli. Adéla říká: „*Dají se (na Discordu) sdílet obrázky a zároveň se tam dají sdílet dokumenty. Což si myslím, že je hodně důležitý, protože člověk si to tam může rozdělit a říkat: Hele, tak abychom neblbli, tak tady máme kanál, kam budeme jenom posílat memes, tady máme další kanál, kam vám budu posílat pravidla...*“ Tento bod se promítl i během pozorování, kdy v případě obou her měla skupina zřízené vlastní discordové servery pro jednotlivé hry. Discordové servery byly přehledně rozdělené – dungeon masteri vytvořili příslušné textové kanály pro textový a vizuální záznam informací, jak herní, tak „mimoherní“²¹⁶ záležitosti. Všichni účastníci toto rozdělení během pozorování dodržovali. Specializovaný textový kanál měla zřízená také každá z postav, kde spolu mohli dungeon master a daný hráč komunikovat, aniž by o tom věděli ostatní, ale také zaznamenávat např. kolik peněz nebo jaké předměty u sebe postava právě má.

Hudební prvek považují hráči za důležitý bez ohledu na to, zda se hraje tvář v tvář či online, neboť **utváří atmosféru**, což zmiňuje Adéla: „...*mně to (pouštění hudby) k tomu dodává strašně moc atmosféry*“ Využívají se tedy **technologie** a v případě discordových serverů **boti pro pouštění hudby**. Kirael poznamenává, že dnes už se bez hudby hraje málokdy. Při pozorování herních sezení byl bot na pouštění hudby spuštěn, nicméně během prvního sezení ho nakonec DM byl nucen vypnout z důvodu, že pravděpodobně přispíval k narušování hry (sekání zvuku, obrazu). Hudba hrála také při druhém sezení, kdy již bot fungoval bez potíží. Hudba dodávala hernímu ději atmosféru, nicméně děj

²¹⁶ Netýkající se samotné hry.

odsýpal i bez ní.

Další technologií, která bývá využívána, je **3D tiskárna**. 3D tiskárna se používá zejména pro **tisk miniatur** a **modelů** využívaných při hraní naživo, ačkoliv ne všichni respondenti s 3D tiskem mají osobní zkušenost (Stvořitel: „...ještě jeden kamarád, který studuje techniku, tak mi tvořil pár miniatur, zkoušel tvořit pár miniatur přes 3D tiskárnu.“). Kirael uznává, že: „3D tiskárna to je velký pomocník.“ Miniatury a fyzické modely jako další fyzické komponenty **činí zážitek z hraní lepším**.²¹⁷

Při **vlastním 3D tisku** je potřeba nejprve získat 3D model daného objektu. V případě miniatur k tomu slouží **program na tvorbu miniatur**. Respondenti konkrétně uvádějí webovou stránku Hero Forge, kde si vytvoří vzhled své postavy, za poplatek si tento model stáhnou a vytisknou si miniaturu, případně si ji nechají vytisknout u přátel na jejich 3D tiskárně, když sami nejsou jejími vlastníky.

Zajímavostí je, že tento program někteří respondenti občas používají i mimo jeho původní účel – tvorbu modelů pro 3D tisk. Slouží jim „pouze“ k **vizualizaci** jejich **postavy**, miniatury si tedy netisknou ani je nenechávají tisknout. Honza si vždy, když vymýšlí novou postavu, v Hero Forge hraje a utváří, jak by vlastně měla vypadat. K Hero Forge se hráči obrací zejména díky **široké nabídce možností** pro tvorbu charakteru. Kirael říká: „*A (postava) je přesně tak, jak si ji (člověk) představuje, má ruku tam, kde má mít, takovou zbraň, co má mít.*“

Další typ využívané technologie slouží tedy k **vizualizaci**, a to **vizualizaci postavy** (Rinnes: „*Nejčastěji vytvoříme v Hero Forge vzhled postavičky...*“) nebo **vizualizaci během hry** – sem spadají **programy na tvorbu vlastních map**. Za pomoci těchto programů a jejich široké nabídky vytváří účastníci výzkumu své vlastní mapy, byť jinak občas postrádají potřebné dovednosti. Např. Kirael, který oceňuje, že v aplikaci Inkarnate je schopen vytvářet pěkné mapy, ačkoliv jinak není, co se kreslení týče, příliš nadaný. Adéla tyto programy využívá k tvorbě map svého světa, jeho kontinentů či zemí.

3.3.2. Fyzické versus virtuální komponenty

Fyzické komponenty v podobě skutečných kostek, papírového deníku postavy, map nebo miniatur postav, monster a dalších patří k Dungeons & Dragons od jeho počátků v 70. letech

²¹⁷ Více níže.

minulého století. Jsou nedílnou součástí hry a nejinak tomu je i v případě, kdy se hraje online. Tato podkapitola přibližuje to, jak respondenti percipují pozici fyzických²¹⁸ komponentů ve hře a jak si stojí v době digitalizace, kdy je prakticky vše možné nahradit rychlou virtuální verzí, která je zároveň snadno dostupná – stačí jenom několikrát kliknout, nebo otevřít příslušnou aplikaci v mobilním zařízení.

Virtuální stoly a další digitální nástroje zvyšují dostupnost D&D tím, že nabízí možnost herních materiálů a potřebných komponentů ke hře na jednom místě. Hráči tedy mohou používat **virtuální náhrady fyzických komponentů**, a to nejen v případě, že k těm skutečným nemají v daný okamžik přístup. Konkrétně se jedná především o **virtuální deníky postav a kostky** (Rinnes: „*Kdežto právě Roll20 má v sobě zakomponované jak character sheety, tak hoddy kostkou, které potom člověk nemusí házet ručně na stole, ale jen tam klikne a kostka ukáže, co padlo.*“, Kirael: „*Setkal jsem se ve svém životě za hráče – tablety a mobily, kdy používají (hráči) deníky v chytrých telefonech a tabletech. Viděl jsem teda i kostky, že někdo měl v mobilu.*“).

Fyzické komponenty se ke hraní D&D tradičně používají, **jsou stálou součástí hry** – opět jak v případě naživo, tak online. Respondenti soudí, že virtuálními verzemi **není možné je zcela nahradit**, podobně jako herní atmosféru a bezprostřední sociální kontakt herního zážitku offline. Pro Kiraela, jenž se přiklání k reálnému deníku postavy nebo kostkám, představují tak trochu nostalgii. Nox sice vnímá užitečnost digitalizace, tvrdí však, že: „*...lidi a kostky a miniatury jsou vždycky lepší v ruce.*“ A podle některých fyzické komponenty dokonce **vylepšují herní zážitek**, dávají mu větší autenticitu a vylepšují atmosféru. AniZu se podělila o konkrétní příklad: „*...přijde mi, že pro lepší zážitek je mnohem lepší, když si vypravěč nebo jiný hráč pro někoho jiného ze hry (reálně) připraví nějakou třeba pomůcku. Když jsem vyprávěla a řeknu partě, že jim přišel dopis od osoby, kterou herně nenávidí, a je to třeba výhrůžný dopis a opravdu jim podám srolovaný svitek převázaný stuhou a zakápnutý voskem, tak je to úplně jiný pocit, než když jim nasdílím text někde na Discordu.*“

Miniatury jsou jedním z možných fyzických komponentů, které mohou vylepšit herní zážitek. Figurky hráčských postav či monster **usnadňují orientaci na mapě, vizualizují podobu** hráčské postavy a tím opět mohou **vylepšit hráčský zážitek** tím, že člověka vtáhnou

²¹⁸ Nebo také materiálních.

do děje. Najednou je to pro respondenty jiné, když si uvědomí, o kolik větší je nepřátelské monstrum oproti jejich postavě, když vidí, že jsou obklíčeni, nebo vidí svůj charakter ležet v bezvědomí na zemi. Stvořitel říká: „...*když tam člověk má tu svoji figurku, kterou si třeba i sám nabarví, tak ten vztah k postavě od hráče je najednou úplně o něčem jiném. Najednou je to o jiném adrenalinu, když DMko sahá do té mapky a tvoji postavě dojde zdraví, tak to není nic abstraktního, ale vyloženě ti položí tvoji postavu na zem. A teď vidíš, že jsi obklopen nepřáteli a říkáš si: Tohle je v prdeli... A je to úplně jiné zážitky.*“

Ačkoliv ne všichni respondenti nutně vlastní miniatury, stále o nich uvažují jako o důležité **součásti hry**. Adéla miniatury označuje za jeden z význačných, ačkoliv poněkud méně známý prvek her na hrdiny. Za zmínku v souvislosti s miniaturami stojí také to, že občas někteří hráči podobně **využívají předměty, aby se přiblížili své postavě**. Ačkoliv sami respondenti tak nečiní²¹⁹, setkali se s tím u jiných hráčů – konkrétně AniZu („*Setkala jsem se s tím, že hráči třeba měli nějaké předměty, doplňky, které nosí specificky jejich charakter, a nosí je přímo na tu hru. Mám hráče, jehož postava ve hře neustále nosí masku, a ten hráč si objednal masku, kterou si pak dozdobil, aby vypadala jako herně – a s tou pravidelně hraje na seancích.*“) a Nox („*Tak asi zatím největší projev cosplaye, který jsem u D&D zažil, bylo to, že jeden hráč měl jako svého familiara vyvolaného malého dráčka a přinesl si plyšáčka.*“).

Neotřesitelnou pozici bez ohledu na způsob hraní zastávají v D&D **kostky**. Někteří si dokonce hod skutečnou kostkou s Dungeons & Dragons neodmyslitelně spojují, neboť to je pro ně základ podstaty samotné hry. O tom, že respondenti zažívají jedinečný pocit při hodu kostkou, jsem již mluvila v kapitole o hráčské motivaci. Nepřekvapuje mě tedy, že i **při hře online** někteří **preferují hod skutečnou kostkou**, než aby využili její virtuální verzi. Hráči totiž při „hodu“ **virtuální kostkou postrádají onen pocit** a napětí, který si spojují s reálným hodem. Může to být způsobeno i tím, že kostky podobně jako další fyzické komponenty k D&D patří a házení skutečnou kostkou lze považovat za něco tradičního, od čeho nechtějí ani u online hry upouštět. Hana s AniZu zažívají lepší pocit, AniZu pak až pocit uspokojení, když si mohou samy hodit skutečnou kostkou a vidí padnuvší výsledek, kdežto v případě virtuálního „hodu“ je to pouze o kliknutí a několika číslech, která náhodně vypadnou. Při pozorování herních sezení jsem zažila oba případy, kdy hráči házeli prostřednictvím botů na discordovém serveru, nebo naživo skutečnými kostkami a výsledek pak vždy pouze

²¹⁹ Nebo to přinejmenším nezmiňují.

sdělili. Z pozorování bohužel nelze odhadnout, kterou variantu účastníci preferovali a z jakého důvodu.

Hody **virtuální kostkou** jsou **transparentní**, což na jednu stranu znemožňuje jakékoliv podvádění a případnou úpravu hodů, neboť je při něm vše vidět. Rinnes virtuální hod využívá zejména během boje v okamžiku, kdy na hráče něco zaútočí a on chce, aby mohli vidět a znali hodnoty toho, co proti nim jde. Na druhou stranu respondenti, zejména dungeon masteri, ale **občas podvádět** potřebují a hlavně **chtějí** – pro lepší zážitek svých hráčů. Stvořitel vnímá tuto úpravu v roli dungeon mastera až jako povinnost a dodává, že naživo to jde mnohem snáz, když si hází za DM screenem a ostatní na něj nevidí. Hodnoty svých hodů upravuje při hraní online také AniZu, aby vylepšila zážitek někomu, kdo má na hody smůlu. Říká: „*Třeba jako vypravěč, když jsem hrála online, tak jsem mnohem radši házela vlastními kostkami reálně, aby hráči právě nevěděli, co házím. I z takového toho důvodu, že když se někomu opravdu nedaří, tak i když bych hodila tak, že bych nad ním vyhrála, tak mu udělám tu radost a řeknu mu, že jsem prohrála.*“

Další nesmírně důležitou součástí hry jsou mapy, dávají možnost hráčům se lépe orientovat nejen během boje a snáze si představit, kde se právě nachází. Někteří respondenti používají při hře naživo **fyzické** či **vytisknuté mapy**. Tiskárna je tedy užitečný nástroj, nejen v případě tisku map, ale také např. deníků postav. Rinnes považuje tiskárnu za velkou elektronickou součást hraní D&D a Kirael si svou novou tiskárnu pořídil víceméně právě za tímto účelem.

Jiní si ovšem i při hře naživo oblíbili **virtuální mapy**, k nimž mají přístup prostřednictvím počítače a dalších zařízení Nox: popisuje: „*...na to jsme vymysleli se skupinou vychytávku. My jsme vždycky položili monitor na stranu, připojili ho k notebooku a tam jsme měli virtuální mapu.*“ Během zúčastněných pozorování se mapa objevila v obou případech, nicméně v každém figurovala poněkud jinak. V případě prvního pozorování dungeon master poslal vždy do příslušného textového kanálu na Discordu mapu města, v níž vyznačil oblast, kde se děj právě odehrává. Během druhého pozorování promítala Hana svým hráčům svou obrazovku přímo s mapou místa, kde se postavy právě pohybovaly a kde se bojovalo. Sdílení mapy představovalo oživení bojové scény, dodalo to celé hře zajímavý vizuální prvek.

Když hráči potřebují zjistit nějakou informaci ke hře, mohou potřebnou informaci hledat různými způsoby. Prvním z nich je vyhledávání (online) prostřednictvím webových stránek, aplikací, chytrých zařízení či ve virtuálních verzích knih s pravidly. V druhém případě mohou využít fyzické knihy pravidel. V otázce toho, ke kterému zdroji se spíše přiklání,

se respondenti rozcházejí.

Část respondentů považuje **vyhledávání informací online** za **rychlejší a dostupnější**, proto mu dává přednost. Vyhledávání informací online upřednostňují např. Kirael nebo Stvořitel. Kirael se obrací raději na internet, neboť to šetří čas. Fyzické knihy dle něj bývají velké a složité a těžko se v nich hledají potřebné informace. Stvořitel vyhledává online, neboť má většinu svých materiálů dostupných online a za fyzické příručky se mu nechce platit.

Najdou se však i tací, kteří **preferují vyhledávání ve fyzických knihách**, v případě, že k nim mají přístup, jak popisuje AniZu: „*Díky spolubydlení jsem teď ten šťastlivec, co má úplně všechny D&D knížky ve vedlejším pokoji. Takže já si je ráda půjdu dohledat.*“ Podobně smýšlí Honza, jenž má knížky rád a v minulosti, když vedl hru, s sebou přes půl města nosil vždy několik knih²²⁰, aby je měl po ruce a nemusel hledat v mobilu. Rinnes si informaci v knize dohledá v případě, že ví, kde přesně ji najít. V tu chvíli se raději pohodlně usadí a může si vypisovat na papír vše, co právě potřebuje.

Přestože někteří účastníci se při vyhledávání obrací spíše na internetové zdroje, stále **uznávají, že fyzické knihy mají své místo**. Adéla a Hana podotýkají, že kdyby měly možnost přístupu k fyzickým příručkám, dohledaly by si informace také v nich, než aby se spoléhaly pouze na jejich virtuální verze. Fyzické knihy jsou hůře finančně dostupné oproti online zdrojům, a ne všichni respondenti je vlastní, přesto je lze považovat za sběratelský předmět. **Fyzické knihy** a jejich použití pro hráče **značí určitou prestiž**²²¹. Je to svým způsobem statusový znak pro dungeon mastera, který stojí nad všemi ostatními, neboť má kontrolu nad hrou a postavami, včetně těch hráčských, jež může ovlivňovat nepřímo. AniZu přibližuje, že „*...v momentě, kdy si vypravěč vezme do ruky knížku, všem hráčům ztuhne krev v žilách. To má takový hezký efekt i mimoherně.*“

Navzdory možnosti digitálnímu záznamu informací a virtuálním deníkům postav respondenti dávají často **přednost organizaci hry prostřednictvím papíru**, což může souviset s názorem některých, že naživo je příprava hry snazší. Rinnes říká: „*Já jsem staromódní, je mi přes 30 a jsem hodně tady v tom staromódní, takže já si všechno píšu na papír.*“ **Organizace prostřednictvím papíru** je hráčům **příjemná** a je tak trochu

²²⁰ Základní knihy s pravidly D&D nejsou na nošení nic lehkého. Pro představu mají pevnou vazbu a jen tři základní příručky mají stovky stran ve formátu o něco větším než A4.

²²¹ Využití skutečných knih tedy také přispívá k hráčskému zážitku.

součástí samotného D&D. Navíc přispívá k hráčskému zážitku²²² a pocitům ze hry. Haně a Adéle se líbí více, když mohou mít deník postavy vytisknutý na papír a tužkou si do něj poznamenávat – je to pro ně lepší pocit.

Oproti tomu účastníci výzkumu uznávají, že takovýto způsob organizace má svá negativa, neboť **papír je křehký**, snadno se poškodí nebo přímo zničí²²³ nebo někde ztratí. o čemž se zmiňuje Honza („...jsou lidi, co si character sheety naživo dělají virtuální, takže vždycky můžou sdílet DMku, zadruhý je neztratěj‘ a nepoškoděj‘ ... Zatímco když je to tužka a papír, časem se vydřou ty vygumovaný části a nevypadá to dobře.“) či Hana („...protože když si to píšu na papír, tak to většinou někde ztratím.“).

3.3.3. Streamování a nahrávání herních sezení

Hra je pro většinu respondentů **soukromá** až **intimní** záležitost, tím spíše, pokud se jedná o hru **naživo**²²⁴, a neumí si představit, že by se měli o svůj herní zážitek dělit s cizími lidmi. Z toho důvodu, snad s výjimkou Kiraela, nikdo z hráčů nepoužívá technologie k tomu, aby své vlastní hraní sdílel veřejně na streamovacích platformách, jako jsou Twitch nebo YouTube. Část hráčů se staví k nahrávání nebo sdílení svého herního zážitku s cizími lidmi váhavě a **odmítají** to zejména **kvůli soukromému charakteru hry**.

„...ta session jako taková je občas docela soukromá věc, kterou bych asi nedokázal streamovat, pokud bychom se na to přímo nějakým způsobem nepřipravili s tou skupinou (...) Ten zážitek, ta hra samotná, občas umí být i docela soukromá v mnoha ohledech, protože právě často tam jsou různé emoce a vypětí. (...) A streamovat tohle na Twitch nebo to zaznamenávat někam na YouTube nebo i jako podcast, tak ne všichni s tím musí být úplně v pohodě,“ říká Rinnes, jemuž za pravdu dává také Nox, který neví, s kým by své vlastní hraní sdílel. Nemyslí si, že by tolik lidí kromě jeho spoluhráčů ocenilo zábavu, kterou u toho hráčská skupina má. Zároveň by se v případě streamování nejspíše ani necítil tak uvolněně, jelikož by nevěděl, kdo je právě poslouchá, a sezení by si tedy tolik neužil.

²²² Fyzické komponenty tudíž pravděpodobně skutečně zážitek ze hry svým způsobem vylepšují.

²²³ Dovolím si učinit – dle mého zajímavý – postřeh, že respondenti tak trochu nezáměrně citovali myšlenku Harolda Innise, mediálního teoretika a představitele Torontské školy. Innis ve své knize „The Bias of Communication“ z roku 1951 rozděluje média na „těžká“ a „lehká“. „Lehká“ média jsou dle něj snadno přenositelná v prostoru, nicméně v čase mají menší trvanlivost, neboť se snadno poškodí. Mezi „lehká“ média patří pergamen, papyrus, nebo právě papír. Viz INNIS, Harold A., 1984. *The bias of communication*. Reprinted. Toronto: Univ. of Toronto Press. ISBN 978-0-8020-6027-3.

²²⁴ Více v podkapitole o hraní online a hraní naživo.

„*Bůh chraň, abych to (své hraní) někam dával, to úplně ne. (...) Na to jsem moc stydlivej,*“ přidává se nekompromisně Stvořitel. Nicméně technologie v této oblasti nejsou zcela zahrnuty – nahrávání herního sezení bývá využíváno jako **možnost záznamu** pro nepřítomné hráče, technologie také nabízí **možnost hry na dálku**²²⁵ v případě, že se některý z hráčů nemůže dostavit osobně, tak se připojí online prostřednictvím počítače či tabletu. Technologie také nabízí možnost, aby mohli sezení **poslouchat ostatní** lidé, ovšem pouze **z blízkého okruhu** hráčské skupiny, což koresponduje se závěrem, že technologie činí hru všeobecně dostupnější. Hana prozrazuje: „...*samozřejmě mi vůbec nevadí, když nějaký dračák vedu, nebo se nějakýho účastním, že si tam někdo přizve kamaráda. Pro mě není žádný problém, když někdo přijde poslouchat.*“ Co se tedy týče nahrávání a streamování vlastní hry, většina respondentů se v tomto ohledu shoduje, možná zejména proto, že **hrají „sami pro sebe“**, maximálně v okruhu svých přátel a známých. Tato praktika však není respondentům zcela neznámá, někteří sledují show Critical Role a podobné pořady, nebo poslouchají příběhové D&D podcasty.

Výjimečnou pozici zde potom zastává Kirael, který **hraje**, dá se říct, také **pro ostatní** – **vlastní hraní** se svou hráčskou skupinou **streamuje** na online platformách.²²⁶ To, že hraje pro ostatní, se odráží i na jeho přístupu k hráčské postavě: „*Ono je to tři roky zpátky už, co za tu postavu hraju. Hlavně mě hrozně baví to, že my máme malou skupinu diváků, ale řekněme hodně oddanou. Oni nám pišou a zajímají se, máme nějaký náš Discord, kde spolu si povídáme a tak dále.*“ Dle svých slov se soustředí hlavně na českou komunitu, nejen, aby v ní byl aktivní on, ale spíš se snaží, aby sama byla aktivní. Vysílání hraní je pak způsobem, jak buduje svůj projekt a zároveň může přispívat do české komunity her na hrdiny („*To budování komunity je za mě hrozně důležité a někdo to dělat musí.*“).

Za zmínku stojí, že někteří respondenti minimálně **uvažují o dalších kreativních aktivitách** do budoucna, které by sdíleli veřejně, konkrétně Adéla a Nox. Jako v Kiraelově případě je k tomu žene především to, že by mohli pomoci ostatním hráčům s jejich problémy, šířit D&D jako koníček mezi širší publikum, a to, že obdobných aktivit především v českém jazyce dostupných není mnoho. Tyto aktivity by byly tudíž, stejně jako v případě Kiraela, **směřovány na D&D komunitu** a ostatní hráče. Hana přemýšlí o vlastním fantasy

²²⁵ Opět koresponduje s vyšší dostupností hraní online – prostorovou.

²²⁶ Konkrétně se jedná o projekt Strangers and Dragons.

podcastu²²⁷.

3.3.4. Role technologií v Dungeons & Dragons

Někteří respondenti vyjádřili názor, že **technologie narušují pozornost a přítomnost mobilních zařízení** u hry naživo **může být až rušivá**. Přesto část soudí, že **technologie ke hře** už tak nějak **patří**, neboť ji činí jednodušší a dostupnější. Rinnes si nedovede představit, že by měl hrát naživo bez použití technologií, nebo přes internet a počítač bez použití technologií. S ohledem na to, že **fyzické komponenty činí herní zážitek lepší**, není příliš překvapivé další zjištění – **technologie s fyzickými komponenty jsou vzájemně provázané** a přispívají k hráčskému zážitku. Rinnes si nemyslí, že by bylo schopno jedno bez druhého existovat, technologie k D&D patří a není možné se bez ní obejít. Adéla soudí, že se digitalizace a technologická stránka věci bude nadále vyvíjet, ale vždy zůstane alespoň část lidí, která dá přednost fyzickým komponentům.

Zároveň se znovu objevuje téma větší **dostupnosti hry** – technologie **přispívají k rozšíření** tohoto koníčku, a to jednak **dostupností herních zdrojů** online a **šířením povědomí** v (populárních) **médiích**,²²⁸ a to prostřednictvím YouTube videí, Twitch vysílání, podcastů apod. Tento názor sdílí hned několik respondentů, mezi něž patří Nox („*Určitě souhlasím s lidmi, kteří tvrdí, že (technologie) přitáhly víc lidí. Já si tedy nemyslím, že přitáhly víc lidí tolik, jako spíš ta zvýšená dostupnost přitáhla víc lidí.*“), Rinnes („*...technologie i přispívají k šíření samotného toho povědomí o tom, že D&D existuje a co to vlastně je. (...) Takže už jasně jenom tím, že existují sociální sítě, tím, že existuje YouTube, tím, že existuje Twitch, tak se povědomí o D&D obrovsky rozšiřuje mezi lidi, kteří by o tom jinak neměli vůbec ponětí.*“) nebo Kirael („*Když to vezmu z toho hlediska, že třeba jsem teď člen té Dračí hlídky, jak jsem říkal, tak tam se do těch technologií jde z toho důvodu, že věří, že to přiláká více mladých lidí.*“).

Opět se opakují témata, dotýkající se herního zážitku a dostupnosti hry. Jiná témata a subtémata, týkající se role technologií v D&D již z analýzy nasbíraného materiálu

²²⁷ O vlastním podcastu uvažuje v souvislosti se svým studiem – již bylo zmíněno v subtématu motivace k hraní D&D v souvislosti se studiem.

²²⁸ Stejný názor, jaký zastávají respondenti, mají také autoři P. Sidhu a M. Carter. Vliv mediální reprezentace, to, že jsou hráči zobrazováni pozitivně a D&D je volnočasová aktivita jako každá jiná, a zvýšená dostupnost online přispěly k nárůstu popularity Dungeons & Dragons. Viz SIDHU, Preet a Marcus CARTER, nedatováno. The Critical Role of Media Representations, Reduced Stigma and Increased Access in D&D's Resurgence. 20.

nevyvstala nebo pro jejich vznik nebyl nalezen dostatek kódů.

3.3.5. Problémy s technologiemi

Pominu-li, že technologie často stojí za zhoršenou komunikací při hře online, při jejich používání vyvstávají mnohdy další úskalí. Technologie nejsou dokonalé a určitým problémům při jejich užívání čelili během svého hraní, ať naživo, či online, snad všichni respondenti. To je důvod, proč považuji za vhodné zmínit témata, která vyvstala v souvislosti s danou problematikou.

Jedním z nejzákladnějších problémů je samo **internetové připojení**. S nefunkčním nebo nestabilním připojením se setkala většina respondentů. Jak už zaznělo, **internet slouží jako zdroj**, ale také **zpřístupňuje hru** bez velkého ohledu na čas a prostor. V případě, že nefunguje tak, jak má, nastávají problémy, neboť Rinnesovými slovy „*na internetu je všechno, co my vlastně hledáme.*“ Když se hraje online a vypadne internet, není pak vůbec možné hrát, pokud se danému hráči nepodaří najít jiný zdroj připojení.

Dalším problémem, který může nastat, je **nedostupnost technologií**. Tuto nedostupnost lze rozdělit na dva typy – na **fyzickou** a **finanční**, ačkoliv spolu obě úzce souvisí. V prvním případě daný hráč fyzicky postrádá potřebné vybavení, v druhém případě nemá dostatek prostředků na to, aby si je mohl pořídit. O fyzické nedostupnosti hovoří např. Honza („*Nepoužívali jsme (webkamery) a bylo to primárně asi kvůli tomu, že většina z nás webkamery neměla, řekl bych.*““) s AniZu („*Na jaře jsme se pokusili hrát online, ale hráčům to nevyhovovalo. Někteří měli neustále problémy s připojením, někteří neměli třeba mikrofon, prostě to nešlo.*“), zatímco finanční zmiňuje např. Rinnes. Rinnes popisuje, že s dostatečným vybavením by bylo i online možné mít skvělý zážitek, poněvadž by bylo možné zabírat obraz jak jeho, tak mapy, ukazovat ji z různých úhlů apod. Něco takového je ale skutečně finančně náročné, na což ne každý má, a to včetně něho samotného. V případě pozorování dvou sezení D&D hráči veškerou potřebnou technologii ke hře měli, vyjma účastnice Karolíny, která na rozdíl od ostatních postrádala webovou kameru. Jelikož se však webkamery záhy kvůli plynulosti hry vypnuly a hrálo se bez nich, nepředstavovalo to žádný problém.

Následující typy problémů s technologiemi objevivší se jako téma v rozhovorech spolu částečně souvisí. Nejde přímo o určité problémy jako u předchozích typů. Týkají se spíše samotných hráčů. Konkrétně se jedná o **nedůvěru k technologiím**. Respondenti

technologíím nedůvěřují, nemohou se na ně spolehnout a považují je za poruchové. Dalším problémem je **neznalost technologií** – s danými technologiemi bohužel hráči neumí zacházet, z toho důvodu nefungují tak, jak by měly. Nedůvěra se fixně netýká pouze jednoho druhu technologie, ale celé řady – od discordových botů, po generátory. O svůj názor na nedůvěru k technologiím se dělí Stvořitel či Nox, kteří poznamenávají, že něco, jako generátor naprosté náhody²²⁹, zkrátka neexistuje.

O potížích se zacházením s technologiemi v důsledku neznalosti mluví opět Stvořitel a Honza. Stvořitel měl problém s používáním D&D Beyond, když s ním ještě neuměl, zatímco Honza narazil při snaze vytisknout mapu. Pokoušel se ji velikostně přizpůsobit, ale nepodařilo se mu to, neustále ji tisknul příliš malou a nebyl schopen to velikostně nastavit správně. Tento problém se projevil i během zúčastněných pozorování. V případě prvního pozorování účastnice Karolína nevěděla, jak se používá discordový bot na házení kostek, a navzdory radám od ostatních na to nedokázala přijít. Z toho důvodu dala přednost házení skutečnými kostkami. Zdá se, že nedůvěra a neznalost technologií se tedy dotýkají zejména botů a aplikací na házení virtuálními kostkami. Problém měla ovšem také Julča, která nevěděla, jak zacházet s virtuálním deníkem postavy na službě D&D Beyond.

Společně s **neznalostí** jde ruku v ruce také **nutnost se s technologiemi naučit**. Respondenti neuměli či neumí s určitými druhy technologií zacházet, museli nutné znalosti k jejich ovládnutí nejprve získat. O potřebě se s potřebnou technologií, aby bylo možné ji používat, naučit mluví Hana: „*Takže jsem se musela poprat, naučit se s téma technologiema, abych věděla, jak (na Discordu) založit chat, na kterej si můžou (hráči) psát, co chtějí, svoje poznámky a tak...*“ Stvořitel již uvedl, že se s D&D Beyond musel nejprve naučit. Chválí si Creator²³⁰, který je možné používat pro tvorbu vlastního obsahu, nicméně chvíli trvá, než si člověk práci s ním osvojí.

O **nekompatibilitě technologií** se zmiňuje pouze Stvořitel. Nicméně tento problém mi přijde natolik významný, aby byl také uveden ve výzkumné části této práce. Zdá se, že nabídka využitelných aplikací je pro uživatele zařízení od společnosti Apple²³¹

²²⁹ V tomto případě náhodných čísel.

²³⁰ Umožňuje tvorbu vlastního homebrew materiálu.

²³¹ Android (Google) a iOS (Apple) jsou operační systémy, které se využívají především pro mobilní technologie, jako jsou smartphony a tablety. Android je nejvíce používanou platformou na celém světě a využívají ji různí výrobci telefonů. Oproti tomu iOS se objevuje pouze na zařízeních od společnosti Apple, např. iPhonech. Viz ANON., nedatováno. *Android vs iOS - Difference and Comparison | Diffen* [online]

omezenější než v případě, kdy uživatel má zařízení založené na systému Android.²³² Respondent popisuje: „*Já právě ty aplikace moc ani nemám, protože ten Apple v tomhle není úplně hráčsky přívětivý. A já jak preferuju to osobnější, tak obvykle s sebou беру třeba právě jenom mobil – a ten Apple v tomhle není moc fajn. Buď to chce platit, anebo i když to nechce platit, tak tam má nějaký omezený výběr těch svých aplikací, který volně nabízí.*“

Kromě **nedostupnosti webkamer** respondenti uvádí také to, že samo **používání webkamer může** dokonce **hru online** spíše **narušovat**, neboť (mimo jiné) ovlivňuje kvalitu hovoru, tudíž rovněž i kvalitu celé hry²³³. Dalším problémem je to, že **manipulace** s nimi **bývá obtížná** a jen složitě se daří při online hře zároveň sledovat to, jak se tváří ostatní hráči, co se právě děje na herní mapě, a ještě u toho mít otevřené další herní materiály. Tento problém by možná vyřešilo použití dvou obrazovek, kdy na každé z nich by měl hráč otevřené okno s něčím jiným, zde ale opět nastává otázka nedostupnosti technologií. Běžný uživatel nemívá k dispozici takové vybavení. Toto subtéma podporují závěry z prvního pozorování, kdy zapnuté webkamery skutečně přispívaly k narušení hry a musely být nakonec vypnuty, aby bylo vůbec možné pokračovat.

Obecně **k problémům s technologiemi** mají určití hráči poměrně **pozitivní přístup**. Tvrdí, že problémy s nimi se **dají snadno vyřešit**, hráči mohou přejít na jinou alternativu, případně se během hry naživo zkrátka obejdou pro jednou bez nich, nepředstavuje to pro ně zase takový problém. Rinnes říká. „*Takže co se týče hardwarových problémů, tak když nás postihnou, tak se vyřeší poměrně rychle, nebo někdo má nějaký způsob, jak ten hardware nahradit.*“ Také při pozorování se účastníci nenechali zastrašit žádným z problémů, jež je během online hry potkaly. Vše se povedlo brzy vyřešit a mohlo se pokračovat dál, ať už se jednalo o to, kdo bude právě mluvit, nebo sekání obrazu a zvuku při zapnutých webkamerách.

[vid. 2021-06-15]. Dostupné z: https://www.diffen.com/difference/Android_vs_iOS

²³² Nepochybně by bylo zajímavé provést na toto téma další výzkum, který by potvrdil, případně vyvrátil tuto hypotézu. To ovšem není účelem této práce.

²³³ Navzdory tomu, že by možnost kamerového obrazu spíše mohla přispívat k sociálnosti během hry online.

Diskuse

Diplomová práce zkoumá otázky hráčské motivace, jaké rozdíly vnímají respondenti mezi hrou online a naživo, zda jsou při hře používány technologie a jaké, a nakonec roli samotné mediace. Jelikož se jedná o kvalitativní výzkum, nelze výsledky považovat za reprezentativní, tj. nelze je vztáhnout na celou populaci, či v tomto případě spíše hráčskou základnu, jak by tomu bylo možné u výzkumu kvantitativního. Je možné, že v případě jiného vzorku pro polostrukturované hloubkové rozhovory, by výsledky, k nimž jsem na základě tematické analýzy došla, byly odlišné. Přesto považuji za zajímavé, že většinou se respondenti ve svých názorech shodovali – protichůdné názory se objevovaly spíše výjimečně.

Hráčská motivace

Neexistuje pouze jeden jediný důvod toho, proč respondenti hrají D&D. Okruhů motivací se vyskytlo hned několik a tyto motivace navzájem mohou, ale také nemusí být propojené – záleží na daném jedinci. Tematická analýza odhalila následující základní druhy hráčské motivace:

- Společenský aspekt
- Kreativní aspekt
- Únik z každodenní reality
- Zlepšení psychického zdraví
- Únik od technologií
- Zábava a pocity ze hry
- Sebezlepšování
- Výzva
- RPG hry jako zájem

Porovnávat závěry, k nimž jsem došla, s existujícími modely mohu jen s jistou dávkou opatrnosti, neboť existující modely se týkají hlavně počítačových her. Motivací čistě ke hraní stolních her na hrdiny se zabývá pouze Darrin Coe, jenž se ve svém výzkumu věnuje psychologickým aspektům stolních RPG her. Coe ve svém příspěvku představuje celkem

sedm jedinečných motivací ke hraní tohoto typu her. Dva z nich motivují hráče k tomu, že se rozhodnou začít hrát, pět dalších je pak přiměje k tomu, že u hraní nadále setrvávají. Jelikož se tato diplomová práce zabývá přímo motivacemi ke hraní D&D a nerozebírá, jak se respondenti k D&D vůbec dostali, první dvě Coeovy motivace v této diskusi přehlížím. Data získal rovněž na základě kvalitativního výzkumu, mezi jeho účastníky byli ovšem pouze středoškolští studenti, zatímco mezi mými se objevovali hráči různého věku a různé úrovně vzdělání, což nelze opomenout.

Autor přichází s myšlenkou následujících motivací: imaginativní kreativity, hledání a poznávání sebe sama, pocit sounáležitosti a interakce, úleva a bezpečí a nakonec učení. Soudím, že z existujících modelů motivací mohu své závěry nejlépe porovnat právě s těmito, neboť většina jeho motivací se objevuje také v závěrech této práce. Lidi mohou ke hraní zároveň motivovat různé faktory – není vždy pouze jeden.

Imaginativní kreativitu bych nahradila kreativním prvkem, hráči mohou rozvíjet svou kreativitu při tvorbě postav, světů a dalších herních prvků. Coeovu motivaci hledání a poznávání sebe sama nalézám ve zlepšení psychického zdraví a opět kreativním prvku – hráči se o sobě v rámci tvorby mohou dozvědět něco, co si doposud ani neuvědomovali. Pocit sounáležitosti a interakce naplňuje společenský aspekt hry, který souvisí i s pocitem úlevy a bezpečí. Mí respondenti zmiňují, že v důsledku dlouhodobých a pravidelných her s ostatními hráči utvořili pevná přátelská pouta, která mohou tyto pocity přinášet. K pocitu úlevy a bezpečí přiřazuji také únik od každodenní reality – hráči mohou utéct od stresů, které je trápí ve skutečném životě. A nakonec Coeovu motivaci učení mohu přirovnat ke svému „sebezlepšování“. Hráče pohání to, že se během hry mohou zlepšit v dovednostech, jež následně mohou využít i ve skutečném životě.²³⁴

Zbývají tedy únik od technologií, zábava a pocity ze hry, výzva a RPG hry jako zájem. Po důkladnějším zamyšlení bych zábavu a pocity ze hry zařadila jak do pocitu sounáležitosti a interakce, tak do úlevy a bezpečí. Výzvu pak k interakcím a učení, neboť i během snahy o vyřešení problému se hráči nepřímou procvičují v dovednostech jako řešení problémů či týmová spolupráce. Únik od technologií a RPG hry jako zájem tak stojí stranou a nespádají pod žádnou z Coeových nalezených motivací.

²³⁴ COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071)

Richard Bartle přišel s taxonomií typů hráčů MUD²³⁵, které rozdělil na: achievers, explorers, socialisers a killers. Nejvíce by se pravděpodobně projevil archetyp tzv. socialisers, neboť společenský aspekt hry je pro respondenty nejdůležitější, v závěsu s explorers a achievers – hráči zkoumají herní svět, zažívají zábavu a pocity spojené se hrou, zároveň se snaží vytvořit a překonávat výzvy. Krom toho, že tato taxonomie byla vytvořena pro uživatele MUD, není možné ji zcela vztáhnout na výsledky výzkumu také proto, že podle Bartla jednotlivé typy motivace potlačují jedna druhou²³⁶, což získaná data nenaznačují. Respondenti hrají z různých pohnutek a tyto pohnutky nelze mnohdy odlišit jednu od druhé.

Nick Yee přišel s profilem hráčské motivace ke hraní MMORPG her – hráči mají 12 jedinečných motivací, jež dělí do 6 skupin po dvojicích (akce, sociální oblast, mistrovství, úspěch, imerze a kreativita²³⁷). Na rozdíl od Bartlovy taxonomie se tyto motivace navzájem nepotlačují. Soudím, že svým způsobem motivace odhalené v rozhovorech naplňují celý profil hráčské motivace. Opět vede společenský a kreativní aspekt, nicméně se objevují také další typy motivace – např. zábava a pocity ze hry a výzva by pokryly akci, mistrovství i úspěch. Únik z každodenní reality bych po zamyšlení mohla zařadit do kategorie imerze. Yee nicméně nepočítá s tím, že hráči mohou hrát také proto, aby unikli technologiím.²³⁸

Rozdíly mezi hrou naživo a online

Pro další výzkumné otázky bohužel existuje omezené množství vhodné literatury, přesto se snažím získané poznatky s ní porovnat a zamýšlím se nad nimi. Navzdory tomu, že existuje řada digitálních nástrojů pro zpřístupnění a usnadnění hry online, stále to není stejné, jako když má skupina uspořádat sezení „postaru“ – naživo. Respondenti vnímají rozdíly mezi hrou naživo a online hned v několika aspektech.

Prvním z nich je dostupnost. Hra online je časově, prostorově i finančně dostupnější.

²³⁵ Multi-User Dungeon.

²³⁶ BARTLE, RICHARD, 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research* [online]. 1.(1.). Dostupné z: <https://mud.co.uk/richard/hclds.htm>

²³⁷ YEE, NICK, 2016. The Gamer Motivation Profile: Model and Findings. In: *Game Developers Conference* [online]. Dostupné z: <https://www.gdcvault.com/play/1023242/The-Gamer-Motivation-Profile-Model>

²³⁸ Již ve výzkumné části jsem zmiňovala souvislost s příspěvkem od Claese Thoréna – herní komunita tehdy vyjádřila touhu udržet stolní RPG hry dále od technologie, jelikož díky nim mohou uniknout před současným světem plným digitální technologie. Viz THORÉN, Claes, 2020. Pen, paper, dice...screen? Digital resistance in the Swedish tabletop role-playing game community. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [online]. 135485652095715. ISSN 1354-8565, 1748-7382. Dostupné z: doi:[10.1177/1354856520957155](https://doi.org/10.1177/1354856520957155)

K dostupnosti přispívá přístup k potřebné technologii, jako je počítač nebo mobilní zařízení, a možnost najít a využívat herní komponenty a materiály online. Zároveň je pro online hru snazší shánět nové hráče, neboť pak hráči nejsou omezeni lokalitou, jako je tomu v případě hry naživo²³⁹. Hra naživo naráží na organizační problémy, je tedy dostupná méně, ať už je to problém sladit časové možnosti hráčů, nutnost se sejít nebo hledání vhodného místa pro hraní. Z důvodu, že hru většina respondentů považuje za soukromou záležitost, se zdráhají hrát v přítomnosti cizích lidí ve veřejných prostorech, jako jsou čajovny, kavárny nebo hospody.

Dalším aspektem je sociálnost²⁴⁰ a možnosti komunikace. Hraní naživo umožňuje využít širší škály komunikačních prostředků, respondenti společně tráví čas, mohou komunikovat verbálně, ale také se spolehnout na gesta a mimiku. Naživo je snazší přečíst a odhadnout ostatní hráče. Sociálnost a možnosti komunikace mají vliv na hráčský zážitek a atmosféru, který je v případě hry naživo lepší. Respondenti při hraní naživo zažívají lepší zážitek a atmosféru, které se snaží simulovat v případě hry online. Oproti tomu hra online je méně osobní a možnosti komunikace jsou menší. Kvůli problémům s technologiemi může být dokonce zhoršená. Zážitek ze hry online tak není stejně uspokojivý jako u hry face-to-face. Může být stále působivý, ale není to zkrátka „ono“. Při hře online někteří účastníci výzkumu čelí pocitům izolace a problémům s udržením pozornosti. Respondenti mluví o přípravě a kontrole hry. Zde se jejich výpovědi rozcházejí, neboť někteří považují z hlediska přípravy za snazší hru online²⁴¹, jiní naopak hru naživo²⁴².

Není překvapivé, že respondenti preferují zážitek při sezení offline. Koneckonců závěry souhlasí se studií Anderse Tychsena a dalších autorů, která uvádí, že při komparaci různých druhů herních zážitků („klasická“ pen-and-paper hra, počítačová RPG hra a počítačová RPG hra s lidským game masterem) účastníky nejvíce pohlcuje a baví „klasický“ zážitek.²⁴³

Bohužel se mi nepodařilo nalézt studii nebo jiný odborný text, jenž by srovnával zážitky z těchto dvou způsobů hraní D&D. Aaron Trammell ovšem porovnává přístup hráčů

²³⁹ Ačkoliv tento závěr také neplatí univerzálně, někteří hráči jsou ochotní kvůli hře dojíždět i z velké dálky.

²⁴⁰ Bezprostřední sociální kontakt.

²⁴¹ Hlavně díky digitálním nástrojům a nabídce komponentů a materiálů online, které jsou snadno dostupné.

²⁴² Příprava naživo je rychlejší a jednodušší, příprava hry online je složitá a zabere více času.

²⁴³ TYCHSEN, Anders, Ken NEWMAN, Thea BROLUND a Michael HITCHENS, nedatováno. Cross-format analysis of the gaming experience in multi-player role-playing games. 9. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.39029.pdf>

ke „klasické“ a online verzi karetní sběratelské hry Magic: The Gathering a zjišťuje, proč se k online verzi stavějí odmítavě. Na online verzi oceňují dostupnost a to, že není možné ve virtuálním prostředí podvádět.²⁴⁴ Oproti hře naživo jim ale schází sociální a fyzický aspekt, tedy že mohou snáze komunikovat tváří v tvář a mít fyzické karty v ruce.²⁴⁵ Myslím, že respondenti v této diplomové práci vyjadřují podobný přístup – u hry online jim chybí sociální aspekt. Fyzické komponenty jsou pro ně zároveň neoddelitelnou součástí hry.

Dungeons & Dragons, digitální nástroje a fyzické komponenty

Na výzkumnou otázku: „Jsou při hraní využívány komunikační technologie? Jakým způsobem?“ by odpověď zněla: Ano, jsou. Vliv na to má už samotný vzorek, neboť všichni respondenti mají zkušenost se hraním online. Je možné, že při náhodném vzorkování by třeba někteří tyto technologie nevyužívali. Přestože respondenti preferují hraní naživo, využívají u obou typů hry řadu digitálních nástrojů.

Ke hře a její přípravě jsou využívány následující technologie a nástroje:

- Internet jako zdroj
 - Internet jako zdroj pro samotnou hru²⁴⁶
 - Internet jako zdroj inspirace a rad
- Programy zajišťující hru online
 - Komunikační platforma
 - Virtuální stoly
- Program na organizaci soubojů
- Virtuální verze fyzických komponentů
- Zdroje informací
- Generátory

²⁴⁴ Podobný závěr se objevuje v kapitole o fyzických komponentech, nicméně někteří respondenti a dungeon masteři v jedné osobě zároveň upravovat své hody chtějí, aby nabídli hráčům lepší zážitek.

²⁴⁵ TRAMMELL, AARON, nedatováno. *Magic The Gathering in material and virtual space: An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play* [online]. B.m. Rutgers University. Dostupné z: https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf

²⁴⁶ Díky internetu jako zdroji pro hru je opět D&D dostupnějším.

- Záznam informací a jejich organizace
- Hudební prvek
- 3D tiskárna
 - Program na tvorbu miniatur
- Vizualizace
 - Vizualizace postavy
 - Vizualizace během hry

Jelikož se zabývám technologiemi a digitálními nástroji, nesmím opomenout ani druhou stranu mince – fyzické komponenty. Fyzické komponenty jsou nezaměnitelné a nelze je zcela nahradit jejich virtuálními verzemi. Používané komponenty lze rozlišit na několik kategorií:

- Miniatury
- Kostky
 - Preference hodů skutečnou kostkou i při online hře
 - Při hodě virtuální kostkou chybí ten správný pocit
 - Hod online je transparentní
 - Při hodu naživo je možné „podvádět“²⁴⁷
- Mapy
 - Fyzické a vytisknuté mapy
 - Virtuální mapy
- Vyhledávání informací
 - Online
 - Ve fyzických knihách
- Organizace prostřednictvím papíru
 - Organizace prostřednictvím papíru je příjemná

²⁴⁷ K čemuž se občas uchýlí dungeon masteři, aby zajistili lepší zážitek.

- Papír je křehký

Platí tak opět, co už bylo uvedeno – navzdory nesporným výhodám používání technologií a digitálních nástrojů, upřednostňují hráči stále fyzické komponenty, které ke hře neodmyslitelně patří a mají vliv na celý jejich zážitek. Ráda bych opět zmínila příspěvek Claese Thoréna, který říká, že pro herní komunitu je důležitá sama podstata RPG her, např. možnost hrát v domácím prostředí, házet svým oblíbeným setem kostek a – svým způsobem – únik od technologie.²⁴⁸

Role mediace

Přestože s technologiemi přichází různé problémy a část respondentů jejich přítomnost považuje za rušivou, technologie společně s fyzickými komponenty ke hře patří a jejich skloubením je možné pozvednout hráčský zážitek na jinou úroveň. Co se týče mediace – celou výzkumnou částí se jako červená nit táhne vyšší dostupnost hry a rozšíření D&D, které se stává součástí mainstreamové kultury.

Za tím dle respondentů stojí dostupnost herních zdrojů online a šíření povědomí v populárních médiích a na sociálních sítích. Podobný závěr učinili také Sidhu a Carter, kteří uvádí, že za nárůstem popularity D&D jsou zejména pozitivní mediální reprezentace, snížení stigmatu s ním spojeného a zvýšená dostupnost. Až na snížení stigmatu se tedy s respondenty v základních bodech shodují. Tyto skutečnosti autoři objasňují teorií konvergence²⁴⁹, která vysvětluje, jak se spotřebitelé D&D stávají sami producenty, čímž přispívají k zvýšené oblíbenosti.²⁵⁰

Když vezmu v potaz Jenkinsovu teorii konvergence, patří k tomu rovněž skutečnost, že se publikum samo stává autory/producenty. V případě D&D to značí například praktiku nahrávání vlastního hraní a jeho sdílení na online platformách²⁵¹, jako jsou YouTube nebo

²⁴⁸ THORÉN, Claes, 2020. Pen, paper, dice...screen? Digital resistance in the Swedish tabletop role-playing game community. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [online]. 135485652095715. ISSN 1354-8565, 1748-7382. Dostupné z: doi:[10.1177/1354856520957155](https://doi.org/10.1177/1354856520957155)

²⁴⁹ JENKINS, Henry, 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. ISBN 9780814742952.

²⁵⁰ SIDHU, Premeet a Marcus CARTER, 2020. The Critical Role of Media Representations, Reduced Stigma and Increased Access in D&D's Resurgence. 20. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_223.pdf

²⁵¹ Mediace je využita podobným způsobem i u karetní hry Magic: The Gathering, kdy mediace slouží jako způsob oslovení a rozšíření publika prostřednictvím platform, jako je např. streamovací platforma Twitch. Viz ŠVELCH, Jan, 2020. Mediatization of a card game: Magic: The Gathering, esports, and streaming. *Media, Culture & Society* [online]. 42(6), 838–856. ISSN 0163-4437, 1460-3675. Dostupné

Twitch, které je poměrně oblíbenou zábavou.²⁵² Během rozhovorů přišla řeč i na toto téma a valná většina respondentů se až překvapivě shodovala. Vyjma jediného respondenta žádný z účastníků výzkumu svou hru nesdílí veřejně na online platformách, a to hlavně proto, že hra je pro ně soukromá, až intimní záležitost a hrají tzv. „sami pro sebe“²⁵³. Kirael zastává mezi respondenty jedinečnou pozici. Se svou hráčskou skupinou streamuje a nahrává svá herní sezení online, kde je mohou ostatní veřejně sledovat. Svůj podíl na tom má nejspíše z velké části to, že Kirael byl jedním z těch, kdo založil českou komunitu stolních her na hrdiny, a i nadále ji aktivně rozvíjí.

Nabízí se otázka, v čem se vlastně stolní RPG hra liší od klasické počítačové hry, když základní prvky mohou být podobné – hrdina se vydává za dobrodružstvím či zachránit svět a místo lidského dungeon mastera ho provází počítač. Krom toho, že má D&D mnohem širší příběhové možnosti, které jsou prakticky ohraničené pouze lidskou představivostí, stolní hry na hrdiny mají další důležitý prvek, jímž je jejich společenský aspekt.²⁵⁴

Hráči hrají tyhle hry především proto, aby hráli s lidmi. Pro některé je postačující to, že hrají online a vidí tváře ostatních přes webkameru. Mnozí hráčské sezení berou jako důležitou společenskou událost a online verze pro ně není dostačující ani zdaleka. Tento názor zastávala většina respondentů. Zkušenost naživo je mnohem silnější a „skutečná“, neboť D&D může být velice emocionální hrou. Hráči si často utváří silné vztahy ke svým postavám a mezi sebou. Události ve hře mohou mnohdy vyvolat mezi nimi silné emoce, kdy se lidé navzájem podporují, nebo spolu i pláčou. Když hrdinsky zemře postava, s níž skupina ve hře putovala mnoho měsíců, může to na hráčích zanechat stopu, neboť jako by to bylo skutečné.

To, že je fyzicky a hra naživo významná, vysvětluje zároveň skutečnost, že stále trvá poptávka i po fyzické části hry, jako je zájem o tištěné knihy v pevné vazbě, miniatury,

z: doi:[10.1177/0163443719876536](https://doi.org/10.1177/0163443719876536)

²⁵² MACCALLUM-STEWART, Esther. „Kill her, kill her! Oh God, I'm sorry!“ In: ROBICHAUD, Christopher, ed., 2014. Dungeons & dragons and philosophy: read and gain advantage on all wisdom checks. Chichester, West Sussex ; Malden: J. Wiley & Sons, s. 173-188. ISBN 978-1-118-39762-6.

²⁵³ Technologie jsou ale v tomto směru přesto používány – k záznamu událostí pro chybějící, dostupnosti hry, když někdo je z daleka a nemůže přijet naživo, nebo sdílení s ostatními, ale pouze v blízkém či přátelském okruhu.

²⁵⁴ MMORPG hry mohou být také společenskou záležitostí, hráči tvoří tzv. gildy, mohou společně hrát nebo tvořit online komunity. Nastává zajímavá otázka toho, jak se od sebe liší zkušenost společného hraní MMORPG her a D&D online, což ovšem na základě nasbíraných dat nelze zodpovědět, neboť tato diplomová práce se zabývá jinými tématy. Lze však poznamenat, že má tento druh her oproti D&D podobně jako klasické počítačové RPG hry pro jednoho hráče předem jasně určenou příběhovou linku danou jejími tvůrci.

fyzické mapy a další prvky jako třeba conditions rings²⁵⁵. Kolem D&D obecně existuje široký trh až miniprůmysl, jenž se pravděpodobně s nástupem internetu a technologií ještě rozšířil. D&D je verzatilní a vychází z něho mnoho dalších systémů stolních RPG her jako např. Pathfinder či české Dračí doupě. Vlastnická společnost značky D&D Wizards of the Coast to podporuje skrze tzv. Open Game Licence, umožňující komukoliv, aby si původní pravidla upravil a publikoval tak své vlastní RPG.

Je třeba uvést také řadu D&D produktů, ať už těch oficiálních se značkou D&D, nebo neoficiálních, jejichž autory a tvůrci jsou fanoušci. Tyto produkty zahrnují nejen herní pomůcky např. sety kostek, miniatury, fyzické modely, dice towers, knihy s kampaněmi apod. Podobné projekty pak mohou sbírat prostředky na podporu skrze platformy jako Kickstarter. Krom toho existuje také trh mezi menšími umělci, různými tvůrci a hráči, který nabízí personifikované předměty ke konkrétním charakterům jako deníky postav či portréty, šperky inspirované D&D atd.

Vzhledem k nástupu oblíbenosti D&D vznikla řada různých projektů, zejména streamy a podcasty, které se samy staly oblíbenými značkami, mají svou vlastní fanouškovskou základnu a zboží související s touto značkou, jako jsou komiksy, hrnky nebo trička. To samo o sobě získává pozornost dalšího publika. Za zářný příklad mohu uvést pořad Critical Role. Tato původně malá kampaň se vyvinula v něco mnohem většího a nyní má vlastní knihy, komiksy či podcast. Do těchto projektů se často zapojují slavná jména, např. právě v Critical Role se občas objevovali hosté, jako herci Felicia Day, Will Wheaton, Deborah Ann Woll, ale také mnoho dalších.²⁵⁶

D&D mělo za dobu své existence vliv na mnohou další mediální produkci, jak jsem zmiňovala, v 80. letech ovlivnilo i hollywoodskou tvorbu.²⁵⁷ Během let se tak podepsalo na televizní tvorbě, řadě knih, filmů nebo videoher. Společnost Wizards of the Coast v rámci spolupráce se seriály Rick and Morty²⁵⁸ nebo Strangers Things²⁵⁹ dokonce vydala oficiální

²⁵⁵ Barevné kroužky, jež se nasadí na miniaturu na mapě a zobrazují tzv. „postihy“ (v originále conditions), např. když je postava paralyzována, leží na zemi, v bezvědomí apod.

²⁵⁶ PEPLINSKI, Jack, 2020. Critical Role: Guest Stars' Characters, Explained. *CBR* [online] [vid. 2021-07-12]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/critical-role-guest-stars-characters-explained/>

²⁵⁷ MACKAY, Daniel, 2001. *The fantasy role-playing game: a new performing art*. Jefferson, N.C: McFarland & Co. ISBN 978-0-7864-0815-3.

²⁵⁸ ANON., nedatováno. *Dungeons & Dragons vs. Rick and Morty | Dungeons & Dragons* [online] [vid. 2021-07-12]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/dungeons-dragons-vs-rick-and-morty>

²⁵⁹ ANON., nedatováno. *Stranger Things D&D Roleplaying Game Starter Set | Dungeons & Dragons* [online]

herní materiály pro hru v těchto prostředích. Existují úpravy pravidel herního systému pro prostředí a vlastní stolní RPG systémy inspirované jinými mediálními produkty jako Harry Potter, Zaklínač či Pán prstenů, ať jsou vydaná oficiálně, nebo se jedná o práci fanoušků.

D&D mělo významný vliv také na videohry. Ředitel společnosti nedávno prozradil, že Wizards of the Coast se hodlá do videoherního průmyslu do budoucna zapojit ještě více. V červnu 2021 vyšla kooperativní akční RPG hra Dungeons & Dragons: Dark Alliance a očekává se plná verze Baldur's Gate 3, které je zatím pouze v předběžném přístupu. Do budoucna by pak měly vyjít další čtyři D&D herní tituly, o nichž se ale zatím nic neví.²⁶⁰

Kromě toho, co se kolem D&D točí, bych se ráda pozastavila nad samotnou otázkou dostupnosti hry. Jakmile má člověk přístup k internetu, nic mu nebrání v tom, aby hrál 24 hodin denně, 7 dní v týdnu. Hrát může nejen kdykoliv, ale také prakticky s kýmkoliv, jedinou podmínkou je být online. Díky rozšíření D&D existuje mnoho webových stránek, kde je snadno možné nalézt hru, k níž se člověk připojí (např. skrze Roll20). Další možností je hledání hráčů skrze sociální sítě. Tato dostupnost hraní online a množství nástrojů, které ji vylepšují, je na jednu stranu velice užitečná. Na druhou stranu se může vytrácet to, o čem hra původně byla, atmosféra pospolitosti a přátelství, jedinečné a hluboké pocity z toho, když člověk může zachránit své přátele a třeba i celý svět a cítit se jako hrdina.

Respondenti obecně uznávají užitečnost digitálních nástrojů a výhody, které hraní online má. Někteří si dokonce již neumí představit, že by měli chystat hru a hrát bez toho, aby je použili. Sezení naživo a zážitek z něj však stále zůstává „tím pravým“ a fyzické komponenty jako kostky či miniaturní neztrácí ani po letech své kouzlo, neboť ke hře tradičně patří a podílejí se na lepším hráčském zážitku.

[vid. 2021-07-12]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/stranger-things-dd-roleplaying-game-starter-set>

²⁶⁰ BARTEK, Denis, 2021. *Dungeons & Dragons se více zapojí do videoherního průmyslu - INDIAN* [online] [vid. 2021-07-06]. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/dungeons-dragons-se-vice-zapoji-do-videoherniho-prumyslu-iammdp>

Závěr

Diplomová práce se věnuje roli mediace na příkladu původně americké RPG hry Dungeons & Dragons. V teoretické části vymezuje základní pojmy, s nimiž je v práci následně nakládáno, a představuje přehled literatury a autory, zpracovávající témata, kterými se zabývá. Pokračuje definicí toho, co přesně pojem „RPG hra“ označuje a jaké základní formy existují. Jednou z těchto forem je právě D&D – konkrétně se jedná o tabletop RPG hru, jež se původně hrála pouze za použití kostek a fyzického deníku postavy.

Následně přibližuje, na jakých základních principech hra funguje a jaké technologie a digitální nástroje je možné při hře využít. Nakonec teoretická část pojednává o D&D v souvislosti s populární kulturou. D&D kolem sebe vytváří širokou komunitu fanoušků, kteří s tímto médiem aktivně nakládají a zároveň se díky vyšší mediální reprezentaci stále více dostává do mainstreamové kultury. S tímto názorem se ztotožňují i někteří respondenti, kteří věří, že technologie a zvýšená dostupnost přispívají k rozšíření a vyšší oblíbenosti této volnočasové aktivity.

Práce zodpovídá celkem čtyři výzkumné otázky. Tyto otázky jsou zodpovězeny na základě tematické analýzy osmi polostrukturovaných hloubkových rozhovorů a doplněny dle poznámek ze dvou zúčastněných pozorování herních sezení jedné hráčské skupiny. Transkripce rozhovorů a závěry z pozorování jsou součástí příloh této práce. Jak probíhal výběr výzkumného vzorku, analýzu dat a případné etické otázky nebo limity výzkumu popisují v samostatné kapitole „Metodologie“. Vzhledem k tomu, že v rozhovorech zaznívaly často soukromé informace, bylo na etické otázky dbáno s velkým důrazem. Závěry prezentují v poslední – výzkumné – části, na jejich základě jsou následně zodpovězeny výzkumné otázky.

Dále bych ráda stručně shrnula odpovědi na tyto výzkumné otázky.

- VO1: Jaká je motivace hráčů k hraní D&D?

Na základě tematické analýzy nasbíraného materiálu byly nalezeny tyto druhy motivace ke hraní D&D: společenský aspekt, kreativní aspekt, únik z každodenní reality, zlepšení psychického zdraví, únik od technologií, zábava a pocity ze hry, sebezlepšování, výzva a RPG hry jako zájem.

- VO2: Jakou roli hraje mediace při hraní D&D?

Technologie jsou dnes s D&D skoro neoddělitelně propojeny a část respondentů se domnívá, že společně s fyzickou stránkou hry k sobě již patří a společně vytváří nejlepší možný zážitek. Mediace obecně přispívá k vyšší dostupnosti hry, a to díky zcela bezplatným, nebo přinejmenším levnějším zdrojům. Zároveň se podílí na tom, že se D&D dostává do povědomí širší veřejnosti a mainstreamové kultury. Za tím stojí pozitivní reprezentace v (populárních) médiích. Hraní D&D je zobrazováno ve streamech a videích na platformách jako YouTube a Twitch jako volnočasová zábava, inspiruje ale také další kulturní produkty, jako jsou videohry či film, s nimiž úzce spolupracuje. Se streamováním vlastního hraní má zkušenost pouze jeden respondent, který je jedním ze zakládajících členů české komunity her na hrdiny, jako je D&D, ale i další. Ostatní hráči se sdílení svého hraní mimo přátelský okruh vyhýbají kvůli soukromému charakteru hry.

- VO3: Jsou při hraní využívány komunikační technologie? Jakým způsobem?

Jelikož už při výběru vzorku bylo jedním z kritérií, aby měli respondenti zkušenost se hrou online, odpověď zní: ano, jsou. Technologie a digitální nástroje často provází hru od jejích počátků, když dungeon masteri chystají hru a hráči tvoří své charaktery, při čemž využívají online zdrojů, po zprostředkování online hry či virtuální verze jinak fyzických komponentů. Tento závěr ovšem nelze vztáhnout na všechny – každý hráč a hráčská skupina postupuje jinak a dávají přednost něčemu jinému.

Internet bývá využíván jako zdroj, ať už jako zdroj pro samotnou hru, nebo je pro hráče zdrojem inspirace a rad. Dále jsou využívány: programy zajišťující hru online, skládající se z komunikační platformy a virtuálních stolů, program na organizaci soubojů, virtuální verze fyzických komponentů, zdroje informací či generátory. Technologie jsou pak používány také pro záznam informací a jejich organizaci, hudební prvek a vizualizaci, a to vizualizaci postavy a vizualizaci během hry. Mimo samotné hraní je důležitá 3D tiskárna pro 3D tisk miniatur a fyzických modelů pro hru.

- VO4: Jaké hráči vnímají hlavní rozdíly v hraní „face-to-face“ a online?

Zkušenost při hraní naživo a online se dle respondentů liší v různých ohledech. Přestože mají možnost využít mnoho digitálních nástrojů při hře i její přípravě, stále mnoho z nich dává přednost hře „staré dobré“ hře naživo. Prvním z hlavních rozdílů mezi nimi je dostupnost – hra online je dostupnější, a to časově, prostorově i finančně. Hra naživo je dostupná méně

zejména kvůli organizačním problémům, jako je nutnost se sjet nebo nalézt vhodný prostor pro hraní.

Další vnímaný rozdíl je v sociálnosti hry a možnostech komunikace. Při hře offline je možné využít širší škálu komunikačních prostředků, jako je neverbální komunikace. To přispívá k lepšímu hráčskému zážitku a atmosféře. Hra online není tak osobní a možnosti komunikace jsou také menší. Kvůli problémům s technologiemi může být komunikace občas až problematická. Celý zážitek je tak méně uspokojivý než v případě offline hry, ačkoliv se ho někteří snaží napodobit.

Poslední rozdíl vidí účastníci výzkumu v přípravě hry a její kontrole. Zde se jejich názory rozcházejí. Část považuje za snazší přípravu naživo, zatímco část spíše přípravu online.

Diplomová práce se věnuje RPG hrám a roli mediace v českém prostředí na příkladu oblíbené stolní hry na hrdiny Dungeons & Dragons. Zajímá se o jedinečné téma, které v našem akademickém prostředí není příliš prozkoumané a přináší zajímavé poznatky, o to víc, když přihlédnou k tomu, jak výrazně komunikační technologie ovlivňují náš každodenní život a jeho různé oblasti. Technologie jsou s D&D navzájem významně propojeny, a ačkoliv někteří respondenti jeho prostřednictvím občas před technologiemi unikají, nelze se před nimi skrýt docela. Přispívají především ke zvýšení dostupnosti a rozšiřují povědomí o hře. Věřím, že se zároveň jedná o užitečný příspěvek na poli herních studií, který může doplňovat další výzkum.

Provedený výzkum samozřejmě není dokonalý a vždy se najde něco, co je třeba doplnit. Nebyla zodpovězena jedna z původně vytečených výzkumných otázek týkající se hráčské tvorby, a to proto, že se nepodařilo uspokojivě nalézt její spojení s technologiemi a mediací.

Co se týče dalšího výzkumu her na hrdiny s využitím technologií, nabízí se pestrá škála možností – od kvantitativní studie mezi českými hráči tohoto typu her, přes hlubší analýzu trendu sledování a streamování hraní D&D na vysílacích platformách jako Twitch či YouTube, a to jak publika, tak samotných tvůrců, po to, jaký vliv může využívání technologií při hraní mít na hráčský zážitek. Vezmu-li v úvahu hry na hrdiny jako samostatný žánr a závěr, že technologie přispívají k jeho šíření, bylo by poměrně zajímavé sledovat, zda se tento trend promítá i v české mediální krajině, případně jak jej vnímá zdejší publikum, které je přece jen početně menší než to severoamerické.²⁶¹

²⁶¹ Podle údajů z roku 2017 hrálo D&D jenom v Severní Americe mezi 12 až 15 miliony hráčů. Viz

BRODEUR, Nicole, 2018. *Behind the scenes of the making of Dungeons & Dragons* | *The Seattle Times* [online] [vid. 2021-06-17]. Dostupné z: <https://www.seattletimes.com/life/lifestyle/behind-the-scenes-of-the-making-of-dungeons-dragons/>

Summary

Dungeons & Dragons, (D&D) for the later reference, and (RPG) as well is a popular tabletop role-playing game, which was first published in 1974. In the beginning it was mostly physical game, players needed only a dice set, character sheet and their own imagination. Over the time it spread all over the world and became a popular leisure activity among many people. It is important to note that D&D influenced many other creative outputs, especially in fantasy genre, such as movies, literature, or videogames. New technologies together with the rise of internet helped the game to become a part of the mainstream culture and enabled players to use various kinds of technologies to speed up and simplify the game and – maybe most importantly – to play online without the need to physically meet.

This thesis focuses on a topic of mediation and its role among Czech players. It answers research questions about players' motivation to play, what different kinds of technologies are used, what is role of mediation and what differences players perceive when it comes to playing offline and online. These research questions are answered through eight semi-structured interviews and participatory observation of two D&D sessions.

First research question covers the topic of players' motives to play. Dungeons & Dragons is a game which is played in group, so social aspect of a game is probably one of the most important motives to play, followed by its creative aspect. D&D is game in which players use their imagination and fantasy to create unique characters, stories and sometimes even whole worlds. Other found motives are the need to escape from everyday reality, improvement of mental health, escape from technology, fun and feelings that playing brings, self-improvement, challenge, and RPGs as a hobby.

Another research question deals with usage of technologies and digital tools for playing. The physical and virtual side of D&D are strongly connected. Players use technologies and digital tools for various purposes such as making online game, for which communication platforms and virtual tables are needed, together with programs for the combat organization, virtual versions of material components, information sources and generators. Moreover, they are used to record information and its organization, musical element and visualization of characters and the game as a whole. They can be used for printing miniatures and physical models using a 3D printer as well.

The research executed was a qualitative one, therefore, the results cannot be generalized,

however, it is still relevant to mention that every player and player group can use them differently and for different purposes. Physical side of D&D is found to be still very important, despite the involvement of many different technologies and digital tools.

Following research question focuses on a role of mediation. Mediation mostly contributes to spreading of D&D and similar types of the same game genre thanks to diverse game sources on the internet, which are often free or cheaper than physical ones and therefore more accessible. Another important feature is that mediation adds to widening its audience due to representation in popular media such as YouTube videos, live Twitch streams of players' own D&D campaigns or podcasts. One of the respondents shares his own game through streams, and therefore helps the Czech community of tabletop RPG games to expand and grow. Some others like to watch these streamed sessions or listen to podcasts, but do not want to share their own games because of its private nature.

Finally, the last research question focuses on perceived differences between an offline and online game. An online game is more accessible, players can play almost anytime from anywhere around the world. They need only computer or any other electronic device with camera and microphone. Playing online is also simpler because of numerous online sources. However, respondents miss social contact with other players and means of communications they can use. As a result, their experience is "not as good" as when they can play face-to-face, even though sometimes they try to imitate it.

On the other hand, an offline game is less accessible because of organizational problems, it is difficult to plan and get everyone together. Another issue the respondents said to face is finding enough players in the area they live in, as well as finding a suitable place to play at – as stated before, the game can become rather private and intimate. Playing offline is something the interviewed players said to enjoy much more, they have better experience and overall better atmosphere which comes with the company of strongly felt emotions for the game. They spend time together, often as a group of good friends, they can see each other and communicate better. They can use material components, roll their favourite dice, see their own miniatures on the battle map. Opinions of the game organization of game differed.

Použitá literatura

Primární zdroje:

CRAWFORD, Jeremy, James WYATT, Robert J. SCHWALB a Bruce R. CORDELL, 2014. Player's Handbook. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC. Dungeons & dragons. ISBN 978-0-7869-6560-1.

MEARLS, Mike a Jeremy CRAWFORD, ed., 2014. Dungeon master's guide. Renton, WA: Wizards of the Coast. ISBN 978-0-7869-6562-5.

MEARLS, Mike a Jeremy CRAWFORD, 2014. Monster Manual. Renton, WA: Wizards of the Coast, LLC. ISBN 978-0-7869-6662-2.

Sekundární zdroje:

AARSETH, Espen, nedatováno. Game Studies - Just Games [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>

ANDERS TYCHSEN a NICHOLAS PAGDEN, 2006. Making Magic! The effects of enhancing PnP RPGs with computing technology. In: *Seminar on Playing Roles*. Tampere, Finsko: University of Tampere Hypermedia Laboratory.

ANON., 2014. The great 1980s Dungeons & Dragons panic. *BBC News* [online]. [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105>

ANON., nedatováno. *Aarakocra - 5etools* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: https://5e.tools/bestiary.html#aarakocra_mm

ANON., nedatováno. *All about Pinterest | Pinterest help* [online] [vid. 2021-07-04]. Dostupné z: <https://help.pinterest.com/en/guide/all-about-pinterest>

ANON., nedatováno. Android vs iOS - Difference and Comparison | Diffen [online] [vid. 2021-06-15]. Dostupné z: https://www.diffen.com/difference/Android_vs_iOS

ANON., nedatováno. Basics of Play | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-02-22]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/basics-play>

ANON., nedatováno. *BBC NEWS | UK | Magazine | Five things that Dungeons & Dragons begat* [online] [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7280969.stm

ANON., nedatováno. *Co je 3D tisk materialpro3d.cz* [online] [vid. 2021-06-07]. Dostupné

z: <https://www.materialpro3d.cz/3d-tisk-v-kostce/>

ANON., nedatováno. Critical Role. *Critical Role Wiki* [online] [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: https://criticalrole.fandom.com/wiki/Critical_Role

ANON., nedatováno. *D&D 5e Homebrew: The Complete Beginner's Guide | Cats and Dice* [online] [vid. 2021-03-23]. Dostupné z: <https://catsanddice.com/dnd-5e-homebrew-beginners-guide/>

ANON., nedatováno. D&D Beyond - An official digital toolset for Dungeons & Dragons (D&D) Fifth Edition (5e) [online] [vid. 2021-06-07]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/>

ANON., nedatováno. *D&D Beyond - An official digital toolset for Dungeons & Dragons (D&D) Fifth Edition (5e)* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/>

ANON., nedatováno. D&D Dice Explained – Die Hard Dice Store [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://www.dieharddice.com/pages/d-d-dice-explained>

ANON., nedatováno. D&D for Beginners | Dungeons & Dragons [online] [vid. 2021-02-22]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/get-started>

ANON., nedatováno. *Digital Tools | Dungeons & Dragons* [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: https://dnd.wizards.com/digital_tools

ANON., nedatováno. *dnd playlist youtube - YouTube* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: https://www.youtube.com/results?search_query=dnd+playlist+youtube

ANON., nedatováno. *donjon; 5e Random Generator* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://donjon.bin.sh/5e/random/>

ANON., nedatováno. *donjon; Fantasy Name Generator* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://donjon.bin.sh/fantasy/name/>

ANON., nedatováno. *Dračí doupě - pokec | Facebook* [online] [vid. 2021-04-03]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/624117224397829/>

ANON., nedatováno. *Dračí doupě - pokec | Facebook* [online] [vid. 2021-04-03]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/624117224397829/>

ANON., nedatováno. Dračí doupě. RPG fórum [online]. [cit. 2021-02-27]. Dostupné z:

<https://rpgforum.cz/anotace/draci-doupe>.

ANON., nedatováno. Dragon Age. *Dragon Age Wiki* [online]. FANDOM Games Community [cit. 2020-12-27]. Dostupné z: https://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon_Age

ANON., nedatováno. Dungeons & Dragons | fantasy role-playing game | Britannica [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>

ANON., nedatováno. Dungeons & Dragons | fantasy role-playing game | Britannica [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>

ANON., nedatováno. *Dungeons & Dragons Dice Roller* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.wizards.com/dnd/dice/dice.htm>

ANON., nedatováno. *Dungeons & Dragons vs. Rick and Morty* | *Dungeons & Dragons* [online] [vid. 2021-07-12]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/dungeons-dragons-vs-rick-and-morty>

ANON., nedatováno. *e-sports* [online] [vid. 2021-03-11]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>

ANON., nedatováno. *FANTASY GROUNDS* | *Dungeons & Dragons* [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/digital-games/pcmac/fantasy-grounds>

ANON., nedatováno. Fantasy Grounds ve službě Steam [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/252690/Fantasy_Grounds/

ANON., nedatováno. *Frontpage - DND 5th Edition* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <http://dnd5e.wikidot.com/>

ANON., nedatováno. *geek* [online] [vid. 2021-06-13]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/geek>

ANON., nedatováno. *Hero Forge Custom Miniatures* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.heroforge.com/>

ANON., nedatováno. History: Forty Years of Adventure | *Dungeons & Dragons* [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>

ANON., nedatováno. How to Add Discord Bots| Updated April 2021. *Droplr* [online].

[vid. 2021-04-22]. Dostupné z: <http://droplr.com/how-to/productivity-tools/how-to-use-discord-bots/>

ANON., nedatováno. *Inkarnate* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://inkarnate.com/>

ANON., nedatováno. *Kobold Fight Club: The first rule of KFC is „Yip yip!“* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://kobold.club/fight/#/encounter-builder>

ANON., nedatováno. Largest collection of dice. *Guinness World Records* [online] [vid. 2021-07-08]. Dostupné z: https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-collection-of-dice/?fb_comment_id=726904800732227_831140043642035

a ANON., nedatováno. *DiceCollector.com - Milestones in the Collection* [online] [vid. 2021-07-08]. Dostupné z: http://www.dicecollector.com/DICEINFO_MILESTONES_IN_THE_COLLECTION.html

ANON., nedatováno. Matthew Mercer. *Critical Role Wiki* [online] [vid. 2021-06-18]. Dostupné z: https://criticalrole.fandom.com/wiki/Matthew_Mercer

ANON., nedatováno. *Multi-User Dungeons (MUDs): What Are They? And How to Play* | by Fred Williamson | Medium [online] [vid. 2021-03-17]. Dostupné z: <https://medium.com/@williamson.f93/multi-user-dungeons-muds-what-are-they-and-how-to-play-af3ec0f29f4a>

ANON., nedatováno. *Roll20 | Dungeons & Dragons* [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/digital-games/mobiletablet-pcmac/roll20>

ANON., nedatováno. *Stranger Things D&D Roleplaying Game Starter Set | Dungeons & Dragons* [online] [vid. 2021-07-12]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/stranger-things-dd-roleplaying-game-starter-set>

ANON., nedatováno. *Syrinscape - Ambiences and music for tabletop roleplaying games* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://syrinscape.com/>

ANON., nedatováno. *Tabletop Audio - Ambiences and Music for Tabletop Role Playing Games* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://tabletopaudio.com/>

ANON., nedatováno. *The Official D&D Beyond Player App for iOS and Android | D&D*

- Beyond* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/player-app>
- ANON., nedatováno. *The rise and rise of tabletop gaming | Games | The Guardian* [online] [vid. 2021-03-26]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/25/board-games-back-tabletop-gaming-boom-pandemic-flash-point>
- ANON., nedatováno. *Use Google to Roll Dice for Your Favorite Tabletop RPG* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://lifelife.com/use-google-to-roll-dice-for-your-favorite-tabletop-rpg-1837367877>
- ANON., nedatováno. What is role-playing game (RPG)? - Definition from WhatIs.com. *WhatIs.com* [online] [vid. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://whatis.techtarget.com/definition/role-playing-game-RPG>
- ANON., nedatováno. What Is Wargaming? – Decision Games [online] [vid. 2021-02-17]. Dostupné z: <https://decisiongames.com/wpsite/dg-history/what-is-wargaming/>
- ANON., nedatováno. *Wonderdraft* [online] [vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.wonderdraft.net/>
- BARTEK, Denis, 2021. *Dungeons & Dragons se více zapojí do videoherního průmyslu - INDIAN* [online] [vid. 2021-07-06]. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/dungeons-dragons-se-vice-zapoji-do-videoherniho-prumyslu-iammdp>
- BARTLE, RICHARD, 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research* [online]. 1.(1.). Dostupné z: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- BAUERŠÍMA, Petr. *Pátá edice Dungeons & Dragons v digitálním prostředí*. Bakalářská práce. Brno, 2020. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Zdeněk ZÁHORA.
- BERGSTRÖM, Karl, Staffan JONSSON a Staffan BJÖRK, 2010. A Computer-Based Gameplay Tool to Support Tabletop Roleplaying. 8. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.50118.pdf>
- BOWMAN, Sarah Lynne, 2010. *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, N.C: McFarland & Co. ISBN 978-0-7864-4710-7.
- BRADFORD, Adam, 2017. *The Adventure Begins - Posts - D&D Beyond* [online]

[vid. 2021-03-03]. Dostupné z: <https://www.dndbeyond.com/posts/27-the-adventure-begins>

BRAUN, Virginia a Victoria CLARKE, 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology* [online]. 3(2), 77–101. ISSN 1478-0887, 1478-0895. Dostupné z: doi:[10.1191/1478088706qp063oa](https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa)

BRODEUR, Nicole, 2018. *Behind the scenes of the making of Dungeons & Dragons* | *The Seattle Times* [online] [vid. 2021-06-17]. Dostupné z: <https://www.seattletimes.com/life/lifestyle/behind-the-scenes-of-the-making-of-dungeons-dragons/>

BRYANT, Rebecca, 2009. Dungeons & Dragons: The gamers are revolting! *Transformative Works and Cultures* [online]. 2 [vid. 2021-03-09]. ISSN 1941-2258. Dostupné z: doi:[10.3983/twc.2009.083](https://doi.org/10.3983/twc.2009.083)

C. Magerkurth, M. Memisoglu, T. Engelke, N.A. Streitz: Towards the next generation of tabletop gaming experiences. Graphics Interface 2004 (GI'04), London (Ontario), Canada, May 17-19, 2004. pp. 73-80, AK Peters

CARMODY, Austin, nedatováno. *High Fantasy vs Low Fantasy: A Detailed Guide – Fantasy Book Fanatic* [online]. [vid. 2021-07-06]. Dostupné z: <https://fantasybookfanatic.com/high-fantasy-vs-low-fantasy-a-detailed-guide/>

COE, Darrin, 2017. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report* [online]. [vid. 2021-07-05]. ISSN 2160-3715, 1052-0147. Dostupné z: doi:[10.46743/2160-3715/2017.3071](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071)

COVER, Jennifer Grouling, 2010. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jefferson, N.C: McFarland & Co. ISBN 978-0-7864-4451-9.

ČELANSKÝ, Dušan, DiS. „*Hry na hrdiny*“ jako oblast zájmu sociální pedagogiky. Brno, 2012. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta humanitních studií. Institut mezioborových studií Brno. Vedoucí práce Mgr. Michal VAVŘÍK.

DORMANS, Joris, 2006. On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies* [online]. 6(1) [vid. 2021-03-15]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

DRACHEN, Anders, 2006. *Role playing games: comparative analysis across two media platforms*. 2006,

DRACHEN, ANDERS, Hitchens, Michael, 2009. The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*. 1.(1.), 3–21. ISSN 2210-4909.

DRAN, Omin. Acquisitions Inc. [podcast] Wizards of the Coast, 2008-

ELSAM, Sara, 2020. *How to play Dungeons & Dragons online | Dicebreaker* [online] [vid. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/how-to/how-to-play-dungeons-and-dragons-online>

EWALT, David M., 2013. Of dice and men: the story of dungeons & dragons and the people who play it. New York: Scribner, a Division of Simon & Schuster, Inc. ISBN 978-1-4516-4050-2.

FINE, Gary Alan, 1981. Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure. *Simulation & Games* [online]. 12(3), 251–279. ISSN 0037-5500. Dostupné z: doi:[10.1177/104687818101200301](https://doi.org/10.1177/104687818101200301)

FINE, Gary Alan, 1983. *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press. ISBN 978-0-226-24943-8.

GIVEN, Lisa M., ed., 2008. The Sage encyclopedia of qualitative research methods. Los Angeles, Calif: Sage Publications. ISBN 978-1-4129-4163-1.

HENDL, Jan, 2016. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. 4. vydání, přepracované a rozšířené. Portál. ISBN 978-80-262-0982-9.

HUIZINGA, Johan a Johan HUIZINGA, 1980. Homo ludens a study of the play-element in culture. ISBN 978-0-7100-0578-6.

CHALK, Alex, 2018. A Chronology of Dungeons & Dragons in Popular Media. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-09]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2018/06/telling-stories-of-dungeons-dragons-a-chronology-of-representations-of-dd-play/>

INNIS, Harold A., 1984. The bias of communication. Reprinted. Toronto: Univ. of Toronto Press. ISBN 978-0-8020-6027-3.

JENKINS, Henry, 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. ISBN 9780814742952.

JENKINS, HENRY, 2019. *Pytláci textů: Televizní fanoušci a participativní kultura*. 1.

Praha: Akropolis. #POPs, 4. ISBN 978-80-7470-242-6.

JONES, Shelly, 2018. Blinded by the Roll: The Critical Fail of Disability in D&D | Analog Game Studies [online] [vid. 2021-03-04]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2018/03/blinded-by-the-roll-the-critical-fail-of-disability-in-dd/#note-32>

JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge. ISBN 978-1-138-63890-7.

LEMON, Marshall, 2016. *Wizards of the Coast Puts Out New Dungeons and Dragons Open License With Forgotten Realms Content | The Escapist* [online] [vid. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/165838-Wizards-of-the-Coast-Puts-Out-New-Dungeons-and-Dragons-Open-License-With-Forgotten-Realms-Content>

MACCALLUM-STEWART, Esther. „Kill her, kill her! Oh God, I’m sorry!“. In: ROBICHAUD, Christopher, ed., 2014. *Dungeons & dragons and philosophy: read and gain advantage on all wisdom checks*. Chichester, West Sussex ; Malden: J. Wiley & Sons, s. 173-188. ISBN 978-1-118-39762-6.

MACKAY, Daniel, 2001. *The fantasy role-playing game: a new performing art*. Jefferson, N.C: McFarland & Co. ISBN 978-0-7864-0815-3.

MASON, Paul, 2012. A history of RPGs: Made by fans; played by fans. *Transformative Works and Cultures* [online]. 11 [vid. 2021-03-09]. ISSN 1941-2258. Dostupné z: doi:[10.3983/twc.2012.0444](https://doi.org/10.3983/twc.2012.0444)

MCCALLUM-STEWART, Esther a Aaron Trammel. Role-Playing Games as Subculture and Fandom. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding, ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 371. ISBN 978-1-138-63890-7.

MERILÄINEN, Mikko, Jaakko STENROS a Katriina HELJAKKA, 2020. More Than Wargaming: Exploring the Miniaturizing Pastime. *Simulation & Gaming* [online]. s. 4. ISSN 1046-8781, 1552-826X. Dostupné z: doi:[10.1177/1046878120929052](https://doi.org/10.1177/1046878120929052)

MONTOLA, Markus, 2009. The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*. (1), 22-36.

MUSILOVÁ, Petra Bc. *Pedagogické aspekty LARPU*. Zlín, 2015. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce PhDr. Mgr.

Antonín DOLÁK, Ph.D.

PACINDA, Štefan. *Implementace RPG hry Dračí Doupeř*. Praha, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Matematicko-fyzikální fakulta. Vedoucí práce Mgr. Lenka FORSTOVÁ.

PEKÁRKOVÁ, Kateřina. *Mediace významu ve hrách na hrdiny*. Praha, 2008. Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta. Katedra pedagogické a školní psychologie. Vedoucí práce doc. PhDr. Vladimír CHMRZ, Ph.D.

PEPLINSKI, Jack, 2020. Critical Role: Guest Stars' Characters, Explained. *CBR* [online] [vid. 2021-07-12]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/critical-role-guest-stars-characters-explained/>

SEDLÁKOVÁ, Renáta, 2014. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3568-9.

SIDHU, Premeet a Marcus CARTER, 2020. The Critical Role of Media Representations, Reduced Stigma and Increased Access in D&D's Resurgence. 20. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_223.pdf

ŠVELCH, Jan, 2016. Platform Studies, Computational Essentialism, and Magic: The Gathering. *Analog Game Studies* [online]. [vid. 2021-03-10]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2016/07/platform-studies-computational-essentialism-and-magic-the-gathering/>

ŠVELCH, Jan, 2020. Mediatization of a card game: Magic: The Gathering, esports, and streaming. *Media, Culture & Society* [online]. 42(6), 838–856. ISSN 0163-4437, 1460-3675. Dostupné z: doi:[10.1177/0163443719876536](https://doi.org/10.1177/0163443719876536)

THORÉN, Claes, 2020. Pen, paper, dice...screen? Digital resistance in the Swedish tabletop role-playing game community. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [online]. 135485652095715. ISSN 1354-8565, 1748-7382. Dostupné z: doi:[10.1177/1354856520957155](https://doi.org/10.1177/1354856520957155)

TRAMMELL, AARON, 2019. *Analog Games and the Digital Economy | Analog Game Studies* [online] [vid. 2021-03-05]. Dostupné z: <http://analoggamestudies.org/2019/03/analog-games-and-the-digital-economy>

TRAMMELL, AARON, nedatováno. *Magic The Gathering in material and virtual space:*

An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play [online].
B.m. Rutgers University. Dostupné
z: https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf

TYCHSEN, Anders, Ken NEWMAN, Thea BROLUND a Michael HITCHENS,
nedatováno. Cross-format analysis of the gaming experience in multi-player role-playing
games. 9. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.39029.pdf>

VODOVÁ, Veronika. *Požitek imerze na příkladu moderních RPG*. Praha, 2018. Bakalářská
práce. Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta. Katedra psychologie. Vedoucí práce Mgr.
Ondřej HRABEC, Ph.D.

WEBBER, Nick, 2019. character sheets | Analog Game Studies [online] [vid. 2021-03-02].
Dostupné z: <https://analoggamestudies.org/tag/character-sheets/>

WHITE, William J, Jonne Arjoranta, Michael Hitchens, Jon Peterson, Evan Torner a
Jonathan Walton. Tabletop Role-Playing Games. In: JOSÉ P. ZAGAL, Sebastian Deterding,
ed., 2018. *Role-Playing Game Studies*. 1. New York a Londýn: Routledge, s. 68. ISBN 978-
1-138-63890-7.

WHITTEN, Sarah, 2021. Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the
game off tables and onto the web. *CNBC* [online] [vid. 2021-06-17]. Dostupné
z: <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>

YEE, Nick, 2007. Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and
Behavior*, 9, 772-775. Dostupné z: [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)

YEE, NICK, 2016. The Gamer Motivation Profile: Model and Findings. In: *Game
Developers Conference* [online]. Dostupné
z: <https://www.gdcvault.com/play/1023242/The-Gamer-Motivation-Profile-Model>

Teze diplomové práce

SCHVÁLENO 30.9.20

| Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|---------|--|------------|---------------|-----|-----|-----|---------|------------|--|--|
| TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA: | | | | | | | | | | | | | |
| Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Motlová Adéla | Razítko podatelny: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd</td> </tr> <tr> <td>Došlo dne:</td> <td style="text-align: center;">- 8 -09- 2020</td> <td style="text-align: right;">-1-</td> </tr> <tr> <td>Čj:</td> <td style="text-align: center;">116</td> <td style="text-align: right;">Příloh:</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Přiděleno:</td> </tr> </table> | Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd | | | Došlo dne: | - 8 -09- 2020 | -1- | Čj: | 116 | Příloh: | Přiděleno: | | |
| Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd | | | | | | | | | | | | | |
| Došlo dne: | | - 8 -09- 2020 | -1- | | | | | | | | | | |
| Čj: | | 116 | Příloh: | | | | | | | | | | |
| Přiděleno: | | | | | | | | | | | | | |
| Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2019 | | | | | | | | | | | | | |
| E-mail diplomantky/diplomanta: 72630038@fsv.cuni.cz; | | | | | | | | | | | | | |
| Studijní obor/forma studia: Mediální studia/prezenční (Mgr.) | | | | | | | | | | | | | |
| Název práce v češtině: Současný role-playing a role mediace v ČR na příkladu Dungeons & Dragons | | | | | | | | | | | | | |
| Název práce v angličtině: Current role-playing and role of mediation in the Czech Republic on example of Dungeons & Dragons | | | | | | | | | | | | | |
| Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013) (diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí) LS 2020/2021 | | | | | | | | | | | | | |
| Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků): Dungeons & Dragons (dále také jen D&D, nebo DnD) je fantasy hra na hrdiny, která poprvé vznikla v 70. letech 20. století, a dá se říct, že stojí za vznikem moderních her na hrdiny. Podle některých ovlivnila výrazným způsobem také vývoj počítačových her, které jsou zvláště dnes médiem, jehož oblíbenost stále narůstá. Dungeons & Dragons se v průběhu let rozšířilo mimo hranice USA a stalo se oblíbenou v mnoha zemích. K nárůstu její oblíbenosti výrazně napomohl také internet, díky němuž mohou fanoušci sledovat online streamy z herních sezení, poslouchat podcasty, nebo sledovat specializované YouTube kanály. Hráči využívají také nové komunikační technologie k usnadnění hraní (specializované aplikace, digitalizace apod.), nebo mohou hrát přímo online, což napomáhá k překonávání vzdálenosti. Tento mediální fenomén se postupem času dostal i do České republiky. Obecně lze říct, že ačkoliv jde o fenomén, který existuje již poměrně dlouhou dobu, jeho zpracování v českých akademických kruzích není nijak výrazné. D&D se objevuje jako téma bakalářských či diplomových prací spíše výjimečně. Ve většině případů si čeští fanoušci musejí materiály hledat v anglickém jazyce, nebo mají k dispozici neoficiální fanouškovské překlady. | | | | | | | | | | | | | |
| Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků): Tato diplomová práce se bude věnovat tématu role-playingu a role mediace v České republice na příkladu fantasy hry na hrdiny Dungeons & Dragons. Práce bude zkoumat tyto výzkumné otázky: Jaká je motivace hráčů k hraní D&D? Jaký tvoří čeští hráči vlastní (fanouškovský) obsah? Jakou roli hraje mediace při hraní D&D? Jsou při hraní využívány komunikační technologie? Případně jakým způsobem? Jaké jsou hlavní rozdíly v hraní „face-to-face“ a online? | | | | | | | | | | | | | |
| Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu): Úvod Teoretická část Role-playingová studia -Role-playing hry -RPG hry a mediální studia -Tato kapitola představí studium role-playingových her jako vědeckou disciplínu, věnuje se role-playing hram. Zabývá se RPG hrami a mediálním studiím, a to celkem ze dvou úhlů pohledu: RPG hry a jejich | | | | | | | | | | | | | |

| |
|---|
| <p>zapojení do (populární) kultury a využití komunikačních technologií v hráčské praxi.</p> <p>Vymezení hlavních pojmů -Přibližuje a objasňuje hlavní pojmy, s nimiž bude v diplomové práci zacházeno.</p> <p>Dungeons & Dragons -Historie Dungeons & Dragons -Možnost hraní D&D online -Představí samotnou hru na hrdiny, Dungeons & Dragons, a její historii. Zabývá se také možnostmi hraní online.</p> <p>Metodologie -Popisuje metodologii, na jejímž základě bude proveden výzkum.</p> <p>Výzkumná část -Hraní Dungeons & Dragons -Vlastní tvorba hráčů -Role mediace v Dungeons & Dragons -Přinese odpovědi na výzkumné otázky, a to na základě rozhovorů s hráči D&D a poznámek ze zúčastněného/nezúčastněného pozorování ze sezení (hraní) D&D.</p> <p>Závěr</p> <p>Literatura a přílohy</p> <p>Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období): Rozhovory s hráči D&D (6-10 rozhovorů), poznámky ze zúčastněného/nezúčastněného pozorování při sezení D&D (2-4 sezení)</p> <p>Metody (techniky) zpracování materiálu: V teoretické části práce budou využity knihy a články z oblasti studií role-playingových her a historie Dungeons & Dragons. Materiály pro výzkumnou část budou sbírány metodou hloubkových rozhovorů jak s hráči D&D, tak s Dungeon Mastery (DM), tedy hráči, kteří se ujímají role vypravěčů a hry vedou, případně budou materiály získávány ze zúčastněného/nezúčastněného pozorování při hraní DnD (dle domluvy s DM).</p> <p>Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):</p> <p>EWALT, David M., 2013. Of dice and men: the story of dungeons & dragons and the people who play it. Reprint vydání (9.9.2014). New York: Scribner, a Division of Simon & Schuster. ISBN 978-1451640502. (Ve své knize David Ewalt přibližuje vývoj Dungeons & Dragons, od jeho úplného počátku, přes hysterii, která hru spojovala se satanistickými rituály a sebevraždami dospívajících, po vliv, který hra měla na moderní videoherní průmysl.)</p> <p>FINE, Gary Alan. Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds. Paperback edition (2002). The University of Chicago Press, 1983. ISBN 0-226-24944-1. (Klasická studie poskytuje jeden z nejpřesnějších popisů často nepochopené subkultury: fantasy role-playingové hry, mezi něž spadá také Dungeons & Dragons. G. A. Fine se podíval na několik různých herních systémů, nabídl detailní vhled do povahy her a vzorců interakcí mezi hráči – a také o jejich důvodech pro hraní.)</p> <p>HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9. (Kniha ukazuje, z jakých zdrojů metody kvalitativního výzkumu vycházejí, a představuje hlavní výzkumné plány užívané v této oblasti. Popisuje kvalitativní metody sběru dat, jejich kódování, vyhodnocování a interpretaci.)</p> <p>ROBICHAUD, Christopher, ed. Dungeons & dragons and philosophy: read and gain advantage on all wisdom checks. Chichester: Wiley Blackwell, 2014. The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series. ISBN 978-1-118-39762-6. (Kniha zkoumá širokou nabídku filozoficky přesvědčivých konceptů a myšlenek, na nichž stojí Dungeons & Dragons, legendární fantasy hra na hrdiny, která se stala celosvětovým kulturním fenoménem.)</p> |
|---|

SEDLÁKOVÁ, Renáta. Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky. Praha: Grada, 2014. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3568-9. (Publikace uvádí čtenáře do metodologie a empirického výzkumu sociálních věd, provádí jej jeho jednotlivými etapami a poskytuje vodítka pro případnou samostatnou vědeckou práci v oblasti výzkumu médií.)

ZAGAL, José P. a Sebastian DETERDING, ed. Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. ISBN 978-1-138-63890-7. (Kniha shromažďuje informace z oblasti výzkumu role-playingových her (zkráceně RPG), a to napříč disciplínami, kulturami a médii v jednom svazku. Zahrnuje spolupráci více než 50 klíčových vědců, sleduje historii RPG, ať už jde o stolní RPG jako Dungeons & Dragons, nebo live-action role-play, současné počítačové RPG hry a multiplayerové online RPG franšízy.)

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

BAUERŠÍMA, Petr. *Pátá edice Dungeons & Dragons v digitálním prostředí*. Brno, 2020. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta.

Datum / Podpis studenta/ky

p. 7. 2020

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

ŠVECH JAROSLAV

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTIŠKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO OBORU.

Seznam příloh

Příloha č. 1: Scénář hloubkového polostrukturovaného rozhovoru a základní tematické okruhy (text)

Příloha č. 2: Ukázka kódování – z rozhovoru s respondentkou AniZu (text)

Příloha č. 3: Detailní záběr na fyzické komponenty – kniha pravidel, dice tower na házení, „vězení“ na kostky, váček na kostky a kostky (obrázek)

Příloha č. 4: Figurka postavy s kostkami (obrázek)

Příloha č. 5: Transkripce provedených rozhovorů, závěry z pozorování a seznam pojmů (text)

Příloha č. 5 je součástí příloh této práce. Kvůli své délce byl soubor přiložen zvlášť.

Přílohy

Příloha č. 1

Scénář rozhovoru a základní tematické okruhy:

- Hráčská motivace
 - Jak se hráč ke hraní dostal, co ještě před samotným hraním očekával
 - Co ho na hraní baví nejvíce, proč u hry zůstává
 - Co hraní hry přináší
 - Jak hraní hráče ovlivňuje v každodenním životě
- Tvorba vlastního obsahu
 - Homebrew
 - Důvod pro tvorbu, co to přináší jak samotnému hráči, tak pro hru
 - Způsob tvorby – případné využití technologií²⁶², čemu dávají přednost
 - Fanouškovský obsah
 - Jaký, důvod pro tvorbu, co to hráči přináší
 - Opět způsob tvorby – případné využití technologií²⁶³
 - Miniatury²⁶⁴
 - Jak hráči vnímají jejich využití, jak je sehnat, případné využití technologií
- Role mediace a využití komunikačních technologií
 - Hraní online
 - Jak probíhá hraní online

²⁶² Např. software pro tvorbu map

²⁶³ Např. tvorba fanartu – digitální kresba vs. „tradiční“ kresba

²⁶⁴ Miniatury nejsou nutnou součástí hry, ale někteří hráči je využívají. Miniatury si je možné koupit, nebo přímo vytvořit ve specializovaných programech a následně objednat, případně si stáhnout soubor pro vlastní tisk na 3D tiskárně → využití technologií.

- Technologie při hraní online, jaké, proč, přes co probíhá hraní online
- Výhody, nevýhody
- Hraní offline
 - Jak probíhá hraní offline
 - Technologie při hraní naživo, jaké, proč
 - Výhody, nevýhody
- Zda do hráčské zkušenosti zasáhla pandemie koronaviru
- Online komunita
 - Hráčovo zapojení do online komunity – např. sledování specializovaných videí, podcastů, ale také diskusní fóra, meme stránky apod.
 - Zda se sám zapojuje, jak, důvod (zábavní, informační...)
 - Šíření vlastního hraní D&D, zda hráč streamuje, nebo nahrává (=využívá technologie), důvod
- D&D aplikace, webové stránky²⁶⁵
 - Jejich výhody, nevýhody
 - Využití technologií pro samotnou hru – např. generátory map, pastí, Wikidot s informacemi
 - Využití technologií při tvorbě postavy (automatická tvorba character sheetu apod.)
- Rozdíly on-line, offline
 - Co respondent považuje za nejlepší na hraní na živo vs. na hraní online
 - Co považuje naopak za nejhorší na hraní na živo vs. na hraní online
 - Problémy s technologií (naživo i online)

²⁶⁵ Např. aplikace pro házení kostkami, spellbooky apod.

- Informační zdroj – hledání informací online vs hledání ve fyzických příručkách
- Materiální stránka věci vs. digitalizace – házení kostkou, character sheet, mapa, jak to hodnotí

Příloha č. 2

Ukázka kódování – z rozhovoru s respondentkou AniZu

| Písmo | Odstavec | Styly | Ú |
|--|----------|---|---|
| <p>Ještě se zeptám, řekla bys, že tě to hraní nějakým způsobem ovlivnilo i v každodenním životě? Objevila jsi třeba něco nového a tak?</p> <p>No věřím, že mi to dalo určitě to, že se už nebojím tolik ozvat mezi lidmi a že, když je to potřeba, tak mi nevadí najednou na sebe strhnout tu pozornost a vybojovat si něco, co já potřebuju nebo chci. Vlastně mě to donutilo tak trochu konfrontovat vlastní strachy, vlastní problémy.</p> <p>To je hodně zajímavý. Ještě se trochu vrátím k tomu, co už jsi zmínila, D&D obecně je skupinová záležitost. Už na začátku jsi řekla, že jsi čekala seance u svíček s lidma, baví tě to... nebo hraješ to tak trochu i kvůli lidem?</p> <p>Teď už určitě. Ze začátku jsem to hrála hlavně kvůli té touze po té zkušenosti, u které jsem vlastně ani netušila, jak dopadne. Ale postupně jsme si v různých hrách a příbězích vlastně vybudovali takovou komunitu, ve které se vybudovaly i hrozně silné mimoherní vztahy a různá výrazná silná přátelství, která už bych teďka nevyměnila.</p> <p>Tak to je super. Optám se – když někdo řekne, že D&D má jako oddechovou záležitost. Může to tak být? Máš to tak i ty?</p> <p>Řekla bych, že do jisté míry i ano. D&D je opravdu výrazná forma eskapismu, ale řekla bych, že často může drásat nervy víc než kdejaké státnice.</p> | | <p>Zlepšení soc. dovedností</p> <p>Ostatní hráči jako soc. základna</p> <p>Eskapismus</p> <p>Hraní může být náročné</p> | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>hledá. Záleží asi na tom, jak si vypravěč rád připraví hru.</p> <p>Co je podle tebe dobré na hraní naživo a co naopak ne? Někjaké výhody a nevýhody?</p> <p>Osobně si myslím, že hlavní nevýhoda je dostupnost hráčů, nebo hledání nových hráčů, když jsou potřeba. Protože pokud je už člověk osobně nezná, tak těžko bude někde dávat inzerát na nějaké fórum: "Sháním hráče pro tuhle a tuhle hru z oblasti...". Je hrozně malá šance, že někoho najde. Zato pro tu online hru je to téměř jedno, tam se musí domluvit jenom na časovém pásmu. To je asi hlavní nevýhoda, bych řekla.</p> <p>Ale osobně si myslím... já teda preferuju to osobní hraní v tom, že je tam ten přímý kontakt s lidmi, je tam snazší odhadnout nějakou reálnou situaci, jak ve hře, tak mimo hru. Je to takové osobnější, řekla bych příjemnější. Často to odsypá mnohem rychleji, protože u té online hry se často stává, že lidé čekají, aby dali prostor ostatním, jestli se budou chtít vyjádřit, a vznikají prostoje. Zatímco u té osobní hry je vidět, když se někdo chystá mluvit, tak počkáš a neskočíš mu do toho. Nebo vidíš, že k tomu se nikdo nemá, tak ty se do toho vrhneš.</p> <p>Zeptám se na relativně současné téma, zasáhl do tvého hraní D&D nějak <u>koronavirus</u>?</p> <p>Velmi. Upřímně <u>koronavirus</u> mi zbořil jakýkoliv můj vlastní D&D</p> | | <p>Naživo horší shánění hráčů</p> <p>Online dostupnější</p> <p>Naživo lepší atmosféra</p> <p>Intimita zážitku naživo</p> <p>Naživo lepší hráčský zážitek</p> <p>Naživo možné číst ostatní</p> | |
|--|--|---|--|

Příloha č. 3

Detailní záběr na fyzické komponenty – kniha pravidel, dice tower na házení, „vězení“ na kostky, váček na kostky a kostky, zdroj: archív autorky



Příloha č. 4

Figurka postavy s kostkami, zdroj: archiv autorky

