

Abstrakt

Autor se v textu zabývá speciálním žánrem počítačových her, kterým jsou tzv. MMORPG hry, navržené pro simultánní hraní velkého počtu lidí. Zaměřuje se na role-playing, tedy činnost, ve které hráči přijímají smyšlenou roli přisouzenou jimi vytvořeným avatarem. Mimo popisu avataru práce obsahuje také obecný popis her a onlinových her a charakteristiku umělých světů a guild. Základní myšlenkou práce je, že role-playing není homogenní záležitostí a nabývá různých forem dle toho, jaké herní zaměření si daná guilda/server zvolila. Pro podpoření této myšlenky byla nasbírána data v prostředí hry World of Warcraft. Autor vytvořil vlastní avatar, s jehož pomocí sledoval činnost ostatních, pořizujíc přitom „terénní poznámky“ a záznamy chatování mezi hráči. Komparace dat pořízených ve dvou odlišně zaměřených guildách pomohla vytvořit základní definice a vlastnosti role-playingu v onlinových hrách.