

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Diplomová práce

**MASSIVELY MULTIPLAYER
„ONLINE ROLE - PLAYING GAMES“
AKO SOCIÁLNY PRIESTOR**

Bc. Ivana Milová

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
Katedra antropologických a historických věd
Studijní program Antropologie
Studijní obor sociální a kulturní antropologie

Diplomová práce

**MASSIVELY MULTIPLAYER
„ONLINE ROLE - PLAYING GAMES“
AKO SOCIÁLNY PRIESTOR**

Bc. Ivana Milová

Vedoucí práce:

Mgr. Tomáš Hirt, Ph.D.

Katedra antropologických a historických věd

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Vyhlasujem, že som prácu spracovala samostatne a použila som len uvedené pramene literatúry.

Plzeň, apríl 2014

.....

Chcela by som poďakovať Mgr. Tomášovi Hirtovi, Ph.D. za trpezlivosť a ochotu, ktorú smerom ku mne prejavil keď sa rozhodol moju prácu viesť. Ďalej by som chcela poďakovať Doc. Petrovi Lozoviukovi, Ph.D. za hodnotné rady a pomoc, ktoré mi k mojej diplomovej práci poskytol a Mgr. Petrovi Kaliničovi za cenné pripomienky v oblasti náhľadu na hranie počítačových hier. Ďalej by som rada poďakovala svojej rodine a priateľovi za neochvejnú podporu počas štúdia a písania diplomovej práce, všetkým informátorom a spoluhráčom hry World of Warcraft v rámci guildy Headhunters za ich ochotu a bleskové vyplnenie „rozhovorového dotazníku“.

OBSAH

I. ÚVOD	1
II. VYMEDZENIE POJMOV	5
III. METODOLÓGIA.....	9
3.1 Metódy zberu dát	11
3.2 Analýza dát	14
IV. HISTÓRIA MMORPG	16
V. MMORPG AKO FANTASY ZÁŽITOK	20
5.1 Členenie fantasy	23
5.2 Hrdina.....	28
VI. ČO JE TO WORLD OF WARCRAFT A KTO HO HRÁ	33
6.1 Úvod do hry World of Warcraft.....	34
6.2 Kto hrá World of Warcraft	39
VII. MAGICKÝ KRUH	45
7.1 Čo je to hra	45
7.2 „Game play“ a magický kruh	47
7.3 World of Warcraft a magický kruh.....	51
VIII. „GUILDA“ JAKO PŘEDMĚT BĀDANIA	60

8.1 Komunita a spociálna skupina	60
8.2 Guilda, subkultúra a identita.....	62
IX. GUILDA A JEJ ČLENOVIA	66
9.1 Medziskupinové nepriateľstvo a free servery	66
9.2 Guilda, subkultúra a ich znaky z aktérskej perspektívy.....	70
9.3 Typológia guildy ako sociálnej skupiny	77
9.4 Guilda a kolektívna identita	86
9.5 Raid ako prejav hernej kultúry.....	94
X. MMORPG A SPOLOČNOSŤ	102
10.1 Typológia hráčov a ich motivácií	102
10.2 Čas a komunikácia	109
10.3 Sociálna funkčnosť a „vážnosť“	112
XI. ZÁVER.....	115
XII. ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A ZDROJOV	119
XIII. RESUMÉ	125
XIV. PRÍLOHY	127

I. ÚVOD

Hlavnou témou mojej práce, je moderná, aktuálna a z veľkej časti neprebádaná problematika výskumu Masívne multiplayer „online role-playing hier“, tiež zvaných MMORPG. Masívne multiplayer „online role-playing“ hra v doslovnom preklade znamená masívne hraná hra na role (hrdinov), v online prostredí. Sú to video hry alebo počítačové hry, ktoré umožňujú simultánnu interakciu masívneho množstva hráčov s ostatnými hráčmi v jednom čase, a to na základe internetového pripojenia. Medzi tento typ hier patrí i najznámejšia MMORPG hra World of Warcraft, ktorá je predmetom tohto výskumu.

Hranie počítačových hier bolo už od mala súčasťou môjho života, nikdy som však plne nedokázala pochopiť, prečo moji rovesníci dokážu stráviť toľko času hraním MMORPG typu hier, než som si jednu na ich popud sama nevyskúšala. Hranie hier je v súčasnej dobe veľmi obľúbenou zábavou či dokonca hlavným typom zábavy a predmetom voľnočasových aktivít všetkých vekových kategórií. Herný priemysel na základe dopytu po nových a technologicky stále vyspelejších hrách rôzneho typu neustále rastie, rovnako ako rastie i počet hráčov hier. Dalo by sa povedať, že element multiplayeru je v poslednej dobe takmer podmienkou úspechu nového herného titulu. Nové MMORPG hry by sa svojou kvalitou, zvukom a obrazom dali dokonca prirovnať k filmom, avšak filmový zážitok a ten herný je často neporovnateľne odlišný.

Téma mojej diplomovej práce je veľmi aktuálna, pretože dochádza k neustálemu technologickému vývoju, s ktorým súvisí i potreba výskumu počítačových hier, respektive ich dopadu na človeka. Hranie hier všeobecne, na nás „číha“ z každej strany, na každej internetovej stránke či v mobiloch, na sociálnych sieťach a podobne. MMORPG žáner hier sa postupne stáva centrom záujmu nejednej vedeckej disciplíny,

predovšetkým z dôvodu jeho všadeprítomnej sociálnej funkcie. Zvláštnosť tohto typu hier spočíva hlavne v ich mnohostrannosti a špecifickom type užívateľského prístupu zo strany hráčov.

Existuje pomerne veľké množstvo výskumov venujúcich sa výskumu MMORPG hier, avšak len veľmi malá časť z nich, sa nezaobera patologickým vplyvom počítačových hier na človeka. Štúdie, ktoré by sa snažili nahliadnuť do hĺbky tohto fenoménu sú vo výraznej minorite, čo je tiež jedným z dôvodov, prečo som sa rozhodla hru skúmať. Ďalším z dôvodov, prečo som zvolila tému výskumu MMORPG hier je proces dlhoročnej socializácie v hernej komunite, ktorej som sama súčasťou už 6 rokov s menšími prestávkami.

Cieľom práce je analýza masívne multiplayer „online role-playing hier“ z hľadiska ich sociálnej funkčnosti vo virtuálnom i reálnom priestore. Bádateľský zámer je konkrétne zameraný na hru World of Warcraft z pozície neoficiálneho česko – slovenského herného serveru, kde bude predmetom skúmania špecifický typ herného sociálneho zoskupenia, takzvaná „guilda“. Bádanie bude zamerané na identifikovanie funkčnosti týchto sociálnych zoskupení z hľadiska celospoločenského kontextu. V popredí môjho záujmu ďalej stojí otázka, do akej miery sú v rámci týchto herných spoločenstiev zdieľané subkultúre a kolektívne identitárne znaky. Nemenej významná časť mojej práce spočíva v popise a typologizácii jednotlivých hráčskych typov, s ktorými je možné sa v rámci tejto špecifickej komunity stretnúť a tiež ľudských motivácii, ktoré vedú k hraníu tohto typu hier.

Práca je na základe jej cieľov rozdelená do troch hlavných častí. V prvej časti práce, ktorú tvoria kapitoly II. až VI., sa venujem predovšetkým metodologickému pozadiu práce, vymedzeniu základných pojmov a histórií vzniku MMORPG hier a celkovému, pre ďalšiu prácu dôležitému, priblíženiu hrania tohto typu hier z hľadiska ich prevažne

fantastickej povahy. Teoretický základ prvej časti práce, ale i ďalších častí tvoria dva prístupy autorov B. A. Nardi, ktorá na problematiku nahliadala z antropologického hľadiska a ekonóm E. Castronova. Títo dvaja autori sa detailne zaoberajú skúmanou problematikou MMORPG hier, konkrétne bližšie hrou World of Warcraft. Castronova zohľadňoval i mnohé ďalšie hry ako napríklad Everquest a pod. Ďalej tiež predstavím špecifiká hry World of Warcraft, ktorá tvorí základný terén pre výskum tejto práce a samotných jej hráčov, s cieľom čo najlepšie priblížiť špecifickosť herného prostredia, v ktorom sa bude odohrávať výskum práce.

V druhej časti práce, ktorú tvoria kapitoly sedem a osem, predstavím hlavné teoretické východiská pre tretiu časť práce. Hlavným teoretickým konceptom, o ktorý sa budem v práci opierať, je ludologické chápanie hry Johana Huizingu a jeho teória magického kruhu. Prostredníctvom Huizingovej teórie sa budem snažiť definovať, čo je to hra a odlíšiť či spojiť chápanie a funkčnosť MMORPG hry ako „hry“ podľa jeho konceptu. V siedmej kapitole predstavím základný teoretický rámec chápania nasledovných kapitol, kde definujem základné pojmy pre chápanie funkčnosti špecifických sociálnych zoskupení takzvaných „guild“, na ktoré sa budem zameriavať v súvislosti s cieľmi práce. Budú podrobnejšie predstavené teoretické pojmy ako komunita, subkultúra, sociálna skupina, identita a kolektívna identita, ktoré budem definovať v súvislosti so súvisiacim nahliadaním na „guildu“ a jej členov v ďalších kapitolách.

Tretiu časť práce tvoria dve väčšie kapitoly deväť a desať, kde v rámci ich podkapitol podrobne rozpracovávam ciele práce formou analýzy „guildy“ ako špecifického sociálneho zoskupenia, ktoré v rámci hry World of Warcraft definujem. V týchto kapitolách si kladiem za cieľ odpovedať na ciele práce na základe uskutočneného kvalitatívneho výskumu, ktorý sa tiež vyznačuje fenomenologickými prvkami skúmania.

Ôsma kapitola sa zameriava predovšetkým na aktérsku perspetívu identifikácie funkčnosti „guildy“ ako sociálneho zoskupenia, zameriava sa tiež na odhalenie miery zdieľania subkultúrnych a kolektívne identitárnych znakov tohto zoskupenia. Deviata kapitola je zameraná hlavne na zhrnutie poznatkov výskumu a ich aplikáciu na celospoločenský kontext, kde budú predstavené i hráčske motivácie a typy hráčov MMORPG hier na základe motivačného modelu Richarda Bartla a Nicka Yeeho. Tiež budem pojednávať o sociálnej funkčnosti tohto typu hier v reálnom priestore, a o dôsledkoch a možných dôsledkoch hrania MMORPG hier na spoločnosť a jej členov.

II. VYMEDZENIE POJMOV

Problematika, ktorou sa v predloženej diplomovej práci zaoberám, je veľmi špecifická a vzťahuje sa k množstvu všeobecne používaných pojmov a termínov, ktoré nie sú bežnému čitateľovi zrejmé na prvý pohľad, v dôsledku čoho by mohlo dôjsť k dezinterpretácií v rámci predloženého textu. Z tohto dôvodu považujem za nutné na úvod vysvetliť a vymedziť niekoľko kľúčových pojmov, s ktorými budem v ďalšom texte intenzívne pracovať.

Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) – je v doslovnom preklade masívne hraná hra na role (hrdinov). MMORPG hry sa dajú definovať ako hry typu video či počítačových hier, ktoré umožňujú simultánnu interakciu masívneho množstva hráčov (počítaného niekedy dokonca v stovkách tisícov) s ostatnými hráčmi na základe internetového pripojenia (WoWWiki, 2014). Typickým príkladom MMORPG hier sú hry hrané online vo výhradne multiplayer persistentnom prostredí.¹ Konkrétnou MMORPG hrou je svojho času najväčšia a v počte užívateľov najviac hraná hra *World of Warcraft* (WoW), ktorá je cieľom výskumu predloženej diplomovej práce.

Syntetický svet, termín, ktorý prvý krát použil americký ekonóm Edward Castronova (2005) je svet, v ktorom sa na technologickom pozadí rysuje priestor, takzvaná „*praktická virtuálna realita*“. V tejto realite, sprostredkovanej digitálnym kódovaním, sa ukrývajú priestory (spaces) immerzívnej virtuálnej reality dostupnej prakticky takmer každému na požiadanie (Castronova, 17:2005). Tieto priestory virtuálnej reality definuje ako generické „*syntetické svety*“, ktoré chápe doslovne

¹ WOWWIKI. *Massively Multiplayer Online Game*. Dostupné z: <http://www.wowwiki.com/Massively_multiplayer_online_game>. Citované 14.3.2014.

ako „počítačovo vytvorené fyzické priestory, reprezentované trojrozmernou grafikou designované k užívaniu veľkým množstvom ľudí súčasne“ (Castronova, 17, 22 :2005).

Fyzický svet (tiež označovaný ako **Reálny svet / Reálny život** (RL^2)). Tieto tri pojmy budú v ďalšej práci vnímané ako rovnocenné, vzhľadom k ich synonymickému charakteru, aj napriek tomu, že termín fyzický svet je právoplatným nositeľom významu. Termíny sa môžu prelínať a obmieňať, význam však nadobúdajú rovnaký. Pod pojmi reálny svet, reálny život, či fyzický svet je chápaná oblasť života, ktorá nespadá pod užívanie herného sveta, teda nie je digitálne kódovaná. Fyzický svet však nie je opakom sveta syntetického ako by sa mohlo zdať. Syntetické svety sú naplnené reálnymi hráčmi/užívateľmi, a teda nie sú svetmi úplne nehmotnými. V týchto svetoch len nevzniká potreba fyzického kontaktu či stretu. Tento prvok je zastúpený interakciou v umelo vytvorenom prostredí.

Hráči / užívatelia, opäť termíny synonymickej povahy, sú základnou stavebnou jednotkou herného prostredia MMORPG hier. Inými slovami sú to účastníci MMORPG herného sveta, bez ktorých by hra tohto typu nemohla existovať. Hry typu MMORPG posúvajú termín hráč na úroveň užívateľa, vzhľadom k tomu, že hráči MMORPG svet „obývajú“. Ich herné postavy (*avatar*) sa stávajú extenziou hráčovej osobnosti na poli sociálnej interakcie v rámci herného prostredia. Z tohto dôvodu, je termín užívateľ správnym nositeľom významu, avšak pre potreby diplomovej práce budem oba termíny považovať za seberovné a vzťahujúce sa k rovnakému významu.

² RL – Real life je označenie reálneho života či fyzického sveta, ktorý je používaný v hráčskom žargóne ako označenie súhrnných aktivít mimo herné prostredie (napr. škola, práca, rodina...). Tento hráčsky termín je obvykle používaný v komunikácii medzi hráčmi či ľuďmi, čo hrajú počítačové hry (predovšetkým hry online) v jeho skratkovej podobe RL, ktorý sa bude vyskytovať v ďalšom texte či odpovediach opýtaných hráčov hry WoW.

Avatar (taktiež herná postava, charakter). Je podľa E. Castronovy (34: 2005) „*reprezentáciou nášho fyzického bytia v inom priestore*“³. Je to obvykle trojrozmerná graficky vytvorená herná postava⁴, ktorá zastupuje užívateľa v kybernetickom prostredí (v našom prípadne MMORPG svete). Vo vybranom MMORPG svete *World of Warcraft*, ktorý bude predmetom môjho skúmania, avatar reprezentuje postavu, ktorá je hráčom ovládaná a reaguje na jeho príkazy. Prostredníctvom avatara hráč interaguje s okolím a ďalšími hráčmi, rovnako tak dáva najavo svoju prítomnosť v hernom prostredí a získava ďalšie možnosti ako ovplyvňovať syntetický svet, v ktorom sa nachádza.

Gilda (cech⁵) je zoskupením viacerých hráčov, ktorí sa v hre združujú za určitým cieľom. Guildy sa spravidla vyznačujú bližšími vzťahmi, ako s náhodnými hráčmi. Byť súčasťou guildy znamená, že jej členovia môžu benefitovať z výhod, ktoré toto zoskupenie hráčov poskytuje. Je to napríklad sprostredkovanie pomoci v hre, uľahčenie komunikácie, spoločné zdolávanie herných „nástrah“ ako team, tvorba kolektívu a mnohé ďalšie funkcie, ku ktorým sa vrátim v ďalšom texte. Guildy by sa dali definovať ako hierarchizované inštitúcie, ktorých existencia, resp. možnosť založenia hráčmi, je vložená do samotnej hry digitálnym kódom priamo od herných tvorcov. Samotná možnosť vytvárania guild, však nevyhnutne ich skutočné založenie samotnými hráčmi. Vytvorenie guild je dobrovoľná aktivita niekoľkých hráčov (obvykle 5 alebo 10), ktorí sa stávajú jej zakladateľmi, avšak z toho, že guildu pomohli založiť, nevyplýva automaticky žiadna autoritatívna

³ „... *the representation of your physical being in that other place*“ (Castronova, 34:2005)

⁴ Nie je samozrejmosťou, že *avatar* predstavuje postavu, v zmysle chápania postavu ľudskú či ľudskej postave podobnú (napr. elf, ork, troll atd.), môže to byť napríklad i bojová loď, auto, tank, zvieratá a mnohé ďalšie...

⁵ Funkcie a charakteristiky MMORPG *Guildy*, teda *cechu* by sa dali v mnohých podobnostiach prirovnať k funkciám stredovekých a ranne stredovekých cechov, ktoré v tomto období vznikali v stredovekých mestách. Podobnosti, na ktoré by sme mohli poukázať sú napríklad existencia guildového znaku, pokladne, či pravidiel, podľa ktorých by sa členovia guildy mali riadiť atď. Encyclopaedia Britannica. *Guild*. Dostupné z:

<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/248614/guild>>. Citované 27.3.2014.

funkcia v jej rámci, až na funkciu hlavného zakladateľa tzv. *Guild Mastera (GuM)*, ktorý stane v jej čele a má zvrchované právomoci guildu regulovať. Ďalšia distribúcia funkcií v guilde spočíva na vôli Guild Mastera a často funguje na základe zásluh a dôvery.

Neoficiálny server / Voľný server (free server) je neplatenou takzvanou pirátskou verziou oficiálneho plateného herného serveru (serverov) spravovaného fanúšikmi danej hry. Neoficiálny server funguje na základe dobrovoľných príspevkov od hráčov, počiatočnej investície a na základe schopností takzvaných *developerov*⁶ z radov fanúšikov hry, ktorí sa snažia originálnu hru, či jej časti, rôznym spôsobom napodobniť. Hráč na neoficiálnom serveri neplatí za kontinuálne hranie, rovnako ako nemusí vlastniť ani zakúpenú pôvodnú hru, čo je v prípade oficiálnych serverov nutnosťou. Neoficiálny server hry World of Warcraft sa môže prezentovať ako „*blizzlike*“, čo znamená, že sa snaží čo najviac priblížiť originálnej verzii hry. Hra na neoficiálnych „*blizzlike*“ serveroch je často veľmi vysoko kvalitným napodobnením pôvodnej hry, či jeho kópiou. Pirátska „*blizzlike*“ a oficiálna verzia hry sa mnohokrát líši len v menších a zanedbateľnejších detailoch a verziách, ktoré však neovplyvňujú herné prostredie natoľko, aby sa dalo povedať, že by hráči a hranie na neoficiálnom serveri bolo v niečom zásadne odlišné od hrania na serveri oficiálnom.

⁶ Developer je človek, ktorý sa stará o technickú stránku a chod hry na serveri.

III. METODOLÓGIA

Hneď na úvod, považujem za dôležité vymedziť svoju pozíciu ako výskumníka z ktorej nahliadam na danú problematiku. Do sveta World of Warcraft som prvý krát vstúpila pred ôsmimi rokmi, keď som s hrou bola oboznámená prostredníctvom svojich blízkych priateľov, z ktorých veľká väčšina hru hrala už nejakú dobu. Z počiatku som nechápala, ako môže niekoho baviť „sedieť“ pri počítači hodiny a hodiny pri nejakej hre. Keď som však sama súhlasila, že si hru vyskúšam, po krátkej inštrukčii, poskytnutej mojimi priateľmi, som zistila, že hra je v skutku veľmi imerzívna a začala som v nej tráviť pomerne dosť času. Pochopila som, čo moji známi na tejto hre vidia a prečo ju hrajú.

Podobná motivácia ako viedla mojich priateľov k tomu, aby mi ukázali a naučili ma MMORPG hru World of Warcraft, viedla i mňa k napísaniu tejto práce. Mojm pôvodným zámerom bolo objasniť prečo je táto MMORPG hra tak zaujímavou a odlišnou od všetkých iných životných skúseností, ktoré som doposiaľ zažila. Moja pozícia ako výskumníka, teda vychádza z dlhodobej socializácie v hernom prostredí MMORPG hry World of Warcraft, ktorú s prestávkami hrám v priemere 6 rokov.

Dlhodobá socializácia v rámci herného sveta je prínosom v jeho hĺbkovom skúmaní, predovšetkým z toho dôvodu, že detailne poznám zážitky, skúsenosti a významy, ktoré sa s hrou spájajú. A práve z uvedeného dôvodu je práca miestami ladená ako fenomenologická štúdia. Výskumník, ktorý sa v hre nikdy nesocializoval je ochudobnený o celkové poznanie skúmaného fenoménu, ktorý ako nezainteresovaný výskumník nemôže skutočne hĺbkovo spoznať. Týmto prístupom som tiež z veľkej časti eliminovala nevýhody etnografického výskumu, ktorými je deformácia vzťahov v skúmanom prostredí v dôsledku dlhodobej prítomnosti výskumníka v teréne, či dopady vnímania výskumníka ako

cudzieho elementu v rámci výskumu. A tak som mohla získať celkový pohľad, porozumenie a informácie o danom fenoméne lepšie. Avšak to, čo je výhodou výzkumníka z mojej pozície sa razom stáva i jeho nevýhodou, pretože nezainteresované a nestranné nahliadanie na skúmaný fenomén pre mňa bolo častokrát veľmi náročné, vzhľadom k tomu, že som bola v problematike až príliš „doma“.

Práve z tohto dôvodu som sa rozhodla formulovať ciele práce smerom k problematike, s ktorou som nebola v takom súznení ako s pôvodne zamýšľanými cieľmi práce. Hlavným cieľom práce sa stala *analýza masívne multiplayer „online role-playing hier“ z hľadiska ich sociálnej funkčnosti vo virtuálnom i reálnom priestore*. Bádateľský zámer je konkrétne zameraný na hru World of Warcraft z pozície neoficiálneho česko – slovenského herného serveru, kde je *predmetom skúmania špecifický typ herného sociálneho zoskupenia, takzvaná „guilda“*.

1. Bádanie je zamerané na identifikovanie funkčnosti týchto sociálnych zoskupení z hľadiska celospoločenského kontextu.

2. V popredí môjho záujmu ďalej stojí otázka, do akej miery sú v rámci týchto herných spoločenstiev zdieľané subkultúre a kolektívne identitárne znaky.

3. Nemenej významná časť mojej práce tiež spočíva v popise a typologizácii jednotlivých hráčskych typov, s ktorými je možné sa v rámci tejto špecifickej komunity stretnúť a tiež ľudských motivácii, ktoré vedú k hraniu tohto typu hier.

Fenomén hrania MMORPG hier nie je veľmi rozšíreným bádateľsky „populárnym“ fenoménom. Existuje množstvo štúdií, o virtuálnych svetoch, ktoré sa však zaoberajú tematikou hernej závislosti, escapizmu a patologických vplyvov hier na ich hráčov, čo nie je predmetom tejto

práce. Hranie MMORPG hier je skúmané predovšetkým v Spojených štátoch, kde má veľké zastúpenie medzi hráčmi, avšak v českom a slovenskom prostredí je výskum hrania hier všeobecne výrazne minoritnou témou a cieľom výskumov. Vzhľadom k malej preskúmanosti fenoménu hrania MMORPG hier tiež existuje minimálne množstvo literatúry, ktorá by bola v slovenskom alebo českom jazyku, musela som teda siahnuť po prevažne internetových zdrojoch knižných či článkových publikácií, ktoré mi pomáhali prácu podložiť teoretickými východiskami.

3.1 Metódy zberu dát

Problematickou záležitosťou v rámci metodologického prístupu k skúmanému fenoménu je to, že samotný metodologický prístup ku skúmaniu virtuálnych svetov totiž stále nebol nikým komplexne popísaný v žiadnej z publikácií, ktoré mi boli počas výskumu dostupné. Na základe čoho, by som touto prácou tiež chcela vyjadriť potrebu pre vytvorenie aparátu skúmania virtuálnych realít a výskumu, ktorý prebieha na báze internetového spojenia v rámci hry či sociálnych sietí.

K zodpovedaniu hlavných cieľových otázok som zvolila metódu terénneho výskumu založenú predovšetkým na pozorovaní – metódu zúčastneného pozorovania. Pozorovanie prebiehalo v rámci neoficiálneho herného serveru hry World of Warcraft, konkrétne v „gilde“ Headhunters, ktorej som sama členom. V rámci pozorovania som si viedla terénny denník, do ktorého som zaznamenávala každodenné aktivity a témy, ktoré sa objavovali v rámci guildovnej komunikácie a aktivít, buď jednotlivých hráčov alebo skupín hráčov v jej rámci. Vzhľadom k nepreskúmanosti fenoménu existencie a funkčnosti „guild“ v syntetickom a fyzickom svete, som kvalitatívnu formu výskumu som zvolila z dôvodu, že kvalitatívny výskum pomáha k lepšiemu uchopeniu skúmanej problematiky a snaží sa o hlbší popis, za účelom hĺbkového

nahliadnutia do skúmanej problematiky (Hendl, 2005:53). Kvalitatívny výskum, ktorý prebiehal pod záštitou pozorovania som tiež doplnila o špecifický „rozhovorový“ dotazník, ktorý som vytvorila pre potrebu získania aktérskej perspektívy a vhladu do problematiky ostatnými hráčmi, čím som i nepriamo potvrdzovala svoje predpoklady, ktoré som v práci rozvíjala. Výskum je teda kombináciou emického a etického prístupu ku skúmanému fenoménu.

Táto metóda zberu dát je veľmi dôležitým doplnením zúčastneného pozorovania, vzhľadom k tomu, že s hráčmi nebolo možné uskutočniť neštrukturovaný ani polo-štrukturovaný rozhovor v ich prirodzenom prostredí, teda u nich doma alebo v ich vybranej lokalite. Hráči v rámci skúmaného sociálneho zoskupenia takzvanej „guildy“ totiž žijú každý na inom mieste, roztrúsený po dvoch republikách, v rámci ktorých by nebolo v mojich silách uskutočniť rozhovory s každým z nich osobne. Zvolila som teda primárnu metódu *zúčastneného pozorovania na základe dlhodobej socializácie v skúmanom prostredí*, ktorú som doplnila o „rozhovorový“ dotazník, ktorý vyplnený prikladám v prílohách k práci ako príklad. Dotazník som rozšírila prostredíctvom fóra guildy Headhunters⁷, osobnou správou na sociálnej sieti Facebook, kde má guilda vytvorenú svoju skupinu alebo e-mailom zaslala konkrétnym hráčom, ktorí súhlasili, že s na výskume budú podieľať. „Rozhovorový“ dotazník vyplnilo 12 aktívnych hráčov⁸ World of Warcraft guildy Headhunters, s ktorými sa v rámci hrania hry poznám, a s ktorými tiež v hre pravidelne komunikujem i na dennej báze, čo mi pomohlo k získaniu skutočne hĺbkovo a kvalitne vyplneného „rozhovorového“ dotazníku.

Dotazník sa skladá z 21 otázok a demografických údajov, ktoré boli štrukturované podľa osnovy, ktorú by som použil v rámci možnosti, i na

⁷ HEADHUNTERS. Forum. Dostupné z: <<http://forumheadhunters.4fan.cz/viewtopic.php?f=4&t=43&p=77#p77>>. Citované 20.4.2014.

⁸ Stručné hráčske profily je možné nájsť v prílohách práce.

polo-štrukturovaný rozhovor, ktorý som mala pôvodne v pláne uskutočniť, než som zistila, že to nebude možné. Otázky boli formulované na základe vlastných skúseností s hrou a na základe kombinácie tohto prvku s cieľmi práce, ktoré smerujú k získaniu aktérskej perspektívy základných postojov a myšlienok opýtaných hráčov. Odpovede informátorov boli ponechané v pôvodnom znení, s malými úpravami nezrozumiteľne napísaných chýb, inak je text v originálnej úprave. Špecifickou vlastnosťou tohto dotazníku je, že som s každým hráčom bola pri jeho vyplňovaní na hlasovom komunikačnom kanáli, v rámci ktorého som im pokladala ďalšie podotázky, ktoré buď hráčom neboli jasné v rámci konkrétnych otázok, alebo ktoré napadli hráčov počas vyplňania dotazníku. Ďalšou špecifickou vlastnosťou „rozhovorového“ dotazníku je jeho čiastočne fenomenologická povaha výskumných otázok, ktorú tiež zohľadňujem v rámci výskumu danej problematiky, ako ho popisuje Hendl (2005: 128-130). Hráč dotazník vyplňal sám a jeho vyplnenie trvalo približne 100 minút.

Kvalitatívny výskum v prípade výskumu MMORPG herného sveta World of Warcraft prebiehal ako ho popisuje Hendl (2005: 50-51), kde predkladá, že je potrebné v rámci výskumu predložiť podrobný popis miesta skúmania, ktorý bol zásadnou témou prvej časti práce, kde som sa snažila detailne popísať skúmaný terén – MMORPG hru syntetického sveta World of Warcrafta v rámci neoficiálneho herného serveru. Ďalej by mal obsahovať rozsiahle citácie rozhovorov (rozhovorový dotazník) s informátormi, ktoré sa vyskytujú hlavne v druhej časti práce, kde zohľadňujem predovšetkým aktérsku perspektívu. Cieľom výskumníka v kvalitatívnom výskume, je podrobne popísať to, čo pozoroval a zaznamenal. *„Výhodou kvalitatívneho výskumu je, že výskumník získava podrobný popis a vhlad do určitého fenoménu pri jeho skúmaní, skúma fenomén v jeho prirodzenom prostredí a umožňuje sledovať procesy“* (Hendl, 2005: 52).

Druhý doplnkový prístup, ktorý som v práci použila, je prístup fenomenologického skúmania danej problematiky, ktorého cieľom je „*popísať a analyzovať prežitú skúsenosť so špecifickým fenoménom, ktorý má určitý jedinec alebo skupina jedincov*“ (Hendl, 2005: 128). Fenomenologické štúdie popisujú a interpretujú zdieľané zážitky v rámci fenoménu. Tento prístup som sa snažila dodržiavať celým prierezom práce. Výskumník sa v tomto type skúmania snaží preniknúť do vnútorného sveta jedinca, aby porozumel významom skúmaného fenoménu. „*Výsledkom výskumu je text, ktorý znie pravdivo pre toho, kto daný zážitok so skúmaným fenoménom mal*“ (Hendl, 2005: 128).

Myslím si, že tento prístup k práci je veľmi dôležitý, hlavne z dôvodu malej miery prebádanosti daného terénu a cieľov práce, ktorým som sa venovala. V rámci tejto formy skúmania bolo mojím cieľom spísanie hĺbkového popisu významov skúsenosti pre celú skupinu jedincov – „guildu“, ktorú som sa v posledných kapitolách snažila zovšeobecniť na všetky MMORPG hry, hry všeobecne a nakoniec dôsledky na spoločnosť. Tento prístup som sa rozhodla použiť hlavne za cieľom priblíženia herného syntetického sveta, procesov, aktivít, foriem interakcií a ich dôsledkov nezainteresovanému čitateľovi, bez ktorého by problematika určite nemohla byť komplexne pochopená. Z tohto dôvodu má i prvá časť práce obsiahlejší text, kde sa snažím čo najviac priblížiť skúmaný fenomén hrania MMORPG hier na príklade hry World of Warcraft.

3. 2 Analýza dát

Vzhľadom k tomu, že som počas výskumu neuskutočňovala rozhovory, ktoré by bolo potreba prepisovať, ale viedla som si terénny denník, do ktorého som si zapisovala všetko čo sa za deň v hre udialo spolu s doplnkoovu metódou „rozhovorového“ dotazníku, ktorý mi hráči

sami vyplnili, takže som text mala pripravený ku kódovaniu, som preklenula zdĺhavú súčasť výskumu spojenú s prepisom rozhovorov. V rámci denníku som sa snažila vyabstrahovať významy zapísaných udalostí a tém, ktoré som si počas hrania starostlivo zaznamenávala. Zaznamenávala som si často i vety hráčov, ktoré boli zaujímavé a mali čo do činenia s mojou prácou. Niektoré vyjadrenia som si nestihla zapísať, ale hra WoW poskytuje funkciu takzvaných „screenshotov“, prostredníctvom ktorých som si zaznamenávala časti písaných konverzácií a pod. Denník aj so spomínanými screenshotmi som analyzovala pomocou kódovania, ktoré mi pomohlo odhaliť zákonitosti, významy a získať celkové hlbšie povedomie o skúmanom fenoméne ako súčasť sociálnej reality. To isté som urobila i s „rozhovorovým“ dotazníkom, ktorý som neskôr v podobe ďalších otázok „in game“ , alebo na popud samotných hráčov, ktorí dotazník vyplňali doplnila ďalšími získanými informáciami v konkrétnej oblasti skúmania. Tieto kódy som neskôr v kombinácií s teóriou, hlavne teóriou Johana Huizingy, previedla do tém a častí práce, ktoré sa objavujú ďalej v práci.

IV. HISTÓRIA MMORPG

V rámci kontextu je veľmi dôležité získať povedomie o tom, ako MMORPG hry vznikali. MMORPG hry prešli dlhým vývojom než nadobudli dnešnú formu a stále sa vyvíjajú. V tejto kapitole by som chcela v krátkosti objasniť ako tieto hry vznikli a čo bolo ich základom, akými vývojovými fázami prešli, čo ich ovplyvnilo a môže ovplyvniť i v súčasnosti. Počítačové hry, či videohry sú v dnešnom kontexte chápané ako produkty technologickej vyspelosti, ale len málokto si uvedomuje, že k dosiahnutiu dnešnej podoby museli prejsť mnohými fázami, ktoré techniku vôbec nezahrňovali.

Bolo by chybné domnievať sa, že hry typu MMORPG vznikli výhradne na technologickej báze. Predchodcami a nevyvrátiteľným zdrojom inšpirácií hier minulých, súčasných i budúcich sú literárne tituly ako *Hobit* (1937), *Pán Prsteňov* (1954) a celý *fantastický svet Stredozeme* J.R.R. Tolkiena, či Roberta Ervina Howarda - jeho *Barbar Konan* a ďalšie. Literárne „predlohy“ hier, ktoré vznikli na ich základe, predurčili archetypy postáv fantastických hier, s ktorými sa oboznámime v ďalšom texte. Tolkienov svet v mnohom ovplyvnil hry na hrdinov a ich vnímanie, predstavy, utváranie príbehov a celkovo svojim životným dielom dal vzniknúť špecifickému žánru *fantasy*, ktorý je jedným zo základných stavebných prvkov nižšie spomenutých hier a zrkadlí sa v zákulisí takmer každej hry, o ktorej budeme v texte hovoriť.

Počiatky vzniku MMORPG hier siahajú do 70. rokov minulého storočia. V roku 1974 Gary Gygax a jeho spoločnosť Tactical Studies Rules (TSR) vytvorila a oficiálne vydala prvú stolnú *fantasy role - playing*⁹

⁹ *Role – playing* – hra na hrdinov

hru *Dungeons and Dragons*¹⁰ (D&D), ktorá položila základy hrám typu *role-play*¹¹ a neskôr i MMORPG hernému žánru.

Hráči sa v hre *Dungeons and Dragons* stávajú postavami v kontinuálnom fantasy príbehu s voľnými pravidlami a možnosťou rozsiahlej interakcie medzi hráčmi vzájomne a prostredím. Úlohou participantov hry D&D je plniť úlohy, ktoré im zadáva ústredný tvorca hry a príbehovej línie, takzvaný *Dungeon Master* (Pán jaskyne). Ten vytvára príbeh, zachováva jeho kontinuitu a rozpráva čo sa s hráčmi a ich postavami práve deje. Posun príbehovej línie, rôzne úlohy, úspechy, neúspechy, progress postáv a ich nadobúdaných schopností a vylepšení v hre, sú zaznamenávané na papier, ktorý má pripravený každý z hráčov. V hre je taktiež zastúpený i neopomenuteľný prvok náhody, ktorý predstavuje hod kockou. Základný rozdiel hry D&D, v ktorom sa líši od iných „klasických“ stolných hier ako je napríklad šach, dáma, človeče nehnevaj sa, atd. spočíva v tom, že postavy v hre D&D sú vytvorené hráčom a ich vlastnosti sú dané hodom kocky v prostredí imaginatívneho kontinuálneho príbehu vytváranom a prispôbovanom Pánom jaskyne.

Video a počítačové hry sa objavili zhruba v rovnakej dobe ako vznikli role – playing hry, teda počas 70. rokov dvadsiateho storočia. Niekoľko rokov po úspešnom uvedení hry *Dungeons and Dragons* na trh, začal fantastický svet hry na hrdinov zaujímať i počítačových a softwarových vývojárov. Jedným z prvých vývojárov, ktorí sa v toto období úspešne pokúsili vytvoriť hru, založenú na podobných princípoch ako hra *Dungeons and Dragons* bol vývojár pôsobiaci na univerzite v Essexu Roy Trubshaw. Trubshaw navrhol principiálne podobnú hru *Dungeons and Dragons* a pomenoval ju *Multi – user Dungeon* v skrátenej

¹⁰ *Dungeons and Dragons* – v češtine známa ako Dračí Doupě

¹¹ Aby sme sa nenechali pomýliť vysvetlením toho, že história Role – Playing games (RPG) ako takých (nie hier počítačových či video hier) začala vydaním hry *Dungeons and Dragons*, musím zdôrazniť, že hry typu RPG majú historické korene v bitkách miniatúrnych armád (Williams, Hendricks, Winkler, 2006). Všetci si určite z detstva pamätáme rozprávku o cínovom vojačikovi.

forme *MUD*. Táto hra môže byť hraná / obývaná viacerými hráčmi, a jej základným špecifikom je jej hrateľnosť prostredníctvom textových príkazov. Hry typu *MUD* boli spočiatku hrané niekoľkými hráčmi a postupom času sa s ich popularitou rozšíril počet hráčov z desiatok na stovky. *MUDy* sa stali prvým virtuálnym svetom, ktorý združoval hráčov spočiatku na základe sieťového pripojenia a neskôr, v dobe dostupnosti internetu združoval hráčov online.

Na základe rýchleho technologického vývoja hry a herné formy napredovali a v 90. rokoch už existovali dvojrozmerné hry s možnosťou kombinácie pohybu a vzájomnej komunikácie hráčov. Po krátkom čase na to, vznikli hry trojrozmerné, ktoré v kombinácii s online pripojením predznamovali výrazný posun smerom k dnešnej podobe *MMORPG*.

Ďalší posun vo vývoji technológií, hier a softwaru znamenalo vytvorenie prvej *MMORPG* hry tohto typu, ktorou bola *Ultima Online*, vydaná v roku 1997. Po veľkom úspechu a dopyte po titule *Ultima online* vznikli ďalšie hry s podobným zameraním – *EverQuest* (1999) a *Asheron's Call* (1999). Tieto hry v podstate „pohltili“ západný trh a potvrdili predošlý precedens paušálneho platenia za hru, resp. potrebu jej počiatočného zakúpenia a kontinuálnych poplatkov, ktoré smerujú k väčšiemu zisku tvorcov, údržbe serverov a rozvoju hry samotnej.

V tejto chvíli už nič nebránilo vzniku hier typu *MMORPG* ako ich poznáme dnes. V roku 2004 bol zavŕšený vývoj hry *World of Warcraft* (*WoW*), od spoločnosti *Blizzard Entertainment*, doposiaľ najväčšej hry tohto typu. S vydaním *WoW* začali vychádzať aj ďalšie tituly ako je napríklad hry *Second Life*, *Lineage*, *Guild Wars* a mnohé ďalšie. Hry typu *MMORPG* sa tešia veľkej priazni ich užívateľov a dopyt po nových herných svetoch narastá. Úspešné herné tituly, ktoré boli do nedávnej doby sprístupnené výhradne vo forme *single player* sa rastúcim dopytom

po MMORPG herných zážitkoch snažia vkladať, či transformovať svoje nové hry či herné mechaniky na MMORPG prvky. Spoločnosti a vývojárske štúdiá sa snažia prispôbiť dobe, kedy popularita MMORPG herných svetov narastá. V súčasnej dobe fanúšikovia MMORPG hier smerujú svoje pohľady k novej vychádzajúcej hre¹² založenej na dlhoročnej tradícii a pútavom príbehu - *The Elder Scrolls Online* od známeho vývojárskeho štúdia Zenimax Online Studios.

Hier, ktoré vychádzajú každý deň je nespočetné množstvo. S rýchlym technologickým posunom nemôžeme dokonca ani spoľahlivo predpokladať kde bude vývoj za ďalších pár rokov a s akými fantastickými svetmi a možnosťami nás herní tvorcovia oslovia nabudúce. MMORPG hry ako jediné v sebe skrývajú dôležitý sociálny element, ktorý ostatné hry nemôžu nahradiť. Je sociálna interakcia v hernom svete skutočne pre ľudí v dnešnom svete tak neodolateľná a prečo dopyt po hrách typu MMORPG rastie? Na tieto a mnohé ďalšie otázky sa budem snažiť nájsť odpovede v ďalšom texte práce.

¹² Pôvodne tiež hry typu single player.

V. MMORPG ako fantasy zážitok

V predošlom texte som sa zaoberala pojmami a významnými etapami vo vývoji MMORPG hier. Bolo vysvetlené, aké etapy predchádzali vzniku MMORPG a na akých platformách bol tento herný žáner vytvorený. V tejto časti by som chcela sprostredkovať predstavu o tom, ako *fantastické svety* MMORPG hier ako je *World of Warcraft* vyzerajú, fungujú a kde sú ich korene. V texte vysvetlím a skratkovito rozoberiem pojmy ako je *fantasy*, *fantasy žáner*, *fantastický svet* a *fantasy hrdina*, ktoré som už niekoľkokrát s obmenami použila.

Definovať *fantasy žáner* (literárnej povahy), v ktorom sa budem pohybovať, je veľmi neľahká úloha. Pre rámeč predstavu čitateľa, ktorý o *fantasy* nikdy nepočul a žiadnu *fantasy* knihu, film, či hru nevidel a nehral, je veľmi náročné tento žáner popísať tak aby bol plne pochopený. Cieľom tejto časti práce nie je plne zachytiť všetky *fantastické* odnože, formy a popísať celkovú históriu žánru. Cieľom tejto kapitoly je čo najviac čitateľovi priblížiť, aký svet budeme v neskorších kapitolách skúmať. Budem sa snažiť sprostredkovať základné náhľady a predstavy o tom ako *fantasy* hra, kniha, film, či hrdina môžu vyzeráť a aké základné prvky tvoria tento žáner. Svoju pozornosť budeme sústreďovať predovšetkým k častiam *fantastiky*, ktoré súvisia s *fantasy role – playing* hrami alebo hrou *World of Warcraft*, či hrami podobného zamerania.

Fantasy žáner býva mnohými často zamieňaný, či spojovaný s rozprávkou alebo mýtom. V antropológii sa rozprávkami zaoberali mnohí autori, avšak najznámejšími a najviditeľnejšími z nich je určite Vladimir Jakovlevič Propp, ktorý sa snažil za každým rozprávkovým príbehom nájsť nejakú inherentnú štruktúru. *Morfológia rozprávky*, ako Propp nazýval túto štruktúru, sa podľa neho skrýva v konečnom počte kombinovateľných prvkov (Propp, 28:2008). Propp bol presvedčený, že

existuje jedna *ideálna morfológia rozprávky*, ktorá obsahuje kombináciu všetkých prvkov a všetky ostatné rozprávky sú len odnože tejto ideálnej skladby (Propp, 2008: 27). Funkčné prvky ideálnej rozprávkovej skladby teda na seba nadväzujú rôzne obsahové prvky. *Dvojaká vlastnosť rozprávky* je termín, ktorý použil k vysvetleniu vzťahu týchto obsahových prvkov a morfémov (Propp, 2008). Zjednodušene povedané, každá rozprávka je podľa Proppa vystavaná na nemennej a opakujúcej sa štruktúre, ktorá je vlastná všetkým rozprávkam a rôznorodosť a farbitosť rozprávok je zastúpená meniacimi sa obsahovými prvkami, ktoré reprezentuje prostredie, postavy a ďalšie premenlivé prvky, ktoré sa v danej rozprávke nachádzajú.

Podobnou cestou ako Propp sa neskôr vydal i francúzsky štrukturalista Claude Lévy-Strauss, ktorý venoval svoju pozornosť mýtu. Na rozdiel od Proppa, sa však snažil okrem izolovania inherentnej štruktúry mýtov, prísť na spôsob, ktorý by odhalil ich hlbší význam – odhalil nejakú univerzálnu životnú pravdu.

Predošlým predstavením autorov, ktorí sa zaoberali literárnymi textami som sa chcela priblížiť myšlienke, že za právoplatného „člena“ fantasy žánru, by sa nemali považovať všetky rozprávky, mýty, či iné diela, kde sa vyskytujú fantastické postavy (ako elfovia, upíri, vlkodlaci, draci, čarodejné predmety a pod.). Tým by som však nerada naznačila, že sa elfovia, upíri, draci, či čarodejné predmety vo fantasy žánri nevyskytujú. Práve naopak, snažím sa naznačiť, že nie každá, zdanlivo nadprirodzená, či povedzme „fantastická“ vec či postava, môže byť funkcionálne právoplatným nositeľom žánru fantasy, čo by znamenalo, že každá vec či osoba, zdanlivo fantastická, musí mať rovnakú funkciu vo všetkých príbehoch bez rozdielu, ktorú samozrejme nemá (Todorov, 1975).

Všeobecne vzaté, *žáner fantasy* je ťažko definovateľný a mnohí autori a teoretici vo svojich definíciách zohľadňujú rozdielne špecifiká. Väčšina ľudí si pod pojmom *fantasy* predstaví prostredie pseudostredovekého, či rozprávkového príbehu plné čarodejných bytostí, rytierov, drakov, zlých síl a mágie, ktorá sa snaží prinajlepšom získať nadradenú moc, v horších prípadoch ovládnuť či zničiť doposiaľ mierumilovný a harmonický svet, či kráľovstvo a nastoliť vládu temných síl. V rozprávkovom príbehu by sme práve v tomto okamihu mali pomyslieť na príznačného, morálne silného rytiera na bielom koni, ktorý pricvála na pomoc ohrozenému svetu, za pomoci škriatkov, kúzelných pomocníkov, či predmetov pokorí silnejšie zlo a ako odmenu dostane pol kráľovstva a krásnu princeznú za ženu. Všetci žili šťastne, až kým nepomreli...

V druhom prípade, si ľudia pod pojmom *fantasy* obvykle predstavujú mýtický príbeh, napríklad o Herkulovi, či Perseovi a jeho súboji s Titánmi. V iných prípadoch je žáner *fantasy* zavrhaný len so spomenutím jeho názvu, kde je základom predstáv o *fantasy* prostredie detských hier, infantilnosti a naháňačiek s indiánskymi perami, či kovbojskými klobúkmi...

V poslednom prípade je tu chápanie *fantasy* ako žánru, ktorý nám i v súčasnej dobe má čo ponúknuť. *Fantasy* je často spojovaný so *životným štýlom* či vierou v to, že fantastické príbehy v sebe stále skrývajú mýtickú povahu univerzálnej pravdy o ľudskom pokolení, o ktorej nakoniec premýšľal i sám Lévi-Strauss vo svojich dielach a rozbere mýtov.

Mnohí, i skúsenejší čitatelia, či hráči *fantasy*, si často zamieňajú *fantasy* žáner s žánrom *sci - fi*, teda *science – fiction*, ktorý má však iné nády ako *fantasy*. *Sci – fi* sa odohráva v svetoch, či prostrediach

d'alekej budúcnosti, ktoré by sme mohli prirovnať k filmu Hviezdne vojny alebo Startrek, kde sa príbeh odohráva v technologicky vyspelých svetoch vesmírnych lodí a nespočetných planetárnych sústav a systémov s novými živočíšnymi druhmi a pod.

5.1 Členenie fantasy

Pokúsila som sa z časti načrtnúť, čím fantasy je a čím naopak nie je. V tejto krátkej podkapitole by som sa chcela venovať tomu, ako sa fantasy delí a čo je podstatou tohto delenia.

Fantasy žáner sa môže deliť na dva podžánre, ktoré vzájomne na seba nadväzujú, ba sa dokonca často prelínajú. Toto delenie však nie je jasným a striktným vyhraneným delením. Týmito podžánrami rozumieme podžáner *heroic fantasy* (hrdinská fantasy) a *sword and sorcery* (meč a mágia) (McCullough, 2014). Za zakladateľa podžánru *heroic fantasy* je považovaný oxfordský profesor John Ronald Reuel Tolkien, ktorý je tvorcom rozsiahlej ságy o Stredozemi, do ktorej patria diela ako *Hobit*, trilógia *Pán prsteňov*, *Silmarillion*, či *Nedokončené príbehy*. Ďalším otcom zakladateľom *heroic fantasy* je určite i Robert Erwin Howard, jeho najznámejšie dielo o barbarovi Conanovi a mnohé ďalšie. Prínos oboch autorov je pre fantasy nedozerateľný. Je esenciálny a dovoľm si povedať, že keby nebolo týchto autorov tak fantasy v súčasnej dobe nežije. McCullough za právoplatných nositeľov žánru fantasy označuje tiež klasické diela Homéra, *Epos o Gilgamešovi*, *Pieseň o Beowulfovi* a *Islandské ságy* (McCullough, 2014). Na druhej strane oproti *heroic fantasy*, stojí zakladateľ druhého podžánru, americký autor Fritz Leiber, ktorý sa snažil odlíšiť svoje fantastické diela od Tolkienových, a tak dal za vznik novému fantasy podžánru *sword and sorcery* (McCullough, 2014).

Čo je presnejšie rozumené pod oboma podžánrami fantasy? McCullough oba žánre, ktoré sme spomenuli, odlišuje na základe vlastností hrdinu (character) a hrdinovej sféry pôsobnosti (scope). *Heroic fantasy* autor definuje na základe popisu charakteristických pre hrdinov Hobita Froda a Sama z Pána prsteňov. Hrdinovia typu heroic fantasy sú súčasťou ich špecifickej spoločnosti, či dalo by sa povedať pospolitosti. Tento typ fantasy je typom, kde sú hrdinovia nedobrovoľne vykorenení zo svojej pospolitosti, presne ako Frodo a Sam, ktorí boli na základe udalostí vytrhnutí zo svojho pohodlného hobitiego života, a nikdy predtým nemysleli na to, že sa stanú súčasťou bytostne dôležitého dobrodružstva a povinností. Tam, kde je špecifikom *heroic fantasy* typ hrdinu, ktorý disponuje nejakou pevnou spoločenskou identitou, je *sword and sorcery* fantasy opakom. Hrdina je špecifický tým, že sa pohybuje na okraji spoločnosti. Spoločnosť, v ktorej sa narodil býva často zničená alebo je hrdina iným spôsobom vykorený zo svojej pôvodnej tradície a s najväčšou pravdepodobnosťou sa do svojej pôvodnej spoločnosti nikdy nevráti, alebo sa v nej nikdy nezdrží dlhšiu dobu. Je to typ hrdinu, ktorý neustále cestuje a aktívne sa zúčastňuje heroických výprav a dobrodružstiev, ktoré sám často vedie. Príkladom hrdinu, ktorý by presne vystihoval tento typ fantasy je určite barbar Conan alebo „modernejší“ satirický hrdina Terryho Pratchetta z knihy Posledný hrdina – starý barbar Cohen, ktorý symbolizuje veľmi zábavnú a sympatickú paródiu na originálneho barbara Conana.

Každý fantastický hrdina prežíva svoje dobrodružstvá, dobrovoľne alebo nedobrovoľne, a čelí množstvu nebezpečenstiev, ktoré vždy môžu skončiť jeho smrťou. Na jeho cestách hrdinu alebo hrdinov, ohrozujú netvory, príšery, zlí čarodejníci, intrigáni... Ich nepriatelia sa ich snažia zničiť, podstatne oslabiť, alebo dostať na vlastnú stranu, aby mohli uskutočniť svoje plány. Na konci príbehu je hrdina víťazom a môže sa navrátiť do svojho domova či začať ďalšiu heroickú výpravu. Na záver je

treba zdôrazniť, že bez ohľadu na rozdelenie fantasy do podžánrov, je existencia *hrdinu* nesporne jedným zo základných prvkov fantasy žánru.

Ďalším prvkom fantasy je *boj dobra proti zlu*, ktoré nájdeme v každej fantasy literatúre, či hre. Boj dobra proti zlu by sme mohli, podľa McCulloughovho príkladu delenia fantasy na podžánre, priblížiť na Tolkienovom Pánovi prsteňov, kde dobro, značne znevýhodnené, bojuje proti zlu, ktoré má navrch. Zlo je stelesnené hlavným nepriateľom Sauronom, ktorý sa po celý príbeh snaží nájsť stratený prsteň moci, pomocou ktorého by ovládol Stredozem. Prsteň moci bol Sauronovi uťatý z prstu vo veľkej bitke Isildurom – synom kráľa Gondoru, ktorý na následky zhubného pôsobenia prsteňa neskôr zahynul a prsteň bol stratený na dlhé roky. Sauron a jeho vojská boli vďaka strate prsteňa porazení a sám Sauron zmizol na dlhé veky. Prsteň po vekoch objavuje Glum (ešte ako človek) a prostredníctvom Gluma (nedobrovoľná strata) sa dostáva k Bilbovi, hlavnému hrdinovi Hobita. Proti Sauronovi a jeho neuveriteľnej sile, moci a obrovskej armáde stojí ako opozitum práve kráľovstvo ľudí zosnulého Isildura – Gondor. Gondor je symbolom posledného odporu voči zlu a vo vojne z posedných síl vzdoruje Sauronovým drvivým výpadom. Ďalším typickým príkladom je hrdina J.K. Rowlingovej Harry Potter, kde je zlo stelesnené zlým čarodejom Voldemortom, ktorý sa snaží ovládnuť svet svojou čiernou mágiou. Opozitom k jeho temným činom je práve mladý Harry, ktorý ako jediný dokázal prežiť smrteľnú kliatbu a je považovaný za jediného, ktorý dokáže Voldemorta poraziť. V iných fantastických príbehoch však nemusí opozícia dobra a zla byť podaná tak fatálnym spôsobom ako v Pánovi prsteňov či v Harrym Potterovi. Vo väčšine diel ako je napríklad fantasy cyklus poľského autora Andrzeja Sapkowskeho – Zaklínač (eng. Witcher), víťazstvo nepriateľa neznamená nevyhnutne zničenie sveta, či uvrhnutie obyvateľov do otroctva a temnoty. Hrdina sa riadi určitým morálnym kódexom, ktorý je mu vlastný a podľa neho si vyberá nepriateľov (či

nepriatelia jeho) a bojuje s bezprávi, alebo nadprirodzenými silami, ktoré sa tohto kódexu spravidla nedržia.

V neposlednej rade, je ďalším špecifikom fantasy konštrukcia a existencia vymyslených svetov, kde sa príbehy odohrávajú. Opäť sa vrátíme k popisu týchto svetov na svetoznámej trilógii Pána prsteňov. J.R.R. Tolkien vytvoril obrovský a komplexný svet, ktorý sa v mnohých veciach ponáša na ten náš. Je tvorcom Ardy, kde sa nachádza aj Stredozem a kde sa odohráva dej väčšiny jeho fantastických diel. Arda je komplexným svetom, ktorý bol Tolkienom vytvorený od koreňov. Popísal božstvá, ktoré svet vytvorili, ako tvorba sveta prebiehala, pomenoval ich a pridelil im špecifické povinnosti, ktoré vyplývali z ich najhlbšej podstaty. Tolkien tiež vymyslel celú históriu a chronológiu pokolení, rás a ich rodokmene, jazyky, základy gramatiky, kultúry, mapy, ich vizuálne prejavy, rozmanitosti prostredí, v ktorých žili a mnohé ďalšie. Spisovateľ Terry Pratchett vytvoril pre účely a situovanie svojich príbehov Zemeplochu, svet ktorý na chrbte nesie gigantická korytnačka, balansujúci na chrbte štyroch slonov. Svet je plochý a pozostáva z viacerých kontinentov, ktoré sú obklopené obrovským oceánom, ktorý plynie až na okraj a obrovskými vodopádmi padá zo Zemeplochy do vesmíru... Mladý spisovateľ Christopher Paolini vytvoril svet Alagaesie, pre svojho hrdinu Eragona a dračicu Zafiru, Ursula LeGuinová stvorila svet Zememorie, v ktorom sa odvíjajú jej príbehy o čarodejníkovi Gedovi, Andrzej Sapkowski vytvoril fantasy svet mnohých susediacich kráľovstiev kde sa pohybuje jeho hrdina zaklínač Geralt z Rivie, svet MMORPG hry World of Warcraft – *Azeroth* má svoj príbeh, ktorý sa odvíja od sérií strategickéh hry Warcraft a mnoho ďalších...

Boli definované základné tri prvky, podľa ktorých môžeme spoľahlivo definovať fantasy príbeh. Je nimi existencia 1. hlavného hrdinu, ktorý vo 2. vymyslenom svete 3. bojuje proti zlu. Odborníci nám

na túto tému podávajú rôzne definície, ktoré sa často krát líšia, hlavne na základe uhla pohľadu daného autora. Poďme si teda ukázať, ako fantasy definujú prevažne teoretici v oblasti literatúry.

Fantasy podľa Admoviča (1990), reprezentuje príbehy, ktoré sa odohrávajú v našej minulosti alebo v imaginatívnych svetoch, kde sú základným prvkom nevysvetliteľné a nadprirodzené úkazy či priame používanie mágie. Český autor Jiří Šrámek sa k problematike fantastických príbehov vyjadruje v jeho definícii fantastickéj poviedky, kde hovorí, že: „*Fantastický příběh nepředkládá neuvěřitelné události v nahodilém sledu, nýbrž směřuje k promyšleně sestavenému narativnímu schématu, jehož úkolem je uspořádat rozmístění jednotlivých relevantních motivů v syžetu tak, aby se v něm fantastické jevílo nejenom jako přijatelné, nýbrž dokonce jako pravděpodobné*“ (Šrámek, 1993: 46). Autorka pedagogicky ladenej literatúry Jacqueline Heldová fantasy zas vidí ako žáner, ktorý „*rozbíja strnulé stereotypy, uvolňuje a zdôrazňuje čitateľovu obrazotvornosť*“ (Heldová, 1985: 189). Encyklopédia literárnych žánrov nám popisuje fantasy ako „...*populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci*“ a „*vzhledem ke svým zdrojům obsahuje fantasy časté odkazy k mýtům a pohádkám*“ (Mocná, Peterka, 2004: 186 - 187).

Nesporne existuje kontinuálna debata mnohých autorov, ktorí sa pokúsili fantasy definovať. Ja sa v tejto práci prikláňam k stručnej definícii Ivana Adamoviča (1990), ktorý fantasy definuje ako odohrávajúcu sa vo *vymyslených svetoch*, kde základný prvok tvoria *nevysvetliteľné javy*, úkazy a priame *použitie mágie*. Adamovičovu definíciu by som však na základe predošlého rozboru rozšírila o všadeprítomnú, neodmysliteľnú existenciu *hrdinu*, ktorý *bojuje proti rôznym podobám zla*. Všetky menované prvky s určitosťou definujú fantasy, ako ho poznáme dnes z románov J.R.R. Tolkiena, Terryho Pratchetta, z fantastických svetov

Narnie, či tajomných temných kútov Diabla a heroickej vojensky založenej príbehovej línie Warcraftu, či mnohých iných...

5.2 Hrdina

V predošlých častiach kapitoly bolo vysvetlené čo fantasy je, a naopak čo pod pojmom fantasy nemáme hľadať. Definovali sme si základné atribúty fantasy a ukázali sme si na príkladoch rôznorodé vymyslené svety, do ktorých sú fantasy príbehy zasadené. Vymenovali sme pár známych hrdinov a svety, v ktorých sa pohybujú. Nepovedali sme si však, čo to znamená byť hrdinom vo fantasy príbehoch, či hrách. Čo vlastne taký hrdina robí, aké úkony musí plniť a s akými prekážkami sa môže stretnúť? Na koniec tejto kapitoly by som chcela priblížiť hrdinu v bližšom svetle, nie len ako hlavnú postavu, ktorej úlohou je porazenie najvyššieho zloducha. V nasledujúcom texte sa stretneme so skutočným príkladom fantastického hrdinu, ktorého si môžete vybrať vo svojich predstavách, alebo si ho môžete zahrať napríklad v jednej z MMORPG hier ako je World of Warcraft.

Princíp MMORPG hier bol vysvetlený už na začiatku. Hra združuje v reálnom čase prostredníctvom internetového pripojenia veľké množstvo hráčov, takzvaných užívateľov vymysleného sveta. Princíp hrania MMORPG hier spočíva v tom, že si po všetkých technických úkonoch, ktoré samotnému hraniu predchádzajú, vyberieme svojho hrdinu, za ktorého budeme hrať – vyberieme si extenziu vlastnej osobnosti - avatara. Avatar nás v hre bude zastupovať a je len na nás, či si vyberieme krásnu a štíhlu elfku so špicatými ušami, obrovského svalnatého taurena, nemŕtveho kostnatého človeka, ktorý práve vstal z hrobu, veľkého silného a zúrivého orka či pohodovo vyzerajúceho trolla s príznačnými bojovými farbami na tvári... Každý z nich má za sebou nejaký príbeh, ktorý dotvára prostredie, ktoré je mu vlastné a formuje jeho

charakter. Čo sa vám páči, je to na vás. Hra ponúka niekoľko možností hrateľných rás, ktoré obývajú svet Azeroth¹³. Ďalšou možnosťou, ktorá vás pri výbere vašej postavy čaká, je aká špecializácia (tzv. *class*) vašej postavy bude pre vás tá pravá. Cítite sa ako silný bojovník (*warrior*), lovec krotiaci zvieratá (*hunter*), temný čarodej vyvolávajúci démonov (*warlock*), silný, talentovaný kúzelník ovládajúci podstaty mágie (*mage*), alebo sa cítite skôr ako klzký darebák útočiaci z tieňov (*rogue*)? Chcete sa stať majstrom bojových umení (*monk*)? Láka vás metamorfóza, transformácia na zvieratá a liečivá sila prírody (*druid*), vláda nad prírodnými živlami (*shaman*), alebo chcete byť rytierom svetla (*paladin*), jeho priamym osvieteným kazateľom (*priest*), alebo vás láka byť jeho opakom a stať sa rytierom smrti (*death knight*)?

Výberom postavy (rasy a classy), sa hráč po vstupe do sveta ocitá na poli temnej obrazovky, ktorá sa postupne rozjasní a krátkou animáciou rozpovie príbeh vašej rasy a v krátkosti predstaví, aké prostredie vaša rasa obýva. Môžu to byť nádherné listnaté lesy košatých stromov a rozkvitnutej prírody v šere Teldrassilu nočných elfov, či suché pláne orkských bojovníkov v prostredí červených kaňonov a kamenitej prírody... Akú postavu ste si vybrali je len na vás. Musíte však pamätať na to, že s vybranou postavou a jej menom, ktoré jej musíte počas tvoriacej fáze priradiť, sa budete stretávať zakaždým, keď vstúpíte do hry. Nebolo by teda rozumné z ponúkaných možností vytvoriť postavu, o ktorej viete, že s ňou nemôžete byť spokojný...

Ďalšou fázou, je samotný vstup do hry, objavovanie schopností svojej postavy a samozrejme interakcia s prostredím, nehráčskymi

¹³ Azeroth obývajú podľa príbehu mnohé rasy, avšak len niekoľko z nich je hrateľných hráčmi samotnými. Tieto rasy sú rozdelené na základe sympatií k dvom rozdielnym frakciám – patria k civilizovanej a viac-menej ľudsky založenej Aliancii alebo divokej a barbarskej (s výnimkou blood elfov) Horde. Rasy, ktoré si hráč môže vybrať ako svojho avatara sú: Aliancia: človek (human), gnóm (gnome), draenei, nočný elf (night elf), trpaslík (dwarf), vlkodlak (worgen) a s najnovším datadiskom, panda. Za hordu hráč vyberá s pomedzi rás: ork, troll, tauren, krvavý elf (blood elf), goblin, nemŕtvy (udead), panda.

postavami tzv. *non-player character (NPC)* a ostatnými hráčmi, ktorí vás už v samotnom počiatku hry budú obklopuvať, a s ktorými sa budete stretávať počas vašich dobrodružstiev zažívaných prostredníctvom vybranej postavy.

Princíp počítačových hier typu (MMO) RPG by sa dal prirovnať k princípu veľmi podobnému stolným RPG hrám typu *Dungeons and Dragons*. Hráč si vyberá svojho hrdinu, za ktorého bude hrať s jedinou výnimkou oproti stolovým hrám. V *Dungeons and Dragons* si hráč svoju postavu kompletne vymyslí a prebýva v jeho predstavách, avšak v MMORPG hre si svojho hrdinu vytvára z ponúkaných možností toho, ako bude vyzeráť. Bude moja elfská kňažka (priestess) vysoká s vlasmi odtieňa polnočnej oblohy, či by sa k jej povolaniu hodilo viac byť bielovlasá? Bude v tvári prívetivá a veselá, či sa bude skôr zamyslene mračíť a podozrievavo skúmať okolie..?

V počítačových hrách s prívlastkom typu RPG si hráč vyberá výzor, typ a vlastnosti svojho hrdinu. V RPG hrách typu *single player*, ako je napríklad hra *Dragon Age*, si vyberá nielen svoju postavu, ale v priebehu hry i svoju družinu, ktorú môže ovládať súčasne so svojou postavou. Postava hráča, alebo celá jeho družina je zatiahnutá do deja v rámci vymysleného sveta, v ktorom sa „zrodili“. Hrou vás sprevádza silný príbeh, na ktorého príťažlivosť sa v posledných rokoch kladie čím ďalej tým väčší dôraz. Dalo by sa povedať, že čím lepší príbeh, tým úspešnejšia a populárnejšia hra.

V MMORPG hrách príbeh tvorí určite dôležitú súčasť hry, avšak nie každý hráč (dalo by sa povedať málokto hráč) pozná všetky, či aspoň väčšinu detailov týkajúcich sa celého príbehu (vo *WoW* nazvaný *lore*). Príbeh, ktorý stojí za hrou a jej vznikom, je však v minimálne vo veľmi

zbežnej forme známy takmer každému hráčovi hry WoW, odohrávajú sa v ňom totiž rozšírenia obsahového jadra tzv. datadisky¹⁴.

Aby som sa vrátila k nášmu hrdinovi, hrdina na začiatku hry vstupuje do sveta ako slabý (level 1). S pribúdajúcou úrovňou (*level*), ktorú získavate skúsenosťami (*experience*) z plnenia rôznych úloh (*questov*), či zabíjaním príšer (*mob*), sa z hráča, ktorý spočiatku pôsobí skôr ako potrava pre všetko v okolí, stáva silný bojovník s rôznorodými možnosťami boja, používaním kúziel či zbraní, teda mnohých oblastí vojnového umenia, o ktorom napovedá i samotný názov hry World of Warcraft. Počas hry sa vaša postava vylepšuje (*skill, talent*), získava nové schopnosti (*abilities*) a zo slabého začiatočníckeho bojovníka sa na maximálnej úrovni stáva schopný a skúsený bojovník, ktorý je na dobrej ceste k zabitíu finálneho protivníka¹⁵, v prípade hry WoW sú to takzvaní *bossovia*¹⁶. K zabitíu finálneho protivníka, však nestačí len maximálny level (*lvl*) vašej postavy, počas hry (na maximálnom lvl) za pomoci interakcie s ostatnými hráčmi, získavate lepšie vybavenie, zbroj či čarovné predmety obdarené (podľa obtiažnosti protivníkov) stále väčšou mocou. Pokorujete stále ťažších, nebezpečnejších a sofistikovanejších protivníkov a získavate (*loot*) z nich stále lepšie vybavenie, ktoré je potrebné na pokorenie posledného, najťažšieho protivníka na danom datadisku. MMORPG hra však zabitím finálneho protivníka nekončí ako by sa dalo očakávať. Existuje viac možností ako MMORPG hru hrať. Čo

¹⁴ The Burning Crusade – TBC, Wrath of the Lich King – WOTLK, Cataclysm - CATA, Mists of Pandarea. Nový, zatiaľ pripravovaný datadisk sa bude volať Warlords of Draenor.

¹⁵ Finálnym protivníkom (bossom) napr. na datadisku WOTLK bol Lich King, v rámci príbehu legendárny mocný protivník, ktorého príbeh začal už v sériách strategickej hry Warcraft, na ktorej základoch bola hra WoW vystavaná.

¹⁶ *Bossovía* sú jedni z najťažších protivníkov (umelou naprogramovanou inteligenciou). Je to špeciálny druh protivníka, z ktorého po jeho zdolaní hráči získavajú vyššie až najvyššie hodnotenú odmenu, najčastejšie v podobe vylepšenej zbroje (*gear*). S bossmi sa stretávame v tzv. *dungeonoch* a *raidoch*. Môžeme sa s nimi stretnúť i na menších úrovniach, avšak na maximálnej úrovni (napr. na datadisku CATA je maximálna úroveň hráča 85) sa bossovia stávajú výrazne ťažšími protivníkmi, ktorých zdolanie nie je na jednotlivcoch, ale vyžaduje často veľmi sofistikovanú a premyslenú taktiku a sústredenú koordináciu hráčov v skupine 5, 10, či 25 hráčov.

všetko sa deje v MMORPG prostredí, však nie je témou tejto kapitoly, touto problematikou sa budem podrobne zaoberať v ďalších kapitolách.

VI. Čo je to World of Warcraft a kto ho hrá?

História, žáner i prvky MMORPG hry World of Warcraft boli predstavené v predošlých kapitolách. V tejto kapitole sa budem venovať priblíženiu sveta MMORPG hry World of Warcraft a jeho užívateľov.

Do sveta World of Warcraft som sa ja osobne dostala prostredníctvom mojich rovesníkov, z ktorých väčšina i vrátane dievčat, čo bolo v tej dobe ešte neobvyklým fenoménom, hrávali WoW. Vždy predtým, než som sa dostala a viac zoznámila s online svetom WoW, som nedokázala pochopiť, ako je možné, že moji priatelia trávajú toľké hodiny za počítačom, keď sa predsa dá robiť toľko iných skvelých vecí v reálnom živote... Keď som sa dostala do hry a vytvorila som si svoju prvú hernú postavu, nemŕtву ženu warlocka, s fialovými vlasmi, na žltosvietiacimi očami no prívetivým výrazom v tvári, ma hneď po krátkej animácii na mieste kde sa „rodia“ nemŕtve herné postavy, čakali dvaja kamaráti z reálneho života, aby ma oboznámili s hrou. Dostala som obrovské množstvo informácií o tom, ako sa WoW hrá, čo dokáže moja postava a ako sa mám dorozumievať s ostatnými hráčmi. Ako ich rozoznám od nepriateľov čo na mňa budú číhať a ako by som mala ďalej pokračovať hrou. Pomohli mi spraviť prvých pár úloh (questov), aby som zistila, ako všetko funguje a získala predstavu, čo sa vôkol mňa deje. Počas vysvetľovania som s kamarátmi nebola spojená cez žiadne hlasové komunikačné zariadenie. Dorozumievali sme sa písomne cez pár jednoduchých textových príkazov v hre¹⁷. Po dlhšom zasvätení do

¹⁷ V hre sa hráči môžu dorozumievať prostredníctvom písaného textu a medzi sebou komunikujú prostredníctvom viacerých druhov chatov, ktoré hra podporuje. Dvaja hráči medzi sebou komunikujú prostredníctvom príkazu /w meno (prezývka/nick) príjemcu správy. Ďalšími spôsobmi sú napríklad komunikácia v skupine hráčov, do ktorej sa dá pristúpiť tak, že hráč dostane tzv. invite (pozvánku) k pripojeniu sa do skupiny s iným hráčom/mi alebo ju sám pošle. Pozvanie buď prijme alebo ho môže odmietnuť. Existujú i mnohé ďalšie formy chatov, ktoré v hre existujú napríklad príkaz /s znamená, že hráč napíše správu, ktorú môžu vidieť všetci hráči v určitom dosahu, takže je verejná v určitej menšej oblasti. Hráči spolu tiež môžu komunikovať i na veľkých chatoch, ktoré zahŕňajú všetkých hráčov, ktorí sú na daný kanál pripojení. Na tento kanál sa dá pripojiť prostredníctvom príkazu /join world, ktorý naznačuje, že

tajomstiev hry som bola v ďalších dňoch „ponechaná osudu“, a vydala som sa objavovať tajomný potemnený fantastický svet oblasti Tirisfal Glades a okolia mestečka Deathknell...

6.1 Úvod do hry World of Warcraft

Po prvotnej dezorientácii v novom svete a po absolvovaní inštrukčného „seminára“ od mojich priateľov, som zistila, že keď sa znova pripojím do hry, automaticky sa ocitám vo fantastickom kreslenom svete, kde je možné takmer čokoľvek. V hre už nie ste pasívnym príjemcom ako pri sledovaní filmu, či počúvaní rozhlasovej hry, nie ste ani čitateľom knihy, kde každý úžasný detail závisí len na vašej predstavivosti. V hre sa stávate hlavnou postavou vo filme či knihe, ktorú práve čítate, váš hrdina dostane telo a prostredie, ktoré ho obklopuje. Hranie hry World of Warcraft je virtuálny zážitok, ktorý by sa inými slovami dal prirovnať k čítaniu knihy, či pozeraniu filmu ale s aktívnou participáciou, ako je napríklad hranie športu (Nardi, 2009: 8). Ako píše Bonnie A. Nardi, „*digitálny vesmír spojuje bohatosť zážitkov sledovania akcie vo filmoch a hranie s participačným zážitkom atletiky*“¹⁸ (Nardi, 2009: 8).

Naskytá sa otázka, prečo skúmať práve MMORPG herný svet World of Warcraft, existuje predsa množstvo ďalších hier, ktoré by sa mohli stať premetom výskumu. V nasledujúcom texte ponúkam pár stručných dôvodov, prečo je hra World of Warcraft hodna stať sa predmetom výskumu. World of Warcraft je produktom Kalifornskej spoločnosti Blizzard entertainment, avšak bolo by chybné domnievať sa, že hra je hraná výhradne v USA. WoW je hraný v 244 krajinách (Blizzard,

sa hráč pripojuje na kanál s názvom Svet. Kanál teda nie je obmedzený ani rozdielnou lokalizáciou hráčov. Správy od rôznych hráčov si v tomto kanáli môže prečítať aj celá frakcia Aliancie. Chaty a kanále oboch frakcií sú však na serveroch oddelené, z dôvodu možných hádok a nezhôd medzi hráčmi patriacimi k inej frakcii.

¹⁸ „The digital universe couples the richness of the experience of viewing the action in a film or play with the participatory experience of athletics“ (Nardi, 2009: 8).

20014) po celom svete a je dostupný vo viacerých jazykoch ako je Angličtina, Čínština, Kórejščina, Nemčina, Francúzština, dve verzie Španielčiny a v Ruštine (Nardi, 2009: 8). WoW je tiež jedna z najpopulárnejších hier v počte užívateľov. Od vydania hry World of Warcraft v roku 2004 bolo do súčasnej doby vytvorených viac než 100 miliónov užívateľských účtov a 500 miliónov herných postáv. Počet hráčov (resp. herných účtov) by sme mohli prirovnať k veľkosti „kombinovanej populácie Nemecka, Bieloruska a Švédska dohromady, či dvojnásobnému počtu obyvateľov Južnej Kórei“ (Blizzard, 20014). WoW je tiež prvou hrou vo svetovom rebríčku, o ktorej bolo napísaných viac než 100 tisíc stránok informačného textu na Wikipédii takzvanej WoWWiki, vytvorenej hráčmi a fanúšikmi hry a príbehov o fantastickom svete Azeroth.

World of Warcraft je založený na epickom príbehu, ktorý sa tiahne dejovými líniami prvých strategických hier v reálnom čase (*real time strategy – RTS*) od Blizzardu – sérií Warcraft (1994), II (1995) a III (2002) s názvami *Warcraft: Orcs and Humans*, *Warcraft II: Tides of Darkness* s datadiskom *Beyond the Dark Portal* a *Warcraft III: Reign of Chaos* s datadiskom *The Frozen Throne*. Dejová línia hier je doplnená množstvom fantasy kníh a existujú i rôzne stolové hry nesúce názov Warcraftu. Pre predstavu, príbeh World of Warcraft je štatisticky 12x dlhší ako text Pána Prsteňov, obsahuje teda viac než 6 miliónov slov, stále sa vyvíja a narastá s datadiskovými expanziami World of Warcraftu (Blizzard, 2014). Hra má tiež svoju charakteristickú orchestrálnu hudbu, ktorú tvorí až 3 900 zvukových minút (Blizzard, 2014) a bohatý, detailne prepracovaný stredoveký svet kreslenej povahy, ktorý fascinuje svojou krásou, nápaditosťou a mnohotvárnosťou...

Svet World of Warcraftu je skutočne obrovským fantastickým a magickým miestom, plným bojujúcich frakcií, príšer, monštier, bohov,

elfov, trollov, orkov, nemŕtvych a mnohých ďalších herných rás, ktoré si môžeme pri vytváraní svojej hernej postavy vybrať či naopak proti nim bojovať. Hráči bojujú proti príšerám, zbierajú poklady, rozvíjajú business v aukčnom dome, zlepšujú sa v profesiách ako je napríklad šitie, kováčske umenie, alchymia, ťažba minerálov, očarovávanie predmetov atď. Hráči v hre totiž stále vyhľadávajú možnosti ako vylepšiť svoju postavu ziskom lepšieho brnenia, či zbraní a mnohých ďalších možností. Cieľom väčšiny WoW aktivít je rozvíjať svoju postavu natoľko, aby bola schopná čeliť rastúcej obtiažnosti hry.

World of Warcraft je hra pohybu, kde máte možnosť vrámcí obrovskej geografie cestovať pešo, loďou alebo sa môžete vydať na cestu vzduchom ponad rozmanité prostredia, ktoré hra ponúka, a za ktoré ich tvorcovia vyhrali množstvo ocenení. Konštrukcia sveta má tiež v mnohých oblastiach silnú väzbu k tomu modernému. V hre nájdeme nespočetné množstvá odkazov na skutočný svet a jeho často satirické prevedenia v hre...

Keď som začala s výskumom hry World of Warcraft, mnohokrát som sa stretla s otázkou prečo skúmam práve „nejakú hru, veď je to len ďalšia hra plná násilia“. Otázka násilia je ostatne v hre World od Warcraft veľmi zaujímavou súčasťou, o ktorej by sa dala napísať ďalšia rozsiahla práca. Otázku o násilí v hrách mi kládli obvykle ľudia, ktorí poznajú počítačové hry len ako súbor násilných prejavov, krvi, strelby atď. World of Warcraft však nie je hrou, kde by násilie zaujímalo rovnaké miesto ako v hrách *typu first person shooter* (strelba z pohľadu prvej osoby) ako je napríklad hra *Quake III Arena, Unreal Tournament, Counter Strike, Call of Duty, Battle Field* a mnohé ďalšie. V podobných hrách, často realisticky podané násilie predstavuje centrálnu myšlienku a požiadavku, ktorá je na hry tohto typu kladená.

Násilie je v hre WoW riešené iným spôsobom. Nesnažím sa vyvrátiť, že zabíjanie príšer a pomstychtivých protivníkov je jedným z dôležitých prvkov hry, ale násilie je v hre ponímané skôr v akejsi forme abstrakcie toho, ako udržať hru v kolobehu. Hra samotná však obvykle musí zahrňovať niečo, či niekoho, proti ktorému hráme alebo s ním súperíme. Vo WoW nie sú protivníci a príšery realisticky vykreslené, nepredstavujú tak nič strašidelné, naopak sú niekedy predstavené ako sčasti hlúpejšie veľké kreslené stvorenia s kolísavou chôdzou, a zvláštnymi niekedy až vtipnými zvukmi, ktoré vydávajú počas boja či po ich smrti¹⁹. Tieto príšery sme si predstavili už predtým ako bossov, ktorých je síce možné poraziť, avšak počas ďalšieho encountru (boja s bossom v určitom čase) opäť stanú pred hráčmi aby ich porazili znova a znova. Bonnie A. Nardi sa k problematike vyjadruje pomocou citátu, ktorý potvrdzuje, že násilie je v hre World of Warcraft na inej abstraktnej úrovni s odlišným cieľom ako vyššie spomenuté hry. Násilie je silne prepojené so schopnosťou hráča daného protivníka skoliť. Porazenie protivníka vyžaduje precízne načasovanie a pohyby, takzvaný *skill*²⁰ hráča v hraní jeho classy počas boja (Nardi, 2009: 14). Ďalej zahŕňa tiež „nával adrenalínu, ktorý pramení z boja a všeobecnú schopnosť zapojovať sa do tohto typu aktivít“ (Nardi, 2009: 14).

¹⁹ Nerada by som týmto vyjadrením urazila veľkú časť výborne prepracovaných herných protivníkov. Encounter nie je v žiadnom prípade simplistická, ani zosmiešňujúca, či komická aktivita. Je to obvykle sústredená aktivita viacerých ľudí, ktorí bojujú proti viac než hodnému oponentovi, aj keď v niektorých prípadoch vydáva smiešne zvuky, či vyzerá skôr úsmevne než strašidelne. Nie je to však vždy pravidlom. V hre sa vyskytuje množstvo oponentov, ktorí u hráčov vyvolávajú rešpekt obvykle vzhľadom k ich postaveniu v príbehu (napr. Illidan Stormrage, Lich King, Kael'thas Sunstrider..) či ťažko prekonateľným schopnostiam (Mimiron, XT – 002 Deconstructor..)

²⁰ *Skill* je schopnosť hráča ovládať svoju postavu na určitej úrovni. Keď sa v hre povie, že hráč je skutočne *skill*/ *skiller*, znamená to, že svoju postavu, teda classu vie ovládať skutočne majstrovsky alebo veľmi dobre. Skill zahŕňa i ďalšie veci ako je napríklad zvládanie taktík počas encounteru, správne načasovanie, koordinácia a komunikácia s ostatnými hráčmi atď. Skillom hráč teda ukazuje majstrovstvo zvládnutia a porozumenia svojej postave a hre celkovo. Takíto hráči sú v hre najviac cenenými súčasťami teamu a majú obvykle i najvyššiu autoritu, často sa stávajú Guild Mastrami, oficiermi či hráčmi, ktorí sú obdivovanými ostatnými, tým pádom sú obvykle žiadaní o pomoc a radu ostatnými hráčmi.

Hráči si môžu zakladať viacero postáv. Nemusia hrať len za jednu postavu, na jednom hernom účte ich môžu mať niekoľko. To však neznamená, že hrajú za všetky postavy. Obvykle hráči zakladajú ostatné postavy z dôvodu, že chcú vyskúšať aké schopnosti má iná classa, či za ne hrajú len príležitostne z dôvodu túžby po zmene. Tieto postavy sa nazývajú *alti* (alt – alternative character) a hráči ich hrajú ako oživenie hry za svoju hlavnú postavu tzv. *main character* (*main*).

Hry typu MMORPG sú, ako bolo povedané, designované k vytváraniu a uchovávaní sociálnych väzieb (Taylor, 2006: 38). Hráči na základe toho môžu vstupovať do skupín, takzvaných *Guild*, ktoré predstavujú pomenované skupiny s členmi guildy, ktorí sú poverení starostlivosťou o ňu, vlastným chatovým komunikačným kanálom tzv. guild chatom a inými výhodami. Hráči tiež môžu v hre vytvárať a ponechávať si takzvaný *zoznam priateľov* (*friends list*), do ktorého je možné pridať určité množstvo hráčov, s ktorými sa vám dobre komunikovalo, hralo a pod. Tento zoznam hráčovi ukáže, či je jeho priateľ online, kde sa vyskytuje, či je momentálne aktívny a všeobecne sprehľadňuje pobyt v hre a uľahčuje komunikáciu medzi hráčmi.

Ďalším typom hromadnej kooperácie je možnosť hráčov spoločne vstúpiť do skupín takzvaných *party* či *raid group*. Sú to dočasne formované skupiny hráčov, ktoré sa snažia spoločne dosiahnuť nejaký cieľ, obvykle dokončiť quest, pokoriť dungeon²¹ či väčšiu instanciu²². Raidy²³ a party sú obvykle zložené z hráčov, ktorí sa líšia rôznorodými hernými schopnosťami. Ako sme si povedali v texte predtým, hráči si vyberajú classu svojej postavy, kde každá classa zosobňuje rôzne

²¹ Dungeon je obvykle menšia instancia prispôbená pre 5 hráčov.

²² Instancia je špeciálna oblasť, kde je skupina hráčov schopná interagovať s konkrétnym dungeonom či raidom v súkromí, bez akéhokoľvek zasahovania iných hráčov nenachádzajúcich sa v rámci sformovanej skupiny.

²³ Raidy sú väčšie instance, na ktorých pokorenie je potreba 10, 25 alebo 40 hráčov v reálnom čase.

nezávislé zručnosti. Tieto zručnosti (*skills*) sú rozdelené do troch väčších skupín. *Classy*, ktoré majú za úlohu spôsobovať poškodenie (*damage*), za použitia mocných zbraní či kúziel, ťažko obrnené (*tank*) *classy*, ktorých úlohou je priťahovať a udržovať pozornosť nepriateľov, za účelom ochrany ostatným podstatne menej odolným *class* a nakoniec liečiteľské (*healer*) *classy*, ktoré majú za úlohu liečiť poškodenie, ktoré dostanú pri útoku ostatní hráči, či oni samotní. Liečitelia musia pri útoku liečiť zranenia a „udržať na živé“ hlavne tanka, po ktorého úmrtí obvykle nastáva takzvaný *wipe* – hromadné úmrtie celej skupiny hráčov, čo znamená, že vaša postava umiera a dostáva sa na cintorín, kde sa môže oživiť alebo dobehnúť naspäť k svojmu telu a oživiť sa v jeho blízkosti, či po vstupe do instancie. Smrť, aj keď len dočasná, je mechanikou penalizácie hry za neúspech, ktorý môžete zažiť v dvoch základných formách. Je to forma hrania takzvaná *PVE* – *player versus environment* (hráč versus prostredie) a *PVP* forma – *player versus player* (hráč proti hráčovi). V *PVE* hráči obvykle bojujú v skupinách s počítačom riadenými protivníkmi – bossmi, či mobmi (*raid*, *party*) a snažia sa pokoriť čím ďalej tým ťažších protivníkov v instanciách, kdežto v *PVP* hráči bojujú v špeciálne vyhradených oblastiach (*arény*, *battle groundy*) proti sebe, kde sa môžu vzájomne zabiť napríklad pri zaberaní bází, či nosení súperovej vlajky a ničení opevnení. Pre oba typy hry *PVP* i *PVE* existujú vyhradené servery, ktoré preferujú viac jeden, či druhý štýl hry, avšak ani jeden z foriem *PVP* či *PVE* nie je na serveri zakázaný a hráč si môže vybrať server, ktorého zameranie bude viac vyhovovať jeho štýlu hry.

6.2 Kto hrá World of Warcraft

World of Warcraft je hra, v ktorej hráči rozvíjajú svoje unikátne postavy v špecifickej roli, ktorú v hre predstavujú. Nie je to hra, ktorú by sme mohli prirovnať k hre ako je napríklad šach či dáma. Šach je

strategická hra, v ktorej si hráč nevytvára svoju postavu v špecifických roliach, ktoré si sám vyberá.

World of Warcraft je MMORPG hrou tisícov, státisícov a miliónov hráčov, avšak jeho základný prvok pomenovanie MMORPG v sebe neskrýva. Týmto základným prvkom je prvok sociálny, pretože hra WoW je *„rovnaako hrou, ako je sociálnym svetom“* (Nardi, 2009: 17). Podľa B. A. Nardi je špecifikom týchto MMORPG syntetických svetov to, keď účastníci (1) *„vytvárajú animovanú hernú postavu, (2) pohybujú sa s postavou v trojdimenzionálnom priestore, (3) majú dôvody pre komunikáciu s ostatnými a (4) prístup k bohatému spektru digitálnych objektov“* (Nardi, 2009: 18). Podľa Leontieva (1974) a Vygotskeho (1986) sa *„kultúra virtuálnych svetov ustanovuje prostredníctvom ľudskej konverzácie a designovaných objektov, ktoré sprostredkovávajú aktivitu“* (Nardi, 2009: 18). Syntetické svety, ako ich pomenoval E. Castronova, sa v porovnaní s inými komunikačnými prostriedkami ako chat, face book, icq atp., *„zdajú byť viac autentické ako kultúry, z dôvodu rozpracovania priestoru a objektov vo svete“* (Nardi, 2009: 18). Týmto vysvetlením rozumieme, že MMORPG herné svety v sebe neskrývajú len fantastický svet s mnohými možnosťami, ale ukrývajú v sebe samotnú unikátnu kultúru MMORPG svetov, ktorá je tvorená komunikáciou medzi hráčmi a možnosťou interakcie s prostredím, čo hru posúva do pozície novej kultúrnej oblasti.

Kľúčovým prvkom k tomu, aby mohol byť MMORPG herný svet označený za novú kultúrnu oblasť je teda prítomnosť skutočných hráčov v reálnom čase, ktorí interagujú s prostredím a predovšetkým medzi sebou navzájom. MMORPG svety vytvárajú špecifickú pôdu pre vznik nových unikátnych kultúr, ktoré sú známe a plne pochopené málokým, okrem ich vlastných užívateľov. Poďme si teda predstaviť ako užívateľ syntetických svetov vyzerá a zistiť či existuje nejaký typický či ideálny typ

užívateľa, na ktorom by sa dal zovšeobecniť profil typického hráča MMORPG hier.

Väčšina ľudí, ktorí sa nepohybujú v blízkosti herného prostredia, si pod pojmom hráč (*gamer*), obvykle predstavujú typický stereotypný obraz chlapca v pubertálnom veku s minimom sociálnych zručností, ktorý má buď miernu nadváhu či naopak, má slabý zrak, takže na jeho nose pohodlne sedia veľké okuliare a okolo neho sa v izbe povalujú obaly od chipsov a rôzne iné odpadky... Tento stereotyp je nesporne médiami vytvorený a pokrivený satirický obraz hráčov hier, o ktorom však netvrdím, že úplne neexistuje. Navzdory tomu, však dnešný obraz hráčov hier, nespadá pod predstavy o chlapcovi s nadváhou a zlým zrakom v temnej miestnosti. Všeobecne vzaté, hráči hier v dnešnej spoločnosti predstavujú úplne rozdielne typy ľudí a osobností.

Hráčom hier môže byť ktokoľvek, o kom by sme nikdy nepovedali, že hry hráva alebo sa im čo i len minoritne venuje v akejkoľvek ich dnešnej forme. Hráčmi môžu byť starí, mladí, deti, dospelí, susedia, matky, otcovia, žiaci, školáci, učitelia, manažéri, politici, právnici, herci, skladníci, hudobníci, lekári... Hráčom v dnešnej spoločnosti môže byť ktokoľvek, hlavne vzhľadom k tomu, že počet hráčov hier všeobecne narastá, hlavne z dôvodu rozšírenosti hier na herných konzolách, ktoré už vznikajú na báze multifunkčných zariadení zahŕňajúcich DVD prehrávače, Blu-ray prehrávače, mobilné antény, pripojenie k internetu atď. Sociálne siete lákajú svojich užívateľov k hrám, ktoré sami podporujú, a tým zvyšujú svoju návštevnosť, vznikajú hry v mobilných telefónoch a tabletoch. Každý z nás má denne nespočetné množstvo možností vyskúšať jednu alebo inú hru, ktorá na nás kričí z každej internetovej stránky, či je priamo zabudovaná v každodenne používaných zariadeniach, bez ktorých si už svoj život nedokážeme predstaviť. Štúdie ukazujú, že nárast hráčov hier radikálne vzrastá. V roku 2008 strávil

hraním minimálne jednu hodinu mesačne 56 miliónov ľudí (Macchiarella, 2012). V roku 2012 vzrástlo toto číslo na 135 miliónov (Macchiarella, 2012).

Vrátim sa však k hráčom hry World of Warcraft. WoW je hra, v ktorej sa mieša a stretáva neuveriteľné množstvo ľudí, ktorí by sa v každodennom živote často krát nikdy nestretli. WoW je hra, ktorá v sebe skrýva variácie veku, genderu a sociálneho postavenia. Hráči sú ženy, muži, školáci, študenti, otcovia, či matky rodín, slobodní, učiteľky, stavbári, IT špecialisti vedľa počítačových laikov, pracujúci i nezamestnaní, dôchodcovia i deti predškolského veku... Zjednodušene povedané, v hre World of Warcraft sa stretáva obrovské množstvo mnohých ľudí, s jediným spoločným záujmom, ktorým je zahrať si MMORPG hru a spoznať nových ľudí v interakčnom prostredí syntetického sveta. Hra sa teda stáva doslova živou a dýchajúcou komunitou, ktorej existencia stojí a padá na hráčoch, ktorí do hry investujú svoje reálne pocity v rámci hry za svoje extenziálne Ja. Mojm cieľom nie je presne špecifikovať koľko a akých hráčov hrá WoW, čo ostatne nie je ani uskutočniteľná vyhládka, ale chcem povedať, že v rámci hry WoW existuje značne otvorenejší priestor pre napríklad starších ľudí a ženy, než v hrách typu Call of Duty či Quake III Arena, ako sme si ich predstavili vyššie v texte. World of Warcraft je okrem svojej väčšej otvorenosti pre rozdielne typy hráčov svetom, v ktorom sa mažú hranice rozdielnosti spoločenského postavenia, veku, či vzdelania.

V hre je na základe zbežného chatu zložitá rozpoznáť, či je daný hráč žena, muž, koľko má rokov či aké spoločenské postavenie mu prísluší v reálnom svete. V prípade, ak hráč alebo hráčka tieto informácie sám od seba neposkytne, nie je ich možné spoľahlivo určiť. Hra je teda z istého pohľadu veľmi anonymnou záležitosťou, do tej doby, kým sa samotný hráč nerozhodne odhaliť niečo o sebe, v zásade na základe

spoločnej komunikácie a interakcie medzi hráčmi. Ak hráč nechce o sebe nič odhaliť, nemusí do tej doby, kedy bude v hre potrebovať pomoc iného hráča. Vzájomná pomoc a takzvané *group questy* (skupinové úlohy) sú však do hry pevne zasadené od samotných vývojárov hry. WoW je svet, ktorý bol naprogramovaný zámerne k vzájomnej interakcii a komunikácii hráčov, ktorí spolu v určitej fáze hry musia začať spolupracovať, inak je hra v istom bode pre jedného hráča nezvládnuteľná. Prečo by však hráči začínali s hrou, ktorá je známa svojím spoločenským podtextom, keby chceli všetky údaje o svojej osobe tajiť? Hráči osobné údaje dobrovoľne zdieľajú predovšetkým v guildách, ktoré majú obvykle i svoje webové stránky, kde zdieľajú svoje interné foto galérie, fórum a využívajú rôzne iné funkcie, navštevujú spoločne guildovné komunikačné kanály, ktoré podporujú rôzne programy ako sú *Team Speak*, *Ventrillo*, *Mumble*, *Skype* a mnohé ďalšie. Bližšia komunikácia medzi hráčmi prebieha hlavne na základe guildovného chatu, ktorý vidia len hráči danej guildy a prostredníctvom hlasových komunikačných programov, na ktorých sa hráči schádzajú vo veľkých počtoch, a ktorý je najčastejšie neodmysliteľnou integrálnou súčasťou komunikácie medzi hráčmi o hre, súkromnom živote a mnohých iných témach.

Týždeň má 168 hodín. Pri priemerne počítanej pracovnej dobe (alebo školskej dochádzke), ktorá je stanovená na 8 hodín 5 dní v týždni so započítaným množstvom hodín, potrebným na spánok (8) a hodín, ktoré v sebe zahrňujú stravovanie sa, cestu do zamestnania, či školy a každodenných povinností, ktoré môžeme stanoviť dohromady na 3 hodiny denne, nám ostáva v priemere 51 hodín voľného času týždenne. *Typický hráč* strávi podľa E. Castronovu v hre priemerne 20 – 30 hodín týždenne (Castronova, 2005: 28). Pre potrebu tejto práce však rozdelíme hráčov do dvoch základných skupín, ktoré budeme odvodzovať podľa priemerného času stráveného v syntetickom svete. Hráči sa podľa tohto delenia rozdeľujú na dva základné typy, s ktorými budeme pracovať. Sú

to takzvaný *softcore* (alebo tiež *casual*) hráči a *hardcore* hráči. *Softcore* hráči sú hráčmi, ktorí vo svojom voľnom čase dávajú prednosť pobytu v syntetických svetoch, ale nevyznačujú sa intenzívnou investíciou voľného času do herných aktivít. Sú to typy hráčov, ktorí v syntetických svetoch trávajú menej než polovicu svojho voľného času a hru hrajú v rámci možnosti ako odreagovanie a viac či menej časovo dotovanú zábavnú aktivitu, uprednostňujú hru ako zábavu, kde nemajú vysoké ambície. Na druhú stranu *hardcore* hráči investujú do pobytu v syntetickom svete viac než polovicu svojho voľného času. Sú fanúšikmi kvalitných imerzívnych²⁴ hier s vysokou požiadavkou na časovú investíciu a úroveň hráčskych schopností. V hre sa títo hráči často prejavujú ako súťaživé typy, ktorí chcú dosiahnuť čo najlepších herných výsledkov či uznania od ostatných hráčov.

²⁴ Imerzia z latinského slova *immersio*, po anglicky *immersion* (ponoriť sa) znamená v našom prípade vtiahnutie do deja či úlohy alebo aktivity (Oxford Dictionaries, 2014). Je to jav, pri ktorom nás zaujíma miera vtiahnutia do deja či aktivity, v našom prípade miera vtiahnutia do hry či syntetického sveta, ktorý je sprostredkovaný daným médiom, pôsobiacim na naše zmysly.

VII. Magický kruh

V nasledujúcej kapitole sa pokúsim predstaviť MMORPG hru World of Warcraft a jej špecifiká na základe myšlienok herných teoretikov. Hra je totiž ľudstvu vlastná a ako tvrdí i sám Johan Huizinga (1971), hra predchádzala i samotnej kultúre. Hra je vlastná človeku i zvieratám, avšak má hra v zmysle anglického výrazu *game play* skutočne rovnakú podstatu ako hra, o ktorej pojednáva Johan Huizinga a mnohí ďalší herní teoretici? V tejto kapitole sa pokúsim podať odpovede na túto otázku. Budem sa tiež zaoberať teóriou magického kruhu a krátko rozoberiem problematiku nudy, práce a vážnosti v prostredí syntetického sveta World of Warcraft.

7.1 Čo je to hra

Ako tvrdí sám holandský herný teoretik Johan Huizinga (1971), hra je staršia ako kultúra samotná. Prítomnosť hry nie je fixovaná na žiadny stupeň kultúry ani na žiadny svetonázor (1971). Každý mysliaci tvor si dokáže „ihneď predstaviť skutočnosť hry“, hru teda „nie je možné poprieť“ (1971: 11). Tvrdí, že ľudská civilizácia k všeobecnému poňatiu hry nepridala žiadny podstatný znak (Huizinga, 1971: 9). Zvieratá sa nakoniec hrajú rovnako tak, ako ľudia, teda hra nemá žiadny racionálny podtext, ktorý by ju spojoval výhradne s ľudským pokolením (1971). K ilustrácií hry pripája príklad hrajúcich sa šteniatok, ktoré majú z hry očividné potešenie a zábavu, predstierajú, že na seba útočia, ale dbajú na všeobecné pravidlá, ktoré prikazujú nijak neublížiť tomu druhému (1971).

Vo svojom jednoduchom príklade s hrajúcimi sa šteniatkami sa snaží Huizinga naznačiť, že hra v sebe neskrýva len biologické či fyziologické pohnútky. Hra presahuje biologickú a pudovú činnosť

a „*vnáša do životnej činnosti zmysel*“ (Huizinga, 1971: 9). Huizinga odmieta všetky biologické definície hry, ktoré považuje za, necelistvé a opomínajúce základný jav – *intenzitu hry*, či *herné pobláznenie* (Huizinga, 1971:11). Pokladá si teda otázku, čo je vlastne špecifickým prvkom hry? Čo na hre dokáže rozvášniť davy či úplne pohltiť jej hráčov, čo je hernou podstatou? Odpoveďou na túto otázku je *herná celistvosť*. Hru totiž musíme vnímať a hodnotiť ako celok (Huizinga, 1971: 11). Hra je nehmotným celkom, určitou *kvalitou správania* sa, odlišnou od „bežného života“, v hre spoznávame svojho ducha, hráme sa a vieme, že sa hráme (1971: 9 -11).

Huizinga vo svojom diele Homo ludens (1971: 14-18) presne špecifikuje charakteristické herné rysy. Hranie sa, je predovšetkým (1) *slobodným správaním sa*. Hra je slobodná, nie je produktom fyzickej nutnosti ani morálnej povinnosti, hra nie je úloha a nemôže existovať na základe príkazu. Hra ďalej vystupuje nad rámec „obyčajného života“ a stáva sa (2) *dočasnou aktivitou s vlastnou tendenciou*, kde sa veci odohrávajú „*len tak*“, čo však hre neuberá na jej vážnosti z pohľadu hráčovo nadšenia a pohltienia hrou samotnou, o ktorej hráč však sám vie, že je to „len hra“. Tretím znakom hry je jej (3) *uzavretosť a ohraničenosť*. Hra sa teda „*odohráva vnútri určitých časových a priestorových hraníc*“, kde „*má svoj vlastný priebeh a zmysel v sebe samej*“ (1971:16). Štvrtým znakom je existencia (4) *bezpodmienečných a špecifických pravidiel*, ktoré vládnu v rámci herného priestoru. „*Hra vytvára poriadok a hra sama je poriadkom*“ (1971: 17). Piatym znakom hry je možnosť jej (5) *opakovania sa a reprodukcie*. A nakoniec šiestym znakom hry je (6) *napätie*, ktorým hra vytvára neistotu a nádej, ktorá ústi v snahu o uvoľnenie, kedy sa „*niečo musí podariť*“ (1971: 17).

Hra na základe jej formy môžeme byť súhrnne definovaná ako: „*slobodné správanie sa, ktoré je zamýšľané „len tak“ a stojí mimo*

obyčajný život, ale ktoré môže aj napriek tomu hráča plne zaujať, ku ktorému sa ďalej nepripína žiadny materiálny záujem, a ktorým sa nedosahuje žiadny úžitok, uskutočňuje sa v zvlášť určenom čase a v zvlášť určenom priestore, prebieha podľa určených pravidiel a vyvoláva k životu spoločenskej skupiny, ktoré sa radi obklopujú tajomstvom, alebo ktoré sa vymaňujú z obyčajného sveta tým, že sa prestrojujú za iné“ (Huizinga, 1971: 20).

7.2 „Game play“ a magický kruh

Anglické slovné spojenie *game play* presne vystihuje podstatu výrazu, ktorý je pre nás v tejto práci dôležitý. Odlišuje totiž hru ako takú, ludologicky chápanú, od tej v hernom svete nového média, ktoré v tejto práci skúmame. V tejto podkapitole sa budeme ďalej zaoberať podstatou tohto výrazu a jeho odlišnosťami, či podobnosťami od ludologicky chápaného modelu hry.

Game play, v našom prípade game play MMORPG hry World of Warcraft, určite napĺňa všetky formálne rysy hry, ktoré sme si vymenovali v predošlej podkapitole. WoW je definitívne hrou v pravom slova zmysle. Splňuje všetky formálne náležitosti ako je sloboda hry a ďalšie. Do hrania nie je nikto nútený a rozhodne stojí mimo „obyčajný život“ a má schopnosť plne vtiahnuť hráča, ktorý však stále vie, že hru hrá a musí vzhľadom k „existencii v dvoch svetoch“ plniť požiadavky oboch svetov v jednej dobe. Menovaním spĺňajúcich prvkov hry, sa snažím upozorniť na zvláštnu vec, v ktorej sa hranie WoW možno z menšej časti vymyká z hraníc ludologického chápania hry. Hranie totiž prebieha v dvoch sférach, ktoré sú na sebe vzájomne závislé. Hráč totiž existuje vo fyzickom svete s jeho povinnosťami a potrebami ale existuje zároveň i v syntetickom svete, kde sa nachádza jeho predĺžená existencia, ktorá

je prostredníctvom avatara extenziálne prevedená do imerzívneho sveta hry.

Taylor (2002:1) pojednáva o esenciálnej dôležitosti tvorenia a používania avatara pre pochopenie stelesnenia / začlenenia (embodiment) v syntetických svetoch. *„Avatari sú z veľkej časti centrálnym artefaktom, prostredníctvom ktorých si ľudia budujú nie len svoje sociálne životy, ale identity. Stávajú sa vstupnými bodmi v konštrukcii úzkych spojení, socializácie a komunikácie... sú materiálom, z ktorého sa ľudia stelesňujú / začleňujú (embody) a považujú sa za reálnych“* (Taylor, 2002:3). Taylor vo svojej práci demonštruje dôležitosť možnosti vytvoriť si svojho virtuálneho zástupcu pre tvorbu špecifickej ľudskej identity, socializácie a komunikácie v hre, ktoré v MMORPG tvoria esenciálnu funkciu. V tomto bode je nutné vysvetliť, ako samotný hráč premýšľa o svojej extenziálnej hernej existencii – avatarovi. Predstavme si, že športovec, napríklad futbalista, hrá hru s napätou zaujatosťou a vážnosťou, ktorá je produktom nadšenia z hry a jej pohlcujúcim účinkom. Futbalista hru hrá a splýva so svojou rolou v nej, avšak stále si uvedomuje, že je to „len hra“. To isté a veľmi podobné sa deje i v človeku, ktorý hrá MMORPG hru. E. Castronova (2005) k tejto problematike vytyčuje tri zásadné body, ktoré sú vlastné ľudskej psychológii a vnímaniu svojho hrdinu v syntetickom svete. Prvým bodom, v rámci imerzívneho vtiahnutia do hry je moment, keď hráč začína o svojom avatarovi a jeho atribútoch premýšľať ako o svojich vlastných (Castronova, 2005). Tento jav je psychologicky prirodzený, vzhľadom k tomu, že avatar tvorí len extenziálnu časť hráčovho tela v inom priestore (Castronova, 2005). *„Telo je totiž len nástrojom prostredníctvom ktorého myseľ manipuluje s prostredím a avatarovo telo vykonáva presne tú istú a konkrétnu činnosť“* (Castronova, 2005: 45). To, že vlastnime avatara, je teda psychologicky úplne prirodzenou záležitosťou a v rámci hry sa pre hráčov stáva tak prirodzenou, že podobné rozdelenie tela v reálnom svete

a v inom (hernom) priestore hráčmi nie je dokonca ani zaznamenané. O svojej postave (avatarovi) totiž nehovoríme ako o tretej osobe napríklad: „Intelekt mojej postavy sa zvýšil o 120 bodov“, ale povieme „Môj intelekt sa zvýšil o 120 bodov“, či „mala som šťastie a získala som novú výbornú zbraň“... Drvivá väčšina hráčov sa so svojim extenziálnym „Ja“ identifikuje.

Druhým momentom, ktorý Castronova zdôrazňuje, je moment keď hráč prvýkrát pocíti svoj emocionálny vklad do virtuálneho sveta (2005). Tento emocionálny vklad do hry pociťuje rovnako ako v reálnom svete, myseľ sa totiž v novom priestore automaticky adaptuje, vytvára a prekladá hodnoty napríklad toho čo je dobré a zlé, či čo vlastníme a čo nie, aké je naše správanie sa a ako sa správajú iní (Castronova, 2005)... Tento proces, ktorý v našej mysli prebieha automaticky nie je vynútený žiadnou hernou mechanikou, či technologicky podmienený, je to prirodzený a nakoniec nepovšimnutý proces, ktorý sa odohráva v našej mysli.

Tretím bodom, ktorý Castronova ako ekonóm predostrel, je zvláštnosť toho, keď dostanete napríklad odmenu za splnenú úlohu vo forme virtuálnych peňazí (*goldov*). V tomto momente ste vďačný NPC charakteru, ktorý nie je hernou postavou, je len jedným z mnohých NPC alebo takzvaných *quest giverov*, ktoré stretávate na vašich cestách za to, že vám dal odmenu – virtuálne peniaze, za ktoré si môžete v hre kúpiť takmer čokoľvek, ak sú v požadovanom množstve (napríklad vylepšené brnenie, epické zbrane, alebo zvieratá, na ktorých môžete rýchlo cestovať...). Keď hráč obdrží určitú sumu peňazí v syntetickom svete, cíti, že sú to jeho peniaze a čo je dôležité, cíti, že sú skutočné (Castronova, 2005), nie nereálne či nehodnotné, v hre si predsa za ne môže kúpiť čo potrebuje ako v reálnom svete. Peniaze musíte zarábať, kumulovať a potrebujete ich k normálnemu fungovaniu i v rámci hry.

Vrátim sa ale k nášmu chápaniu ludologického poňatia hry a takzvaného game play. Predošlé vysvetlenie toho, ako a čo hráč vníma a aké pocity prechováva v hre ohľadne svojho avatara, sú dôležité v rámci ďalšieho vnímania Huizingovej teórie magického kruhu a hry ako game play v prostredí nového média - MMORPG hry. Game play je podľa B. A. Nardi špecifickou formou hry, ktorá zahŕňa všetky herné elementy a sama pridáva tri ďalšie: *nepredvídateľnosť* (contingency), *pravidlá a obmedzenú dokonalosť / zdokonalenie* (limited perfection) (Nardi, 2009: 103). Malaby (2007), vyzdvihuje, že hry poskytujú a nastoľujú *neprirodzené nepredvídateľnosti*, v súhrne ktorých sa hráči snažia využívať svoje šance prostredníctvom svojich schopností alebo šťastia aby dosiahli vytúžený výsledok (Nardi, 2009). Ďalší herní teoretici považujú za dôležité elementy hry aktivity, ktoré sú *absorbujúce* či *pohlčujúce* (Huizinga, 1971), *nepredvídateľné* (Malaby, 2007), *zábavné* (Juul, 2005) a *potešujúce* (Juul, 2005). Všetky tieto definície herných elementov vytvárajú celok, ktorý ešte bližšie definuje hru v zmysle game play. Nardi tieto definície sumarizuje a špecifikuje prvky game play do šiestich bodov²⁵. Game play sa vyznačuje (1) subjektívnym prežívaním *slobody*, (2) *postráda sociálne záväzky a fyzickú nutnosť*, (3) je *subjektívnym zážitkom*, ktorý je *absorbujúci, nepredvídateľný a potešujúci*, (4) objavuje sa v *oddelených sférach*, (5) je *aktivovaný prostredníctvom kognitívnych a/alebo fyzických schopností*, je (6) *nepredvídateľný*, odohráva sa podľa (7) *pravidiel* a skrýva v sebe možnosti pre (8) *obmedzenú dokonalosť /zdokonalenie* (Nardi, 103:2009). Zo znakov, ktoré sme popísali, vyplýva, že game play je určitým komplexom, ktorý má subjektívnu povahu vzhľadom k aktivite, ktorá je vykonávaná a zároveň v sebe zosobňuje i konkrétne kultúrne definované prvky hry.

²⁵ „(1) A subjective experience of freedom, (2) an absence of social obligation and physical necessity, (3) a subjective experience that is absorbing, compelling, or pleasurable, (4) occurrence in a separate realm, (5) activation through cognitive and/or physical skill, (6) contingency, (7) rules, (8) opportunities for limited perfection“ (Nardi, 2009: 103).

7.3 World of Warcraft a magický kruh

Johan Huizinga (1971: 14-21) je v oblasti hernej teórie známy predovšetkým vytvorením pojmu *magického kruhu* hry, ktorý leží mimo okruh priamych hmotných záujmov alebo individuálneho uspokojovania životných potrieb, je uzavretý a ohraničený miestom/priestorom a časom v rámci svojho konania. Magický kruh vytvára podmienky pre vznik „dočasných svetov vnútri toho „obyčajného“, ktoré slúžia k tomu, aby v nich prebiehal „v sebe uzavretý dej“ podľa špecifických pravidiel (1971: 16,17,21). Svet hry, ako ho popisuje Huizinga v magickom kruhu, je presne ten, ktorý skúmame prostredníctvom hry World of Warcraft, s niekoľkými rozdielmi, ktoré v tejto podkapitole predstavíme. Svet WoW totiž nie je dočasný. Keď sa hráč takzvane „odlogne“ (log out – odhlásiť sa z hry), herný svet neprestáva existovať. Znamená to len, že postava daného hráča sa momentálne aktívne nevyskytuje v hre, avšak hra nekončí ani nie je pozastavená, či niečím obmedzená. Hra nekončí ani pre daného hráča, ktorý sa môže kedykoľvek pripojiť do hry a pokračovať v tom, čo predtým zanechal. Hra pokračuje s tisíckami iných hráčov a môžeme povedať, že žije ďalej vlastným životom.

Na základe predchádzajúcich tvrdení o pobyte hráčov v dvoch svetoch v jednom čase, sa ponúka otázka, či je hra World of Warcraft skutočne súčasťou magického kruhu, ako ho popísal Huizinga vo svojom diele. Myšlienka magického kruhu predostiera predstavu hry odlúčenej od ostatného života. Hra ako taká je pohlcujúca a absorbujúca, avšak nemôžem úplne súhlasiť s tvrdením, že by hra mohla existovať komplexne v úplne odlúčenej sfére ako sa domnieva sám Huizinga. Hra ako taká, či hra vo význame game play hry World of Warcraft, ktorou sa zaoberáme, nemôže existovať bez toho aby nezasahovala do sféry „obyčajného“ života. Hranie hry musí mať nejaký vplyv na prostredie

mimo nej. Hra v akejkol'vek forme musí nejakým spôsobom ovplyvňovať vonkajšie prostredie. V prípade hry World of Warcraft hra ovplyvňuje jej hráčov, ktorí počas hry musia uspokojovať svoje biologické potreby a komunikovať so svojím prostredím, ktoré ovplyvňujú minimálne tým, že hru prerušujú a napríklad komunikujú so svojimi súrodencami, rodičmi, či ostatnými členmi domácnosti. Hráči sa tiež pripravujú na svoje povinnosti, ďalší pracovný, či školský deň, o ktorom premýšľajú i v hre, s pohľadom na čas, ktorý obvykle indukuje, že by bolo vhodné ísť do postele, pretože na druhý deň „*vstávam o piatej do školy*“ (Shiropriest). B. A. Nardi tvrdí, že „*Hra neexistuje a nemôže existovať v úplne nepreniknuteľnom magickom kruhu, existuje v rámci dynamických vzťahov a vplyvov na ostatné aktivity, ktorým sa hráči môžu venovať*“ (Nardi, 2009:109).

Je síce pravdou, že hra v sociálnom prostredí je často tak pohlcujúca, že je ťažké sa od nej odtrhnúť, avšak nutnosti tela a náležitosti života v hráčovom sociálnom prostredí hru ovplyvňujú. Rovnako tak, ako sociálne prostredie hráča ovplyvňuje hru, ovplyvňuje i hra sociálne prostredie hráča, ktoré v istom zmysle mení. Hráči o hre často premýšľajú i mimo herný priestor, snívajú o nej a vo svojom voľnom čase sa mnohí snažia v hre zlepšovať tým, že na rôznych fórach, WoW class guideoch a stránkach venujúcich sa problematike hry, herných instancií, taktík a vylepšení, študujú, či sami píšú hodiny a hodiny články o tom, ako vylepšiť svoj štýl hrania a ako čo najprogresívnejšie vylepšiť svoju postavu. Hráči sa túžia stať plnohodnotnou súčasťou teamu, či túžia dosiahnuť osobný úspech, za ktorý by ich mohli ostatní hráči obdivovať, ktorým by sa mohli pochváliť a byť na seba patrične hrdí, že zdolali pravdepodobne veľmi zložitú prekážku. Túžia po dosiahnutí obmedzenej dokonalosti, ako ju definovala Nardi v špecifických prvkoch game play.

Hráči o hre často hovoria i v reálnom živote a stáva sa jednou z tém, ktoré ľudí spájajú. Mnohí ľudia sa prostredníctvom hry zoznámili alebo hra nejakým spôsobom zapríčinila, že sa práve dvaja úplne rozdielni ľudia dali do reči, vzhľadom k tomu, že v sebe vzájomne objavili „spriatelenú formu života“, s ktorou si majú čo povedať.. Hráči vo svojom voľnom čase trávenom napríklad s priateľmi a rovesníkmi, či známymi dokážu teoretizovať hodiny o schopnostiach svojich obľúbených postáv, taktikách, ktoré kedy použili a čo by urobili v konkrétnych situáciách, ktoré ich v hre prekvapili, či môžu čakať.. Je obvyklé, v rámci stretnutia skupiny priateľov, v ktorej sa nachádzajú hráči WoW i nehráči hier všeobecne, že sa v nejakej časti konverzácie vždy objaví narážka na herný svet, či prostredníctvom metafory, ktorú môžu pochopiť len hráči, či používania špecifických výrazov z hry aj v bežnej komunikácii. A to i napriek tomu, že v skupine je prevažné množstvo nehráčov hry, ktorí sa obvykle do konverzácie nemôžu zapojiť. Hráči o hre radi rozprávajú dokonca i v prostredí, ktoré nie je hráčsky priateľsky naklonené a sú hrdí na svoje hráčske schopnosti. Niekedy sú hovorom o hre ochotní riskovať i svoj status v očiach iných ľudí. Hra je teda definitívne prepojená s požiadavkami ostatných v hráčovom sociálnom prostredí, rovnako ako je hráčovo sociálne prostredie prepojené s hrou samotnou. Dôkazom tohto tvrdenia je, keď napríklad mladší hráči musia často prerušiť hranie v dôsledku rodičovskej nespokojnosti, školských povinností alebo sa zo slúchadiel ozve: „*musím sa ísť osprchovať, inak už nebude teplá voda brb*“²⁶. Hráči ďalej obvykle prerušujú hru alebo v hre upozorňujú na možnosť krátkeho odchodu z dôvodu „zažehnania“ nespokojnosti manželky, priateľky, rodiča a podobne, o ktorých obvykle hovoria, že nechápu, čo znamená hrať a nerozumejú tomu, že hráči komunikujú a hrajú s reálnymi ľuďmi v reálnom čase. Hráči tiež veľmi často dávajú hranie WoW do kontrastu k sociálnej sieti Facebook²⁷, ktorú väčšina

²⁶ Brb – známa hráčska skratka anglického slovného spojenia *be right back* (hneď sa vrátim)

²⁷ V nasledujúcom odkaze je príklad satirického, ale pravdivo zobrazujúceho videa, ktoré zosobňuje viaceré diskusie hráčov na tému problematiky socializácie v hre World of Warcraft,

nehráčov používa ako argument v sporoch o tom, keď sú hráči WoW alebo inej MMORPG hry „obvinený“, z prílišného trávenia voľného času v hre. Ako mi v rámci krátkeho rozhovoru povedal informátor Allandel:

„Tak když si vemeš, tak fakt dochází k sporu těch hráčů, kteří se na internete osočují, že jsou nolifeři a hrajou to nebo to, prostě, když se podíváš na hráče MMORPG oproti jakoby facebookařům jim říkají, že u toho musí sedět furt u tý MMORPG hry tak ve srovnání s lidma, kteří jsou připojení na ten facebook i telefonama, tabletama a všim...jsou na tom facebooku připojení kdekoliv a prostě bez něho vůbec nedokážou žít, tak prostě ti lidi, kteří jsou na tý hře tam taky nemusí být furt, třeba jenom pár hodin. Tak je to prostě o lidech, jsou prostě lidi, kteří tam nemusí být furt, i když třeba hrajou kolikrát celý den a zároveň jsou tady i lidi co hrajou zároveň i WoWko a spadaj do obou dvou těch skupin a vlastně překlenujou oba dva ty tábory... Podle mě je lepší MMORPG hra oproti facebooku protože na facebooku máš sice možnost jak trávit čas, ale prostě čekáš než ti někdo odepíše, na druhou stranu u tý hry jakoby pod rukama něco děláš. Spousta lidí říká, že klidně nebude hrát WoWko nebo MMORPG, že bude radši štrikovat, že to dělá jenom kvůli těm lidem aby se s nima mohli bavit na tom Team Speaku, na druhou stranu lidi rádi se na něčem podílej společně, rádi něco budujou, rádi něco dělaj...“

(Allandel)

Allandel vyslovil tri zásadné veci, ktoré by som rada vyzdvihla, vzhľadom k ich opakovanej artikulácii mnohými hráčmi MMORPG hier, ktoré som počula vyslovené mnohokrát, nie len v rámci tohto konkrétneho výskumu. Hra je pre mnohých (1) *lepšou alternatívou trávenia voľného času* ako pobyt na sociálnej sieti (alebo pozeraní televízie) vzhľadom k jej (2) *sociálnej funkcii*, ktorá je zosobnená v hernej komunikácii a interakcii

ktorú vyzdvihuje a naproti nej stavia socializáciu na sociálnej sieti Facebook: YOUTUBE. WoWcrendor: *WoW vs. Facebook by WoWcrendor (WoW Machinima)*. Dostupné na: <<http://www.youtube.com/watch?v=XiKgsbQ9gos>> Citované 12.4. 2014.

hráčov a (3) spoločnom dokazovaní a budovaní niečoho. Skratkovite povedané, ľudia radi spoločne niečo dokazujú a za týmto účelom sa združujú i v hrách do kooperatívnych skupín a teamov, ktoré na základe spolupráce, komunikácie a interakcie zdieľajú zážitky, radosti, strasti, víťazstvá a prehry, radi spolu komunikujú i na dennej báze ohľadne iných nie len herných záležitostí a mnohé iné. Na koniec sa odvažujem povedať, že u hráčov MMORPG hier sa vytvorilo iné vnímanie takzvanej *straty času*, ktorú vidia v (pre nich) nie dostatočne spoločensky hodnotných aktivitách ako je napríklad sledovanie televízie, či pobyt na facebooku a pod. Hráči MMORPG túžia po spoločnom, súťaživom dosahovaní niečoho ťažkého, prekonávaní prekážok a ako hovorí i sám Johan Huizinga, prvok napätia hrá v hre dôležitú rolu, znamená neistotu a nádej, ktorá je snahou o uvoľnenie, kedy sa niečo proste „musí podariť“ (Huizinga, 1971: 17-18). Hra v tomto ohľade totiž získava zásadný charakter súťaženia, ktorý jej dáva istý etický obsah (Huizinga, 1971: 18). Napätie totiž preveruje „*hráčove schopnosti, výdrž, odvahu, dôvtip a duševnú silu*“ (Huizinga, 1971: 18).

Pre takzvaných nehráčov hier, je obvykle veľmi náročné porozumieť hre a pochopiť, prečo hráči hru hrajú, čo hra pre nich znamená a ako funguje. S určitosťou môžeme povedať, že každý hráč World of Warcraft zažil reakcie nehráčskych priateľov a rodiny, ktorí nerozumejú tomu, prečo je hráč tak nadšený z hry. Obvykle hru totiž vnímajú ako súhrn pixelov na obrazovke, ktoré im nič nehovoria. Napríklad moji rodičia z časti tušili, čo hra znamená, pretože som sa s nimi o nej už mnohokrát rozprávala a otec sám hry iného typu hráva pre oddych a pobavenie, avšak tiež neboli schopní povedať, aký je účel hry ani nedokázali identifikovať, čo sa v hre odohráva. Keď som sa ich opýtala, ako vnímajú to, že hrám hru WoW, čo to pre nich znamená a ako ju chápu, odpovedali mi so slovami:

„Je to proste zábava čo hráš pre radosť a odreagovanie. Beháš tam s postavičkami v nejakom rozprávkovom lese a pri tom sa rozprávaš s nejakými ďalšími ľuďmi za účelom nejakého spoločného úkonu v hre aby ste mohli ďalej pokračovať. Ja tej hre proste nerozumiem, nepoznám ju ani neviem, čo tam robíte... Pripadá mi to jednoducho ako taká nenásilná rozprávka oproti Unrealu²⁸, tej hre čo hrávam ja, rozprávka a draky všelijaké, čo tam máš a čaruješ...“.

Nehráči totiž nedokážu posúdiť, čo znamená hrať MMORPG hru, do tej doby než si to sami nevyskúšajú. Presne v tejto oblasti musíme vyzdvihnúť magický kruh Johana Huizingu, ktorého existenciu sme sčasti vyvrátili v predošlom texte. Z vonkajšej strany magického kruhu totiž hráčovi príbuzní či priatelia vidia človeka sediaceho za počítačom, ktorý „naháňa pixelové postavičky“ a pri tom pravdepodobne pomerne veľkou rýchlosťou kliká myšou a „ťuká“ do klávesnice. V tomto momente je význam hry a všetkého čo hra obnáša, skrytý. Tento fakt by sme mohli prirovnať k športovej udalosti napríklad zápasu Ligy majstrov vo futbale, kde fanúšikovia sediaci za obrazovkami televízie, či internetového prenosu hry v napätí očakávajú ako sa bude hra ďalej vyvíjať, či padne ďalší gól a či ich obľúbený team skóruje skôr ako jeho oponent. Fanúšikovia i hráči samotní sú intenzívne ponorení a vtiahnutí hrou, ktorú sledujú či naopak sami hrajú. Ako však vníma zápas Ligy majstrov človek, ktorého futbal nezaujíma a predstavuje preňho len súhrn nezmyselného naháňania sa za loptou a spotených mužov, ktorí si kopú loptu zo strany na stranu? Hra, ktorá pre fanúšikov znamená napríklad celý rok očakávaný a vytúžený zápas plný napätia a neočakávaných zvrátov a emócií, pre nezainteresovaného pozorovateľa neznamená vôbec nič a jeho záujem sa stráca. Vnútri magického kruhu hrania hry WoW, je však všetkému inak, nachádza sa v ňom hráč, ktorý rozvíja a vylepšuje svoju postavu, interaguje s ostatnými pravdepodobne lepšie

²⁸ Unreal, je skratka pre single player first person – shooter typ hru *Unreal Tournament*.

známymi hráčmi, ktorí sú obvykle súčasťou jednej guildy, vstupuje do zložitých herných instancií, bojuje proti iným hráčom, objavuje nové herné lokality a takmer s istotou pri tom komunikuje s ostatnými hráčmi prostredníctvom hlasového chatu, či prostredníctvom písaného textu.

V predošlej časti sme sčasti vyvrátili plnú existenciu magického kruhu. Magický kruh totiž nie je nepriestupný v oblasti rôznych častí herných aktivít v zmysle výrazu *game play*, kde sú herné aktivity nevyhnutne prepojené s ostatnými aktivitami mimo herného sveta (Nardi, 2009). Na druhú stranu, však magický kruh, v jeho právoplatnej plnosti a nepreniknuteľnosti demonštruje *zmyslupnosť hry*, ktorá je previazaná s aktivitou hráčov, ktorí ju hrajú (Nardi, 2009: 116). Pre nehráčov hry, však ostáva tento magický kruh nepreniknuteľný. Všetky významy, zmysel a legitimita herných aktov ostáva uzavretá v rámci magického kruhu a je zrozumiteľná len a výhradne hráčom, ktorí hru hrajú. Z pozície pozorovateľa vonkajšej časti magického kruhu hra nedáva žiadny zmysel a často z týchto pozícií vyvoláva negatívne reakcie.

7.4 Magický kruh ako súhrn zdieľaných významov

Sutton-Smith (1975) pozoroval, že *„hra môže viesť k „adaptívnym potenciáciám“ (adaptívne zosilnenie účinku), v ktorých ľudia preberajú slovník, praktiky a postoje z hry a prenášajú ich do iných oblastí života“* (Nardi, 2009: 109). Vzhľadom k tomu, že herný svet World of Warcraft je komplexným svetom, ktorý predpokladá istú mieru „vzdelanosti“, k jeho hraniu je tento postulát viac než pravdivý. Po vstupe do herného sveta WoW či inej MMORPG hry, hráč musí za kratší či dlhší čas, zvládnuť a naučiť sa množstvo pravidiel, zvládnuť spôsob reči aký by mal používať, prísť na typ komunikácie s ostatnými hráčmi, hráč si musí osvojiť množstvo nových výrazov, ktoré hráči medzi sebou bežne používajú a keď im niekto nerozumie, sú buď prekvapení a zhovievaví

alebo odmietaví a odmeraní. Objavovanie herného sveta so sebou nesie množstvo neľahkých úloh ako učenie sa systému boja, sebaobrany, taktiky útoku a mnohé ďalšie, ktoré hráč musí zvládnuť. Ako píše E. Castronova, keď prvýkrát vstúpil do herného sveta, bol šokovaný tým aký komplexný svet pred ním leží a naučiť sa všetky jeho náležitosti bolo pre neho výzvou (Castronova, 2005: 28). Po vstupe do MMORPG sveta, s prekvapením objavil „*bohatú a veľmi dobre rozvinutú hráčsku komunitu, s vlastným jazykom, kultúrou a normami, ktoré mu boli úplne cudzie*“ (Castronova, 2005: 28). Záverom Castronova považuje porozumenie hernému svetu za „*intelektuálnu výzvu*“ (Castronova, 2005: 28).

Niet divu, že Castronova bol spočiatku v hernom svete dezorientovaný. MMORPG svet v skutočnosti ponúka obrovský komplex vyššie uvedených prvkov, ktoré sú jeho právoplatnou súčasťou. B. A. Nardi v súvislosti s komplexitou herného sveta hovorí tiež o *spoločenskom poriadku*. Tento spoločenský poriadok existuje v rámci magického kruhu a prejavuje sa tromi spôsobmi: „(1) *prostredníctvom vedomostí o štruktúrach a aktivitách, ktoré sa objavujú vnútri ohraničenia magického kruhu, (2) v špecializovanom diskurze a vo (3) vyhradenom priestore hry, ktorý ho vyznačuje a ohraničuje*“ (Nardi, 2009: 117). Spoločenský poriadok existuje v rámci hernej komunity a je uzavretý v magickom kruhu, do ktorého je pre kohokoľvek neparticipujúceho v hernom prostredí zložitá s pochopením nahliadnuť. Tento fakt umocňuje i to, že herná kultúra je natoľko špecifická, že používa špecifické jazykové výrazy, termíny a žargón, ktoré sú známe len jej samotnej. „*Tajomné vedenie je zdieľané v rámci magického kruhu; definuje hernú aktivitu a separuje tých, ktorí sú s ním oboznámení od tých ktorí nie sú*“ (Nardi, 2009: 117). Tento fakt môžeme pozorovať na rôznych fórach, hráčskych videách, príspevkoch atď., ktoré kolujú medzi hráčmi obvykle vo forme vtipov, či satirických prevedení a narážok na súčasnú spoločenskú

situáciu v termínoch a obrazoch hry. Výrazy a slovné spojenia ako: brb, rofl, lol, pala buff pls, mág urob stolček, omg to je ale n00b, je to lama, WTS, WTB, afk, lock telku pls, vezmite si lentilky, zakrič mi na HPčka a mnohé ďalšie, sú pre človeka z vonkajšej časti magického kruhu úplne nezrozumiteľné. Hráči však medzi sebou podobným spôsobom bežne komunikujú a nikto sa nad tým, či iným výrazom nepozastavuje, pretože je danej komunite vlastný²⁹.

²⁹ Vid' príloha č. 3 – „guildovný event“.

VIII. „Guilda“ ako predmet bádania

S ohľadnutím sa na predošlý text, v prvej časti tejto kapitoly predstavím pojmovú teoretickú základňu pre vnímanie cieľov práce, ktorými sú analýza funkčnosti sociálnych zoskupení, takzvaných „guild“. Guildy združujú užívateľov, tvoriacich základnú stavebnú jednotku a zdroj komunikácie a interakcie ľudí obývajúcich syntetický MMORPG svet World of Warcraft. V predošlom texte, sme sa zaoberali históriou, popisom a špecifikáciou herného syntetického sveta World of Warcraft a užívateľov, ktorí tento svet vyplňujú. Priblížili a objasnili sme si špecifické prostredie, v ktorom sa budeme pohybovať. Po sprostredkovaní významov a náhľadov na syntetický svet hry WoW, budú v tejto kapitole predstavené konkrétne definície kategórií, v ktorých rámci budem k najzákladnejšiemu článku tejto práce – *guildám* a ich *členom* pristupovať. Bližšie definujem pojmy ako komunita, sociálna skupina, subkultúra, kolektívna identita a zasadím ich do kontextu vnímania guild a ich členov v nasledujúcich kapitolách.

8.1 Komunita a sociálna skupina

Na sklonku 20. storočia sa objavuje prvá MMORPG hra, ktorá pokladá precedens k novému vzniku mnohých spoločenstiev syntetických svetov a pokračovaniu tradície životného štýlu v oblasti hrania online hier. Pre zastrešenie ľudských spoločenstiev, ktoré vznikajú v MMORPG hrách, a rovnako im aj dávajú vzniknúť, budeme súhrnne používať termín komunita. Slovo komunita je odvodené z latinského slova *communitas* a v preklade znamená *spoločenstvo, pospolitost'* (Velký sociologický slovník, 1996: 512). Slovo komunita³⁰, ako hovorí Oxfordský slovník, kolektívne označuje skupinu ľudí žijúcich na rovnakom mieste alebo ľudí v kontexte zdieľaných sociálnych hodnôt, zodpovednosti a spoločných charakteristík

³⁰ Komunita – community: (Oxford Dictionaries, 2014).

(Oxford Dictionaries, 2014). Velký sociologický slovník komunitu definuje ako „*sociálny útvar charakterizovaný jednak zvláštnym typom sociálnych väzieb vnútri medzi členmi, jednak špecifickým postavením navonok, v rámci širšieho sociálneho prostredia*“ (Velký sociologický slovník, 1996: 512). Výraz komunita označuje tradičné ponímanie komunity, ako prostredia, v ktorom ľudstvo prebývalo výraznú časť svojich dejín. Komunity v tomto rámci chápania bolo možné vzájomne odlíšiť a identifikovať. Tradičné komunity boli schopné sebestačne uspokojiť potreby väčšiny svojich členov, vystupovali ako mocensky suverénne celky, kde medzi členmi často panovala príbuznosť i zhoda v oblasti hodnotových orientácií (Velký sociologický slovník, 1996: 513).

S vývojom modernej spoločnosti sa význam tradičnej komunity menil. V dnešnej dobe, vzhľadom k neutíchajúcim procesom modernizácie, lokalizačný faktor komunity ustupuje do ústrania a vzdialenosť v súčasnej masovej spoločnosti nie je naďalej prekážkou sociálnych stykov. Definícia komunity je opätovne hľadaná v skupinách duchovne spriaznených osôb, ktoré udržujú vzájomné kontakty bez ohľadu na priestorovú vzdialenosť a odkazuje ku kontinuálnemu chápaniu „*komunity ako mikrosveta, ktorý je tvorený špecifickou atmosférou neprítomnou pri ostatných väzbách, tvoriacou viac-menej oddelený svet*“ v protiklade k celej spoločnosti. (Velký sociologický slovník, 1996: 514-515). Aby sme túto definíciu čo najviac priblížili skúmanému prostrediu, vymedzíme si komunitu v zmysle, ako ju chápe Wellman (2001: 18), ako „*siete interpersonálnych väzieb, ktoré poskytujú sociabilitu, podporu, informácie a pocit spolupatričnosti a sociálnej identity*“, kde vzdialenosť už nie je prekážkou, pretože komunikácia a interakcia v rámci komunity je sprostredkovaná skrze technológiu (v našom prípade obvykle počítač).

V rámci kontextu sme si definovali komunitu, ktorá tvorí záštitu hlavného skúmaného útvaru a jeho členov. *Gilda* je špecifickým

útvárom, ktorý sa dá najvýstižnejšie nazvať *sociálnou skupinou*, ktorá operuje v MMORPG hernom svete World of Warcraft pod záštitou veľkej hernej komunity, ktorú tvoria hráči daného serveru a vo väčšom merítku hráči hry World of Warcraft a jej fanúšikovia v Čechách, na Slovensku, v Európe a ďalej i na celom svete, kde je hra dostupná. Sociálna skupina je jedným zo sociálnych útvarov, do ktorých sa ľudia združujú, avšak „*naproti spoločnosti či organizácii nie je sociálnym konštruktom*“ (Novotná, 2010: 7). „*Je súborom živých aktérov, ktorí vnímajú seba i druhých, sú v spoločnej interakcii a vzájomne sa ovplyvňujú*“ (Novotná, 2010: 7). Podmienkou vzniku sociálnej skupiny je rozvoj *sociálnej interakcie*, ktorej výsledkom je *sociálna integrácia* (Novotná, 2010: 7). Sociálna skupina, je teda, súborom osôb, ktoré sú vzájomne prepojené na základe sociálnej interakcie, z ktorej vzniká sociálna integrácia, čo z nej činí sociálny útvar, ktorý je založený na báze neformálnych vzťahov odohrávajúcich sa bezprostredne medzi aktérmi (Novotná, 2010: 7-8).

8.2 Guilda, subkultúra a identita

Na začiatku práce, som guildu sumarizujúcim spôsobom definovala ako zoskupenie viacerých hráčov, ktorí sa v hre združujú za určitým cieľom, vyznačujú sa bližšími vzťahmi a vzájomnou formou interakcie vo väčšej blízkosti ako s ostatnými užívateľmi rovnakého syntetického sveta. Guildu som ďalej identifikovala ako dobrovoľnú hierarchizovanú inštitúciu, ktorej existencia je samotnou hrou vloženou mechanikou tvorby platforiem k vzniku sociálnych skupín v hre. Presne vymedziť a sociologickými termínmi zaštitiť a definovať túto špecifickú skupinu, do ktorej sa ľudia resp. hráči/užívatelia v rámci hry zoskupujú, však nie je jednoduché. Táto forma skupiny sa totiž objavila relatívne nedávno so vznikom fenoménu MMORPG hier a jej chápanie sa s ich vývojom a vznikom nových inovatívnych prvkov stále rozširuje a mení. Je možné, či dokonca pravdepodobné, že znaky a definícia guild (cechov/klanov),

ako ich predstavím v rámci tejto práce, bude v ďalších rokoch zmenená alebo úplne prekonaná z hľadiska jej momentálneho chápania a predovšetkým zmien v oblasti technologického zázemia pre hranie hier vo všeobecnosti...

Pre potrebu diplomovej práce budeme guildy považovať za menšie *sociálne skupiny* ako ich definuje Novotná (7:2010). Ich typológia bude detailne popísaná v ďalšej kapitole. Guildy sa rozvíjajú v prostredí väčších a veľkých komunit syntetického sveta až svetového významu. Na guildy budeme nahliadať ako na menšie jednotky, vrámci ktorých prebieha špecifický typ ľudskej interakcie, ktorý je veľmi úzko prepojený s pojmami socializácie v špecifickej hráčskej komunite a prostredí syntetického sveta.

Jednou zo základných cieľových otázok tejto práce je zistiť či ľudia resp. užívatelia syntetických svetov MMORPG hier (na príklade hry WoW) zdieľajú spoločné subkultúre a identitárne znaky. Subkultúra, je podľa teoretikov však podobne ťažko definovateľná ako definícia guildy a jej definície sa často líšia s rôznorodým zameraním autorov na jej jednotlivé znaky a charakteristiky. Veľký sociologický slovník uvádza, že subkultúra je *„súbor špecifických noriem, hodnôt, vzorov správania sa a životného štýlu, ktorý charakterizuje určitú skupinu v rámci širšieho spoločenstva, prípadne dominantnej/hlavnej kultúry, ktorej je táto skupina konštitutívnou súčasťou“* (Veľký sociologický slovník, 1996:1248). Kľúčovým znakom v definícii subkultúry je jej jasná odlišiteľnosť od kultúry dominantnej (1996:1248). Miera tejto rozdielnosti od dominantnej kultúry je daná rôznymi faktormi, ako je napríklad: národnosť, povolanie, náboženstvo, sociálny status, spoločné záujmy, často rozdielny jazyk, slang atď. Český autori Mareš, Smolík a Suchánek (2004) pojednávajú o subkultúre mládeže, ktorá podľa nich poskytuje priestor pre zdieľanie hodnôt a vzájomnú interakciu, pocit záštity, či ochrany pred možným

odsudzovaním „tých druhých“ alebo možnosť naplnenia statusu, ktorý nebol či nemohol byť naplnený v rámci dominantnej spoločnosti. Subkultúra teda pomáha uľahčovať prirodzenú ľudskú potrebu niekam patriť a nadobudnúť v jej rámci nejaké postavenie.

Ľudia sa snažia niekam začleniť, niekam patriť, čo je ostatne prirodzenou ľudskou psychosociálnou vlastnosťou. Združovanie do kolektív je prirodzenou vlastnosťou každého jednotlivca. Identita z latinského *identitas* je všeobecne povedané, totožnosť alebo v presnom preklade rovnakosť (Duffková, Urban, Dubský, 2008). Je to „časovo a situačne relatívne stabilný súbor ľudských vlastností, vkusu a presvedčení“, ktoré daného človeka utvárajú v očiach ostatných ako jedinečnú bytosť (Duffková, Urban, Dubský, 2008: 105). Identita je sociálnym konštruktom, ktorý vznikol na základe vzťahov človeka s jeho okolím a na základe postojov, ktoré uplatňoval k sebe samému (2008: 105). Existuje identita, ktorá utvára človeka ako unikátneho jedinca, avšak existuje i identita, ktorá utvára človeka v procese socializácie, v rámci kolektív, do ktorých sa jednotlivci združujú – takzvaná *kolektívna identita*. Kolektívnu identitu môžeme zjednodušene chápať ako „výraz osobnej identifikácie člena určitej skupiny s touto skupinou“ (Lozoviuk, 2005: 163). Za základné prejavy kolektívnej identity sú považované „spoločne zdieľané idey a záujmy“ (Lozoviuk, 2005: 163). Zdieľaná identita tak predstavuje integračnú silu skupiny, ktorá sa nachádza v protiklade k vnímaniu „tých druhých“, stmeluje skupinu, teda vytvára skupinový pocit, ktorý delí na vnímanie typu „my“ (pozitívny význam) a „oni“ (naberá často negatívne konotácie, vyhroňovacie) (Lozoviuk, 2005: 163). Assmann (2001:117) predkladá, že skupinová identita je v zmysle pôsobenia na motivácie, správanie sa a myslenie jej participantov silná, alebo slabá. Kolektívna identita podľa Assmana (122:2001) v sebe zahŕňa spoločnú pamäť a spoločné vedenie, podľa Halbwacha kolektívnu, či živú pamäť (Halbwachs, 1985). Bourdieu (1996: 96) pre

kolektívnu identitu zas preferuje pojem „habitus“ – spoločný princíp pohľadu, zákon vnímania a správania sa v sociálnom prostredí, Macura (1998: 62) vidí identitu ako súčasť kultúry, nazýva ju kultúrnym faktorom, ktorý prestupuje sieťou ostatných kultúrnych faktov. Je tiež dôležité povedať, že kolektívna identita nikdy nie je statickou. Je dynamickým procesom, ktorý vzniká na základe interakcie osobného a sociálneho / kultúry a prostredia (Duffková, Urban, Dubský, 2008: 107-108).

IX. Guilda a jej členovia

V nasledujúcej kapitole bude v rámci cieľov práce predstavená konkrétna guilda hry World of Warcraft ako celok. Guilda „Headhunters“ bude predstavená jej členmi, teda z aktérskej perspektívy. Guildu, ktorú predstavím prostredníctvom myšlienok informátorov, pôsobí na neoficiálnom (neplatenom, pirátskom) česko – slovenskom serveri, ktorý má sídlo v Českej republike, avšak ľudia, ktorí participujú na jeho tvorbe, prevádzke, vývoji, napredovaní a starostlivosti o hráčov, sú z oboch krajín, rovnako ako i majoritná väčšina hráčov tohto serveru, ktorý z dôvodov zachovania jeho bezpečnosti a kontinuity nebudem presne menovať.

V prvej časti kapitoly bude guilda popísaná v rámci širšieho kontextu a možných vzťahov medzi guildami, a tiež v rámci free serveru a jeho vzniku. Guilda bude popísaná jej vlastnými členmi, kde bude vyjadrená i jej funkčnosť a hráčske motivácie k združovaniu sa do guild a zotrvávaniu v nich. Ďalej bude analyzovaná otázka, do akej miery sú v rámci guild zdieľané subkultúre a kolektívne identitárne znaky tohto špecifického herného zoskupenia. V druhej časti kapitoly bude analyzovaná guilda z hľadiska typológie sociálnej skupiny, ako ju popísala Novotná (2010) a špecifická guildovná aktivita – „raid“ a jej význam.

9.1 Medziskupinové nepriateľstvo a free servery

Guilda, ako menšia, avšak najzásadnejšia sociálna jednotka MMORPG hry World of Warcraft existuje v rámci jedného herného serveru, na ktorom bola vytvorená. Herný server existuje v rámci veľkej hráčskej komunity hry World of Warcraft s množstvom herných serverov po celom svete. Guild existuje v rámci serverov veľké množstvo,

s rôznymi menami združujúcimi rôzne typy hráčov, na základe ich primárneho zamerania a cieľov, ktoré preferuje vedenie tej-ktorej guildy.

Guildy sa v rámci serveru delia na dve časti, podľa frakcie na aliančné guildy a guildy Hordy. Aliančné guildy ani guildy Hordy, a samozrejme ani hráči, ktorých združujú, nemôžu spolu v hre komunikovať, pretože existujú v rámci znepriatelených frakcií a ani nevidia takzvaný „World chat“ druhej frakcie, ktorý sme popisovali v texte vyššie. V rámci týchto dvoch „znepriatelených“ frakcií vzniká súperenie medzi mnohými guildami a hráčmi, ktorí sa zameriavajú prevažne na PVP typ hry. Guildy si prejavujú svoje nepriateľstvo v battle groundoch, arénách alebo takzvanom „World PVP“, ktoré obsahuje napríklad vzájomné útoky na hlavné mestá a ich vládcov (NPC - boss), kde sa vyskytuje z pravidla najviac hráčov druhej frakcie, ktorých by mohli napadnúť, a ktorí svojich, spravidla veľmi mocných, vládcov a vodcov bránia. Býva celkom obvyklým javom, že sa napríklad na World chate Hordy objaví hráč alebo skupinka hráčov, ktorí schválne zakladajú postavy s levelom 1, len z toho dôvodu, aby mohli ísť na základe frustrácie z prehrávaných battlegroundov alebo na základe takzvaného „resskillovania“ (opakovaného zabíjania hráča po jeho oživení, kedy je oslabený) hráča s nízkym levelom hráčom s levelom vyšším a pod., urážať a „spamovať“ všetkých hráčov prítomných na World chate, či uľaviť svojmu zranenému egu iným spôsobom, napríklad prostredníctvom „osobného“ vyhľadania daného hráča atď. Hráči a hra má samozrejme svoje mechanizmy na odfiltrovanie podobných prehnaných prejavov ako je „ban“ (ang. *banned* - vykázanie a zákaz príspevkov do daného chatu, či dokonca vykázanie z hry samotnej), alebo v hráčskom „menu“ takzvanom *interface* môžete daného „otravného“ hráča označiť za ignorovanú osobu, od ktorej vám nebudú chodiť súkromné správy ani nebudete vidieť, čo hráč píše do iných chatov a pod. O mnohých užívateľoch sveta Azeroth by mohlo byť povedané, že „neznášajú“ druhú

frakciu z mnohých dôvodov, a že je medzi frakciami schválne pestované akési žiadúce nepriateľstvo a rozdeľovanie na „my“ a „oni“, prameniace z príbehu, ktorý má viac-menej etnický a koloniálny podtext z ľudskej histórie a tiež prítomnosti, ktorú hra často zrkadlí, či satirizuje vo fantastickom svete .

Medzi guildami často tiež existuje priateľstvo, nepriateľstvo ale i zdravé súperenie o to, kto je v čom lepší, a kto získa čo najviac členov, členov s najlepším „skillom“, o dosiahnutie prvenstiev alebo herných úspechov, ale taktiež o udržanie si tohto prvenstva, ktoré vôbec nie je v hre jednoduché.

Ako bolo povedané už v predošlom texte, na oficiálnych herných serveroch bolo od roku 2004, kedy hra vznikla, do dnešnej doby vytvorených neuveriteľných 100 miliónov herných účtov. Toto číslo však nevyplýva o celkovom množstve hráčov hry WoW vo svete, ktoré ostatne nie je v mojich silách odhadovať z dôvodu, že existuje nespočetné množstvo neoficiálnych, pirátskych serverov, ktoré sa originálnu hru s väčším, či menším úspechom snažia kopírovať. Tieto servery ako bolo definované na začiatku práce, sú neplatenou verziou originálnej hry spoločnosti Blizzard Entertainment. V tomto momente sa naskytá otázka: prečo Blizzard dovolí existenciu pirátskych serverov, z ktorých nemá žiadny zisk. Odpoveď je jednoduchá, pirátske (free/volné) servery totiž nefungujú takzvane na 100 % ako pôvodná hra. Free servery sú v podstate žiadúcou a veľmi živou a aktívnou reklamou pre originálnu hru. Vzhľadom k tomu, že na free serveroch nie všetko funguje ako má, určité typy hráčov (obvykle hardcore typy) to odradzuje a po zistení, že hra napĺňa ich požiadavky odchádzajú za plne funkčným originálom hry aj napriek jeho platenej povahe, ktorá je u hráčov free serveru obvykle najviac vyzdvihovaná ako hlavný dôvod prečo hrajú na „freečku“.

„Nechceme platiť za hru. Za tu hru vzhľadom ke kvalite free serverů a komunitě, která tam je, za ní nemusím platiť. Je to alternativa, která je zadarmo a je srovnatelné kvality... 300stovky (mesačne) jsou prostě moc. Komunita hráčů je tam i tam, z vlastní zkušenosti stejná.“

(Allandell)

Fenomén kopírovania a porušovania autorských práv je veľmi známou a aktuálnou témou, ktorá sa v nedávnej dobe objavovala predovšetkým v kontexte so serverom MegaUpload.com a hnutím, či skupinou Anonymous, o ktorej sa obvykle hovorí v kontexte s nedávnou kontroverznou medzinárodnou dohodou ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement), ktorá pojednáva o vytvorení medzinárodného systému pre vynucovanie duševného vlastníctva. V tejto súvislosti je tiež vhodné spomenúť termín Warez, ktorý označuje činnosť porušovania autorských práv v súvislosti s existenciou webových stránok, ktoré ponúkajú a šíria na stiahnutie rôzne filmy, software a takzvané „cracky“ hier v rozpore s autorskými právami (IT slovník, 2014). Myslím si, že Warez „komunita“ a veľký dopyt po pirátskych produktoch, je práve jedným z dôvodov a príčin vzniku pirátskych serverov, nielen hry World of Warcraft. Ako vplýva nelegálne vyvíjaný produkt na hranie hry World of Warcraft na neoficiálnom serveri? V hre nefungujú napríklad cinematiky (sprievodné videá) počas plnenia questov, plne nefunguje mechanika zadávaných úloh, či herné instance a datadisky sú voči pôvodnej hre značne oneskorené. Datadisky, ktoré Blizzard vydáva nie sú prebrané free servermi v krátkej dobe ale do niekoľkých rokov, u niektorých veľmi aktívnych serverov do niekoľkých mesiacov. Pre hráčov free serveru to znamená oneskorené hranie nového datadisku, avšak predĺžené hranie toho „starého“, ktorý však tiež prišiel s podstatným oneskorením, takže vo výsledku hráči o nič podstatné z hry neprichádzajú, akurát je nový herný

zážitok na chvíľu odložený. Existujú samozrejme mnohé ďalšie dôsledky ohľadne free serverov, ktoré by som mohla spomenúť, a o ktorých by sa dalo diskutovať, ale to nie je predmetom tejto práce.

9.2 Guilda, subkultúra a ich znaky z aktérskej perspektívy

Subkultúra má určité znaky, ktoré boli predstavené v predošlej kapitole. Skráteno to je súbor istých faktorov, ktoré sú jej špecifikami. Aké subkultúrne znaky teda vykazuje konkrétna hráčska komunita hry World of Warcraft? Na túto otázku, sa za pomoci odpovedí informátorov z *guildy Headhunters*, bude snažiť odpovedať nasledujúca podkapitola.

Každý z hráčov hry World of Warcraft o sebe môže slangovo povedať, že je takzvaným *WoWkárom* (po česky *WoWkařem*). Hráči sa vrámci komunity takto vzájomne označujú. Označenie WoWkár/WoWkař referuje k označeniu samotnej aktivity hrania hry World of Warcraft, ktorá však môže byť vzťahovaná na kontext i v širšom meradle, ako napríklad čítanie kníh či komixov, záujmu o príbeh (Lore) Azerothu, hranie stolových hier, či návštevy akcií, ktoré Blizzard pravidelne usporadúva, pre fanúšikov ich hier, účasť na fórach týkajúcich sa hry a pod. WoWkár je teda hráčom hry a môže, ale nemusí sa zaujímať o ďalšie poznanie aktivít s hrou spojených. Tento jav odkazuje na rozdielne vnímanie a chápanie vedenia, ktoré sa vrámci hernej komunity nachádza a rozptyľuje. O rozptýlení vedenia pojednáva Fredrik Barth (2002), ktorý ho chápe v súvislosti s rozdielnosťou napĺňania rovnakých sociálnych rolí. Jednej sociálnej roli totiž neprislúcha vykonávanie len jedným človekom, má viac zástupcov, a každý z jedincov ju vykonáva svojim špecifickým spôsobom. Rôznorodosť zhostenia sa týchto rolí však nie je špecifikovaná priestorom, aký rola samotná aktérom prisudzuje, ale tým aká forma vedenia je aktérovi vlastná. Každý z jednotlivcov hrajúcich hru World of Warcraft preferuje iný typ herných aktivít (napr. PVE alebo PVP

špecializácia, ich kombinácia, „levelovanie“ postáv, objavovanie sveta..) a ďalších aktivít s hrou spojených, ale jedna spoločná vec spája všetkých hráčov hry World of Warcraft, a to je hranie samotnej hry a nejaké, aspoň základné nadobudnuté povedomie o tom, čo hra obnáša, čím hra je, a na akých princípoch funguje.

Čo teda pre hráčov znamená byť súčasťou hernej komunity? Vykazuje herná komunita hry World of Warcraft skutočne znaky subkultúry ako sme si ju definovali? Z nasledujúcich citátov odpovedí informátorov, sa budem snažiť priblížiť vnímanie dôležitosti a funkcií hernej komunity pre samotných hráčov na tom, ako subjektívne vnímajú svoje pôsobenie a dôležitosť existencie guild v hernom svete. Ako prvú časť, ktorá bude sledovaná, bude definícia termínu guilda samotnými hráčmi.

„Guilda by mala poskytovať pre hráča nielen herné ale i sociálne útočisko a mala by mu poskytnúť to, čo od hry očakáva, resp aké má na ňu nároky. Guilda je teda skupina ľudí, so spoločnými hernými ambíciami... Tak teda guilda by mala poskytovať hráčom pomoc a podporu, dodržiavať pravidlá a mať dobrý a rovnaký prístup ku všetkým hráčom“

(Mortemis)

„Poskytuje kolektív, čímž hráčom nepriamo usnadňuje hru a naplňuje sociálnu stránku MMORPG. Také určité zázemí, hlavne tým, ktorí nejsou tolik zkušení. A v neposlední řadě naplňuje potřebu člověka někam patřit – být něčeho součástí... Myslím, že lidem, kteří nemají příliš pestrý sociální život v reálném životě, dává také možnost se prosadit, byť je to jen hra. Ve hře totiž neexistují předsudky například na základě vzhledu. Většinu lidí osobně neznáte, nevíte, jak vypadají a mají tak možnost zapůsobit čistě tím, jak se chovají.“

(Dianne)

„...no myslím, že jim pomáhá... Guilda je vlastně taková společnost, do které buď zapadnete nebo zkusíte jinou, ta podobnost s realitou je obrovská. Myslím si, že guilda jako taková vlastně sjednocuje lidi ve hře, její největší výhodou je, že ti lidi tam mají alespoň jednu věc společnou a tou je ta hra, kterou hrají.“

(Allandell)

Z odpovedí informátorov jasne vyplýva, že v rámci hry existuje komunita, ktorú je možné nazývať subkultúrou, podľa toho ako bola definovaná vyššie. Informátori sami jasne definovali znaky subkultúry vo svojich odpovediach, kde sa všetci informátori (100% opýtaných) zhodli na základných subkultúrnych špecifikách guild. Predovšetkým by som chcela vyzdvihnúť odpoveď informátora Allandella, ktorý dokonca presne definoval spoločný záujem, ktorý spojuje všetkých hráčov hry WoW. Zdrojom vytvorenia subkultúry v rámci hrania hry World of Warcraft je teda *spoločný záujem*. Ako bolo povedané v predošlom texte, hráčska subkultúra zdieľa i špecifický jazyk, ktorý je tiež jedným zo subkultúrnych znakov. Hranie hry tiež jej užívateľov stavia do pozície rozdielnosti voči dominantnej spoločnosti, ktorá hranie hier často odsudzuje. Subkultúra hry WoW tiež vykazuje znaky subkultúry mládeže, ako ju definovali autori Mareš, Smolík a Suchánek (2004), keď poskytuje pocit ochrany, či záštity pred možným odsudzovaním zo strany „tých druhých“, dáva možnosť k realizácii hráčov a nadobudnutiu statusu, ktorý im v dominantnej spoločnosti môže unikať.

Hra World of Warcraft ako záštitná obrovská komunita, združujúca všetkých hráčov hry a guilda na konkrétnom serveri v jej rámci ako *subkultúrna sociálna skupina* združujúca hráčov, teda pomáha naplňovať prirodzenú ľudskú potrebu niekam patriť. Môže byť definovaných viac úrovní, na ktorých hra existuje. Hra ako celok vnímaná v kontexte ako obrovská zastrešujúca komunita všetkých hráčov hry, ktorá by sa v istom slova zmysle dala tiež nazvať subkultúrou, pretože vykazuje známky spoločného záujmu, podpory a spolupatričnosti všetkých hráčov vo svete.

Subkultúra hry WoW ako celku totiž existuje vo viacerých vrstvách. Pohybuje sa na vrstve svetovej – medzinárodnej, kde združuje všetkých hráčov hry z celého sveta, ďalej pôsobí na rovnako jazykovo zdieľanej úrovni serverov pre rovnako hovoriace národnosti, pôsobí na úrovni národných a lokálnych spoločenstiev ako je napríklad skúmaný free server, ktorý pôsobí majoritne v rámci Českej a Slovenskej republiky, no existuje i subkultúrna úroveň v rámci konkrétnych jednotlivých serverov, v ktorých operuje mnoho guild, ktoré sme bližšie nazvali takzvanými *subkultúrnymi sociálnymi skupinami*. Subkultúra môže existovať i v rámci konkrétnych serverov. Dôkazom tohto tvrdenia je, že každý free server, s ktorými mám za svoje pôsobenie v hernom svete skúsenosti, združuje takzvaných „svojich“ hráčov³¹. Títo hráči sú verní opäť „svojim“ free serverom, ktoré vždy bránia proti útokom ostatných serverov na ich kvalitu, rýchlosť opráv developerov, množstvo online hráčov v jednej časovej perióde, na ich dostupnosť a pod. Subkultúra v mamuťom slova zmysle, je však stále rovnaká, pretože *združuje všetkých hráčov hry*, ako jej základný znak. Subkultúra je na nižších a „intímnejších“ úrovniach napríklad jednotlivých free serverov zdieľaná podobne, väčšina hráčov sa považuje skôr za hráčov hry World of Warcraft, než za hráčov na free serveri alebo za hráčov na oficiálnom serveri. Vzhľadom k témam, ktoré som sa pokúšala nastoľovať v rámci, obvykle večerných a nočných konverzácií na Team Speaku guildy Headhunters, som potvrdila svoje domnienky v odpovediach hráčov na tému identifikácie so subkultúrou hry všeobecne skôr než identifikácie hráča ako hráča konkrétneho serveru. Hráči obvykle odpovedali, že hrajú „WoWko“ a konkrétny server uprednostňujú výsostne z dôvodov ich kvality a v konečnom dôsledku sa zhodli v názore na tom, že aj keby daný server mal lepšiu konkurenciu

³¹ Nasledujúci text odkazuje na pravdivosť mojich tvrdení ohľadne „našich“ a „vašich“ hráčov na neoficiálnych českých a česko-slovenských serveroch. Ohľadne tohoto dokumentu sa v gilde Headhunters, ktorá je platformou pre tento výskum, debatovalo na Team Speaku a písalo v guild chate, whispami medzi hráčmi a dokonca aj v medzi guildovnej komunikácii a na kanály Krčma (iný názov kanálu World) intenzívne niekoľko týždňov. TWINSTAR GAMING. *Proletáři všech zemí*. Dostupné z: <<http://www.twinstar.cz/2013/12/18/proletari-vsech-zemi/>>. Citované 19.4. 2014.

a oni mali svoje postavy zabehnuté a boli by v guilde, v ktorej sú spokojní, hru by ani z dôvodu potenciálne lepšej kvality neopustili, pokým by guilda i naďalej fungovala na princípoch aké im vyhovujú. Hráčov, ktorých si obľúbili a hrajú s nimi dlhšiu dobu by neopustili, pokiaľ by sa celá guilda s jej hlavným jadrom nerozhodla presunúť na iný server. To považovali za jediný prípad, kedy by server zmenili.

Akú dôležitosť hrajú guildy v hernom svete, čo pre ľudí, ktorých združujú guildy znamenajú a aké špecifiká a funkcie by mala „dobrá“ či „kvalitná“ guilda mať?

„Pro mě je guilda důvod, proč většinu času hru zapínám. Pokud by hra guildy neumožňovala, pravděpodobně bych hrál něco jiného. Sociální stránka ve hře totiž zaručuje, že se člověk vrací. Jiné hry dohrajete do konce, možná dvakrát (je-li dobrá), ale hry, ve kterých se dá vytvořit jakási stabilní skupina lidí, lákají hrát hru mnohem častěji a raději. Guilda, ve které hraji má onen kolektiv velmi příjemný a pokud by nefungoval, rychle bych přestal hrát.“

(Dianne)

„Pro mě byl hlavním důvodem pocit, že nehraji sama a to přesně je důvodem být součástí guildy. Určitě nejsem sama, pro koho je po nějakém čase guilda jako druhá „rodina“, leckdy dokonce jediná „rodina“. K spoluhráčům se dá velice snadno přilnout, protože časem stráveným psaním v guild chatu, pobytem na společném TS a obecně hraním s nimi se z nich často stávají vaši blízcí přátelé... Znamená to pro mě, že jsou tam lidé, kterým na mě záleží - a přesně proto, jsem v guildě, ve které se momentálně nacházím. To protože mám pocit, že jim na mě nezáleží jenom, protože jsem dobrý hráč, ale že jsem se pro některé stala nejenom „tou osobou, co ovládá charakter na druhé straně monitoru“ ale někým, kdo je pro ně důležitý i jako člověk.“

(Isabelle)

„Jako člen guildy mám pocit, že někam patřím a že jsou zde lidé, kteří jsou stejně naladění jako já. Guilda mi poskytuje pocit „bezpečí“. V této konkrétní

guildě jsem proto, že jsou zde lidé, kteří mají podobný náhled na svět a na život, ví, že WoW je pouze hra, kterou lidé hrají pro pobavení a odreagování od běžných starostí a reálného života. Nehrotí nic na 100% (když tu v sobotu nebudeš, už nemusíš chodit apod).“

(Enchantrees)

Z uvedených výpovědí vyplývá, že hranie hry nie je až tak dôležité, ako samotný sociálny aspekt hry. Objavujú sa odpovede, ktoré guildu a jej členov charakterizujú ako „*dôvod prečo hru zapínam*“, guilda a teda ľudia, ktorí guildu stelesňujú sú základom toho, prečo sa do hry každý rád vracia. Hráči si dokonca hru bez existencie guild ani nedokážu predstaviť. Opýtala som sa ich teda, aký je ich názor na to, keď hráč vo WoW nemá guildu a akým následkom guildu nemá alebo aké dôvody hráčov vedú k tomu, guildu nevyhľadávať.

„Takový hráč si podle mě chce jen odpočinout srovnat si to v hlavě a pak si vybrat nějakou novou guildu ve které mu bude líp a zapadne tam... O takovém člověku vlastně skoro ani nevíte, žije vlastním životem a podle mě dělá z WoW hru pro jednoho hráče, takže vlastně vůbec nepochopil nebo neví co hra je“.

(Allandell)

„... To nevím, já bych nemohla bez gildy hrát, nebavilo by mě to. Hráči, kteří nechtějí být členy gildy, asi od hry neočekávají nějakou „společenskost“ a komunikaci. Nejsou to asi většinou teamoví hráči a jedou pouze sami na sebe, což podle mě není cílem této hry“.

(Enchantrees)

„Nerozumím, proč by někdo hrál WoW a zároveň guildu nevyhledával...“

(Dianne)

„... Prvním typem je člověk, co na serveru hraje hodně dlouho, a má známé, se kterými komunikuje i přesto, že spolu nejsou v guildě. Ty ho berou s jejich guildami a to může podle mě i tak nějak fungovat. Druhým typem lidí jsou lidé,

se ktorými se nikdo nechce bavit... Nezvládají se adaptovat – neumějí komunikovat s lidmi, podřizovat se autoritám a ani něco dělat z dobré vůle... Většinou bývají arogantní a myslí si, že ostatní jsou jenom podřadnými bytostmi. Tyhle „borce“ ve skutečnosti ale nikdo prostě rád nemá a díky jejich speciálním schopnostem prudit lidi a neschopnosti se adaptovat nikde dlouho nevydrží. To si pak většinou výše zmínění „borci“ odůvodňují tím, že jsou pro všechny moc dobří a nikdo si je mít v guildě nezaslouží.“

(Isabelle)

Všetci informátori (100%) sa v rámci kontextu zhodli v tom, že hru WoW bez guildy hrať ani „nemá cenu“, a že hráči, ktorí guildu nemajú nepochopili o čom hra je. Obvykle zo začiatku nerozumeli tomu, prečo by človek nechcel mať guildu alebo by ju z nejakých dôvodov, ktoré nie sú len krátkodobé, opäť nevyhľadal. Pre hráčov je dôležitá stabilná skupina ľudí - kolektív, ktorý je príjemný. Je dôležitý pocit toho, že nie sú sami, radi sa cítia súčasťou guildy a niektorí guildu charakterizujú dokonca i ako „druhú rodinu“, v ktorej sa nachádzajú ich blízky priatelia, ktorí si vzájomne pomáhajú nie len v hre.

„WOW guilda zaštituje hráče a dává mu pocit "bezpečí" a ví že se na někoho může spolehnout a né že ho někdo nechá ve štichu, když potřebuje pomoci. I v reálném životě si hráči pomáhají, předávají si zkušenosti.“

(Žlemion)

Sú to ľudia, na ktorých hráčom vzájomne záleží. Hráči chcú byť s ľuďmi, ktorých si obľúbili a cítia sa s nimi dobre, bezpečne a na základe toho, by guildu neopustili, pretože si takzvane „sadi“ ako ľudia na základe spoločnej názorovej príbuznosti v rôznych oblastiach nie len herných.

9.3 Typológia guildy ako sociálnej skupiny

Guilda nesporne naplňa všetky prvky definície sociálnej skupiny, ako ju definovala Novotná (2010: 7-8), ako súbor osôb, navzájom prepojených na základe sociálnej interakcie, z ktorej vyplýva sociálna integrácia. Hráči v gilde medzi sebou intenzívne interagujú, komunikujú, a to na neformálnej báze bezprostredných vzťahov medzi hráčmi. Táto interakcia má mnohé podoby avšak najintenzívnejšie je viditeľná vo výsostne spoločných aktivitách hráčov guildy ako sú raidy, eventy, spoločné dungeony, spoločné PVP akcie a battlegroundy, či spoločné aktivity iného charakteru.

„Raid je pro mě to nejlepší, co hra nabízí. Baví mě spolupracovat s dalšími hráči, a radovat se z plnění cíle (slain).“

(Dianne)

„Tak v rámci guildy ma najviac bavia raidy resp PVE. Ale ak by sa chodili aj Pre-made PvP aj to by ma celkom bavilo. Ide hlavne o tom, že v tej hre nemusím tráviť čas sama ale viacerí ľudia trávia čas spolu a zabávajú sa pri tom.“

(Mortemis)

„Guildovní eventy byly strašně super...Baví mě i raidy, když se dělá co má zbyteně se neumírá a vše se dá v pohodě. TO je pro mě užitečně strávený čas.“

(Žlemion)

„Když máme v kalendáři, že jdeme nějaký den zkolit nějakého bosse nebo se o to pokusit tak prostě jsem naladěnej na to, že se to jde soustředím se na to, těším se na to, podřizuji tomu aktivity ve hře. Naopak ve dnech když se nic nejde, jsem třeba jen s ostatními členy na tsku (komunikační kanál) a chodíme bojovat proti opačné frakci nebo jen tak poletuji něco si dělám nějaké denní úkoly a jen si s nimi povídám... Jednou za čas mám zase chuť udělat těm lidem

radost, vytvořím proto event, aby něco ve světě wow našli přinesli nebo tak, napíšu jim instrukce v hádankách aby u toho museli přemýšlet a zapojili do toho svoji soutěživost. Je super vidět jak dělají event, navzájem se hecují a pak mají radost z výhry nebo se těší na další.“

(Allandell)

Tieto menované prvky a predovšetkým spoločné aktivity ústia do sociálnej integrácie, kde sa hráči v gilde cítia byť jej členmi. V rámci jedného serveru existuje mnoho guild s rôznym zameraním, cieľmi, odlišnými prioritami, pravidlami a hodnotami. Ako odpovedala informátorka Mortemis:

„Ak hru hrám kvôli raidom, tak si vyberiem guildu, ktorá sa venuje PVE a naopak. Lenže keďže sme ľudia a mám svoje povahové črty a egá tak nie v každej gilde sa môžeme cítiť tak akoby sme chceli. Preto je dobré, že existuje viac guild a človek si môže vybrať, ktorej členom sa stane, pretože každá je iná (má iné pravidlá, iný prístup k hráčom, ktorý je najdôležitejší) a má iných členov, ktorí nám nemusia sadnúť a nemusíme si s nimi rozumieť ale to už je veľmi individuálna záležitosť konkrétneho hráča.“

Na tejto úrovni sa už nepohybujeme na úrovni subkultúrnej, ale na úrovni guildy ako *sociálnej skupiny*, ktorá existuje *v rámci väčšej subkultúry*. Sumarizačne môžeme teda guildu ako sociálnu skupinu, ktorá funguje v istej subkultúre definovať na základe nasledujúcich typologických znakov (Novotná, 2010: 63-71).

Guilda je (1) „*skupinou zámernou*“, ktorá s veľkou pravdepodobnosťou vznikla na základe spontánnej interakcie medzi najprv známymi hráčmi, ktorí sa bližšie spoznali, spriatelili a na základe túžby tvoriť spoločný kolektív, v ktorom by mohli rozhodovať sami za seba a prijímať do kolektívu hráčov „im podobných“, s podobnými názorovými orientáciami, sa rozhodli založiť guildu, v rámci ktorej plánujú

spolu interagovať a komunikovať na spriaznenej - bližšej báze, s túžbou spoločne niečo dokazovať či venovať sa spoločným aktivitám. Toto tvrdenie dokazujú tiež nasledujúce vyjadrenia informátora Allandella, ktorý je Gulid Masterom guildy Headhunters, má za sebou mnohé roky hrania v mnohých guildách a na rôznych postoch v ich rámci.

„... víc jsem prostě chtěl být s lidmi se kterými jsem si během hraní nějak padl do oka, bylo fajn si s nima psát, začali jsme plánovat nějaké aktivity a postupně to povýšili na komunikaci u hry pomocí komunikačních programů... Jak sem během let hrál hru měl jsem pár guild kde byla fakt supr parta lidí, ale jak to tak bývá stejně jako v životě, lidi přicházejí a odcházejí, poznáváte nové, jiní přestávají hrát, ale neustále v rámci té guildy co jste udržujete tu komunitu tu pohodu a vlastně i ty cíle, jen lidi se třeba obměňují... Je pro mě těžký odpovědět na tuhle otázku, protože jsem hráč co hraje wowko už hodně let a po těch letech si guildu zakládám a nabaluji na sebe lidi, nabírám je, někteří zůstávají nekterí odcházejí, přesně jak s lidmi v životě. Takže co se týká postavení v guildě, už od začátku jsem do toho šel s tím, že tu guildu vytvořím, budu ji budovat a pokoušet se ji dotlačit na výsluní v podobě nějakého úspěchu třeba v instanci nebo tak, aby i v očích ostatních guild měla nějaké jméno nebo respekt v podobě jo tam je to fajn jak lidi tak i něco choděj dávaj a tak.“

(Allandell)

Guidla je ďalej (2) „skupinou trvalou“, ktorá môže a často i vzniká na základe náhodnej teda situačnej interakcie hráčov, ktorá po čase vyhradenej na danú činnosť prečo sa situačná skupina vytvorila, zaniká. Situačné skupiny hráčov sú obvykle prostredím pre zoznámenie sa daných hráčov, ktorí na základe niekedy i opakovaných dobých skúseností v jednotlivými alebo viacerými ľuďmi zo skupiny, vytvorila. Tieto situačné skupiny bývajú obvykle náhodne (random) vybranými kombinovanými členmi iných guild, ktoré sa vytvárajú/zakladajú na kanále

World, kde sa do nich hráči prihlasujú na základe svojej role a classy, ktorá je do raidu, party, arény, či battle groundu potrebná.

Ďalším z typologických znakov guildy je jej (3) „dobrovoľnosť“. Hráči sa do guild združujú na základe slobodnej vôle a dobrovoľne. V hre neexistuje na hráčov nátlak, ktorý by ich nútil patriť do akejkoľvek guildy. Hra síce sama predpokladá existenciu guild, ale ako som povedala už v definícii guildy ako pojmu na začiatku práce, možnosť jej založenia a participácie na guilde existuje od samotných tvorcov hry a je vložená do hry kódom, ale hráči nie sú mechanikami hry nútení do guildy patriť. Hráč sa za začiatku hry objaví ako level 1 bez guildy a postupom času sa do nejakej môže sám pridať, alebo dostane do nej pozvánku od náhodného hráča počas levelovania svojej postavy, alebo taktiež od hráča, s ktorým sa mu dobre spolupracovalo pri nejakej aktivite v hre, ktorý sám guildu už má a navrhne mu aby sa do nej pridal tiež.

Guilda z pozície jej otvorenosti či uzavretosti, by sa ďalej dala charakterizovať ako (4) *polouzavretá skupina*. Jej otvorenosť resp. uzavretosť sa odvíja od možnosti priestupnosti informácií a hráčov smerom dovnútra a smerom von. Táto časť typológie je však problematická, vzhľadom k tomu, že guildy sú v rámci serverov každá iná a každá má svoje pravidlá a svoju mieru „priepustnosti“. Guildy sú otvorené ale i uzavreté, každá svojím špecifickým spôsobom. Konkrétne guilda Headhunters je guilda polouzavretá, z dôvodu jej špecifického náboru hráčov, ich udržiavaniu v kolektíve, komunikácie medzi členmi a nečlenmi, starostlivosti o hráčov v nej, stupni vzájomnej pomoci a dôvodov, ktoré sú vedením považované za pádny odchod hráčov z guildy. Hráči z guildy môžu sami kedykoľvek odísť, avšak hráči, ktorí majú ku guilde vzťah tak nikdy nečinia, vzájomné nezhody a výmeny názorov sa v guilde riešia na vysokej úrovni. Takzvaný „zabehnutí hráči“ z guildy neodchádzajú a ak sa vyskytne problém, ktorý by mohol

k odchodu hráča alebo viacerých hráčov viesť, rieši sa na konsenzuálnej úrovni, kedy sa následkom toho obvykle upravujú guildovné vzťahy a komunikácia tak, aby vyhovovali čo najväčšej skupine guildovných členov. Ďalej sú tu guildy, ktoré vykazujú vysoký stupeň uzavretosti, vzhľadom k ich striktným podmienkam náboru hráčov, ktorí musia mať napríklad maximálny level, najlepšie equip (brnenie) čo sa dá v hre momentálne získať, čo o týchto hráčov vypovedá, že sú „skilleri“ teda veľmi schopní hráči s vysokou mierou znalostí svojej postavy, classy, instancií, taktík a všeobecne mechaník hry i vrátane znalostí, ktoré zahŕňajú vedomosti aj ohľadne ostatných class a postáv v hre a ich možných vzájomných benefitov a kombinácií. Tieto guildy si vyberajú hráčov veľmi opatrne. Dalo by sa povedať, že sociálne skupiny tohto typu existujú na hrane medzi sociálnou skupinou a organizáciou. Hráči musia podávať prihlášky na fórum guildy, kde o sebe musia vypovedať svoju hernú históriu, obvykle tiež vek a všetky skúsenosti s hrou a definovať, kedy majú voľný čas a preukázať, že sú tým správnym hráčom pre tento typ guild. Ďalej hráči musia preukázať svoj „skill“ na testovacom raide, kde sa ukáže či hráč o sebe v prihláške hovoril pravdu. Potom hráč môže byť buď prijatý do guildy alebo odmietnutý, ale najskôr sa k tomu musí vyjadriť vedenie guildy, a takzvaný Class Leader (CL/CLko), ktorý je expertom na svoju classu a „zaúča“ a stará sa o „svojich“ hráčov, ktorých má na starosti. Ďalej sa vyjadruje napríklad širšie vedenie guildy k tomu, či danú classu skutočne potrebujú a či by sa daný človek hodil do kolektívu alebo si to naopak nemyslia a pod. V týchto bodoch „prijímacieho konania“ sa zvlášť uplatňuje viditeľnosť hierarchického usporiadania guild, kde má obvykle zvrchované slovo Guild Master a jeho oficiéri, ktorých si sám zvolil za svojich zástupcov v rôznych záležitostiach (majú rozdelené funkcie a právomoci).

Z vyššie uvedených typov guild v ohľadoch miery ich otvorenosti vyplýva ďalší bod, ktorým je otázka formalizovanosti skupiny. Guilda by

sa dala charakterizovať ako (5) „*neformálna skupina*“, avšak ako bolo naznačené v odstavci vyššie, miera formalizácie stúpa s počtom členov skupiny a spravidla veľké guildy s veľkým počtom členov si hráčov vyberajú veľmi opatrne a formalizovaným spôsobom. V rámci svetového kontextu, dokonca existujú guildy, ktoré sú za svoju činnosť sponzorované napríklad samotnou spoločnosťou Blizzard. Takouto profesionálnou guildou, ktorá sa dá nazývať organizáciou je napríklad profesionálna fínska guilda Paragon³², ktorá pravidelne prvá s najväčšou úspešnosťou zdoláva najťažších bossov vrámci nových datadiskov sa zúčastňuje i mnohých akcií, ktoré usporadúvajú rôzne herné televízie či samotný Blizzard Entertainment³³.

Guildy sa rozdeľujú na malé a veľké, a rovnako tak sa rozdeľuje i typologizácia sociálnych skupín. V rámci vnímania guildy ako sociálnej skupiny by sa dalo povedať, že guildy sú skupinami veľkými, vzhľadom k počtu ich členov, ktorý sa pohybuje často i v stovkách. Často krát je však opak pravdou a zdanie množstva môže klamať. Myslím si, že guildy sú v rámci možností obvykle súborom združujúcim niekedy až stovky hráčov, avšak jadro hráčskeho kolektívu tvorí vždy len menšie množstvo hráčov, ktorí sú aktívni a podieľajú sa na chode guildy. Väčšina ostatných členov je buď neaktívna alebo aktívna veľmi málo, hráči týchto členov často ani nikdy nevideli nepoznajú ich a sú to takzvané „mŕtve duše“, ktoré sa sem-tam pripoja do hry, ale nič zásadné pre guildu a ani v rámci kolektívu nikdy nevykonali. Novotná vo svojej publikácii uvádza, že malé skupiny tvorí 3-19 ľudí a veľké skupiny tvorí 20-39 členov (Novotná, 2010: 68). Na príklade guildy Headhunters by som rada demonštrovala, prečo považujem problematiku veľkosti guild ako skupín za problémovú. Headhunters má momentálne celkovo 209 členov, z toho je podľa môjho

³² PARAGON. Dostupné z: <<http://www.paragon.fi/>>. Citované 18.4.2014.

³³ KOEBEL. A.: *WoW special event on this weekend od Twitch.tv*. WoW insider Dostupné z: <<http://wow.joystiq.com/tag/paragon/>>. Citované 16.4.2014.

prieskumu a odhadov aktívnych hráčov³⁴ približne 110, z ktorých tvoria 71 postáv alternatívne charaktery (alti) hráčov, ktorí hrajú aktívne a hráčov, ktorí hrajú menej, ale obvykle sa podieľajú na guildových aktivitách aspoň občas. Z toho vyplýva, že skutočne aktívnych hráčov participujúcich aktívne na chode guildy je zhruba 39 a z toho je 10 ľudí vo vedení v podobe Guild Mastera (Allandell), jeho zástupcov (Isabelle/Elspeth, Zlemion) a širšieho vedenia s rovnakými právomocami a často i podobnou formou authority (Ydrial, Dianne, Nondaime, Enchantrees, Deathwingcz, Otuk, Mortemis)³⁵. V konečnom dôsledku by sa guilda Headhunters dala definovať ako „malá sociálna skupina, avšak toto hodnotenie je možno zavádzajúce pre niektoré iné guildy v celkovom kontexte. Existujú i ďalšie guildy, s ktorými nemám osobne skúsenosti, ale verím, že v niektorých sa združuje väčšie množstvo aktívnych participantov na guildových aktivitách, tým pádom guildy môžu byť i „veľkými sociálnymi skupinami“, je to individuálne. Po mojich osobných skúsenostiach s guildami, môžem však vysloviť tvrdenie, že skutočne aktívnych, participujúcich a intenzívne interagujúcich členov guildy je vždy menšie množstvo teda si dovoľím tvrdiť, že guildy sú (6) „skupinami malými“, aj keď to v širšom kontexte pravda byť nemusí a ja osobne som mohla mať, aj keď som prešla mnohými guildami, „šťastie“ na guildy malé vo vyššie uvedenom slova zmysle.

S ďalším bodom typologizácie guildy ako sociálnej skupiny úzko súvisí kontext kolektívnej identity, ktorý je jednou z cieľových oblastí výskumu tejto práce. Novotná (2010: 69) rozdeľuje sociálne skupiny na primárne a sekundárne, kde pod primárnou skupinou rozumie skupinu, „kde sa aktér stáva, tým, kým je“ a sekundárna skupina je všetkým ostatným. Primárna skupina je v procese socializácie poľom intenzívnej

³⁴ Za aktívneho hráča považujem hráča, ktorý je online minimálne 3 krát v týždni po dobu minimálne 2 hodín denne.

³⁵ ICE ONLINE. *Armory*. Dostupné z:

<<http://icewow.pilsfree.net/armory/guild.php?guild=477&page=3&page=1>>. Citované 20.4.2014.

socializácie aktéra, kde si vytvára takzvaný habitus a participuje na skupinovej kontrole (Novotná, 2010: 69). Primárnu skupinu podľa Novotnej definoval v roku 1909 autor Ch. H. Cooley, ktorý vymedzil jej základných a neopomenuteľných päť znakov (Novotná, 2010: 69): (1) *bezprostredná interakcia*, (2) *dôvernosť interakcie a vzťahov*, (3) *relatívne malý počet členov*, (4) *relatívna stálosť skupiny* a (5) *neúčelové členstvo v skupine (neinštrumentálnosť)*. Na základe vymedzených znakov teda s určitosťou môžeme vymedziť guildu ako primárnu, sociálnu skupinu minimálne pre širšie vedenie guildy a aktívnych interagujúcich participantov na guildových aktivitách. Toto tvrdenie dokazuje i odpoveď informátorky Isabelle, ktorá sa vyjadrila o gilde ako o „*druhej rodine*“ alebo „*často jedinej rodine*“ pre mnoho ľudí vo vyššie citovanom texte. V rámci hry a reálneho života je však toto tvrdenie zložitejšie, pretože si myslím, že mnohí hráči majú tiež primárne skupiny „*živých priateľov*“, s ktorými sa v procese socializácie socializujú v rámci nejakej skupiny (napríklad v rodine, s priateľmi..). Dovolím si tvrdiť, že niektorí hráči majú dve primárne sociálne skupiny – jednu v hre a jednu vo fyzickom svete. Tieto skupiny sa môžu niekedy prelínať, keď sa hráči stretnú osobne, alebo spolu hrajú hru na základe predošlého priateľstva z reálneho života alebo keď sa hráči v hre zoznámia – muž a žena a začnú spolu žiť, ale ďalej spoločne hrajú hru. Hra sa teda dostáva do oboch sfér ľudského života, ako som sa snažila popísať v kapitole VI. – podkapitole 6.3 čo dokladá i výpoveď informátorky Isabelle:

„Dá se říct, že jsou to dva rozdílné světy, ale světy, které se střetávají a na některých místech propojují. Jsou lidé, které jsem si tak oblíbila ve hře a rozhodla se vzdát kvůli nim své anonymity, že jsem je vtáhla do svého reálného světa a úplně stejně jsem některé ze známých zasvětila do tajů wow... Světa virtuálního, bych byla ochotna se vzdát, a to naštěstí aniž bych se vzdala oblíbenců ze světa virtuálního, protože ty už jsem do svého života vtáhla.“

Pre niektorých ľudí je virtuálny kolektív guildy dôležitejší než pre ostatných, to však nebráni tomu, aby sa tieto dva svety nemohli kombinovať v oblasti priateľstiev a známostí. Netvrdím, že pre každého hráča je guilda primárnou skupinou, avšak pre mnohých hráčov tomu tak je. Možná existencia dvoch primárnych sociálnych skupín v hre a vo fyzickom svete nasvedčuje tomu, že oba tieto svety môžu byť pre hráčov rovnako dôležité, aj keď sa v tejto oblasti vždy snažili na otázku odpovedať tým, že je pre nich fyzický svet jasnou prioritou, dovoľm si tvrdiť, že pre niektorých je najlepšou alternatívou k odpovedi kombinácia týchto svetov. Informátori si v odpovediach na otázku dôležitosti reálneho a virtuálneho sveta často protirečili, keď na jednej strane pokladali za najdôležitejší reálny svet ale hneď v ďalšej odpovedi vyzdvihovali, aká je hra pre nich prínosná, planá neuveriteľných zážitkov, získavaní priateľstiev, známostí, životných skúseností, skúseností s ľuďmi, naberaním sociálnych zručností, úspechov a emócií, napätia, súťaživosti a mnohých ďalších.

„Hraním získávám spoustu zkušeností s lidmi, je to neocenitelné, je to to samé jako v reálném životě, lidi se chovají každý jinak, každý nějak reaguje, občas Vás to překvapí ať už ve zlém nebo v dobrém. Hraní hry mi dává radost, spokojenost, relaxuju u toho. Myslím, že hraním získávám spoustu přátel nebo alespoň známých. ...Nejdůležitější pro mě jsou zážitky, to je asi to nejvíc co mi hraní dává. Člověk co nehraje si to vůbec neumí ani představit jaký máte pocit ze zabití draka, lítání na něm. Jste v bitvě drtivě prohráváte a najednou se to nějakou malou chybou nepřítele nebo individuálním výkonem začne otáčet a nakonec těsně vyhrajete. Neuvěřitelný pocit, ten kdo tam není by si řekl tak jste prohráli jindy vyhrajete, ale když Vás to vtáhne je to neuvěřitelné ta jedna bitva, přitom třeba o nic nejde, ale je to zážitek... Nebo když Vám umírají ostatní a vy něco vymyslíte někam přeběhnete a zachráníte to a pak se to zabije a vy si řeknete dali jsme to! To jsou ty zážitky, ty úspěchy.“

(Allandell)

Je to z toho dôvodu, že hru často berú ako momentálne najlepšie možný prostriedok k tomu, ako sa zoznámiť a niekedy si i preniesť možné vzniknuté dobré vzťahy a priateľstvá, či lásky i do reálneho života. Na druhú stranu hráči berú WoW ako prostriedok ako sa zabaviť a oddýchnuť si, bez toho aby museli niekam chodiť, aby mohli existovať v rámci skupiny, ktorá spolu interaguje a komunikuje na dennej báze, ale nepotrebuje k tomu momentálnu fyzickú blízkosť... WoW je chápaný ako *komunikačný kanál, ako sociálna sieť s výhodami vzájomnej spoločnej aktivity*, ktorá sa uskutočňuje prostredníctvom performatívnych aktivít. Tieto aktivity zaisťujú hráčom pocit vzájomnej blízkosti a možnosti takzvané dostať sa na „rovnakú vlnu“ ako vystihol Dianne: *„pokud bychom nebyli na stejné notě, nehrál bych s ním/ní. Informátorka Isabelle, zas najvýstižnejšie zo všetkých informátorov prirovnáva WoW k sociálnej sieti :*

„...Takže z hry se stává sociální síť. A začíná se řešit kdo, kde, s kým a jak. Máte nějaký problém? Zapnete wowko, naženete přátele na TS a začnete si ztěžovat – proč se semnou dotyčný sakra hádá? To jsou ale idioti. Jo, v práci bylo fajn, doma je to ale na štíru. No a už to jede a většina z nás je schopna prodiskutovat s lidmi z wow úplně vše a „zabít“ tím hodiny a hodiny svého času. Zajímavá je ale otázka, jestli by jsme řešili všechno, co řešíme ve WoW i s lidmi takzvaně z očí do očí. Podle mě ten pocit anonymity dodává lidem odvahu...“

9.4 Guilda a kolektívna identita

Zistenia z predošlých podkapitol ma privádzajú k zásadnej úvahe o ďalšej cieľovej otázke tejto práce, ktorou je otázka miery zdieľania znakov kolektívnej identity v rámci guildy. Autori Peter L. Berger a Thomas Luckmann pojednávali v rámci kontextu o problematike sociálnej konštrukcie reality, ktorá môže byť vzťahnutá i na problematiku konštrukcie identity. Model konštrukcie sociálnej reality vzťahnutý na identitu sú procesmi, prostredníctvom ktorých si človek *„(1) uvedomuje*

každodennú realitu a vonkajší svet, (2) priraduje veciam určitý zmysel a poriadok, ktorý sa následne stáva (3) podstatou jeho osobnosti, ktorá túži po životných istotách a vnútornom pokoji“ (Duffková, Urban, Dubský, 2008: 106). Bohumil Geist za ďalší rozmer identity (osobnej) považuje tiež sebaúctu, ktorá sa podľa neho viaže k *„pozitívnym alebo negatívnym pocitom, ktoré majú ľudia ako výsledok svojich skúseností v reálnom živote“* (Geist, 1992:119). Z uvedeného vyplýva, že človek túži po uznaní sebou samým a uznaní druhými ako prvku (osobnej) identity. Niektorí autori považujú identitu za *„súhrnnú (seba)definíciu človeka“*, kedy sa *„identita mení vo výsledok komunikácie človeka so sebou samotným a svetom“*, je tiež prirovnávaná k *„životnému príbehu“*, ktorý *„zaručuje kontinuitu a jednotu človeka v čase, priestore a naprieč sociálnymi svetmi“* (Duffková, Urban, Dubský, 2008: 107).

Ako bolo povedané v texte, kde som pojednávala o možnostiach definícií kolektívnej identity, existuje identita individuálna a identita kolektívna. Individuálnu identitu, ako s ňou bude ďalej nakladané chápem ako ju v bodoch definovali Duffková, Urban a Dubský (2008: 107), pri vzťahnutí procesu Luckmannovej a Bergmanovej konštrukcie reality na konštrukciu identity v kombinácii s Geistovou sebaúctou ako ďalším dôležitým prvkom identity. Naproti tomu na kolektívnu identitu budem nahliadať prostredníctvom toho, ako ju vysvetľuje Lozoviuk (2005: 163), *„ako výraz osobnej identifikácie člena určitej skupiny s touto skupinou, na základe zdieľaných ideí a záujmov“*, ktorá *zdieľa skupinovú pamäť* (Assman, Halbwach) a *vyhraňuje sa voči „tým druhým“* a tým dáva za vznik rozlišovaniu na takzvané *„my“* a *„oni“*.

Kolektívna identita je produkovaná určitými akciami, ktoré vyplývajú z aktivít individuálnych, ale na druhú stranu i kolektívna identita vplýva na konštitúciu identity osobnej. *„Predpokladom osobnej identifikácie jednotlivcov s určitou podobou kolektívnej identity je integrácia ich*

konštitučných zložiek do relatívne uzavretého systému“ (Lozoviuk, 2005: 166). Na to, aby bolo možné považovať nejakého hráča za sformovaného v kolektíve, je potrebné aby sa hráči *dlhodobo identifikovali s pravidlami, hodnotami, ideálmi a vzorcami správania sa* (Hernegger, 1982: 17). Je potrebné aby sa hráči v rámci skupiny s ktorou sa identifikujú najskôr postupne stotožňovali, postupom času sa pravidlá, normy atď. stávajú štandardizovanými a nakoniec vedú k pevnému zachyteniu v skupinovej tradícii (Lozoviuk, 2005: 166). Toto vzájomné pôsobenie je v rámci hry World of Warcraft viditeľné predovšetkým v komplexnom komunikačnom prostredí uvedomenej solidarity, ktoré umocňuje formovanie oboch druhov identít. Hráči si totiž vzájomne pomáhajú a predovšetkým si v rámci guild uvedomujú, že majú mnohé spoločné a to tiež očakávajú, že nájdu pri vstupe do guildy. Hráči obrazne povedané, túžia po nájdení takzvanej „spoločnej noty“, na ktorú by mohli spoločne hrať a vytvoriť tým fungujúci orchester, kde keď niektoré veci nesúznajú je treba nástroje naladiť alebo úplne vymeniť. Zdieľajú napríklad ciele, túžby niečo spoločne dosiahnuť, niečo vybudovať, niečo pokoriť, budovanie pocitu nejakého významu, budovanie svojho mena, v kontexte iných guild na serveri a podobne.

„Očekávám komunikaci, zábavu, podporu a aktivity, které do guildy patří. Nejdůležitější je pro mě asi právě ta parta lidí, kteří mají stejný zájem jako já a lze s nimi komunikovat.“

(Enchantrees)

Hráči sa stotožňujú sa s normami, ktoré sú v guilde nastolené, rešpektujú ich a považujú ich za rozumné. Činia tak obvykle na dobrovoľnej báze, kedy sa hráči sami rozhodnú ctiť pravidlá a rešpektovať požiadavky svojho okolia bez akéhokoľvek nátlaku. Tieto pravidlá rešpektujú obvykle prirodzeným spôsobom, ako je tomu napríklad i v guilde Headhunters. Tieto pravidlá má každá guilda

a väčšina z nich ich má i v písanej forme na svojich stránkach. Sú to obvykle pravidlá slušného správania sa a pravidlá ako sa správať pri spoločných herných aktivitách.

„... Väčšinou se ale jedná o taková obecná pravidla, která platí v každé guildě a vlastně i v guildách jiných her. Příkladem sou třeba pravidla o neprodávání si věcí mezi členy guildy, chování se slušně, zdravení nově příchozích a tak. Takže ztotožňuju jsou to taková pravidla podle kterých se stejně většina hráčů chová a třeba je ani nečetla, jsou to takové přirozené věci.“

(Allandell)

„Ztotožňuji, a to z velice jednoduchého důvodu – kdyby to tak nebylo, a já se nedokázala shodnout, popřípadě něco vyřešit s vedením, určitě bych se dlouho v dané guildě neudržela.“

(Isabelle)

Ak hráč tieto pravidlá narušuje, sú pre neho vyhranené sankcie, ktoré môže za „trestuhodný“ počin inkasovať. Tento trest je na hráča uvalený podľa toho, aký vážny prehrešok voči pravidlám učinil, aký dôsledok z jeho prehrešku vyplýva a aké postavenie v gilde hráč zastáva. Ako každá skupina, i guildy majú svoje individuálne hranice toho, čo je ešte v norme a toho, čo je zlé. Každá guilda má rozdielne pravidlá s rozdielnou formou a vážnosťou trestov za ten-ktorý prehrešok. Niektoré guildy majú veľmi prísne pravidlá a naopak iné guildy majú pravidlá miernejšie a niektoré guildy majú pravidlá úplne benevolentné. Záleží individuálne na gilde, jej vedení a tvorcoch pravidiel a ich hodnotách a cieľoch, ktoré chcú prostredníctvom guildy a v jej rámci dosiahnuť.

Keď nejaký hráč naruší toto obrazné súznenie v rámci guildy je ostatnými buď presvedčaný a asimilovaný naspať, podľa jeho pozície v gilde, jeho povesti a jeho prínosov pre guildu ako celok i pre

individuálních hráčů. V opačném případě je takýto hráč obvykle vypuštěný, vyhoděný alebo sám pochopí, že tento orchestr s ním hrá falošne a rozhodne sa odísť, čím obvykle značne odľahčí všetkým súzňiacim členom i sebe samému. Hráči „týchto druhých“ problémových hráčov charakterizujú ako:

V guildě by podle mě měli být jen lidé, kteří mají zájem a chtějí v ní být. Hráči v guildě by měli mít velmi podobné cíle a styl hry, měli by respektovat vedení, ale zároveň dodržovat pravidla. Pokud tomu tak není, neměli by v guildě být. Takže pokud někdo nedodržuje pravidla, měl by být odejit z guildy.

(Žlemion)

„Každý má mít druhou šanci. Jenže všeho s mírou. Pokud hráč i přes upozornění, napomenutí nezvládá chovat tak, jak se od něj požaduje, není zde podle mě jiná možnost než se s ním rozloučit. Protože guilda má fungovat jako celek a pokud tomu někdo brání a kazí to tak všem, tak ať hledá štěstí jinde. A pokud je ten zmiňovaný „borec“ možná tak začne jeho kariéra samotáře bez guildy.“

(Isabelle)

„S lidmi kteří se nechovají slušne jednáte tak, že je na to upozorníte, pokáráte je nebo je ignorujete. V guildě jsou na to hráči upozorněni, pokáráni, přijde trest a pokud to nepomůže jsou vyhozeni nebo komunitou guildy vypuzeni, protože ostatní mezi sebou takového člena nechtějí, ten ať si najde guildu plnou jemu podobných.“

(Allandell)

„Měli by být nějakým způsobem opovrhovaní měli by mít rank že nemohou psát do guild chatu a pokud začnou pomlouvat guildu na veřejných kanálech tak vyhodit. Pokud nerespektují pravidla tak asi rovnou vyhodit protože se jim to prostě nelíbí tak ať táhnou.“

(Shiropriest)

Ako dokladajú i radikálnejšie odpovede, hráči medzi sebou nestrpia „narušiteľa“, ktorý je obvykle po krátkej dobe exkomunikovaný zo skupiny a nie je mu umožnený návrat za žiadnych okolností. Hráči obvykle dostávajú jednu možnosť svoju chybu napraviť a keď sa jej nechopia druhá šanca obvykle už neprichádza. Tiež sa vyhraňujú voči tejto inakosti iných hráčov, ktorí s nimi nie sú naladení na rovnakú vlnu. To isté sa deje i v rámci identifikácie odlišností medzi guildami navzájom, ktoré medzi sebou často súperia alebo k sebe dokonca prechovávajú istú formu nepriateľstva, z dôvodu radikálnych normových, hodnotových a ideových odlišností. Guildy sa medzi sebou na serveri viac-menej poznajú. Vedia, ktorá guilda je najlepšia, ktorá takzvané „nič nedáva“, ktoré guildy sú niekde uprostred v rebríčku úspešnosti, a tiež ktoré guildy prijímajú akých členov. O tejto problematike sa medzi hráčmi často diskutuje. Ktorá guilda je aká a s akým jej členom mali dobré alebo zlé skúsenosti konkrétni hráči z „našej“ guildy a napríklad aký bol raid s „ich“ guildou a pod.

Ako bolo predstavené vyššie v texte, hra WoW má určité pravidlá, ktoré hráči chtiac, či nechtiac musia dodržiavať, pretože sú súčasťou herného kódu, ktorý hru ako takú vytvára. Tieto pravidlá sú však mnohokrát hráčmi obchádzané z dôvodu väčšieho herného zisku. Ľudia sa odpradávná snažia obchádzať pravidlá, aby mohli získať niečo pre seba, či svoje spoločenstvo, obvykle na úkor ostatných. V hre sa vyskytujú takzvané „bugy“ – systémové chyby, ktoré by v hre nemali existovať, ale existujú a developeri sa ich snažia obvykle čo najrýchlejšie odstrániť z dôvodu, že hráčov priamo či nepriamo zvyhodňujú oproti ostatným alebo ich naopak znevýhodňujú. Existujú závažnejšie bugy a menej závažné. Niektoré bugy sú tiež, hlavne na free serveroch ako hráčmi schválne, využívané k tomu, aby napríklad počas raidu bol skolený výrazne ťažký boss, ktorého by daná skupina hráčov nemala šancu skoliť, ale objavili „bug“, ktorý im k tomu dopomohol, teda boss je skolený a hráči z neho neprávoplatne získali „loot“, ktorý na danom

serveri napríklad nikto iný nezískal, pretože „bug“ neobjavili a teda musia počkať, kým sa skupina ostatných guild a hráčov dostane na určitú úroveň aby konkrétneho bossa mohli skoliť. Avšak skupina, ktorá „bug“ objavila, je už dávno v predstihu pred všetkými ostatnými a na základe vylepšených brnení z „bugnutého“ bossa stále progressuje ďalších ťažších protivníkov, a tým nadobúda status najlepšej guildy na serveri, pretože „dáva“ najťažšie momentálne dostupné instance, získava si uznanie, rešpekt hráčov a samozrejme veľa nových „skill“ hráčov prechádzajúcich z iných guild, ktoré naberať na základe svojej neprávom získanej pozície. Práve z tohto dôvodu sa „bugy“ v hre musia hlásiť a ich nenahlásenie je trestané z pozície autority samotného prevádzkovateľa serveru. Takzvané „bugovanie“ vždy vypláva na povrch, vzhľadom k tomu, že niektoré guildy sú síce lepšie ako tie druhé, ale rásť na rebríčku úspešnosti jediný a navyše príliš rýchlym spôsobom je vždy podozrivé a na druhej strane stojí celá komunita hráčov daného serveru, ktorá všetkému veľmi pozorne prihliada, hodnotí a sleduje výsledky.

Bolo povedané ako sa guildy dokážu vysporiadať s porušovaním pravidiel. Guildy však pravidlá tiež dodržujú, utužujú a potvrdzujú svoj drahocenný kolektív hráčov. Utužovanie vzťahov je prostriedkom udržovania a pestovania skupinovej integrity, ktorá sa deje prostredníctvom takzvaných *„inauguračných aktov“*, ktoré môžu mať *symbolickú alebo inštitucionálne praktickú podobu*“ (Lozoviuk, 2005: 165). Za inauguračné akty môžeme považovať spoločné raidovanie členov, eventy, komunikáciu na Team Speaku (TS) a iné vyššie menované spoločné guildovné aktivity, ktoré stmelujú kolektív, členovia guildy ich spoločne radi vykonávajú, a na ktoré tešia.

Na záver tejto podkapitoly je dôležité povedať, že hráči skutočne cítia pocit spolupatričnosti s guildou a jej členmi. Guilda je pre nich výrazom kolektívnej identity, s ktorou sa stotožňujú a v rámci nej formujú i svoju osobnú identitu, o ktorej často hovoria, že „v hre môžu byť sami sebou“ a často sa nemusia na nič hrať ako vo fyzickom svete. Táto výpoveď posobí zvlášť, pretože WoW je hra na hrdinov, ale skutočnosť, ktorú som zistila z výskumu je taká, že hráči do hry chodia často odhaliť svoje „druhé Ja“, ktoré sa môže oslobodiť od problémov, príkazaní a zákazov fyzického sveta. Hráči sa v hre na nič nemusia hrať ani a za nič skrývať, či „držať hubu ako v práci“, môžu byť sami sebou a pri tom oddychovať s ľuďmi, ktorí sú im blízki a zdieľajú podobné motivácie a názory v hre i reálnom svete. V odpovediach informátorov bolo tiež jasne rozoznatelné rozdeľovanie hráčov na takzvané „my“ a „naši“ a ostatní. Dokazom sú napríklad vyjadrenia Allandella:

„Jasně cítím, přeci jen jsou to lidi co jsou v guildě, z mého pohledu sou prostě u nás, jsou naši... Cítím u sebe jim pomoc, popřípadě je pomstít když je někdo ve hře zabije. Jsem rád, že tu jsou a jsme tu přeci všichni aby jsme si pomohli nebo poradili a to i třeba mimo svět wow“

Dianne a ďalších hráčov, ktorí sa všetci (100%) vyjadrili, že sa cítia podobne ako „jadro guildy“ (Dianne), Isabelle zas cíti dôležitosť súdržnosti, aj keby v guilde panovali nejaké nezhody, je ich treba urovnať, pretože:

„Ale podle mě, i přes problémy, které můžeme s jednotlivými lidmi mít, je důležité to urovnať, protože existujeme v jedné skupině a určitě nějaký čas budeme – a jak se říká jeden za všechny a všichni za jednoho.“

9.5 Raid ako prejav hernej kultúry

Za najdôležitejší inauguračný akt pre guildu Headhunters by sa dal považovať raid. Hráči sa mnohokrát o raide zmenili vo viacerých odpovediach, aj v tých, ktoré sa raidu netýkali. Považujú ho totiž za jednu z najdôležitejších vecí, prečo hru vôbec hrajú. Raid je pre hráčov WoW základným stmelujúcim aktom guildy, je základom spoločných zážitkov, komunikácie, zdieľania spoločných cieľov, trápení a víťazstiev, je platformou pre individuálnu, či skupinovú pochvalu a z nej vyplývajúcu hrdosť hráčov na seba i na celú guildu a jej dosahované úspechy. Hráči raid považujú za najvyšší prostriedok získania prestíže medzi ostatnými guildami a tiež základ k získavaniu lepších hráčov pre svoju guildu, a teda pre rýchlejšie a kvalitnejšie skolenie ťažkých inštancií.

Raid samotní hráči definovali veľmi podobne za použitia takmer rovnakých slov a ich priority zoradenia v texte. Podľa hráčov je raid zásadnou skupinovú aktivitou, ktorá napomáha posilňovaniu kontinuálnej vnútro skupinovej integrity v gilde. Raid je totiž jedno telo, ktorého myseľ – takzvaný Raid Leader a jeho pomocníci a končatiny – ostatní členovia raidu, musia spoločne fungovať ako dobre namazaný stroj, ako ho popisuje informátorka Isabelle:

„Jít raid – úkon, který by chtěli všichni, bohužel ne všichni na to mají – equipově nebo inteligenčně. Proč se to chodí je velice jednoduché – touha ukázat se, získat lepší vybavení ... nebo prostě pomoci těm, kteří ten equip ještě nemají. Vždy je to ale týmová práce. Hráti jenom za sebe – přesto většinou vlak nejede. Každý má svou roli – ať už přes složení raidu – healeři, tanci, damageři a nebo roli v taktice. Přirovnala bych to nejspíše k správně fungujícím hodinám – když každý dělá co má, tak to prostě klapne a dohromady jsme správně fungující stroj.“

„Nie každý má na to inteligenčne“ - odpovede, ktoré sa prelínali v takmer každej z odpovedí informátorov. Raid je intelektuálnou skúškou hráča a jeho schopností i miery „zvládnutia“ hry samotnej, a tým pádom i svojej postavy, role a classy. Keď hráči spolu nedokážu spolupracovať, raid nikdy nemôže dosiahnuť žiadny úspech. Pri slabej kooperácii, koordinácii a slabom teamovom výkone sa dostávajú v hre neúspechy, ktoré jedným razom z hry činia, ako sa informátori zhodovali, stratu času. Raidovanie je prínosnou aktivitou len vtedy, keď sa hráčom darí a spoločne niečo dokazujú alebo je aspoň viditeľný nejaký pozitívny posun v takzvanom „progresse“ danou inštanciou.

„Teším sa takmer vždy, očakávam srandu ale no... pri mne je to aj utrpenie niekedy... raid je podľa mňa zocelenie tímovej práce medzi hráčmi ... určitá forma zodpovednosti“.

(Bowarow)

Neúspechy v raide sú obvykle hráčmi označované ako strata času a plynú z nich znechutenie z nepodarenej hry, kedy obvykle nastáva to, že hráči idú spoločne vykonávať inú, úspešnejšiu aktivitu na odreagovanie sa alebo hru úplne vypnú. Niekedy hráči ostávajú i mimo hry na Team Speaku guildy a pri komunikácií vykonávajú iné činnosti alebo spolu, či osobitne hrajú inú hru, aby podľa ich slov „zabavili prsty“ a mohli si „len tak pokeckať“.

Čo je to teda raid a v akej atmosfére sa odohráva? Raid je špecifická aktivita, ktorá sa odohráva v rámci guildy ako sociálnej skupiny. Jeho hlavné sociálne funkcie boli popísané v predošlých odstavcoch. Následne bude popísané v akom prostredí sa raidy v guilde Headhunters odohrávajú. Informátorka Enchantrees raid definovala ako:

„Raid je nějaká uzavřená oblast, ve které se nachází bossové. Raid chodí určitý počet hráčů (podle náročnosti raidu) v různém uskupení. Chodí se pro zábavu, equip, utužení kolektivu, atd... Každý z hráčů má svoji pevně danou roli, kterou po celý raid musí dodržovat. Nejdůležitější v raidu je spolupráce, domluva a komunikace, jelikož když někdo nedělá co má, způsobí problémy všem ostatním. To, že se můžu zúčastnit raidu pro mě znamená hodně. Kromě zábavy a napětí také to, že mi ostatní důvěřují. Jak se cítím při raidu asi nejde úplně popsat. Je to pokaždé jiné a ovlivněné mnoha okolnostmi. Od mé vlastní nálady, přes náladu ostatních až po úspěchy, nebo hůř neúspěchy, při samotném raidu.

Raid je teda uzavretá oblasť, v ktorej sa nachádza pevne daný počet hráčov. Do raidu ako instancie, dokonca jeden hráč ako jednotliviec ani nemôže vstúpiť. Hráči pre vstup do raidu - instancie³⁶ musia byť v raide – skupine hráčov, ktorá sa zoskupila za nejakým účelom. Pre guildu Headhunters platí, že raidy sa skladajú najčastejšie v rámci PVE špecializácie guildy, teda za účelom zabitia bossov v herných instanciách.

Raid by sme mohli prirovnať k magickému kruhu v pravom slova zmysle, ako ho chápe Johan Huizinga, ako nepriestupný kruh, v ktorom sa nachádzajú hráči združení spoločným cieľom – túžbou po hernom zážitku, spoločnej interakcii, komunikácii a spoločnom „dokázaní niečoho“. Hráči sa v raide stotožňujú so svojimi rolami, stávajú sa niečím, čím v skutočnom živote nie sú, ale i napriek tomu, že sú v hre napríklad silnými čarodejmi vedia, že je to „len hra“.

Hra skrýva v sebe akýsi „duchovný prvok“ (Huizinga, 1971). Raid teda môžeme na základe Huizingovho magického kruhu prirovnať k posvätnému obradu, ktorý je „realizáciou symbolickou“ (Huizinga,

³⁶ Raid je súhrnné pomenovanie pre všetky herné instancie (10, 25 či 40man raidov). Každá instancia má svoje špecifické meno, príbeh za ňou stojaci, konkrétnych protivníkov a ich špecifické typy a schopnosti. Príkladom názvov instancií sú napríklad: Firelands, Naxxramas, The Bastion of Twilight, Dragon soul, Baradin hold a mnohé ďalšie.

1971). Táto realizácia však nie je viditeľná ani vyjadriteľná. Presne ako vyjadril informátor Allandell v predošlom texte, kde popisoval herný zážitok, ktorý je takzvaným nehráčom skrytý, zážitky a emócie spojené s konkrétnym herným zážitkom sú z vonkajšieho pohľadu na magický kruh neviditeľné. Raid sa uskutočňuje v uzatvorenom priestore, do ktorého sú pripustení len tí hráči, ktorí sa pred vstupom do instancie sami dobrovoľne „poskladali“ do raidu. Raid teda prebieha ako posvätný obrad, na posvätnom mieste, a v posvätnom čase, ako zvláštny dočasne platný svet, známy a dostupný len konkrétnym hráčom v raide. Vnútri raidu platia jeho pravidlá, v tomto momente sa z neformálnej guildovnej štruktúry ako sociálnej skupiny stáva skupina viac, či menej formalizovaná. Pravidlá sú jasne dané, role a hierarchia definované.

Huizinga hru popisuje ako slávnosť, kedy sa „*všedný život zastaví*“ (Huizinga, 1971), a tak by sme mohli definovať i raid, kde sa počas boja čas zastavuje a priestor sa obmedzuje na konkrétnu instanciu v konkrétnej jej časti. Raid sa odohráva ako slávnosť, v radostnom ale i vážnom duchu, kde úlohu všedného života preberajú role hráčov v raide, všedný život je počas boja odfiltrovaný na „*ruhú koľaj*“. Raid je kombináciou prísnej časovej a priestorovej určenosti a skutočnej voľnosti (Huizinga, 1971: 28).

Do tejto sféry posvätnej slávnosti oddelenej od všedného života, hráčov prenáša ich avatar. Avatar hráčom pomáha v prenesení sa do tohto magického kruhu a „*inej dimenzie života*“. V tomto momente sa dá povedať, že avatar nadobúda rovnakú funkciu ako maska. Avatar hráčov prenáša do iného sveta, odlišného od toho v akom žijú počas všedného dňa, prenáša ich do sféry hry. Avatar je pre hráčov veľmi dôležitý. Je dôležité ako vyzerá, ako sa volá, aký typ a akú úroveň brnenia na sebe má. Tento fakt demonštruje i to, aká obrovská debata a aktivity sa strhli v rámci toho, keď som hráčov požiadala, aby vyfotili svoje postavy a poslali mi ich screenshoty, ktoré sú v prílohách práce. Niektorým

hráčom trvalo vyfotenie svojej postavy na „najlepšom“ mieste a aby „najlepšie“ vyzerala i niekoľko dní. Avatar je hráčovú pýchou i odrazom hráčovských schopností, úspechov a tiež zosobnením času, ktorý do ich postavy a do hry investovali.

„... Za mou main postavou stojí 25 dní 13 hodin 16 minut a 23 sekund práce ztrávené u hraní wowka myslím, že kdyby mi jí někdo smazal tak by to bylo jako by mě připravil o 25,5 dne života...“

(Shiropriest)

Herné postavy sú tiež výrazom a odkazom na to, aké úspechy hráči spoločne ako guilda dokázali proti niečomu, alebo niekomu inému (PVE / PVP špecializácia). Ako hovorí Huizinga (1971: 52), víťazstvom, či úspechom v hre hráči získavajú viac ako hru samotnú. *„Výhra získava vážnosť a česť, ktorá pripadá k vážnosti a cti celej skupiny, ku ktorej víťaz alebo víťazi prináležia“* (Huizinga, 1971: 52). Úspech, ktorý dosiahne jeden hráč alebo jedna skupina hráčov v rámci guildy, je prenosná na celú skupinu (Huizinga, 1971). Aj navzdory tomu, že informátori často tvrdili, že pre nich čas v hre neznamena mnoho, čím si zaiste protirečili na základe mediálneho nátlaku, nátlaku spoločnosti a svojho najbližšieho okolia na to, aby „nestrácali čas hraním nejakých hier“, by svoju postavu nikdy nepredali, nikomu nedali ani ju nezmazali, keby plánovali ďalej pokračovať v hraní. Je tiež zaujímavé, ako hráči v odpovediach skĺzavali z výrazu „moja postava“ k výrazu „ja“.

„Svoji postavu bych neprodala. Mám ji ráda, byla jsem s ním od začátku. Investovala jsem do ní spoustu času a energie. Pokud bych se postavy měla vzdát a nemohla bych si ji „nechat“ i kdybych za ni nehrála, radši bych ji smazala, než aby ji dostal někdo jiný. Přece jen, jde trochu i o moji pověst – někdo by hrál pod mým jménem, mohl by se za mě vydávat a to bych nepřekousla. Co se týká ztráty equipu, asi bych se z toho nezhroutila, equip je nahraditelný.“

(Enchantrees)

„Ostatní postavy mám rád, mám k nim vztah, ale ta jedna je prostě nej, mám k ní zvláštní vztah. Ostatní by ani nevadilo kdybych o ně přišel ale tato by mě mrzela. Myslím, že nejvýstižněji ten vztah popíšu asi tak, že bych všechny postavy klidně prodal nebo daroval, ale tu moji jedinou ne. Kdybych končil s WoW smažu ji, nedal bych ji nikomu, je to část mé práce, ty zážitky jsou moje. Umírající nepřátelé viděli moje jméno, nebude s ním běhat nikdo jiný. Já to byl, já jsem za to hrál a až přestanu hrát ta postava přestane existovat.“

(Allandell)

„Huntera mám preto lebo sa venujem lukostrelbe aj v živote.... keby mi vymazali acc tak by som reagoval asi s plačom (určite nie agresívne) lebo ma to stálo kopu nervov a námahy a aj času. Znamená pre mňa veľa lebo JA som jej mozog a mozem robiť čo sa mi zachce a čo WoW dovoľuje“

(Bowarow)

S touto témou tiež úzko súvisí problematika víťazstva a odmeny. Do hry všeobecne, sa obvykle hráči púšťajú s tým, že do nej dávajú istý vklad, o ktorý sa hrá, často krát sa však jedná len o víťazstvo samotné, ktoré sa stáva takzvaným zadosťučinením pre všetkých zúčastnených, získanie, či potvrdenie svojej povesti. Pre niektorých je hlavnou alebo vedľajšou motiváciou k výhre equip – (podľa obtiažnosti vylepšované brnenie s tendenciou ku geometrickému zvyšovaniu a cennosti jeho atribútov), a jeho časti, ktoré je po zabití bossa pre jednotlivých hráčov raidu možné z neho získať. Tieto odmeny sú pre niektorých hráčov (obvykle mladších – do 15 rokov) hlavným motívom k účasti na raide, avšak v gilde Headhunters ako vystihol Dianne, tento motív nie je hlavným. Equip je dôležitým, nie však základným motívom pre raidovanie. Týmto motívom je opäť spoločná spolupráca a radosť z hry v interagujúcej sociálnej skupine.

„Baví mě spolupracovat s dalšími hráči, a radovat se z plnění cíle (slain). „Loot“, nebo odměny ingame jsou nepodstatné.“

Dalším motívom hráčov je tiež neopomenuteľná pochvala, ktorú za svoje dobré výkony očakávajú. Táto túžba je jedným zo základných pudových impulzov jednotlivca či skupiny, ktorá vedie k ich zdokonaľovaniu. Ľudia sa hodnotia navzájom, ale i sami seba a chcú byť docenení, hodnotní pre skupinu a tiež chcú aby si ich ľudia vážili za ich vynikajúce vlastnosti a snahu (Huizinga, 1971: 63). Každý z informátorov (100%) vyjadril, že túži po tom byť pochválený za svoj výkon a keď ho nedosahuje, snaží sa výkon za týmto účelom zlepšiť. V raide je vždy možné pozorovať súťaž medzi hráčmi o to, kto bude najlepší v tabuľke, ktorá ukazuje, kto najviac hráčov vyliečil, či ktorý hráč urobil protivníkovi najviac škody atď. Dalo by sa povedať, že tieto štatistické tabuľky a meradlá, hráči študujú s takmer náboženským zaujatím, riadia sa nimi, podľa nich sa zlepšujú a na ich základe sú tiež proporcionálne odmeňovaní a chválení alebo naopak. Cieľom každého hráča v raide guildy Headhunters je stať sa čo najlepším a čo najlepšie naplniť svoju rolu, a tým pádom byť užitočným a pochváleným hráčom, ktorý je dávaný na obdiv tým, ktorí svoju úlohu plnia menej dobre.

„...Toužím ale ukázat ostatním, že mě se mají bát, že já jsem dobrej, aby nepřátele věděli, že se blíží jejich smrt. Největším úspěchem a pochvalou je věta je: Je tu ten s ním to dáme.“

(Allandell)

„Ano, vždy se snažím dosáhnout pochvaly, ale téměř nikdy jí nedosáhnou. Sám sobě si nic dokazovat nepotřebuji, ale ostatním chci dokázat, že mám na to, abych se mohl účastnit každého raidu a nebýt jen jako poslední možnost.“

(Lant)

Hra World of Warcraft v týchto ohľadoch vykazuje známky kultúry, rovnako ako sa domnieval Huizinga, je hra – raid, „organizovanou

činnosťou nejakej skupiny alebo nejakého spoločenstva“ (Huizinga, 1971: 49). Huizinga vo svojom diele venovanému hraniu tvrdí, že kultúra vzniká formou hry, nie naopak. Kultúra je podľa neho spočiatku hraná. Dovolím si povedať, že v kontexte hry WoW a raidovania (nie len PVE špecializácie) hra vykazuje značné prvky kultúry, ako Huizinga popísal proces jej vzniku. Huizinga tiež pre vznik kultúry z hry predpokladá, že kultúrotrvorné rysy vykazujú herné aktivity, ktoré povznášajú hru v kultúru na základe ich intelektuálnej, morálnej, fyzickej či duchovnej hodnoty (Huizinga, 1971: 51). *„Čím je hra schopnejšia zintenzívniť život jedinca alebo skupiny, tým viac sa stáva kultúrou“* (Huizinga, 1971: 51). Hra WoW nesporne vyžaduje určitú mieru intelektu, na ktorého základe sa hráč stáva buď lepším a cennejším alebo horším. Hra je tiež súperením, súťažou znalostí, obratnosti v hre, herných schopností, ale i odvahy. Čím je hra ťažšia, tým väčšie napätie budí a určite má v sebe veľký estetický zmysel, čím v hráčoch vyvoláva pocit krásna. Pocit krásna a napätia pre Huizingu sú tiež jednými z kultúrnych formujúcich prvkov, ktoré hra vykazuje. Hra tiež nemenej dôležitým spôsobom zintenzívňuje život jej hráčov a skupiny, v ktorej sa socializujú. Hranie má tiež morálne, duchovné hodnoty, je tiež formou zápasu a je plné napätia. Ako bolo popísané v tejto i predchádzajúcich kapitolách, hranie hry World of Warcraft, konkrétne raid ako jeden z herných prejavov, či prvkov, je možné stotožniť s Huizingovým posvätným obradom a slávnosťou, ktoré pokladá za jeden z opakujúcich sa konštitučných prvkov kultúry: *„Posvätné obrady a slávnostný zápas sú dvomi stále sa vracajúcimi formami, v ktorých kultúra vyrastá ako hra v hre“* (Huizinga, 1971: 51).

X. MMORPG a spoločnosť

V tejto kapitole sa budem zaoberať zhrnutím a zovšeobecnením výskumných zistení na celospoločenský kontext. Budem sa snažiť sumarizačne formulovať aké motivácie hráčov vedú k hraniu MMORPG hier a aké dôsledky má hranie tohto typu hier na spoločnosť a jej členov.

10.1 Typológia hráčov a ich motivácií

V predchádzajúcej kapitole bol detailne predstavený sociálny aspekt hry World of Warcraft z aktérskej perspektívy. Zásadným zistením bolo, že hráči gildy Headhunters hru nehrajú primárne z dôvodu túžby po hre samotnej. Keby chceli hrať „hru“ výlučne pre odreagovanie, alebo len pre pobavenie a dobrý pocit z hry a výhry, mohli by si vybrať z úžasne širokého spektra ostaných hier, ktoré v sebe neskrývajú ako základný prvok sociálny aspekt. Hranie MMORPG hier by sa teda dalo zovšeobecniť na všetkých hráčov, ktorí ich hrajú, ako na hráčov hrajúcich primárne z dôvodu túžby po sociálnej interakcii v rámci subkultúrnej sociálnej skupiny, ktorú hranie tohto typu hier nesporne poskytuje. V nasledujúcom texte tejto podkapitoly bude v kontexte herných motivácií hráčov hry World of Warcraft zovšeobecnený motivačný aspekt hráčov na ostatné MMORPG hry, prostredníctvom ktorých sa budem snažiť formulovať, čo tieto herné motivácie vypovedajú o súčasnej spoločnosti. Cieľ nie je analyzovať celú teóriu motivácií, ale prostredníctvom jej skráteného a výstižného popisu a rozdelenia vyzdvihnúť súčasné motivácie hráčov MMORPG hier v súvislosti so spoločenským kontextom.

Prvým výskumníkom, ktorý sa zaoberal hernou motiváciou v prostredí hry viacerých hráčov bol Richard A. Bartle (1996), ktorý bol tiež jedným z prvých tvorcov hier typu MUD. Bartle vytvoril model motivácií hráčov, ktorý neskôr prebral Nick Yee (2005), s tým, že

rozdelenie hráčov podľa typov motivácií doplnil. Podľa Yeeho Bartlov modelu chýbajú niektoré prvky, ktoré by mohli byť v rámci problematiky kombinovateľné, a s ktorými sa zhodujú i moje zistenia v rámci tejto práce, avšak pre vysvetlenie problematiky bude postačujúci Bartlov skrátenejší model.

Bartle rozdelil hráčov podľa typov ich motivácie na základné 4 štyri typy³⁷ (Barthle, 1996): (1) Hráčov, ktorí chcú dosiahnuť ciele v rámci kontextu hry takzvaných „*Achievers*“, (2) hráčov, ktorí sa zaujímajú predovšetkým o prieskum virtuálneho prostredia a získanie čo najväčšieho množstva informácií o danom svete a jeho fungovaní a mechanikách. *Achievers* sa snažia o dosiahnutie čo najväčšieho bodového pokroku v hre a vlastné obohatenie. Takzvaných „*Explorers*“, ktorí radi objavujú svet a jeho tajomstvá, napríklad s ním spojenú tému „bugov“, o ktorej som pojednávala v predošlej kapitole. *Explorers* sú hráči, ktorí majú najväčšie potešenie z objavovania sveta. Ďalej sú to hráči, ktorí využívajú herný priestor ku komunikácii s ostatnými hráčmi, takzvaných (3) „*Socialisers*“. Pre hráčov tohto typu je hra len pozadím a prostriedkom sociálnej interakcie a komunikácie, dôležitou je kategória medziľudských vzťahov. Posledným typom sú hráči, ktorí v hre hľadajú prvky deštruktívneho využívania svojej moci a obracajú ju proti iným hráčom, takzvaných (4) „*Killers*“, ktorých cieľom je iným hráčom spôsobiť čo najviac škody alebo v niektorých prípadoch pomôcť a zachrániť iných hráčov. Tieto herné typy vzniknuté na základe motivácií, popisuje tiež výstižnými anglickými equivalentami slovných spojení: hráči typu *Achievers* vidia prioritu v „*ACTING on the WORLD*“, *Explorers* v „*INTERACTING with the WORLD*“, *Socialisers* v „*INTERACTING with other PLAYERS*“ a *Killers* vidia hlavný záujem v „*ACTING on other PLAYERS*“ (Bartle, 1996). Piatym bodom, o ktorom však nepojednáva

³⁷ Názvy herných motivácií a typov hráčov budú pre lepšie pochopenie ponechané v pôvodnom jazyku.

Barthle ale Yee, je tiež (5) „Imerzia“ hry, ktorá zahŕňa *role-playing* (vnorenie sa do príbehu, (fantasy príbehu)), možnosť *customizácie* (customization) postavy (za účelom unikátneho vzhľadu postavy) a *escapizmus* (možnosť relaxácie a odpočinku od fyzického sveta, odfiltrovanie myšlienok a problémov reálneho života) (Yee, 2005). Yee tiež ďalej rozvíja Bartlov model a konkrétne herné typy rozdeľuje do viacerých podkategórií, avšak pre cieľ tejto podkapitoly je jeho model menej podstatný.

Na základe zistení z kapitoly, ktorá pojednáva o hraní z aktérskej perspektívy a tiež na základe dlhodobej socializácie a pozorovania herného sveta a hráčov v ňom, môžem povedať, že existuje mnoho hráčskych typov, ktoré sa medzi sebou prelínajú, ako tiež potvrdzuje Bartle (1996) a Yee (2005). Myslím si, že neexistujú čisté hráčske typy, ako boli popísané vyššie. Hráči majú vždy kombinovaný typ hernej motivácie, avšak jeden typ hernej motivácie je vždy prioritnejší ako iné, od čoho sa odvíjajú Bartlove a Yeeove typy hráčov. Na základe pozorovania a analýzy dotazníkov členov guildy Headhunters, som zistila, že hráčom sa primárna motivácia mení na základe času strávenom hraním hry. Pod časom je myslený čas, ktorý hráči venovali hre celkovo, od počiatkov jej hrania. Väčšina hráčov guildy Headhunters hru hrá už niekoľko rokov a ich priority momentálnej hernej motivácie predchádzali iné priority. Ako ostane potvrdil i informátor Allandell, ktorý je dlhoročným hráčom hry WoW, jeho herné motivácie sa menili v čase:

„Když jsem začínal hrát tak jsem střídal guildy, psal si s lidmi a nevěnoval tomu nějakou důležitost, do které guildy patřím. S postupem času a asi i s přispěním toho, že sem se do WoW dostával víc a víc a de facto ho poznával víc a víc jsem prostě chtěl být s lidmi, se kterými jsem si během hraní nějak padl do oka, bylo fajn si s nima psát, začali jsme plánovat nějaké aktivity a postupně to povýšili na komunikaci u hry pomocí komunikačních programů...“

Motivácie hráčov obvykle, i z vlastnej skúsenosti, prechádzajú viacerými štádiami. Hráč začína hrať hru, pre jej imerzívny prvok – hráč spočiatku nevenuje sociálnej stránke hry až takú pozornosť ako v neskorších dobách po intenzívnejšom zoznámení sa s hrou. Spočiatku je pre hráča fascinujúce objavovať herný svet (explorers) a levelovanie svojej postavy, získavanie odmien a vlastné obohacovanie sa (achievers). Hráč má v týchto štádiách intenzívny pocit z krásna, ktorým hra disponuje, rovnako ako úžasný pocit z toho, že niečo dokázal, vybojoval a dostal za svoju snahu od NPC (quest giverov) vytúženú odmenu. V tomto štádiu musia byť spomenutí tiež hráči typu killers, pretože títo hráči tiež objavujú svet a dosahujú v ňom svoje úspechy, ale ich primárnym cieľom počas tejto aktivity, ktorá slúži často ako pozadie, aktívne vyhľadávajú plánované, či neplánované strety medzi hráčmi. Hráčov, ktorých stretnú často opakovane zabíjajú a majú z toho najväčšie potešenie – hra je pre nich prostriedkom k súťaži s inými hráčmi alebo prostriedkom k zvyšovaniu svojho ega a pocitu dominantnosti v súbojoch s obvykle nepripravenými a slabšími hráčmi, ktorých vo svete vyhľadávajú. Explorácia ani dosahovanie úspechov iným spôsobom pre nich nie je tak dôležitá a často, z tohto dôvodu, ostávajú i na malých leveloch.

Hráči sa však postupom času dostávajú do štádia, keď hru, svet a herné mechaniky poznajú natoľko dobre, že tieto prvky odchádzajú do ústrania a do popredia sa dostáva prvok sociálny, ktorý sa hrou týchto hráčov (socialisers) tiahne ako zlatá niť. Istý stupeň socializácie v hre existuje spravidla vždy, ale záleží na čase strávenom v hernom prostredí celkovo, do akej miery sa prejaví a aký stupeň dôležitosti v hráčovom svete zastúpi. Hráči typu socializers, sú jednoznačne aktívni hráči v gilde Headhunters, čomu je prispôsobené i zameranie guildy, striktnosť jej pravidiel a platforma, na ktorej hráči spoločne komunikujú. Hráči povýšili MMORPG hru (v dôsledku jej perfektnej znalosti), na

sociálnu komunikáciu v prostredí aktívnej performatívnej interakcie a spoločných zdieľaných záujmov a cieľov. Hráči tohto typu, z mojich skúseností, po odchode svojej kľúčovej skupiny obľúbených hráčov, s ktorými komunikujú, a v rámci ktorých skupiny sa socializujú, hru prestávajú hrať, pretože pre nich už naďalej stráca zmysel. Často však, po určitom čase, kedy si od hry takzvane „oddýchnu“ sa do nej vracajú naspäť. Niekedy i po niekoľkých rokoch sa hráči vrátia do hry, pretože zisťujú, že im hra v priateľskom prostredí subkultúrnej sociálnej skupiny chýba a snažia sa nájsť si novú skupinu a nových „spriaznených“ hráčov, ktorí budú zdieľať ich názory na hranie i mimo neho. Keď sa vracajúcim hráčom nepodarí takúto skupinu nadobudnúť a takzvane do nej „zapadnúť“, hru obvykle ukončia úplne, ale to nie je častým javom, pretože hra poskytuje obrovské množstvo guild, ktoré hráči môžu vyskúšať, čím poskytuje obrovský priestor a možnosti pre skutočné objavenie vytúženej skupiny.

V rámci tohto kontextu vstupuje do „hry“ predovšetkým myšlienka toho, kedy hráči hru prestávajú hrať, resp. kedy hráči hru opúšťajú, nie prečo hru začínajú hrať. Po kompletnom objavení sveta a dosiahnutí maximálneho možného levelu hráči musia na nejakej úrovni spolupracovať, ak sa chcú dostať k ďalším herným obsahom. Hráči, ktorí hru hrajú ako „samostatné jednotky“ hru nikdy nemôžu „dokončiť“ (aj keď dokončiť v pravom slova zmysle nejde). Z hráčov typu achievers, killers, explorers a imerzívne vtiahnutých hráčov sa musia za týmto účelom stať hráči typu socializers, aspoň na minimálnej úrovni. Ak sa tak nestane, hráči sa v hraní hry neposunú nikdy ďalej a hra ich po krátkom čase prestáva baviť, čo poukazuje na samotný zámer vývojárov hry, docieľiť aby hra nabrala v istom momente nutný sociálny kontext.

Za účelom zistenia, aké typy hráčov hrajú hru World of Warcraft som na základe terénneho denníka, ktorý som si viedla pri výskume,

zistila, že určité herné typy hráčov sa „logujú“ (pripojujú do hry) v konkrétnu dennú dobu a sú tiež závislé na veku hráčov. Hráčov typu *explorers* v hre môžeme nájsť prevažne v dennej dobe od 12:00 do (obvykle) najneskôr 22:00. Sú to obvykle mladší hráči – do 18 rokov, ktorí s hrou prevažne začínajú a študujú³⁸. Druhým typom hráčov sú hráči typu *achievers* a *immersed* hráči, ktorí sú online v zásade takmer každý deň a k hraniu využívajú každý voľný moment. Niekedy sa logujú do hry i zavčas ráno aby mohli denne nalevelovať svoju postavu čo najviac.

Hráči typu *killers* sú rozdelení do dvoch skupín. *Prvý typ killers* je online obvykle medzi 13:00 až maximálne 22:00, z dôvodu nižšieho vekového priemeru prvého typu hráčov. Sú to obvykle hráči, ktorí sa vrátia zo školy a tešia sa na hru v battlegroundoch, arénach a podobne. Napríklad arény nie sú otvorené počas celého dňa a na battlegroundy je tiež istá čakacia doba, ktorá je počas dňa najkratšia, v dôsledku ich väčšieho, v jednom momente konajúceho sa, počtu (na danom serveri – (free serveri)). Battlegroundy a arény v tejto dobe majú i nižšiu úroveň kvality, pretože sa v nich vyskytuje veľké množstvo neskúsených hráčov, hráčov s nižšou úrovňou kvality brnenia, hráčov, ktorí hru hrajú kratšiu dobu či chodia battlegroundy a arény len za účelom vyskúšania si herných mechaník a pod. Tento typ hráčov si „príde na svoje“ najlepšie počas denného svetla, a večer obvykle idú skôr spať. Hráči typu *killers*, ktorí radi škodia iným hráčom, sa tiež v hre vyskytujú počas dňa, kedy je na serveri najväčšia koncentrácia levelujúcich hráčov, ktorých by mohli napadnúť. *Druhý typ* hráčov typu *killers* sa v hre objavuje z pravidla v noci, priemerne od 21:00 - 04:30. Sú to najčastejšie starší hráči nad 18 rokov, často nad 20 alebo 30 rokov. Títo hráči sa do hry logujú v neskorých nočných hodinách z dôvodu neskorého navrátenia sa z práce či inej činnosti, splnenia všetkých denných povinností

³⁸ Toto tvrdenie nie je vždy pravdivým, avšak podľa mojich zistení a skúseností s hrou je najčastejšie.

a takzvaného „času len pre seba“, kedy môžu svoj zaslúžený čas investovať do niečoho, čo ich baví a oddýchnuť si pri tom, zabaviť sa, prípadne sa s niekým z tej istej subkultúry porozprávať a pod. Pre týchto hráčov sú prioritou ich reálne životy a do hry si chodia oddýchnuť³⁹. Arény sa v tejto dobe už nechodia, na blattlegroundy je síce vysoká čakacia doba, ale majú veľmi kvalitný ráz, kde hráčom skutočne záleží na výhre, taktika v oblasti boja je na vysokej úrovni a hráči sa hre venujú intenzívne, avšak neberú ju „smrteľne vážne“. Hra by sa v tomto momente dala charakterizovať ako hra, ktorá využíva ich drahocenný a zaslúžený čas, ktorý chcú využiť pre nich konštruktívnym spôsobom, a teda im záleží na tom kvalitne si zahrať. Ak sa nepodarí vyhrať, nevadí. Ak ich nepriateľ prekonal svojou taktikou, či „skillom“ hráči to spravidla berú ako férovú porážku a aj napriek tomu, že prehrali, majú dobrý pocit z dobre zahranej hry.

Neposledným typom hráčov sú *socialisers*, ktorí sa do hry logujú obvykle poobede v čase medzi 14:00 – 18:00, podľa ich povinností v reálnom živote (ako je tomu i v gilde *Headhunters*). Hra ako taká, je pre nich na druhom mieste. Prioritu má interakcia a komunikácia so svojou sociálnou skupinou a známymi v nej. Stať sa typom hráčov *socialisers* je tiež dôležité pre zotrvanie v hre. Ak sa hráč po určitej dobe týmto typom hráča, aspoň sčasti, nestane, hra pre neho za kratšiu, či dlhšiu dobu prestáva byť zaujímavou. Sociálny prvok je totiž najdôležitejším aspektom v MMORPG hre pre to, aby sa hráči do hry mali motiváciu vracieť, ak tento sociálny prvok hráč odfiltruje, tento dôvod prestáva existovať a motivácia k pokračovaniu v hre sa vytráca.

Na základe vypovedaného je z môjho pohľadu, najdôležitejším prvkom motivácie, prečo väčšina hráčov MMORPG hru hrá určite jej

³⁹ Táto definícia platí aj pre hráčov, ktorí sa neúčastnia PVP aktivít a v nočných hodinách zakladajú PVE raidy, chodia do dungeonov alebo spolu vykonávajú iné spoločné aktivity, ktoré sú obvykle zastrešené guildou, ktorá spája hráčov s podobným časovým vymedzením pre hru.

sociálna funkcia. Hráči hry WoW v VIII. kapitole sami potvrdili najvyššiu dôležitosť existencie guildy, ktorá bola vyššie definovaná ako subkultúrna sociálna skupina. Guilda, a teda hráči, ktorí guildu tvoria a spoločne interagujú a komunikujú v nej, spoločne sa socializujú a dosahujú spoločných cieľov, sú základnými motiváciami hráčov ku kontinuálnemu hraniu MMORPG hier. Sociálny prvok musí vždy prevážiť v zotrvaní hráča v danej MMORPG hre. Ak hráč sociálny prvok v hre nevyhľadáva, pravdepodobne hru prestáva hrať, pretože sám nie je schopný dosiahnuť jej naplnenia.

10.2 Čas a komunikácia

MMORPG hry sú v kontexte ich sociálnej funkcie pre hráčov istým prostriedkom k dosahovaniu viacerých cieľov, na základe ich motivácie, ako bola popísaná vyššie. Najdôležitejším prvkom však bezpochyby ostáva túžba po sociálnej interakcii, komunikácii a dosahovaní spoločných cieľov v rámci zdieľanej subkultúry a kolektívnej identity, ktorá sa pevne formuje v rámci guild, klanov, či iných názvov pre sociálne skupiny hráčov v MMORPG hrách. Cieľovou otázkou tejto práce je, akú sociálnu funkčnosť má MMORPG hra v rámci virtuálneho ale i reálneho priestoru? V predchádzajúcich kapitolách som sa touto otázkou zaoberala predovšetkým z pohľadu prepojenia virtuálneho a fyzického sveta, v ktorých sa skúmaná problematika pohybuje. Nie je totiž možné MMORPG svet hrania oddeliť od toho fyzického, až na niektoré aspekty, ktoré už boli popísané. V tejto podkapitole sa cieľovou otázkou budem zaoberať v zovšeobecňujúcich termínoch zameraných predovšetkým na celospoločenský kontext a budem sa snažiť vyzdvihnúť dôsledky, ktoré plynú z toho, že ľudia MMORPG hry hrajú a dopyt po tomto type hier stále narastá.

Prečo ľudia hrajú MMORPG hry? Odpoveď na túto otázku som sa snažila poskytnúť v priereze celej doterajšej práce. Ako však stále rastúce počty ľudí hrajúcich MMORPG hry vplyvajú na našu spoločnosť a čo to pre spoločnosť znamená? Hovorí sa, že „čas sú peniaze“. Čo znamená čas pre hráčov MMORPG hier? Dovolím si povedať, že čas je pre hráčov hier veľmi špecifickou kategóriou. Hrať hry si môže dovoliť len človek, ktorý má istým spôsobom ustálený život a jeho priebeh. Pozná svoj typický deň a vie kedy bude mať voľno a kedy musí študovať, pracovať či vykonávať iné aktivity vo fyzickom svete. Čas je spoločenskou hodnotou, prečo ho ľudia „míňajú“ na, pre niekoho, nezmysluplné aktivity? Presne v tomto momente sa však vyskytuje jadro skúmaného problému. Čo je pre hráčov MMORPG hier strata času a čo je naopak zmysluplne stráveným časom? Odpoveď na túto otázku som z veľkej časti predložila v kapitole IX., kde som rozpracovávala problematiku času na raide, ktorý je pre každého hráča, pokiaľ sa „newipuje“ konštruktívne stráveným časom, z ktorého má každý hráč, radosť a cíti pozitívny emocionálny ale i hodnotový a sčasti i hmotný prínos, aj keď nie je hmatateľný vo fyzickom svete, ale prejavuje sa v „hmote“ získanej v hre – prejavuje sa na avatarovi daného hráča vo forme „equipu“, získaných „mountov“, „companionov“, herných peňazí a mnohých ďalších príkladov. Hranie MMORPG hier je pre ich hráčov z veľkej väčšiny definovateľné ako voľno časová aktivita. Ich čas vyplňuje, keď nemajú čo robiť a keď chcú oddychovať. Konkrétne dôvody prečo si vyberajú práve MMORPG hru bolo rozpracované v kapitolách vyššie.

Jedným z týchto dôvodov, ktoré je však potreba vyzdvihnúť je *komunikácia* medzi hráčmi. Herná komunikácia totiž naberá v hernom prostredí zvláštny rozmer, ktorý vplyva i na celú spoločnosť. Hráči spolu komunikujú na dennej báze, ale v rámci hry získavajú určitú anonymitu – čo nechcú o sebe prezradiť, zostáva utajené, rovnako ako ich skutočný

výzor. V hre však hráči môžu byť „sami sebou“, pretože ich iní hráči nesúdia podľa výzoru, a pod., súdia ich na základe toho, ako sa v hre správajú, akí sú, čo vykonali a ako sa v daných situáciách zachovali. Výzor, či spoločenský status sú v hre nepodstatnými. Na základe menovaného, sa hráči v rámci hrania otvárajú ostatným lepšie známym hráčom, z ktorých sa stávajú obvykle priatelia a drahocení spoluhráči, za ktorými sa radi vracajú.

Z množstva pozorovaní, ktoré som v rámci tohto výskumu uskutočnila vyplýva, že hráči, ktorí sa poznajú bližšie, spolu komunikujú obvykle o veciach, ktoré sa hry vôbec netýkajú. Objavujú sa rôzne témy od toho ako sa daný hráč mal dnes a čo zažil, až po riešenie momentálnej politickej, či spoločenskej situácie. Ako príklad môžem uviesť veľmi aktuálnu tému krízy na Ukrajine. Hráči o tejto téme a témami s ňou spojenými, dokázali prediskutovať celý večer. Dokonca „donútili“ hráčov, ktorí sa o tému nezaujímal, sa o ňu zaujímať a naštudovať si články k nej, len aby sa mohli fundovane zapojiť do rozhovoru prvotne diskutujúcich hráčov na Team Speaku, v ktorom sa pokračovalo viac dní po sebe. Dovolím si tvrdiť, že MMORPG hry sčasti substituujú pôvodné komunikačné a informačné kanály, akými boli v minulosti napríklad kostol, či i v prítomnosti bary, krčmy (hospody) a podobne. Komunikácia v spoločnosti sa presúva aj na základe vzniku a popularity sociálnych sietí do virtuálnej sféry, ktorej súčasťou sú aj MMORPG hry, ktoré niekedy z veľkej časti dokážu úplne nahradiť sociálnu interakciu v reálnom živote (až na fyzickú blízkosť). Ku komunikácií už nie je fyzická blízkosť potrebná, čo dokazuje i fakt, že hráči sa obvykle, aj napriek existencii „guild zrazov“, obvykle nikdy nevideli „na živo“. Nevzniká potreba po tejto forme komunikácie. Koľkokrát sa hráči obzrú za svojou hernou históriou, a vidia množstvo hráčov - ľudí, ktorí vstúpili a vystúpili z ich života, a ktorých aj napriek úžasnej známosti nikdy nevideli. Samozrejme „výnimka potvrdzuje pravidlo“ – hráči dlhodobo zabehnutých

guild usporadúvajú guildovné stretnutia, ktoré sa väčšinou odohrávajú raz alebo niekoľkokrát do roka, obvykle v období pred letnými prázdninami. Z vlastnej skúsenosti však môžem doložiť, že s niektorými členmi guildy sa poznám 5 – 7 rokov, ale aj napriek tomu, sme sa nikdy nevideli. Samozrejme vznikli isté pokusy vzájomne sa navštíviť, ale vždy bolo niečo väčšou prioritou a stretnutie sa doposiaľ nikdy neuskutočnilo. Dovolím si tvrdiť, že hráčom táto fyzická blízkosť ani nechýba, pretože sa s hráčmi po svojom boku v hre cítia dostatočne blízko, denne spolu komunikujú o súkromných záležitostiach, zabávajú sa spolu v hre atď. Z hernej komunikácie, ktorá je vnímaná v rámci voľného času hráčov, teda nevyplýva potreba fyzického stretnutia, ktoré MMORPG hra sčasti nahrádza blízkosťou avatarov v hernom svete. Z komunikácie v MMORPG hre tiež vyplýva istý stupeň anonymity, a s tým súvisiaca odvaha hráčov ku komunikácii, ktorú by vo fyzickom svete pravdepodobne nikdy neuskutočnili (napr. s druhým pohlavím a pod.) Hráči, a nielen hráči, sú vo virtuálnom priestore podstatne odvážnejší. Na záver tejto témy súhrnne vyjadrené, sa *komunikácia a interakcia* na základe vývoja nových technológií, *presúva z fyzického sveta do sveta virtuálneho*. Dôkazom sú nielen hry, ale aj neutíchajúca, stále narastajúca komunikácia prostredníctvom sociálnych sietí, technologických „vymožeností“ ako sú dnes už neodmysliteľné mobily, ktoré v dnešnej dobe zastúpia i funkcie počítača, nové herné konzoly, ktoré ľudí v zlomku sekundy prepoja s kýmkoľvek kdekoľvek, šíriacej sa komunikácie cez internet, upadajúca poštovná služba a mnohé ďalšie.

10.3 Sociálna funkčnosť a „vážnosť“

Ďalším bodom, ktorý si zaslúži v rámci problematiky vyzdvihnúť, súvisí opäť s ludologickým vnímaním hry Johana Huizingy, ktorý je pre túto prácu základným teoretickým rámcom. Jedná sa o koncept vážnosti, o ktorom Huizinga pojednáva na záver svojej knihy *Homo Ludens*,

a v ktorom som našla nevyhnutné súvislosti s vplyvom hrania MMORPG hier na spoločnosť. Huizinga vyslovil tvrdenie, že hra najneskôr v priebehu 19. storočia nadobudla prehnaný ráz vážnosti a odklonila sa od pôvodného chápania hry ako posvätného obradu a slávnosti. Tento jav dáva do súvislosti s kultúrou industriálnej doby, kedy podľa neho nastal proces opúšťania herných prvkov spoločnosti. Ako hovorí: *„herný faktor ustupuje z takmer všetkých prejavov kultúry silne do pozadia“* (Huizinga, 1971: 176).

Na základe tohto Huizingovho citátu, si dovoľím súhlasiť s jeho tvrdením, že spoločnosť čím ďalej, tým viac, opúšťa alebo už opustila herné formy v jej živote (Huizinga, 1971: 177). Toto tvrdenie je najlepšie viditeľné v športe, napríklad vo futbale, o ktorom som hovorila už v popredných kapitolách tejto práce. V športe, rovnako ako v spoločnosti, je viditeľné ako vzrastá formalizácia, systematizácia a disciplinovanosť hry, ktoré sú demonštrované v rozdelení športovcov na amatérov a profesionálov (Huizinga, 1971: 179). *„V modernej spoločnosti sa svet športu stále vzdďaluje svetu hry, a tak sa stáva postupne elementom sui generis, nie je teda ani hrou ani vážnou záležitosťou“* (Huizinga, 1971: 179).

V tomto duchu si dovoľím tvrdiť, že „hra“ sa v modernej spoločnosti stala príliš vážnou záležitosťou a na základe Huizingových tvrdení sa odvažujem vysloviť, že staré herné formy ako ich popisuje sám autor, zo spoločnosti takmer vymizli, či boli nahradené novými, ktorých prejavom je i MMORPG hra. MMORPG hra bola definovaná ako hra v právoplatnom slova zmysle. V kontexte vážnosti môže byť i MMORPG hra vážnou, a súťaživou. Myslím si však, že nie v rovnakom slova zmysle, ako Huizinga, popisuje súčasný šport. Do MMORPG hry si ľudia chodia oddýchnuť, zahrať si, „vyblázniť sa“, komunikovať, socializovať sa, zoznamovať sa, nadväzovať kontakty, vyrozprávať sa, posťažovať si,

utiecť od reality atď. Myslím si, že MMORPG hra vo väčšinovej podstate (vynímajúc profesionálnych hráčov), nestratila herný zmysel ako ho popisuje Huizinga. Práve naopak, MMORPG hry v sebe *udržujú herný potenciál* toho, prečo ľudia odjakživa hry hrali a chcú hrať, ten, ktorý náš vonkajší a fyzický svet stráca alebo ho už z veľkej časti stratil. MMORPG hry ako je World of Warcraft združujú „hráčov“, nie pracujúcich ani profesionálov, do hry chodia hráči „*len tak*“. Hráči, ktorí do hry nechodia „*len tak*“ hru berú „*vážne*“ v hernom slova zmysle modernej doby. Dovolím si však tvrdiť, že MMORPG hry sú pre väčšinu hráčov prostriedkom relaxácie, oddychu, platformou k zoznámeniu sa, komunikácii a iným spomínaným funkciám. Hry vo všeobecnosti by nemali nosiť nálepku vážnosti. Z *protivníka* - „*toho kto je proti a mal by byť odstránený z cesty*“ (Huizinga, 1971: 190), by sa mal opäť stať *súper* či *protihráč*, ako tomu je v MMORPG hrách. Hra by mala hráčom poskytovať útočisko pred vážnosťou fyzického sveta, do ktorého by však nemali utekať.

Záverom si myslím, že aspoň MMORPG hra World of Warcraft toto kritérium spĺňa a trúfam si odhadnúť, že i iné MMORPG hry sú tvorené v podobnom duchu. Záleží len na ľuďoch, ako chcú hrať a akú funkciu hry si sami vyberú za prioritu. Keby v súčasnej dobe nebolo všade vôkol nás toľko „*vážnosti*“, možno by ľudia neutekali do virtuálnych svetov a iných realít, kde by potrebovali zabudnúť na to, čo ich stretlo a ešte len čaká vo fyzickom svete, nepotrebovali by zabúdať na realitu, ktorú vždy stretávajú za dverami domu. „*Svet hier*“ v pravom slova zmysle by bol krajším a znamenal by návrat ku koreňom, a nie k rastúcej vážnosti celého.

ZÁVER

Väčšina štúdií, ktoré sa zaoberajú pôsobením MMORPG hier na človeka sa snaží hru popísať ako pole závislosti a patologického užívania syntetických svetov. Niet sa čomu diviť, vzhľadom k tomu, že MMORPG hry sú technologicky vyspelým a takzvaným vizuálnym a performatívnym médiom, ako ho definuje Nardi (2009: 52). Sú to svety, ktoré majú vysoký imerzívny vplyv na človeka a počiatočná fascinácia a túžba po jeho objavovaní a skúmaní je veľmi intenzívna. Je teda ťažké sa od tohto sveta odtrhnúť. Avšak, ako som predostrela v práci, po určitej dobe, keď je svet objavený a poznaný, tento prvok vchádza do ústrania a ostáva už prevažne len prvok sociálny, ktorý hráčov v hre udržuje i napriek ich dokonalej znalosti hry ako takej.

Pre tých, ktorí nikdy nepočuli o syntetických svetoch MMORPG hier, pôvodne ekonóm E. Castronova dokonca prorokuje: *„ak sme do tejto doby ešte nikdy nevenovali pozornosť multiplayer video herným svetom, v krátkom čase o nich budeme počuť počuť, a budeme o nich počuť všetci“* (Castronova, 2005: 15). Herný priemysel má vzrastajúcu tendenciu a už v denšnej dobe vidíme, ako hry rôznych druhov prenikajú do našich každodenných životov na obrazovkách počítačov, v podobe reklám na internetových stránkach, sociálnych sieťach a ich súčastiach, v každodenných samozrejmostiach ako je mobilný telefón či tablet, televízia, rôzne typy prehrávačov a pod.

Je samozrejmé, že syntetické svety MMORPG hier dokážu na ľudí pôsobiť patologicky, ale to dokážu i mnohé iné spoločenské „vynálezy“ ako je televízia, sociálne siete a iné aktivity, ktoré na seba dokážu naväzovať závislosť. Syntetické svety však neexistujú len z dôvodu udržiavania hráčov pri obrazovkách, ale aj z dôvodu potreby relaxácie, uvoľnenia, pomáhajú ich užívateľom uvoľniť svojho „pravého ducha“,

ktorý musí byť vo fyzickom svete z mnohých dôvodov často ukrytý pod povrchom. Zvláštnosť MMORPG hier spočíva však najviac v ich sociálnej funkcii, ktorú plní. Dokladom je i predmet skúmania tejto práce – „guilda“. Guildy v syntetickom svete MMORPG hry World of Warcraft reprezentujú najväčšie sociálne zoskupenie, ktoré som definovala ako sociálnu skupinu s jej právoplatnými typologickými znakmi a funkciami, ktoré boli detailne popísané z aktérskej perspektívy v kapitole osem. Guildy sa rozvíjajú a existujú v rámci subkultúry s jej príznačnými znakmi, ktorá sa pohybuje na viacerých stupňoch – svetovej – medzinárodnej, národnej, lokálnej a v rámci jednotlivých serverov. Hráči sa však cítia byť skôr hráčmi hry World of Warcraft všeobecne – WoWkári/WoWkaři, než patriaci pod nejaký konkrétny server, ale i také prípady existujú, o čom tiež podávam dôkaz.

Hráči sa do guild nezhrmažďujú len z dôvodu potreby prekonania herného obsahu, ale predovšetkým za účelom socializácie a sociálnej interakcie v rámci určitej sociálnej skupiny, ktorá sa tvorí pod záštitou väčšej subkultúry. Združujú sa pre to, že chcú spoznávať, komunikovať, interagovať, dosahovať spoločných cieľov, chcú niekam patriť spolu s ostatnými hráčmi a postupom času sa hra pre týchto hráčov stáva len prostriedkom ako byť s ľuďmi, ktorých si obľúbili. Samotná hra prestáva byť najdôležitejšia, ako tomu býva často v jej začiatkoch, najdôležitejší je sociálny prvok, ktorý hráčov „drží v hre“ – za ktorého účelom hráči z hry neodchádzajú, pretože ich v hre udržuje spoločný kolektív, spoločná sociálna skupina, za ktorou sa denne radi vracajú.

Hráči v rámci guildy zdieľajú kolektívnu identitu, ktorú prostredníctvom spoločných aktivít umocňujú, udržujú, posilňujú a pestujú. Hráči sa stotožňujú v guildovnými pravidlami a cítia sa byť „jadom guildy“, ktoré sa podieľa na jej funkčnosti a kontinuite. Dôležitosť a funkčnosť guildy a jej aktivít vo virtuálnom svete, ale i vo svete reálnom predstavuje podrobne kapitola 8, ktorá o tomto ciele práce pojednáva

predovšetkým z aktérskej perspektívy. Dokazuje, že oba svety môžu byť pre hráčov rovnako dôležité, záleží len na konkrétnom hráčovi či vníma virtuálny svet ako prioritu v oblasti socializácie alebo nie. Výskumom som však prišla k myšlienke, že oba svety môžu naberať rovnakej dôležitosti, hlavne z dôvodu, že sa často prelínajú.

V prípade tejto práce, svet virtuálny a svet fyzický totiž nemôžu existovať osobitne, ako tvrdí Huizinga vo svojej práci o magickom kruhu. Tieto svety sa v i rámci hry nutne prelínajú a dopĺňajú. Týmto tvrdením však existenciu magického kruhu nechcem úplne vyvrátiť, z dôvodu, že špecifické guildovné aktivity takzvané „raidy“ vykazujú znaky Huizingovej hry ako posvätného obradu v posvätnom čase na posvätnom mieste. V tomto momente je hra – raid skutočne zvláštnym dočasne platným svetom, ktorý je známy a dostupný len hráčom v raide zoskupeným. Magický kruh týchto aktivít právoplatne drží nehráčov vo vonkajšej sfére kruhu, kde je hra nepoznaná a nepochopená ale drží i hráčov vnútri kruhu, kde hra nabera špecifického poznania a funkcií známych len im samotným. V tomto bode som tiež vyslovila možnosť existencie MMORPG hry ako kultúry, pretože táto hra v mnohých ohľadoch známky kultúry ako ju definuje Huizinga vykazuje. Hra samotná vytvára špecifickú kultúru, nie naopak.

Neposledným cieľovým bodom tejto práce bolo popísať a typologizovať hráčske typy a motivácie hráčov k hraniu MMORPG hier. Tejto problematike sa venuje posledná kapitola, kde hráčov rozdeľujem do konkrétnych typov na základe modelov motivácie vytvorených R. Bartlom a doplnených N. Yeem. Tiež doplňujem svoje zistenia v oblasti motivácií, ktoré predkladajú, že motivácie sa musia nutne prelínať, ale vždy existuje jedna majoritná motivácia. V tomto bode je nutné povedať, že hlavnou motiváciou, ktorá v tomto type hier vždy musí nakoniec prevážiť, je motivácia sociálna – typ hráčov „socialisers“. Hráči k tejto motivácií musia v rámci hry dospieť, ak hru chcú hrať kontinuálne dlhší

čas. Motivácie sa menia v čase, kde prechádzajú určitými fázami, ktoré tiež popisujem v kapitole 9.

V poslednej časti práce som sa zaoberala dopadmi hrania MMORPG hier, ale z časti i hier všeobecne, na spoločnosť a jej členov. Výsledkom zistení bolo, že MMORPG hry z časti substituujú pôvodné informačné kanály a komunikácia sa začína presúvať do virtuálnej sféry, nie len v dôsledku hrania MMORPG hier. Komunikácia a interakcia sa na základe technologického vývoja začína presúvať zo sveta fyzického do sveta virtuálneho. Ku komunikácií a interakcií nie je často potrebné fyzickej blízkosti. Spoločnosť sa teda v týchto oblastiach ocitá na pomedzí medzi dvoma realitami. Tiež si dovoľím povedať, že moderná spoločnosť nadobudla štádia „prílišnej vážnosti“ ako ju definuje Huizinga, kde čím ďalej tým viac opúšťa pôvodné herné formy a vytvára iné, ktorých dôkazom sú i MMORPG hry. O tomto type hier si však myslím, že dokážu „prebit“ spoločenskú vážnosť a tvoria akýsi ostrov, do ktorého sa ľudia často uchylujú, pretože hra v tomto priestore ešte nestratila pravú hernú podstatu, čo je i jedným z dôvodov nárastu hráčov tohto typu hier.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A ZDROJOV:

ADAMOVIČ, I.: *O pojmu fantasy*. Ikarie. Vol. 1, No. 2 1990.

ASSMANN, J.: *Kultura a paměť. Písmo, vzpomínka a politická identita v rozvinutých kulturách starověku*. Praha: Prostor. 2001.

BARTH, F.: *An Anthropology of Knowledge*. Current Anthropology. Vol. 43, No. 1 (Február 2002), pp. 1-18.

BARTLE, R.: *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*. [online]. Dostupné na WWW: <<http://mud.co.uk/richard/hcde.htm>>. Citované 20. 4. 2014.

BOURDIEU, P.: *Teorie jednání*. Praha: Karolinum, 1998.

Blizzard entertainment. *World of Warcraft: Azeroth by Numbers*. Dostupné na WWW: <<http://us.battle.net/wow/en/blog/12346804/world-of-warcraft-azeroth-by-the-numbers-1-28-2014>>. Citované 2. 4. 2014.

CASTRONOVA, E.: *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

Duffková, J., Urban, L., Dubský, J.: *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2008.

Encyclopaedia Britannica. *Guild*. Dostupné z: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/248614/guild>>. Citované 27.3.2014.

GEIST, B.: *Sociologický slovník*. Praha : Victoria Publishing, 1992.

HALBWACHS, M.: *Das kollektive Gedächtnis*. Frankfurt a/M. 1985.

HEADHUNTERS. *Forum*. Dostupné z:
<<http://forumheadhunters.4fan.cz/viewtopic.php?f=4&t=43&p=77#p77>>.
Citované 20.4.2014.

HELDOVÁ, J.: *V říši obrazotvornosti : děti a fantastická literatura*. Praha: Albatros, 1985.

HENDL, J.: *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005.

HERNEGGER, R.: *Gessellschaft ohne Kollektiv - Identität*, München. 1982.

HOWARD, Robert Ervin: *Conan I*. Praha: Aurora, 2007.

HOWARD, Robert Ervin: *Conan II*. Praha: Aurora 2008.

HOWARD, R. E.: *Conan III*. Praha: Aurora 2009.

HOWARD, Robert Ervin: *Kull*. Plzeň: Laser, 2000.

HUIZINGA, J.: *Homo Ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.

ICE ONLINE. *Armory*. Dostupné na WWW:
<<http://icewow.pilsfree.net/armory/guild.php?guild=477&page=3&page=1>
> Citované. 20.4.2014.

IT-SLOVNÍK.CZ. *Warez*. Dostupné na WWW:
<<http://it-slovník.cz/pojem/warez>>. Citované 15.4.2014.

JAKOBSSON, M., TAYLOR, T. L.: *The Sopranos Meets EverQuest: Socialization Processes in Massively Multiuser Games*. Melbourne: FineArt Forum, Vol. 17, No. 8 2003.

JUUL, J.: *Half-Real*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KOEBEL, A.: *WoW special event on this weekend on Twitch.tv*. WoW insider. Dostupné na WWW: <<http://wow.joystiq.com/tag/paragon/>>. Citované 16.4.2014.

Leontiev, A.: 1974. *The Problem of Activity in Psychology*. Soviet Psychology. No. 13 1974. pp. 4–33.

LOZOVIUK, P.: Etnická indiference a její reflexe v etnologii. In: HIRT, T., JAKOUBEK, M. (ed.): *Soudobé spory o multikulturalismus a politiku identit: (antropologická perspektiva)*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2005.

MACCHIARELLA, P.: Trends in digital gaming: Free-to-Play, Social, and Mobile Games. [online]. Dostupné na WWW: <<http://www.tvconnectevent.com/wp-content/uploads/2583Parks%20Assoc%20Trends%20in%20Digital%20Gaming%20White%20Paper.pdf>>. Citované 23. 3. 2014.

MACURA, V.: *Český sen*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. 1998.

MALABY, T.: *Beyond Play: A New Approach to Games*. Games and Culture. No. 2 2007, pp. 95–113.

Massively Multiplayer Online Game. Dostupné na WWW: <http://www.wowwiki.com/Massively_multiplayer_online_game>. Citované 15. 3. 2014.

MAREŠ, M., SMOLÍK, J., SUCHÁNEK, M.: *Fotbaloví chuligáni: evropská dimenze subkultury*. Brno: Barrister & Principal, 2004.

MAŘÍKOVÁ, H.; PETRUSEK, M.; VODÁKOVÁ, A. *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum, 1996.

McCULLOUGH, J. A.: *The Demarcation of Sword and Sorcery*. Dostupné na WWW: <<http://www.blackgate.com/the-demarcation-of-sword-and-sorcery>>. Citované 16. 3. 2014

MOCNÁ, D., PETERKA, J.: *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004.

NARDI, B. A.: *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2009.

NOVOTNÁ, E.: *Sociologie sociálních skupin*. Praha: Grada Publishing, 2010.

Oxford Dictionaries, Language Matters. *Community*. Dostupné na WWW: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/community?q=community>>. Citované 15.4. 2014.

Oxford Dictionaries, Language Matters. *Immersion*. Dostupné na WWW: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/immersion?q=immersion>>. Citované 15.4. 2014.

PARAGON. Dostupné na WWW: <<http://www.paragon.fi/>>. Citované 18.4.2014.

PROPP, V. J.: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 2008.

SUTTON-SMITH, B.: *Play as Adaptive Potentiation*. Sportswissenschaft. No. 5 1975, pp. 103-18.

ŠRÁMEK, J.: *Morfologie fantastické povídky*. Brno: Masarykova univerzita v Brně - filozofická fakulta, 1993.

TAYLOR, T. L.: Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In: SCHROEDER, R. (ed.): *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag, 2002.

TAYLOR, T. L.: *Playing Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

TODOROV, T.: *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. New York: Cornell University Press, 1975.

TOLKIEN, J. R. R.: *Hobit*. Praha: Mladá fronta, 2002a.

TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá fronta, 2002b.

TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prstenů: Dvě věže*. Praha: Mladá fronta, 2003.

TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prstenů: Návrat krále*. Praha: Mladá fronta 1997b.

TWINSTAR GAMING. *Proletáři všech zemí*. Dostupné z: <<http://www.twinstar.cz/2013/12/18/proletari-vsech-zemi/>>. Citované 19.4. 2014.

Vygotsky, L.: *Thought and Language*. Cambridge: MIT Press, 1986.

WELLMAN, B.: Physical place and cyberplace: the rise of networked individualism. In KEEBLE, L., LOADER, B. D. (ed.): *Community Informatics: Shaping Computer-Mediated Social Relations*. London: Routledge. 2001.

WILLIAMS, P. J., HENDRICKS, Q. S., WINKLER, W. K.: *Gaming as Culture: essays on reality, identity, and experience in fantasy games*. Jefferson: McFarland and Company, Inc., Publishers, 2006.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. PC HRA. Platforma: Microsoft Windows. Vydáno: 11. února 2005.

WOWWIKI. *Massively Multiplayer Online Game*. Dostupné z: <http://www.wowwiki.com/Massively_multiplayer_online_game>.

Citované 14.3.2014.

YEE, N.: *Motivations of Play in MMORPGs*. [online]. Dostupné na WWW: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf>> Citované 20. 4. 2014.

YOUTUBE. *WoWcrendor: WoW vs. Facebook by WoWcrendor (WoW Machinima)*. Dostupné na:

<<http://www.youtube.com/watch?v=XiKgsbQ9gos>> Citované 12.4. 2014.

RESUMÉ

The aim of the thesis is the analysis of Massively multiplayer „online role-playing games" in terms of their social function in the virtual and real space. Investigative plan is specifically focused on the game World of Warcraft from a position of unofficial Czech - Slovak gaming server, where it will be subject to review specific type of gaming social groupings, called „guild“. Research will focus on identifying the functionality of these social groupings in terms of the overall social context. The focus of my interest further is the question, to what extent within these gaming communities share a collective subculture and identity characters. Equally significant part of my thesis lies in the description and typology of different types of players, which can be met within this specific community. I also focus on human motivation that leads people to playing this types of games.

Based on qualitative research with phenomenological elements, I think that players do not play the game primarily because of the desire for the game itself. I think that the players, who are playing MMORPG games are playing out of their primary reason, desire for social interactions within a subcultural social group, which playing these types of games certainly provides. If they wanted to play the "game" exclusively for relaxation, or just for some fun and a good feeling from winning, they could choose from a wide range of other amazing games, which do not have the social aspect as their essential element. I will consult on the issue from the perspective of authors dealing with MMORPG games from various perspectives, as B. A. Nardi and E. Castronova, and also the ludology theory by Johan Huizinga and his magic circle, through which I will try to answer some of targeted questions. I will also use theoretical concepts defining subculture, social group and collective identity. Focusing on

motivation of players will use theoretical models of motivation by R. Bartle and N. Yee.

PRÍLOHY:

Príloha č. 1: vyplnený „rozhovarový“ dotazník od informátora Allandella

1. Čo si myslíte, že guilda vo WoW hráčom poskytuje (aká je jej funkcia)?

No myslím, že jim pomáhá, aby v té hře nebyli sami, spousta nováčků přijde a neví vlastně vůbec nic, bez cizí pomoci nebo rady nedokáže tu hru ani pochopit nebo si ji užít protože když něco lidi nechápou a nerozumí tomu, nemůže je to bavit. Lidi se chtějí zabavit a guilda to posouvá na vyšší úroveň, protože během hraní si povídáte s ostatními lidmi úplně o všem, společně máte třeba nějaké vytyčené cíle a ty zdoláváte nebo naopak ne a pak se s těmi neúspěchy nějakým způsobem vyrovnáváte. Guilda je vlastně taková společnost do které buď zapadnete nebo zkusíte jinou, ta podobnost s realitou je obrovská. Myslím si, že guilda jako taková vlastně sjednocuje lidi ve hře, její největší výhodou je, že ti lidi tam mají alespň jednu věc společnou a tou je ta hra kterou hrají.

2. Čo pre vás znamená byť členom guildy, prečo ste práve v tejto guilde?

Když jsem začínal hrát tak jsem střídal guildy, psal si s lidmi a nevěnoval tomu nějakou důležitost do které guildy patřím. S postupem času a asi i s přispěním toho, že sem se do WoW dostával víc a víc a de facto ho poznával víc a víc jsem prostě chtěl být s lidmi se kterými jsem si během hraní nějak padl do oka, bylo fajn si s nima psát, začali jsme plánovat nějaké aktivity a postupně to povýšili na komunikaci u hry pomocí komunikačních programů, jako třeba teamspeak, dřív jsme používali třeba ventrilo. Jak sem během let hrál hru měl jsem pár guild kde byla fakt supr parta lidí, ale jak to tak bývá stejně jako v životě, lidi přicházejí a odcházejí, poznáváte nové, jiní přestávají hrát, ale neustále v rámci té guildy co jste udržujete tu komunitu tu pohodu a vlastně i ty cíle, jen lidi se třeba obměňují a tím myslím i sebe, protože když jsem třeba přestal hrát "zahodil" jsem všechno tohle a když jsem začínal znova tak jinde a úplně od začátku s neznámými lidmi. Je mi líto, že jsem ty svazky s lidmi z miula nějak nadržel, ty lidi byli fajn, ale tak zase jsem byl mladší nebral jsem to tak. V téhle guildě co jsem mám zase pár supr lidí kolem sebe a chtěl bych si to přátelství s nimi přenést i do reality a to nehledě na to odkud ty lidi sou. Takže být v téhle guildě pro mě znamená být s lidmi co jsem si oblíbil, je mi s nima fajn a hrají s nimi hru co mě baví ikdyž se daří nebo naopak nedaří. Nešel bych do jiné, protože nemám důvod, tady jsem spokojenej jsou tu fajn lidi.

3. Ako by ste definovali svoje postavenie v guilde?

Je pro mě těžký odpovědět na tuhle otázku, protože jsem hráč co hraje wowko už hodně let a po těch letech si guildu zakládám a nabaluji na sebe lidi, nabírám je, někteřízůstávají nekterí odcházejí, přesně jak s lidmi v životě. Takže co se týká postavení v guildě, už od začátku jsem do toho šel s tím, že tu guildu vytvořím, budu ji budovat a pokoušet se ji dotlačit na výslunní v podobě nějakého úspěchu třeba v instanci nebo tak, aby i v očích ostatních guild měla nějaké jméno nebo respekt v podobě jo tam je to fajn jak lidi tak i něco choděj dávaj a tak. Tohle všechno je ale taky vykoupeno starostmi a staráním se o tu guildu, už to není jen jít si za hrát jako obyčejný hráč mám vůči nim nějakou zodpovědnost, když se někde jako guilda vydáme jsem jejich leader, říkám jim taktiku co mají dělat kde mají stát, chválím je, vedu je, ale taky na ně křičím když dělají něco špatně nebo je jen kritizuju s každým musíte jinak na někoho zakřičíte a pomůže to někdo znervozní. Lidi jsou různí. Takže svoje postavení shrnu asi jako politiku cukru a biče když dělají co se má a tak je to fajn ale občas i přitvrdím, protože je to prostě potřeba, pak zase uvolníte atmosféru když hje napjatá, musíte to ale umět odhadnout, není to jednoduché, takže mám vlastně takovou roli po které ti co to nezkusili touží a ti co jí dělaj tak jí dělat nechtěj ale ze zodpovědnosti a chuti budovat nebo dokázat to prostě dělaj a taky kvůli tomu, že ty lidi vedu sem jejich lídr a vidím, že mě následují a to nezáleží na jejich věku ani postavení. Guilda má vlastní hierarchii a často se stává že dvacetiletý student krtituje 40letého podnikatele se třemi dětmi. To mě vždycky rozesměje, ale v té hře si to neuvědomujete to, berete to tak jak to je.

4. Stotožňujete sa z pravidlami vašej guildy/vedenia?

Ano ztotožnuji ale to asi i proto, že jsem je sám vytvářel. Většinou se ale jedná o taková obecná pravidla, která platí v každé guildě a vlastně i v guildách jiných her. Příkladem sou třeba pravidla o neprodávání si věcí mezi členy guildy, chování se slušně, zdravení nově příchozích a tak. Takže ztotožnuju jsou to taková pravidla podle kterých se stejně většina hráčů chová a třeba je ani nečetla, jsou to takové přirozené věci.

5. Cítite s guildou a jej členmi pocit spolupatričnosti?

Jasně cítím, přeci jen jsou to lidi co jsou v guildě, z mého pohledu sou prostě u nás, jsou naši. Cítím u sebe jim pomoc, popřípadě je pomstít když je někdo ve hře zabije. Jsem rád, že tu jsou a jsme tu přeci všichni aby jsme si pomohli nebo poradili a to i třeba mimo svět wow.

6. Aké aktivity v rámci guildy najradšej vykonávate (čo vás najviac baví)?

Co se týče těch aktivit tak je to hodně různé. Když máme v kalendáři, že jdeme nějaký den zkolit nějakého bosse nebo se o to

pokusit tak prostě jsem naladěnej na to, že se to jde soustředím se na to, těším se na to, podřizuji tomu aktivity ve hře. Naopak ve dnech když se nic nejde, jsem třeba jen s ostatními členy na tsku (komunikační kanál) a chodíme bojovat proti opačné frakci nebo jen tak poletuji něco si dělám nějaké denní úkoly a jen si s nimi povídám. Jednou za čas mám zase chuť udělat těm lidem radost, vytvořím proto event, aby něco ve světě wow našli přinesli nebo tak, napíšu jim instrukce v hádankách aby u toho museli přemýšlet a zapojili do toho svoji soutěživost. Je super vidět jak dělají event, navzájem se hecují a pak mají radost z výhry nebo se těší na další. Myslím si, že ta radost z aktivit ve WoW závisí na náladě člověka, prostě se to mění. Občas se taky stane, že jsem ve světě WoW a chci mít od všech pokoj, dělám si něco sám, relaxuju užívám si hru, čistím mysl, je to fajn odpočinek, třeba si jen lítat na drakovi po světě, občas něco objevit něco nebo někoho zabít a tak.

7. Čo od guildy očakávate keď do nej vstupujete? Čo vám guilda dáva, čo je pre vás najdôležitejšie?

Když do ní vstupuju očekávám, že mi tam bude dobře, doufám, že tam budou fajn lidi, že co se týče wow úspěchů má guilda perspektivu něco dokázat a tak. Hlaně očekávám, že mě mezi sebe přijmou, občas jsou guildy kam přijdete a mezi tu skupinu lidí se prostě nedostanete, nezapadnete tam, nepustí vás mezi sebe třeba to tak podvědomě ani nemyslí, ale jsou zvyklí na své lidi své členy a něja vás neřeší. Dost často takovýto nechtěný vztah končí tak, že buď odejdete a nebo na to rezignujete na ts mluvit nebudete, a budete jen v guildě a po čase nějaká touha nějak se bavit asi i otupí, odvyknete si s těmi lidmi mluvit, mluvit na WoW na to je třeba si přivyknout ne každý mluví nebo chce mluvit, ale je to dáno i tím, že nevím co je to za lidi jaké mají problémy v realitě a tak.

8. Aká je podľa vás hra pre hráča WoW, ktorý nemá guildu (význam, zmysel)? Prečo guildu asi nemá (dôvody)

No hlavně jde o to proč tu guildu nemají. Buď o ní přišli z vnějakédůvodu, třeba odešli nebo byli vyhozeni. Takový hráč si podle mě chce jen odpočinout srovnat si to v hlavě a pak si vybrat nějakou novou guildu ve které mu bude líp a zapadne tam.

Nebo to jsou hráči co nic neví, to znamená, že se potloukají hrou, užívají si třeba úkoly nebo to, že můžou třeba chodit neviditelní nebo lovit a jsou z toho nadšení, stačí jim to. O takovém člověku vlastně skoro ani nevíte, žije vlastním životem a podle mě dělá z WoW hru pro jednoho hráče, takže vlastně vůbec nepochopil nebo neví co hraje. Nikdo si nevšimne když začne hrát a ani když skončí. Jednoho dne ho to přestne bavit a skončí úplně nebo se ho někdo zeptá, ztratí s ním trochu času vysvětlováním všeho, ale udělá z něj hráče a třeba ho veme i do guildy.

Podle mého názoru je ještě jedna skupina lidí a to jsou lidi, kteří tu guildu prostě nepotřebují. Jedná se většinou o hráče, které zajímá jen zabíjení hráčů opačné frakce. Nepotřebují se s nikým bavit, pomáhat si, užívají si tu hru sami, jsou to takový osamělí válečníci.

9. Stručně popište raid (čo to je, prečo sa chodí, za akým účelom, čo sa pri ňom vykonáva, čo je v ňom dôležité, čo pre vás znamená zúčastňovať sa raidu, je pre vás dôležitý v rámci guildy, ako sa pri raide cítite – pocity (tešíte sa naň, čo vás tam čaká...))

Je to uskupení více hráčů, prostě větší skupina, kterou složil nějaký hráč za účelem třeba zabití bosse nebo napadnutí opačné frakce, společného získání reputace s někým, prostě pro zdolání něčeho s cílem místo zisk v podobě předmětů reputace a nebo jen zábavy, či jako ukázkou síly raidu jako celku. Podle toho kvůli čemu byl raid složen se přizpůsobuje chování v raidu, to jestli si na raid berete jídlo a alchymistické přípravky nebo ne. Pokud je to raid proti opačné frakci je to takové uvolněné každý se tam chová vlastně úplně svobodně maximálně hlídá postavu, která ostatní uzdravuje.

Pokud je to raid na nějakého bosse, tedy raid na zdolání něčeho, tak je chování jiné, je daná struktura raidu v podobě vůdce raidu, jeho asistentů a ostatních. Jsou dány specifické role hráčů v raidu. Je zpřísněno chování hráčů, poslouchají raid leadera, dodržují taktiku a tak.

Účast na raidu pro mě znamená účastnit se guildovní aktivity, raid je něco co vlastně nutí ty lidi hrát, přijít do hry v určitý čas, předvést se svojí postavou nějaký výkon.

Raid je v guildě velmi důležitý protože sdružuje hráče, ukazuje, že ta guilda nějakým způsobem žije, má nějakou aktivitu, nechodí tam lidi jen být ve hře, ale hráče trochu směřuje.

Při raidu se cítím různě, podle úspěchů toho raidu a výkonů ostatních hráčů. Velmi často jsem i našťvaný, protože nevýhodou raidu je, že pokud někdo dělá co má a jiný ne, tak kazí ten raid nejen sobě ale všem. Pokud je raid neúspěšný ve výsledku z něj nikdo nic nemá, jen ho stojí peníze, je našťvaný a začínají se objevovat myšlenky a věty typu byla to ztráta času, mohl jsem dělat něco v realitě. Zajímavé je, že pokud by to dopadlo dobře nikdo by na to ani nepomyslel, ale vždy když se dostaví neúspěch je to ztráta času a je najednou velmi drahocenný.

10. Keď s niekým spoločne hráte WoW, máte pocit, že je vám ten človek bližší/blízky/máte niečo spoločné?

Myslím, že dost záleží nad těmi vztahy mezi lidmi, nad aktivitami co se dělají a jestli jen někde jste a nebo si přitom třeba povídáte přes

teamspek nebo skype. Taky záleží jestli to povídání a to vídání se s lidmi děláte pravidelně, jak dlouho toho člověka znáte.

Takže abych to shrnul, když sněkým hraju hru, беру ho jen jako dalšího hráče bez jakýchkoliv citových vazeb nebo blízkosti. Když je v guildě je mi bližší, když je v guildě a občas píše a něco jde je mi ještě bližší, protože ho mám v povšdomí už. Pokud je to hráč co hraje pravidelně a chodí na s povídat si se mnou a ostatními je mi ještě bližší a pokud je to člověk, který je semnou ve vedení guildy, znamená to, že jsme to všechno povýšili a naši blízkost utužili ještě tím, že něco budujeme o někoho se staráme, jsou tam ty starosti a to všechno.

11. Aké témy komunikácie sa v hre objavujú? O čom sa rozprávate/píšete s ostatnými členmi guildy? Komunikovali by ste o rovnakých veciach s inými hráčmi mimo guildy (neznámymi, krátko známimi)

Na guild chatu se nejčastěji řeší hra jako taková, jednotlivé úkoly potřeba pomoci, rady a tak. Je srandovní pozorovat když si tam ale píšou někteří mezi sebou a pak se to celé zvrhne na nějaké téma, třeba sexu, alkoholu a tak, do kterých se zapojují další lidé, někteří je odsuzují a prostě pokračuje komunikace. Jako člen vedení v takovéto situaci vše pozoruji a ikdyž třeba píšu taky tak se snažím vytyčit a dodržovat nějakou hranici únosnosti, aby to jedněm přišlo hodně fajn a jiným to třeba nevadilo nebo je neuráželo.

Co se týká teamspeaku tak tam nechodí všichni a chodí tam takové to jádro guildy co se zná má k sobě blíž, tam se probírá vše a to od WoW záležitostí přes oplodňování, vylučování ekrementů, sociálních situací, nedostatku peněz až k nemocem či politickým událostem ve světě.

S jinými hráči teda s nečleny guildy komunikujete o dost míň, avšak ani to neznamená, že se s nimi nemůžete zasmát nebo se dobře pobavit, za dobu hraní WoW jsem potkal spoustu fajn lidí z jiných guild a to jsme si psali třeba jen o wow, ale bylo to fajn.

12. Čo hraním získavate (aspoň 3 veci)

Hraním získávám spoustu zkušeností s lidmi, je to neocenitelné, je to to samé jako v reálném životě, lidi se chovají každý jinak, každý nějak reaguje, občas Vás to překvapí ať už ve zlém nebo v dobrém.

Hraní hry mi dává radost, spokojenost, relaxuju u toho.

Myslím, že hraním získávám spoustu přátel nebo alespoň známých.

Nejdůležitější pro mě jsou zážitky, to je asi to nejvíc co mi hraní dává. Člověk co nehraje si to vůbec neumí ani představit jaký máte pocit ze zabít draka, lítání na něm. Jste v bitvě drtivě prohráváte a najednou se to nějakou malou chybou nepřítele nebo individuálním výkonem začne otáčet a nakonec těsně vyhraje. Neuvěřitelný pocit, ten kdo tam není by si řekl tak jste prohráli jindy vyhraje, ale když Vás to vtáhne je to neuvěřitelné ta jedna bitva, přitom třeba o nic nejde, ale je to zážitek. Nebo když Vám umírají ostatní a vy něco vymyslíte někam přeběhnete a zachráníte to a pak se to zabije a vy si řeknete dali jsme to! To jsou ty zážitky, ty úspěchy. Představte si celý raid mrtvý žijete jen vy a boss, který se na Vás otočil a je jasné že Vás zabije na jednu ránu, ale má už jen 1% života, přiběhne k vám a netrefí vás a vy jeho ano a zabijete ho tím. To je zážitek!

13. Aký vzťah máte k svojej postave? (Predali by ste ju? Vymazali? Čo by sa stalo keby ste sa logli a vaša postava/acc by bola preč, alebo váš equip? Čo pre vás znamená? Čo za tou postavou stojí – koľko času, námahy...)

Ikdyž si při hraní WoW udělám třeba více postav a hraji za ně, vždy mám určenou svoji hlavní postavu je to to moje. Ostatní postavy mám rád, mám k nim vztah, ale ta jedna je prostě nej, mám k ní zvláštní vztah. Ostatní by ani nevadilo kdybych o ně přišel ale tato by mě mrzela. Myslím, že nejmóstižneji ten vztah popíšu asi tak, že bych všechny postavy klidně prodal nebo daroval, ale tu moji jedinou ne. Kdybych končil s WoW smažu ji, nedal bych ji nikomu, je to část mé práce, ty zážitky jsou moje. Umírající nepřátelé viděli moje jméno, nebude s ním běhat nikdo jiný. Já to byl, já jsem za to hrál a až přestanu hrát ta postava přestane existovat.

Kdybych o ni přišel a chtěl hrát dál, založím ji znova tu samou, nebyl bych z toho nějaký zdrcený, jsou to jen pixely. Kdybych přišel o equip, tedy vybavení seženu si ho znova, není to důležité, pro mě má cenu jen ta postava to jméno to ztělesnění mě v té hře a to, že za to budu hrát jen já.

Za každou postavou je různý čas, co se týká hlavní postavy, dá se to špatně odhadnout, protože velmi často jsem ve hře s postavou, ale u počítače ani nesedím. A jestli je to námaha, kdyby to byla pro lidi námaha tak to nehrají ne? Má to být pro ně radost.

14. Vidíte nejaké podobnosti v pojmoch: World of Warcraft, Massively multiplayer online role-playing game, Single player hra (typu Counter strike, Quake III arena, Unreal Tournament, Call of Duty...), Facebook, ICQ, Hospoda/Bar/Klub **(ak áno aké?)**

WoW vs. MMORPG Toto nemá cenu srovnávat, protože WoW je otcem i matkou zároveň všech MMORPG, takže ve všech dalších hrách najdete podobnost s WoW, protože všechny ostatní hry z něj vycházely.

WoW vs. Singleplayer Řekl bych, že pokud přizpůsobíte styl hry ve WoW, může se z toho stát klidně singleplayer, protože veškerá interakce s ostatními hráči je dobrovolná a nikdo Vás do ní nenutí. V singleplayeru máte proti u sebe i proti sobě počítačem řízené nepřátele, ve WoW máte i ty řízené počítačem i ty řízené hráči a je přeci jen na vás jestli je budete za hráče fakt považovat nebo ne.

WoW vs. Facebook, ICQ Myslím si, že ta podobnost je obrovská ikdyž to tak na první pohled nemusí vypadat. Ve WoW i na facebooku či icq je chat prostřednictvím kterého s lidmi komunikujete. Spousta lidí na facebooku během toho komunikování hraje nějakou facebook hru, sleduje videa, čte si nebo něco dělá u WoW u komunikace prostě ovládáte postavu a pohybujete se v jiném světě. Často jsem své matce říkal na otázku proč jsem na WoW, že si s nima můžu psát i jinak odpovídal, že bych mohl mít klidně otevřený chat a dělat u toho jčokoliv jiného, jen běhání s postavou je asi příjemnější než loupání brambor u chatu.

WoW vs. Hospoda/Bar/Klub I tady je podobnost občas se na WoW "slezete" s přáteli opijíte se alkoholem ve hře u toho se královsky bavíte na teamspeaku, je to hodně podobné, jen se nevidíte naživo, ale zase třeba ušetříte. :D

15. Akú hodnotu má pre vás čas strávený v hre a naproti tomu mimo hry? Vidíte v tom nejaký rozdiel (aký).

Myslím, že čas je různý podle toho co děláte a to jak ve hře tak mimo ni. Když někde čekáte na autobus či ve frontě a nebo naopak ležíte u moře ten čas má pokaždé jinou hodnotu jinou hodnotu. S WoW je to úplně stejné, když se připravujete na raid nebo děláte něco nezáživného je to ztráta času, ale když jsem na raidu nebo se někde s přáteli bavím rozhodně to ztráta času není. Řekl bych , že z pohledu volného času tam žádný rozdíl není, někdo hraje WoW a někdo kouká na televizi. Já třeba televizi vůbec nemám, zprávy mohu sledovat na internetu.

16. Čo je pre vás výslovnou stratou času ? Aké aktivity pre vás vôbec nemajú zmysel a považujete ich za zbytočné? (vo všeobecnosti)

Celkově děláním věcí které nejsou potřeba a ani nijak nepomáhají a třeba ani hezky nevypadají. Třeba neustále zdouhavé opravování něčeho na co člověk má peníze koupit si nové a ve výsledku by ho to přišlo levněji.

Bavit se s nechápavými a hloupými lidmi, to je podle mě největší ztráta času a ještě je to vysilující a k ničemu to stejně nevede.

17. Tůžite niekedy po tom, aby vás v hre niekto pochválil za dobrý výkon, chcete niekedy dačo dokázat' sám sebe alebo iným?

Vzhledem k tomu, že jsem ve vedení guildy tak bych to ani nechtěl, ale když jsem byl řadový hráč nijak jsem po tom netoužil, raději jsem měl radost z kolektivního výkonu, že se něco dokázalo a dalo, tím myslím raidy. Když vše jde krásně tak to má být, pak je spokojenost za dobře odvedenou práci, není potřeba být chválen.

Opačná situace ale nastává ve WoW při boji hráčů proti sobě, ano tady chci být nejlepší, ale opět nechci být chválen. Toužím ale ukázat ostatním, že mě se mají bát, že já jsem dobrej, aby nepřátele věděli, že se blíží jejich smrt. Největším úspěchem a pochvalou je věta je je tu ten s ním to dáme.

18. Porovnajete WoW s :

Filmom

Porovnání WoW s filmem se nedá srovnávat, na film se soustředíte a když je dobrý vtáhne Vás do děje, ale ve WoW ikdyž tam nastane situace která Vás vtáhne, alespoň já si pořád uvědomuji, že jsem tam s ostatními hráči a jsem na nich vlastně i závislý.

Knihou

Řekl bych, že je to velmi podobné jako s filmem při čtení knížky máte jen o ještě víc rozvinutou fantazii a jste pohlceni příběhem a velký rozdíl mezi WoW a knihou je to, že po té co dočtete knihu, tak si myslím, že většinou se možná s někým podělíte o zážitek, ale to nejcennější zůstane ve vás, oproti tomu ve WoW většinu zážitků s někým sdílíte a pak je třeba řešíte na teamspeaku.

Single player fistr-person shooter hrou (Call of Duty, Quake...)

viz výše

19. Ako hra vplýva na váš :

Volný čas

Ovlivňuje můj volný čas při rozhodování jak ho strávím, poku ho trávíme doma, trávíme ho při hraní nějaké hry. Televizi nemám, žádnou zajímavou knihu momentálně nečtu a navíc jsem ve volném čase rád se svými (ikdyž vzdálenými) přáteli. Na druhou stranu pokud mám možnost trávit volný čas spíše venku rozhoduji se pro tuto volbu.

Reálny život

Řekl bych, že WoW nijak neovlivňuje můj reálný život, v mém životě má postavení jako konzumenta volného času a odpočinku, je jasné, že ho někdy nahradím. Ale jinak jsou mé životní priority jinde, nežiji WoWkem, mám ho rád, hlavně kvůli těm lidem se kterými ho hraji, ale je to jen hra.

20. Ako by sa podľa vás malo správať k hráčom, ktorí nerešpektujú pravidlá guildy alebo ich hrubo porušujú či urážajú jej členov?

Hráč, který vstoupí do guildy ví, že se tam musí chovat podle nějakých pravidel, většina hráčů ta pravidla dodržuje sama od sebe bez toho, aby je někdy četla. Jsou to pravidla slušného chování. S lidmi kteří se nechovají slušně jednáte tak, že je na to upozorníte, pokáráte je nebo je ignorujete. V guildě jsou na to hráči upozornění, pokáráni, přijde trest a pokud to nepomůže jsou vyhozeni nebo komunitou guildy vypuzeni, protože ostatní mezi sebou takového člena nechtějí, ten ať si najde guildu plnou jemu podobných.

21. Aký hlavný dôvod' máte k hraniu na free serveri?

Nechceme platiť za hru. Za tu hru vzhľadom ke kvalite free serverů a komunitě která tam je, za ní nemusím platiť. Je to alternativa, která je zadarmo a je srovnatelné kvality... 300stovky jsou prostě moc. Komunita hráčů je tam i tam, z vlastní zkušenosti stejná.

Demografické údaje:

Nick v hre: Allandell

Vek: 25

Najvyššie dosiahnuté vzdelanie: Vysokoškolské

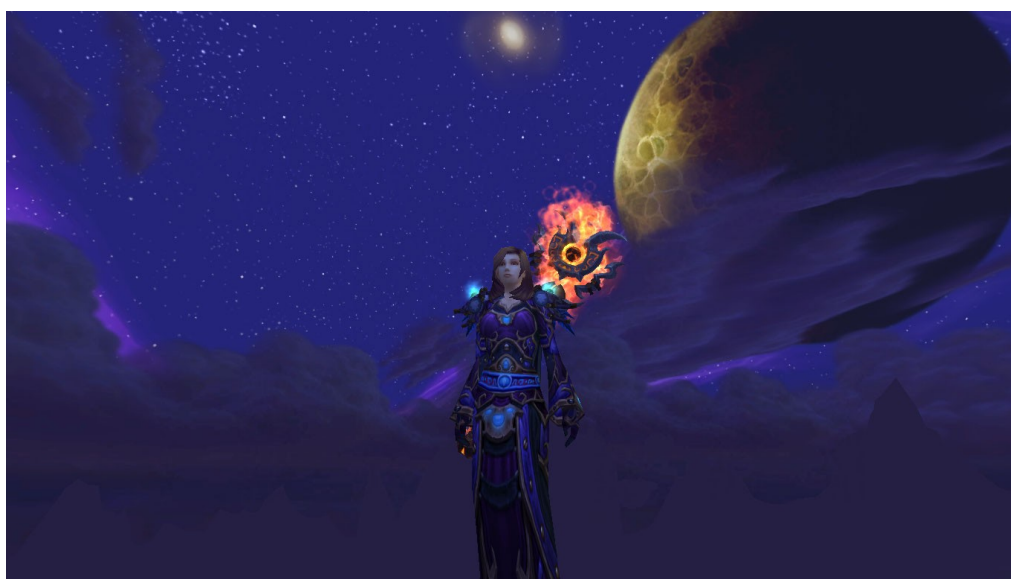
Uved'te v akej oblasti pracujete alebo študujete: Momentálně nezaměstnaný.

Ako dlho hráte WoW? S prestávkama 8 let

Príloha č. 2: Charakteristika informátorov



Dianne, muž, 25 rokov, vzdelanie: stredoškolské s maturitou, Zamestnanie: Hudobný priemysel, Produkcia, Moderátor, WoW hrá 8 rokov



Enchantrees, žena, 23 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Učiteľka v materskej škole, WoW hrá 5 rokov



Žlemion, muž, 17 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ,
WoW hrá 1,5 roka



Isabelle, žena, 18 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ,
WoW hrá 5 rokov



Allandell, muž, 25 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Nezamestnaný, WoW hrá 8,5 rokov



Lant, muž, 16 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ, WoW hrá 2 roky



Shiro, muž, 15 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ, WoW hrá 4 roky

Ďalší informátori neposkytli obrázok svojej postavy, ale ich demografické údaje sú nasledovné:

Mortemis, žena, 24 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Nezamestnaná

Otuk, muž, 20 rokov, vzdelanie: stredoškolské s maturitou, Zamestnanie: Študent VŠ, WoW hrá 6 rokov

Easypal, muž, 35 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Policajt, WoW hrá 2 roky

Driez, muž, 15 rokov, vzdelanie: 1. stupeň ZŠ, Zamestnanie: Študent ZŠ, WoW hrá 3 roky

Bowarow, muž, 15 rokov, vzdelanie: 1. stupeň ZŠ, Zamestnanie: Študent ZŠ, WoW hrá 3 roky

Obr. 1



Ukážka z raidu

Príloha č. 3 : guildovný event (tvorca Allandell)

Event: Po stopách neznáma

Hrdinové, chrabří válečníci či goldúchtivý lovci hlav, pro Vás všechny je určeno toto oznámení.

Kněžka Tyrande, vládkyně Darnassusu mě požádala o pomoc. Před nějakou dobou se ztratila jedna z jejich nejbližších pomocnic, špiónka říkající si Ednoggel.

Je zapotřebí ji nejenom nalézt a zjistit tak její osud, ale především dokončit tajný úkol, který jí byl svěřen. Jediné, co můžu s lítostí potvrdit je fakt, že svou misi nedokončila.

Najděte ji proto ať už žívou nebo mrtvou a **DOKONČETE** to, co ona začala!

Přikládám popis mise, který byl nalezen našimi lidmi, špiónka Ednoggel ho musela ztratit někde na své cestě. Rozluštěte ho stejně jako to musela udělat ona!

Ty jenž zbraň s láskou pozvedáš a bojuješ do posledního dechu, zavel svému koni k největšímu spěchu!

Tvá pouť začíná v zemi kdysi krásné, ale i krása pod nohama nemrtvých rychle hasne. Je to země Uterova posledního odpočinku, avšak ty neotálej ani chvíli, zahlédneš jezero a na něm nehostinný ostrov, který je vstupenkou do něčeho daleko nebezpečnějšího. V první místnosti za mřížovými dveřmi najdi alespoň dvě knihy a zapiš si jejich název.

Pomož potom aliančním jednotkám v bitvě o arathi, vyhledej camp a kup si jejich jídlo.(jídlo použitelné jen v té bitvě)

Tvá cesta dále pokračuje do země, která se potýká s ošklivým problémem, vyhledávají ji totiž lidé zcela opuštění a bez domova. Jakkoliv je to smutné, ty se soustřeď pouze na svůj úkol. Lokalizuj budovu skrývající bytost z dávných dob, zapiš si jak se tato budova jmenuje a kde si ji našel, pak se opět vydej na cestu.

Pokračuj přes les, kterého se lidé bojí až do pusté země, kde vysoká věž stojí. Na děsivosti toho místa nic nemění, že se zde každý týden odehrává druh kulturního umění. Avšak scéna je jen pro ozbrojené a kdo za to může? Zeptej se toho muže jenž ze strany stojí a na vše dohlíží, hlavně si pamatuj jeho jméno.

Už jsi z toho putování utahaná, zdá se ti to všechno jako marná snaha? Nepřestávej, vydej se na jih, do země se zcela jiným klimatem. Při pobřeží nalezněš obrovskou stvůru avšak buď klidná, už se nad ní navždy hladina uzavřela, teď už pouze malý ostrov hlídá na tomto ostrově není skoro nic jen písek, voda no prostě bída. Avšak něco zde přeci jen musíš nalézt. Musí tam být objekt se svým jménem, to jméno o něj jde.

Práce je z půlky hotova vydej se tedy dále na jih do místa plného zelené kůže, ale pozor tyto bytosti nemají problém s použitím bomb. Na mole vyčkej na loď, přenese Tě do vesničky ve které musíš vyhledat chlápka jménem gagsprocket, od něj si něco kup, jako znamení přátelství při vstupu do nové země. (jakýkoliv item od něj ale uschovej, bude požadován na konci).

Putuj z tohoto města až na křižovatku, zde někde najdi tajný řád druidů, prý se skrývají v nějaké jeskyni, pche sou jako krysy ale pozor zabij jen tu ženu, ohledej pak její tělo a přines mi co najdeš.

Je potřeba se zase zapojit do bitvy proti hordě, vydej se na sever, najdi v lesích tábor našich bojových jednotek a kup jejich jídlo. (jídlo použitelné jen v té bitvě).

Zde popis končí, zbytek je ohořelý.

Odpočiň si pak v největším městě, které se v ashenvalském lese nachází vyhledej tam druida jménem Isaaelas. Tento druid ví vše o tom co se kde šustne, třeba ví nebo alespoň tuší kam směřovaly

dnoggeliny kroky. (Nebude se s vámi bavit pokud mu nedáte nějaký alkohol)

Odměna pro vítěze 5000g!!! Jestli na to všechno přijdete sami nebo ve skupinách je jen na Vás!

Vítězové: Elspeth a Ydrial