

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Sociální realita hráčů World of Warcraft
Kristýna Fendrychová

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
Katedra antropologie
Studijní program Antropologie
Studijní obor Sociální a kulturní antropologie

Bakalářská práce
Sociální realita hráčů World of Warcraft
Kristýna Fendrychová

Vedoucí práce:

Mgr. Michal Tošner, Ph.D.
Katedra antropologie
Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat vedoucímu své bakalářské práce Mgr. Michalu Tošnerovi, Ph.D. za poskytnutí cenných rad a odborných konzultací. Zároveň bych chtěla poděkovat informátorům, kteří se zúčastnili mého výzkumu, především pak mému bratrově Lukášovi Fendrychovi za trpělivost a ochotu odpovídat na mé nikdy nekončící dotazy.

Obsah	
1 ÚVOD.....	1
2 TEORETICKÁ ČÁST	3
2.1 Historický vývoj počítačových her	3
2.2 Koncepce kyberkultury a kyberprostoru	5
2.3 Virtuální versus reálný.....	7
2.4 Člověk a hra	10
2.5 WoW jako příklad sociotechnického systému.....	12
2.6 Úvod do hry World of Warcraft	14
3 METODOLOGIE	18
3.1 Cíl výzkumu.....	18
3.2 Metody výzkumu	18
3.3 Poznámky k etice výzkumu.....	19
3.4 Participanti výzkumu	20
4 EMPIRICKÁ ČÁST	21
4.1 Reflexe vstupu do terénu	21
4.2 Identifikace	26
4.2.1 Proces vytváření postavy	27
4.2.2 Genderové aspekty	31
4.3 Online sociální organizace ve hře World of Warcraft.....	36
4.3.1 Pick – up groups.....	38

4.3.2 Guildy	39
4.4 Komunikace	44
5 ZÁVĚR.....	52
6 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	54
7 RESUMÉ.....	57
8 PŘÍLOHY	58
Příloha č. 1 – Modelové otázky rozhovorů	58

1 ÚVOD

Online MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) *World of Warcraft* je jednou z nejhranějších online her. Několik milionů lidí po celém světě platí každý měsíc společnosti *Blizzard Entertainment*, aby mohly do tohoto online světa vstoupit. Blíže nespecifikovaný počet hráčů do tohoto světa vstupuje skrz neoficiální servery. Celkový počet aktivních hráčů je tedy prakticky nemožné určit. Co motivuje tyto jedince, aby usedali k počítači a trávili se svým avatarem hodiny a hodiny interakcemi s ostatními hráči? Unikají tak tito jedinci z všední každodennosti světa offline? Co všechno se skrývá za online sociálním jednáním hráčů *World of Warcraft*? Jaká specifika s sebou přináší online interakce v tomto prostoru? Liší se od offline interakcí? Jak probíhá identifikace, jak je realizována sociální organizace a komunikace v online prostoru?

Důkazem, že fenomén hry *World of Warcraft* není jen obyčejnou „hrou na vojáky“, je i zájem současných akademiků o tuto problematiku. Výzkumy v této oblasti probíhají v zahraničí, pro českou akademickou obec je to téma spíše nové a do této doby zde neexistují žádné odborné publikace, které by se této problematice věnovaly. Osobně jsem během své práce čerpala především z publikace „*Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*“ (2009) Celie Pearce, která je odbornou asistentkou na katedře Digitálních médií *Georgia Institute of Technology*, kde zároveň vede experimentální laboratoř věnující se výzkumu online herního prostředí. Své práce publikuje pod svým offline jménem a zároveň pod jménem svého online avatara *Artemesia*. Významným autorem v oblasti je také teoretik informačních technologií David White, který se dlouhodobě věnuje zejména výzkumu v oblasti online vzdělávání a který v této souvislosti prováděl i výzkum ve sféře *Massively Multiplayer Online Games*.

Práce je rozčleněna do tří stěžejních celků, první část se zabývá historickým úvodem vývoje počítačových her a teoretickým uchopením online prostoru v souladu s koncepty antropologů Artura Escobara, Samuela M.

Willsona a Leightona C. Petersona. Teoretická část je uzavřena filozofickým rozměrem člověka a hry podle Rogera Cailloise a Johana Huizingy. Druhá část práce se týká metodologie, kde jsem se pokusila nastínit cíl výzkumu a metody použité k jeho realizaci. Závěrečný oddíl je věnován interpretaci výsledků kvalitativního výzkumu na základě dostupné literatury.

Studiem dostupné literatury a realizovaným terénním výzkumem jsem se pokusila postihnout sociální realitu, ve které se hráči *World of Warcraft* nacházejí, zároveň jsem se snažila poukázat na paralely mezi online a offline sociálním jednáním.

2 TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Historický vývoj počítačových her

Abychom získali představu o míře komplexnosti online hry *World of Warcraft* (dále WoW), uvedu zde ve stručnosti historický vývoj počítačových her. Vývoj počítačových her jde samozřejmě ruku v ruce s technologickým pokrokem. Zavedení složitějších a komplexněji pracujících výpočetních systémů dává možnost rozvíjení programů a žánrů počítačových her. Mezi prvními se na počítači objevily hry textové – například hra *Dungeons and Dragons* z roku 1974. Hráč zde byl provázen imaginárním světem díky čtení textu, přičemž volil svou cestu z několika nabízených možností. Tento princip se prosadil i v tištěné podobě a vznikly tzv. *game booky* (herní knihy) (Boron 2007: 26).

Ovšem za předchůdce klasických počítačových her je považována hra *Tennis for Two*, která byla vyvinuta v roce 1958 Williamem Higinbothamem za použití osciloskopu a analogového počítače. O čtyři roky později v roce 1962 dokončili studenti Massachusettského technologického institutu (MIT) svoji hru *Spacewar!*. Prostředí obou těchto her bylo jednoduché, „omezené obrazovkou“ počítače a určené pro dva hráče. Po hrách *Tennis for Two* a *Spacewar!* následně vzniklo mnoho napodobenin a variací těchto her, ale až v roce 1972 zaznamenala větší úspěch hra *Pong* od společnosti *Atari*, která se také jako první „masově“ rozšířila (prodalo se zhruba 19 000 zařízení se hrou). Jednalo se o žánr arkádových her, pro něž je typické hraní na kola se stupňující se obtížností, někdy jsou jednotlivé úrovně hry omezené časem. Arkádové hry se v sedmdesátých letech těšily velké oblibě, což potvrzuje fenomenální úspěch hry *Space Invaders* z roku 1978. Hru vyvinula společnost *Taito* v Japonsku a byla dostupná k hraní na automatech (Sláma 2009). Hra *Space Invaders* má dokonce několik záznamů v Guinnessově knize rekordů – nejdéle vycházející sériová videohra; první videohra, ve které se objevil

mimozemšťan; první arkádová hra, která byla diskutována v britském parlamentu¹.

Grafická podoba těchto her dodávala metaforickou hodnotu, která následně podporovala hráčův vztah ke hře. Hráč intuitivně asocioval prvky herního světa se zkušenostmi offline (např. gravitace, obtížnost, nebezpečí, nepřítel atd.). Bez těchto asociativních prvků by herní svět byl pouze vágní a nejednoznačnou iluzí (Boron 2007: 26).

Poslední hrou z trojice legendárních arkádových her je *Pac-Man* z roku 1980 od společnosti *Namco*. Následný vývoj počítačových technologií umožnil rozšíření a obohacení herního světa o nové žánry. Hra *Defender* (1980) přišla s žánrem horizontálně *scrollovacích* stříleček (hráč je zobrazen z boku a je veden hrou – předměty a lidé kolem se hýbou nezávisle na hráčovi)², hra *Battlezone* vydaná v téže roce využívala vektorové grafiky k prvnímu skutečnému 3D zobrazení herního světa. Ovšem až v roce 1996 se objevil čipset *Voodoo* jako první dostupný 3D akcelerátor pro domácí počítače. Následně prudce stoupla obliba stříleček z prvního pohledu (*First Person Shooter* - FPS) – např. *Quake*, *Duke Nukem 3D* apod. Postupně se takto zdokonalený 3D prostor uplatňoval i v ostatních žánrech i tyto typy her potom také začínaly využívat pohled první osoby. Jedním z žánrů využívající pohled první osoby jsou RPG hry (*Role - Playing Games*). Průkopníkem žánru RPG her se stala hra *Dungeon Master* z roku 1989. Obecně platí, že hráč v počítačové RPG hře vidí vše ze svého vlastního pohledu, prochází herním světem podle své volby a zároveň zde také během plnění úkolů dochází k vývoji hráčovy postavy (zlepšují se její schopnosti, vybavení aj.). V prvních verzích RPG her ovládal hráč zpravidla více postav, které tvořily skupinu / jednotku / družinu. V roce 1992 se rozšířila hra *Ultima Underworld*, kde hráč zastupoval právě jednu postavu, což mu umožňovalo se s ní více a lépe identifikovat. S rozšířením internetu pak dostaly prostor hry pro více hráčů – *multiplayer*. Tento fenomén se postupem času stal běžnou součástí některých

¹ Dostupné z <http://www.guinnessworldrecords.com>, citováno dne 2. 1. 2012.

² Dostupné z http://cs.wikipedia.org/wiki/Scrolling_shooter, citováno dne 2. 1. 2012.

žánrů (FPS, RPG). Formát *multiplayer* se v některých hrách rozvinul až do úrovně *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), kde spolu současně interagují stovky nebo i tisíce hráčů najednou. Typickým příkladem jsou pak MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) *Ultima Online* z roku 1997, *EverQuest* z roku 1999 nebo základní verze *World of Warcraft* z roku 2004 (Sláma 2009).

2.2 Koncepce kyberkultury a kyberprostoru

Příchod informačních technologií předznamenal určité změny v povaze společenského života a přinesl tak i nový řád kultury – tzv. kyberkulturu. Pro antropology se tak vytvořilo nové pole pro kulturní analýzu, která se zabývá především sociální povahou, vlivem a užíváním technologií, což následně vedlo k artikulaci nového konceptu antropologie - antropologie kyberkultury. Studium kyberkultury se z antropologické perspektivy zabývá tím, jak jsou technologie a společnost v dnešním světě kulturně konstruovány a dekonstruovány a k jakým změnám u nich (a vlivem nich) postupně dochází (Escobar 1994: 212).

Arturo Escobar ve své eseji „*Welcome to Cyberia*“ (1994) odkazuje na pojem Rosanne Stone - „*technosocialita*“. Tento režim, jenž se vyvinul díky příchodu užívání počítače a informačních technologií ve společnosti, následně dává vzniknout kyberkultuře. Jinými slovy – zrod kyberkultury ztělesňuje fakt, že žijeme a strukturujeme svá já v souvislosti s novými výdobytky vědy a techniky (Escobar 1994: 214).

Jednu ze skupin aktérů realizujících kyberkulturu zastupují online komunity. Toto téma rozpracovali Samuel M. Wilson a Leighton C. Peterson ve svém článku „*The Anthropology of Online Communities*“ (2002), kde se věnují především otázce ustavení této problematiky v antropologickém diskurzu a následně se snaží postihnout, jaké konkrétní praxe a fenomény toto prostředí vytváří. Online komunity jsou definovány především prostřednictvím

schopnosti komunikovat a interagovat v online prostoru. Tento prostor je pak označován jako kyberprostor. William Gibson ve své knize „*Neuromancer*“ popisuje kyberprostor jako prostor oddělený od tělesného světa – jako halucinaci. Wilson s Petersonem však ve své práci odkazují na výrok Philipa Agreho, bývalého profesora informačních studií na Univerzitě v Kalifornii, který říká, že se Internet nevyvíjí bez kontaktu se světem, ale je v něm naopak stále více zakotvený (Peterson; Wilson 2002: 449-451).

Tuto zakotvenost dokazuje fungování Internetu jako odkazu na existující fyzickou globální infrastrukturu ve světě a jeho využívání jako zprostředkovatele různých forem této infrastruktury (např. *World Wide Web*, email, kyberprostor využíváný k interakci velkého počtu jedinců) (Peterson; Wilson 2002: 452). Již z etymologického hlediska odkazuje slovní spojení *World Wide Web* na určitou síťovou povahu celého systému. Infrastruktura takového celku pak propojuje jednotlivé prvky a vytváří mezi nimi vztah. Obecně bychom na tento fenomén mohli aplikovat strukturalistickou perspektivu, kdy se každý jedinec zapojený do celku vztahuje podle své pozice k jakémukoliv prvku ve struktuře. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) pak představují jakýsi pomyslný vrchol takového spojení v online herním prostředí tím, že vytváří síť vztahů mezi obrovským množstvím jedinců připojených do systému zároveň.

Aby kyberprostor nabyl konkrétní podoby, musí vycházet z určitého zdroje imaginace. Imaginace světa *World of Warcraft* vychází primárně z žánru fantasy. Nejčastěji je hra svým prostředím přirovnávána k fantasy J. R. R. Tolkiena – celoživotní čtenář fantasy a spisovatel Derek M. Buker uvádí dva konkrétní typy fantasy, které jsou ve hře WoW spojeny – *epic fantasy* a *quest fantasy*. Z formátu *quest fantasy* si hra bere především prvek plnění jednotlivých úkolů (buď samostatného nebo častěji kolektivního) a s tím související získávání zkušeností, schopností nebo předmětů, čímž dochází k postupnému rozvíjení postavy. Epický rozměr fantasy odkazuje především na rozsáhlou historii potřebnou nejen k prostému stvoření nového světa, ale

také k poskytnutí téměř tak komplexní představy o jeho minulosti, jakou máme o naší Zemi (Buker 2002: 118-123).

Online prostor hry WoW musí být především chápán jako prostor sociální. Představuje určitou platformu, která spojuje velké množství jedinců a ke které se tito jedinci vztahují. Umožňuje těmto jedincům se v rámci herního prostoru socializovat a udržovat vzniklé vztahy. David White, který se zabývá výzkumem v mediální oblasti na Univerzitě v Oxfordu, ve své práci odkazuje na pojem „třetí místo“ sociologa Raye Oldenburga. „Jednoduše řečeno – toto místo není ani pracoviště ani domov, ale jedná se o neformální prostor na neutrální půdě, který nabízí členství těm, jež si cení hravosti a důvtipu (White 2010: 235). Herní svět *World of Warcraft* je přesně takovým místem, které hráče spojuje díky jejich sdílenému porozumění hře a vztahům, které mezi sebou budují a udržují. Zároveň je důležité podotknout, že se hráči v tomto prostoru angažují ve chvílích svého volného času (White 2010: 235).

2.3 Virtuální versus reálný

Způsob vytváření herního světa by člověku mohl evokovat představu, že se hra zakládá pouze v jakési virtuální realitě, ve světě, který je vzdálený tomu našemu skutečnému. Howard Rheingold ve své publikaci *„The Virtual Community“* (1993) také chápe existenci komunity v online prostoru jako virtuální. Výraz „virtuální“ ovšem může konotovat představu něčeho nereálného, neexistujícího v reálném světě. Právě zde bych ale chtěla poukázat na nevhodnost a zjednodušující schematičnost takové představy. Herní svět WoW je samozřejmě do jisté míry pouze fantaskní imaginací, ale objevují se v něm poměrně zásadní prvky světa reálného. Například sociální organizace ve hře, které se budu později věnovat podrobněji, zakládá nikoliv imaginární, ale skutečné vztahy mezi jedinci, jedinci určuje nikoliv imaginární, ale skutečnou pozici ve struktuře společenství. Celia Pearce, vedoucí Experimentální herní laboratoře (*Experimental Game Lab*) a odborná

asistentka katedry Digitálních médií Institutu technologií v Georgii, říká: „Ačkoliv světy virtuální být mohou, komunity formované uvnitř těchto světů jsou stejně reálné jako ty utvářené v proximálním prostoru.“ (Pearce 2009: 17) Pokusím se tedy v kontextu hry vyhnout používání termínu „virtuální“ a nahradím jej vhodnějšími výrazy (online / herní).

Pokud aplikujeme na fenomén hry WoW perspektivu kyberprostoru tak, jak jej popisují Wilson s Petersonem, potvrdí se nám výše řečené – a to že se kyberprostor nevytváří odtrženě od okolního světa, ale naopak v přímé souvislosti s ním (Peterson; Wilson 2002: 452). Toto tvrzení lze podložit na několika úrovních - například z pohledu ekonomiky. V rámci herního prostředí fungují základní ekonomické mechanismy – nabídka, poptávka, kurz měny, což umožňuje realizovat následný prodej, nákup a další základní principy směny. Navíc i hra samotná je předmětem těchto ekonomických aktivit. Mezi další paralely fungování sociální reality online a offline lze zahrnout sociální organizaci, principy sdružování, formy a prostředky komunikace nebo proces identifikace. Právě tyto praxe poskytují důvod pro zamítnutí konceptualizace těchto aktivit jako virtuálních. Rozehrává se zde totiž podobná hra jako v offline sociální realitě. Sociální realitu zde chápeme v durkheimovském pojetí jako výsledek společenských jevů, kdy společenský jev je definován jako: „...každý druh jednání, ustálený nebo ne, schopný vnějšího tlaku na jedince; anebo takový, který v rozsahu dané společnosti je všeobecný, ale má přitom svůj vlastní život nezávislý na svých individuálních projevech. (Durkheim 1969: 42).

Celia Pearce obecně pokládá za online realitu trvalou online reprezentaci, která zahrnuje možnost synchronní komunikace mezi jednotlivými uživateli navzájem a mezi uživatelem a světem v rámci vytvořeného prostoru. Na základě tohoto tvrzení pak odvozuje typické charakteristiky online herního světa. Klíčovou vlastností těchto světů je jejich prostorový charakter. V rámci prostoru má herní online svět kartografickou návaznost jednotlivých míst, z čehož vyplývá, že je zmapovatelný. Tato možnost odkazuje na další vlastnost těchto světů – jedinec je schopen je

postupně prozkoumávat (tato možnost může být částečně dočasně omezena úrovní nebo statusem hráčovy postavy, případně dostupností transportních prostředků). Kromě prostoru disponuje herní online svět dalším základním rozměrem a tím je čas. Aspekt trvání prostředí odkazuje na představu, že svět zůstává „puštěný“ za všech okolností po celou dobu a jednání uskutečňované v rámci herního světa má kumulativní charakter, což umožňuje hráči udržovat a rozvíjet postavu od jedné návštěvy ke druhé. Existence postavy (avátara) hráčovi umožňuje trvalou identifikaci a reprezentaci v herním prostoru, což následně implikuje fakt obývání tohoto prostoru (Pearce 2009: 17-19). Filozof a sociolog Roger Caillois v souvislosti s identifikací však upozorňuje na nebezpečí, kdy hra pro člověka přestává být pouze hrou. Tento moment nastává, pokud člověk v převleku uvěří, že jeho maska je skutečností. „Nehraje už jinou postavu, kterou má představovat, v přesvědčení, že oním druhým skutečně je, chová se podle toho a zapomíná na bytost, kterou je ve skutečnosti.“ (Caillois 1998: 69).

Můžeme tedy shrnout, že online herní svět je obyvatelný a participativní - jedinec, který do světa vstoupí, v něm pak žije a aktivně se v softwarově determinovaném prostředí podílí na produkci akce v samotném herním světě, jeho kultuře a zároveň je tento jedinec součástí zkušenosti ostatních hráčů. Případná nepřítomnost hráčova avátara je pak vnímatelná okolím. Herní svět tedy existuje především jako sociální svět, je obývaný lidmi (v případě WoW dokonce masivně obývaný - vychází už z označení hry jako *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*). Veškeré výše zmíněné vlastnosti se snaží vytvořit dokonale fungující a konkrétní online svět, který disponuje soudržným, úplným a konzistentním herním prostředím ve spojení s jeho specifickou estetikou a pravidly (Pearce 2009: 17-20). V této souvislosti bychom mohli brát doslovně Johana Huizingu, když říká: „Kultura vzniká formou hry, kultura je zpočátku hrána.“ (Huizinga 2000: 69)

2.4 Člověk a hra

Obecně lze říci, že člověk je od přírody tvor hravý. Johan Huizinga ve svém díle „*Homo ludens*“ (2000) připomíná fakt, že hra je starší než kultura. Své tvrzení podkládá prostou úvahou: „Ať je již pojem kultury vymezen sebenepřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát.“ (Huizinga 2000: 9). Roger Caillois také v tomto ohledu odkazuje na dílo J. Huizingy ve své práci „*Hry a lidé*“ (1998), kde upozorňuje, že veškeré důležité projevy kultury jsou okopírované podle vzoru her a v určitém směru podléhají obecným herním pravidlům. Hry nezměnily v průběhu času svou podstatu, ale společenskou funkci (Caillois 1998: 77-78).

Hraní tedy nemá souvislost čistě pouze s racionalitou, není vázáno na žádný stupeň kultury a na žádnou formu světového názoru. Hra v sobě obsahuje aktivní princip, něco znamená, má tedy smysl. Ovšem o jaký smysl se v kontextu hry jedná, už záleží na úhlu pohledu. Hra může být výsledkem vybití přebytečné síly, může sloužit ke cvičení důležité životní činnosti stejně jako k sebeovládání, může odpovídat vrozené potřebě něco umět nebo ovládat jiné a soutěžit s nimi či jen napomáhat k odreagování, doplňovat jednostrannou činnost a sloužit k aktivnímu uspokojování nesplněných přání. Jediné, na čem se vědci shodují, je, že hra slouží nějakému biologickému účelu a neprovozuje se tak jen sama pro sebe. Hra je zvláštní formou života, má sociální funkci, je základem a činitelem kultury. Souvislost hry a kultury implikuje v tom případě okruh společenských her. Každá hra se vyznačuje svobodným jednáním a zaujímá prostor mimo „obyčejný“ život, což naznačuje její uzavřenost a ohraničenost. S tím také souvisí fakt, že hra neodpovídá na uspokojování nezbytných životních potřeb. Hra vytváří v rámci svého specifického prostoru určitý řád, něco spojuje a rozlučuje. Člověka upoutává a přitahuje. Okouzluje ho. Přináší napětí a zároveň uvolnění. Přivádí k životu společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné. (Huizinga 2000: 9-25).

World of Warcraft zahrnuje aspekt, který je s hrami obecně spojován, a tím je soutěž. Regulérní boj je hrou. „Každý zápas, vázaný omezujícími pravidly, nabývá již tímto řádem podstatné znaky hry. Souboj je svou podstatou rituální formou hry.“ (Huizinga 2000: 126-133). Válčící strany se považují za protivníky a bojují o něco, na co mají právo, v čemž spočívá agonální moment hry. V případě online herního světa WoW se jedná o dvě soupeřící strany - Hordu a Alianci. Roger Caillois hry typu agón charakterizuje distinktivním psychologickým postojem ctižádosti zvítězit díky vlastní zásluze v soutěži a úcty k pravidlům. Popisuje však také typ hry mimikry, kdy na sebe hráč bere podobu jiné osoby. (Caillois 1998: 64-66, 90-91). Tento princip je v přeneseném významu, myslím, také vhodné zmínit jako jednu z charakteristik hry WoW. Hráči si ve hře WoW vytvářejí svou vlastní postavu (avatara) – alter ego, se kterým se do určité míry identifikují a které je v herním světě zastupuje. Kontrola a povzbuzení pak přichází ze strany ostatních hráčů (jak spojenců, tak nepřátel), což hráče motivuje k nejlepšímu možnému výkonu. Dochází zde tedy k propojení obou herních tendencí, neboť mimikry nejenže nedestruuje agonální princip, ale naopak jej ještě posiluje. „Hráč se cítí jako reprezentant, zavazuje ho to hrát jak nejlépe možno, to znamená s dokonalou korektností na jedné straně, na straně druhé s krajním úsilím po dosažení vítězství.“ (Caillois 1998: 92).

Motivací hráče k nejlepším možným výkonům tedy není pouze překonávání protihráčů, ale také sebezdokonalování. V rámci herního světa WoW oba tyto aspekty hrají důležitou roli a jsou přímo zakomponovány do étosu hry. Zdokonalování probíhá v postupu postavy ze základní na vyšší úroveň (*level*), nejdůležitější zkušeností se tak pro hráče stává ta, která mu umožní postup na vyšší úroveň. Dosažení vysoké úrovně je pak pro hráče zdrojem hrdosti. Pokud hráč dosahuje vyšší úrovně rychleji než ostatní hráči, může mu to poskytovat i pocit nadřazenosti. Krátké souboje mezi hráči se tak neustále řetězí za sebou, přičemž v podstatě neexistuje konečné a úplné vítězství. William Bainbridge, americký sociolog zabývající se výzkumem v oblasti video her, proto poukazuje na to, že by bylo výstižnější říci, že herní

svět WoW zahrnuje tisíce jednotlivých „her“ a nemůže být tedy chápán jen jako prostá hra, ale jako komplexní systém (Bainbridge 2010: 6).

2.5 WoW jako příklad sociotechnického systému

Věk lidstva může být popisován jako jednotlivé vývojové stupně technologií. Náš věk je nyní popisován jako věk informačních technologií, který byl, zjednodušeně řečeno, započat vynálezem počítače. Tato technologická expanze s sebou nese určité sociální a kulturní důsledky. Bryan Pfaffenberger ve své práci *„Social Anthropology of Technology“* (1992) problematizuje standardní pohled na technologii. Toto hledisko chápe technologii jako neautentickou. Bryan Pfaffenberger však odkazuje na amerického archeologa Lewise Binforda, který říká, že kultura je mimotělesná adaptace na prostředí a jednotlivé artefakty tak odpovídají uspokojování potřeb lidstva. Modernisté však tvrdí, že tyto potřeby jsou definovány nikoliv základní potřebou člověka, ale právě kulturou, kterou člověk vytváří (Pfaffenberger 1992: 495-496, 509).

Hraní her je pro člověka přirozené a od počátku je součástí lidské společnosti. Mohli bychom říci, že jak se postupem času vyvíjela lidská společnost a její kultura, vyvíjely se i hry. Kdyby hry nebyly pro člověka důležité a přínosné, jistě by se již v dnešní uspěchané době neměly šanci uplatnit. Ovšem opak je pravdou, hry se vyvinuly v sofistikované systémy, které stále přitahují pozornost obrovského počtu lidí. A úspěšná technologická inovace existuje pouze v případě, že veškeré prvky v systému (jak sociální, tak technologické) jsou modifikovány tak, že společně efektivně kooperují. Pro popis takové situace bychom pak mohly použít optiku sociotechnického systému, tak jak jej popsal Bryan Pfaffenberger. Sociotechnický systém podle něj odkazuje na určité technologické aktivity, které vychází z propojení techniky a materiální kultury a vedou následně k organizaci a kooperaci ve společnosti (Pfaffenberger 1992: 487-498). A právě tato propojení a vazby, které existují díky technologii počítače a Internetu, vytváří specifické prostředí

hry WoW, čímž zároveň formují a ovlivňují sociální složku systému, kterou tvoří hráči samotní. Veškeré sociotechnické systémy jsou tedy vysoce komplexní a heterogenní (Pfaffenberger 1992: 509).

Jeden z pohledů na vztah technologie a společnosti také poskytuje tzv. „Teorie sítí – aktérů“ popisovaná v práci Davida Hakkena „*Cyborgs@Cyberspace*“ (1999), za jejíž autory jsou považováni především Michel Callon, Bruno Latour a John Law. „Teorie sítí - aktérů“ navazuje na koncept sociotechnického systému, ale zdůrazňuje procesuální pojetí celého systému a fakt, že tento systém musí být průběžně performován. Proces je tedy veskrze aktivní – aktéři v systému spolu interagují a zároveň rekrutují další potencionální účastníky sítě, čímž dochází k stálé (re)produkci sítě. David Hakken tak poukazuje na síťovou povahu technologií, které tvoří určitý systém propojený vzájemnými vztahy. Tyto vztahy jsou vytvářeny aktéry a to jak lidskými, tak ne-lidskými. V našem případě systém WoW zahrnuje například provozovatele a vývojáře hry, hráče, jejich myšlenky, ideologickou stránku a technologii samotnou (počítače, jednotlivé datadisky, servery atd.). Vytváří se tak materiálně-sémiotický vztah, který existuje souběžně mezi jednotlivými věcmi a s nimi spojenými koncepty (Hakken 1999: 185-191).

Ovšem je třeba si uvědomit, že kromě těchto vztahů sociotechnický systém také produkuje vztahy mocenské a ekonomické (producent / konzument, poptávka / nabídka) a sám se stává zbožím (Pfaffenberger 1992: 502). Práva na originální verzi hry WoW vlastní společnost *Blizzard Entertainment*. Zde se hra jednak vyvíjí a také následně distribuuje do celého světa. Vývojáři této společnosti dávají hře podobu a vedení zase určuje cenu a podmínky, za kterých se bude hra na trhu prodávat. Kromě oficiálních serverů, kde je možné hru hrát legálně po zakoupení její kopie (a stálé paušální měsíční platbě), existují také tzv. free servery, kde sice po registraci hráč nic neplatí, ale hra obsahuje určité drobné chyby a omezení. Těchto free serverů existuje nespočetné množství a jsou stále v podstatě ilegální. Společnost *Blizzard Entertainment* se zpočátku snažila zabraňovat vzniku takových serverů a existenci stávajících omezovat, ale postupem času od této činnosti

téměř upustila a naopak se snaží hledat cestu k výdělku i v neplacených verzích hry (Purchase 2010).

2.6 Úvod do hry World of Warcraft

V této kapitole bych chtěla poukázat na některé základní principy, kterými je hra WoW definována. Hra WoW je označována jako MMORPG – *Massively multiplayer online role playing game*, což znamená, že hru hraje simultánně i několik tisíc hráčů, kteří jsou zahrnuti v jednom online herním světě. Neexistuje přitom offline verze této hry, pokud se chcete účastnit, musíte být připojeni k Internetu. Jednou z výhod internetového hraní jsou aktualizace, díky nimž do hry průběžně přibývají nové předměty, postavy, lokace, úkoly, úrovně postav (*levely*), takže hráč je stále motivován k novému objevování. Závislost na internetovém připojení však může implikovat představu, že jsme v dnešní době v podstatě ovládnuti stroji. Tento pohled je typický pro pozici „Standardního pohledu na technologii“ (Pfaffenberger 1992: 494). Hra přímo nutí člověka usednout k počítači a připojit se k Internetu, pokud chce uspokojit svou potřebu se do hry zapojit.

Další charakteristikou hry WoW je *Role - Playing* (RP). Hráč si na počátku při vstupu do hry vytváří vlastní postavu, se kterou se během hry identifikuje a která ho v herním světě plně zastupuje. Ovšem do jaké míry se hráč se svou postavou ztotožní, je velice individuální. Pro ty, kteří se touží pouze ponořit do herního světa, existuje přímo mód hry *Role - Playing* (RP), kde hráč nemusí nutně plnit úkoly, ale pouze „žije“ svou postavou v herním světě, setkává se s přáteli a ostatními „obyvateli“ herního světa a sdílí online svoje dojmy z toho, co právě v herním světě WoW zažil. Stejně tak ovšem může sdělovat své zážitky ze světa skutečného – například aspekty své identity, které ve skutečném životě neprojevuje (White 2010: 229).

Hra tedy nabízí několik herních módů – PvP (*Player versus Player*, hráč proti hráči), PvE (*Player versus Environment*, hráč proti okolí) nebo RP (*Role -*

Playing). Nejčastěji se všechny tři modely v rámci hry vzájemně kombinují. Většina hráčů tak zůstává někde mezi dvěma extrémními polohami hry (RP a PvP) a vnímá svou postavu jednak jako prostředek v boji s ostatními hráči a také jako reprezentaci sama sebe v herním světě (White 2010: 229). Každý hráč může vlastnit libovolný počet postav, nejčastěji má postav více, obvykle dvě až tři.

Většinou má člověk víc než jednu postavu a hraje za ně střídavě... Ale jedna je jako dycky hlavní, žejo, většinou ta první vytvořená a má taky nejvyšší level. Za ty ostatní se hraje, dyž se třeba čeká, až se hra vobnoví nebo dyž tě to už s tou hlavní jakoby nebaví.

- Lukáš

Hráčova postava žije v herním světě (*Warcraft Universe*), kde se setkává s jinými postavami, interaguje s nimi, vytváří přátelské vazby, zakládá aliance a bojuje s jinými hráči a nepřáteli. Existují dva základní typy soubojů – PvP a PvE - odvozených od výše zmíněných herních módů. PvP souboje probíhají mezi jednotlivými hráči, k hromadným soubojům pak slouží tzv. *battlegroundy*, což jsou speciálně určené arény nebo exteriéry vytvořené pouze za účelem soupeření více hráčů proti sobě najednou. PvE typ soubojů se vyznačuje soupeřením hráčovi postavy s bytostmi ovládanými počítačem – tzv. *moby* (*mobile object*) nebo NPC postavami (*non-player character*). V návaznosti na to existuje ve hře ještě systém *instancí a dungeonů*, což jsou uzavřené prostory (např. chrámy, jeskyně apod.), které musí hráč projít ve skupině s dalšími hráči a zabít tzv. *bosse* na jejich konci. *Boss* je silný typ NPC postavy, proti kterému je nutné zorganizovat skupinu více hráčů, která spolu bude dokonale kooperovat, aby se podařilo nepřítele přemoci. Dalším ze způsobů, jak rozvíjet a posilovat svou postavu je plnění úkolů (*questů*) zadávaných NPC postavami. Po splnění úkolu získává hráč zkušenosti – *Experience Points* (XP). Po získání určitého počtu XP, postupuje hráčova postava na další úroveň (*level*). Kromě zkušenostních bodů mohou být pro hráče odměnou za splněný úkol také peníze nebo jiné artefakty (zbraně, brnění, úložný prostor atd.). Účelem veškerého tohoto jednání je získání

zkušeností, síly a uznání ze strany ostatních hráčů / postav.³ V současné době je maximální počet levelů postavy 85 (datadisk Cataclysm), ovšem v letošním roce 2012 vyjde další datadisk (*Mists of Pandaria*), který počet úrovní postavy navýší na 90 (Homola 2011).

David White provádí výzkumy *Massively Multiplayer Online Games* zejména v kontextu procesu učení. Získané poznatky využívá pro možnou tvorbu *e – learningových* projektů. Podle Davida Whitea prochází nový hráč, který nedisponuje již předem existujícími vztahy s jinými hráči ve hře, třemi vývojovými stupni. Tyto stupně odpovídají úrovni dosažených schopností a vědomostí souvisejících s orientací ve hře. Souvisí tedy s procesem učení a postupnou socializací. David White je přirovnává k jednotlivým etapám vývoje osobnosti člověka – ranému dětství, dětství a dospělosti. Jedná se tedy o lineární vývoj, který se snaží mapovat hráčův postup ve hře.

Během etapy raného dětství se hráč orientuje na základní schopnosti pro fungování v herním světě. Snaží se porozumět novým formám komunikace, vhodnému chování v určitých situacích a pravidlům hry. Těchto poznatků dosahuje učením herních instrukcí, dotazováním ostatních hráčů a pozorováním. Většinu času proto tráví průzkumem, experimentováním a rozvíjením svých schopností metodou pokus - omyl. V počátcích tak plní jednoduché úkoly vytvořené především za účelem pochopení herního světa. Po porozumění základům herní reality se hráč přesouvá do druhého vývojového stadia – dětství. V rámci etapy dětství se hráč snaží porozumět své roli ve vztahu k ostatním. Zde nabírá na důležitosti představa o sobě samém, o vlastní identitě. Hráč postupem času začíná budovat sociální vztahy s ostatními hráči, díky nimž je pak schopen dosahovat vyšších cílů hry. Vytváří proměnlivé skupiny, které se nazývají „*pick-up groups*“ (*pugs*). *Pick up group* je přitom neformální skupina tvořená pěti až deseti hráči, která vzniká za účelem vybojování jednotlivých *dungeonů* nebo *instancí*. Vyžaduje proto efektivní spolupráci týmu hráčů zahrnující vhodnou kombinaci tříd (*Class*), sil a

³ Dostupné z <http://eu.battle.net/wow/en/game/guide>, citováno dne 8. 2. 2012.

schopností jednotlivců. Skupiny se formují těsně před vstupem do *dungeonu* / *instance* skrz „*chaty*“ (textové komunikační kanály) a jednotliví členové se navzájem zpravidla neznají. Jediné informace, které hráč o ostatních má, je pouze úroveň a třída postavy spoluhráčů. Tento fakt vytváří v rámci jedné *pick up group* důležitou sociální situaci – formování nových sociálních vztahů na bázi důvěry. Samozřejmě tu také vznikají tenze ohledně odlišných představ o podobě přátelství, sdílení, vedení nebo rolí jednotlivých hráčů / postav. Podobně také získávají hráči reputaci o své osobě (jestli jsou týmovými hráči, dostatečně se soustředí na dění ve hře během společného boje, komunikují rychle a efektivně, když je třeba společné interakce apod.). Tyto *pick up groups* jsou však pouze dočasné a po ukončení souboje se samovolně rozpadají. Hráči nechtějí riskovat, že by se stali součástí slabé *pick up group* a marnili tak čas. Namísto nich se formují tzv. „*guildy*“. Účel komunikace se ve stadiu dětství posouvá od nutných otázek týkajících se specifického problému a jeho řešení k běžné komunikaci pomáhající budovat sociální vztahy. Hráčova strategie postupně začíná zahrnovat posuzování hodnoty vztahů a spolupráce s ostatními hráči. Během tohoto období se rozvíjí hráčovi schopnosti a roste hráčův status díky získávání důvěry okolí (White 2011: 234-235).

Posledním vývojovým stadiem hráče je dospělost. David White uvádí, že v této fázi si hráč vybírá *guildu*, ke které se připojí. Protože je *guilda* formální skupinou, má svého vůdce (*guild master*) a danou hierarchii. Díky vzájemné kooperaci tak členové *guildy* dosahují cílů, které by jako jednotlivci nebyli schopni zdolat. Hráč se zde učí zodpovědnosti, spolehlivosti, přesnosti a samozřejmě stále zdokonaluje svoje schopnosti. Zároveň získává respekt členů vlastní *guildy* a roste jeho prestiž i u ostatních hráčů. V této fázi už je hráč schopen pomáhat a radit nově příchozím hráčům (White 2011: 228, 234-235).

3 METODOLOGIE

3.1 Cíl výzkumu

Realizovaný výzkum měl za cíl umožnit vhled do herního prostředí WoW, představit určité aspekty spojené s touto hrou a přiblížit přesah hry do offline domény. Zaměřila jsem se především na zachycení principů týkajících se sociální složky hry – sociální organizaci, identifikaci a komunikaci. Jedná se o klasickou etnografii, přesněji řečeno etnografii partikulární. Cílem empirického výzkumu tedy není zobecnit poznatky a popsat tak jakousi kulturu týkající se hraní počítačových her, ale skrz popis jednotlivých praktik určitých aktérů užívaných při hře WoW jsem se pokusila představit jak její hráče, tak sociální realitu, ve které se nacházejí. Pierre Bourdieu ve své knize „Teorie jednání“ (1998) také upozorňuje na to, že: „...tu nejhlubší logiku sociálního světa lze zachytit jedině ponorem do partikulárnosti určité empirické, historicky situované a datované skutečnosti, ale s cílem postavit ji, řečeno slovy Gastona Bachelarda, jako „jeden případ z možného“, tj. jako jeden ze vzorců ve vesmíru o konečném počtu možných konfigurací.“ (Bourdieu 1998: 10).

Nemám tedy v úmyslu tvrdit, že mnou popsané jednání platí dogmaticky pro každou skupinu nebo každého jednotlivce jednajícího v rámci herního prostředí WoW. Svým výzkumem jsem se snažila postihnout především struktury a mechanismy reprodukce sociálního prostoru herního světa WoW, které stojí za dílčími projevy jednání a myšlení participantů mého výzkumu.

3.2 Metody výzkumu

Základní charakteristikou mého výzkumu je jeho kvalitativnost. Kvantitativní data používám pouze okrajově a nejsou součástí mnou realizovaného výzkumu. Podstatou mého výzkumu jsou nestrukturované a polostrukturované rozhovory (a to jak individuální, tak skupinové), které jsem postupně prováděla s dvanácti informátory (od prosince 2011 do března 2012) a zároveň jsem na

této skupině prováděla zúčastněné pozorování (Příloha č. 1). Rozhovory byly nahrávány na diktafon a do počítače a byly souběžně doplňovány písemnými poznámkami. Tyto informace jsem následně zpracovávala srovnáváním s odbornou literaturou a svými vlastními zkušenostmi, které jsem získala vstupem do terénu, přičemž terén je v tomto konkrétním případě definován jako online prostor vymezený herním prostředím hry WoW, v rámci kterého hráči interagují.

Během práce v terénu, během rozhovorů a při studiu literatury jsem si průběžně zapisovala důležité myšlenky, postřehy a otázky, které mě následně motivovaly pro další studium problematiky a tvořily často kostru polostrukturovaných rozhovorů. Tyto zápisky by svým způsobem mohly být považovány za určitou formu terénního zápisníku. Nemohou být považovány za terénní deník, jelikož nemají pravidelný charakter a nemají vždy uvedenou dataci.

3.3 Poznámky k etice výzkumu

Výzkum byl realizován především prostřednictvím polostrukturovaných a nestrukturovaných rozhovorů s dobrovolnými účastníky. Participanti byli předem seznámeni s přibližným cílem výzkumu a způsobem jeho realizace. Dále byli upozorněni na skutečnost, že prováděné rozhovory budou nahrávány na diktafon, případně do počítače. Rozhovory probíhaly jak individuálně, tak skupinově (maximální velikost skupiny však nepřesáhla šest členů). Participanti ve výzkumu vystupují pod jménem nebo *nickem* z offline domény, v kapitole „Identita“ jsou použity i *nicky* herních postav jednotlivých informátorů ke zdůraznění mnohočetnosti identit jedince. Se všemi výše uvedenými podmínkami participanti výzkumu souhlasili.

3.4 Participanti výzkumu

Informátory jsem do svého výzkumu získala oslovením svého bratra, který je aktivním hráčem WoW a ten mě zkontaktoval s dalšími čtyřmi hráči, kteří následně oslovili s mou žádostí o účast na výzkumu dalších dvanáct lidí, z nichž se čtyři nakonec výzkumu nezúčastnili z časových důvodů. Získala jsem tak pro svůj výzkum celkem dvanáct informátorů – deset mužů a dvě ženy ve věku od 17 do 33 let. Oficiální placenou verzi hry hráli v té době čtyři informátoři, na free serveru se pohybovalo zbylých osm, přičemž šest z těchto osmi mělo zkušenost s hraním i na oficiálním serveru. Obě ženy měly zkušenost s hraním pouze na free serveru. Všichni participanti výzkumu se navzájem znali z online prostoru, šest z nich se pravidelně setkávalo i v offline doméně.

Obecně mohu říci, že nebyl problém získat do výzkumu participanty, naopak se průběžně hlásili další, jak se informace o mém výzkumu šířila, takže jsem nakonec byla nucena počet informátorů korigovat z praktických (zejména časových) důvodů. Také jsem měla v úmyslu zachovat kvalitativní charakter výzkumu a nepoužívat kvantitativních metod (např. dotazník). Vzhledem k tomu, že byl výzkum orientován na sociální složku hry, zhodnotila jsem kvantitativní postup jako nevhodný a upřednostnila individuální přístup ke každému informátorovi.

4 EMPIRICKÁ ČÁST

4.1 Reflexe vstupu do terénu

Jako budoucí antropolog považuji za vhodné po vzoru Clifforda Geertze „být tam“, tedy fyzicky pobýt na místě, které je předmětem mého výzkumu, pokud je to možné. Jedná se v podstatě o iniciaci výzkumníka do terénu i antropologa do jeho oboru. Sama jsem stála před rozhodnutím, jestli mám tento pomyslně přechodový rituál podstoupit a zvažovala jsem, zda tento vstup do terénu bude pro můj výzkum přínosný. Zpětně tedy musím kriticky zhodnotit, že moje vlastní zkušenost s aktivním hraním WoW nebyla ani tak bohatá na odpovědi na otázky, jako spíše inspirací a podnětem pro otázky další.

Než jsem ovšem vůbec do samotné hry vstoupila, provedla jsem několik pozorování, z nichž nejdelší proběhlo od 26. do 28. 12. 2011 a jednalo se o soukromý herní sraz *guildy* „*BRB Slaves Escaping*“⁴, kterého se zúčastnilo šest hráčů. Také jsem před vstupem do hry přečetla základní příručku uvedenou na oficiálních internetových stránkách hry *World of Warcraft*⁵, „*Wikipedii Warcraftu*“⁶ a příručku uvedenou na internetových stránkách českých fanoušků WoW⁷. Také jsem absolvovala několik neformálních setkání s aktivními hráči WoW, z nichž se část následně stala mými informátory. Veškeré tyto zkušenosti měly zásadní vliv na moje předporozumění terénu.

Svůj účet jsem si vytvořila 2. 2. 2012 na free serveru www.twinstar.cz, jednalo se tedy o český neoficiální server. Konkrétně byl můj účet vytvořen pro datadisk *Wrath of the Lich King*, na kterém hrála v době mého výzkumu většina mých informátorů. Podle záznamů ve Fóru (základní komunikační *chat* serveru) zahrnoval tento server průměrně 2000 online připojených hráčů, „ve

⁴ *Guilda* „*BRB Slaves Escaping*“ hraje na free serveru www.twinstar.cz, datadisku *Wrath of the Lich King* a má celkem 14 členů.

⁵ Server <http://eu.battle.net/wow/en/> provozuje vývojářská společnost *Blizzard Entertainment* a přináší veškeré základní i nové informace týkající se WoW.

⁶ Hráči uznávaný server <http://www.wowwiki.com> se věnuje veškeré problematice týkající se WoW.

⁷ Využívala jsem přehledný český server http://wow.herniweb.cz/readarticle.php?article_id=365.

špičce i cca 2700“. Pro srovnání - oficiální server pojme až 60 000 online interagujících hráčů.

Po vytvoření a aktivaci účtu následoval výběr *realmu*⁸ a vlastní vytvoření postavy. Jako typ *Realmu* jsem zvolila *Normal*, který kombinuje veškeré modely hraní (PvE, RP i PvP). Přiklonila jsem se k vytvoření postavy ženského pohlaví a přidala se k frakci Horda. Velmi zjednodušeně řečeno je strana Hordy považována za zástupce “zla” v herním světě WoW, Aliance za stranu “dobra“. Zvolila jsem „temnou stranu“ proto, že obecně ve mně převažuje pocit, že „ti zlí“ jsou agresivnější, silnější a v boji vychytralejší než jejich čestní a poctiví protivníci. Na radu jednoho ze svých informátorů (Mrkef) jsem si zvolila rasu *Undead* (Nemrtvý) a třídu (*Class*) *Priest* (Kněz). Informátor mi svou radu odůvodnil tím, že jako začátečník budu potřebovat v první řadě přežít souboje, šlo tedy o čistě pragmatické rozhodnutí (Nemrtvý se umí oživovat i pojídáním mrtvých, Kněz umí léčit a bojovat z dálky pomocí kouzel). Od toho se také odvíjí pozdější role v soubojích – *Ranged Damage Dealer*⁹ (zabíjí nepřátelé útokem z dálky, nepřímým soubojem) nebo *Healer* (léčí ostatní spoluhráče během souboje). Pojmenovala jsem se „lks“, což je odvozená zkratka od mé přezdívky „ikstýna“, kterou používám jak v online, tak offline doméně.

Po tomto vytvoření postavy následuje audiovizuální expozice, které hráče uvede do herního světa. Ke každé rase (potažmo frakci) je v herním systému vytvořeno úvodní slovo, jakýsi krátký „prolog“, který popisuje historický vývoj a kontext, jenž se ke konkrétní rase (frakci) váže. Předě mnou se tak náhle otevřel svět a neznámý hluboký hlas mi nastínil původ a krátkou historii mojí rasy, přičemž jasně vymezil, kdo jsou moji přátelé a nepřátelé a jaká situace v herním světě WoW panuje. Úvodní slovo tedy působí v podstatě jako iniciace do herního prostředí. Tento úvod se liší s každým datadiskem, hra si tak zachovává svým způsobem kontinuální dějinný charakter.

⁸ Výraz „*realm*“ je zde použit ve významu říše / svět. Hráč vybírá ze 4 *realmu* odvozených od herních módů – PvP, Normal (zaměřeno na kombinaci RP a PvE, PvP jen okrajově), RP, RPPvP.

⁹ Mezi hráči je používána spíše zkratka DPS – *Damage per second*, která obecně označuje veškeré postavy způsobující zranění nepřátelským postavám v boji.

Zpočátku hraní jsem se zaměřila pouze na jednoduchou orientaci v prostoru a zvládnutí jednoduchých úkonů prostřednictvím plnění prvních úkolů (*questů*) prakticky přesně v souladu s koncepcí vývoje hráče podle Davida Whitea, přestože jsem měla již předem navázané vztahy s několika aktivními hráči v tomto prostředí. Právě v této době (do dosažení prvních sedmi úrovní mé postavy) byl se mnou přítomen i jeden informátor (Lukáš), který mi radil a vysvětloval základní principy hry, kdykoliv jsem narazila na problém. Bez této pomoci by bylo velmi obtížné se ve hře zorientovat a celý proces základního porozumění hernímu prostředí by trval podstatně déle. Trénovala jsem tedy koordinaci pohybů v boji (zatím jen proti NPC postavám), rozšiřovala svou znalost území a díky nabytým zkušenostem (získaným XP) jsem zdokonalovala svou postavu jak po stránce schopností, tak po stránce vizuální (získání určitého vybavení díky plnění úkolů se projeví na vzhledu postavy). Probíhal tedy klasický proces socializace, kdy jsem si postupně díky učení osvojovala základní vzorce chování, normy a hodnoty a stávala se tak plnohodnotnou součástí herního světa / společenství.

V průběhu hry jsem se až do úrovně postavy osm nesešla v herním světě s dalším online připojeným aktérem, což na free serverech není neobvyklé. Interagovala jsem tedy do té doby pouze s NPC postavami (*moby*). Během tohoto období jsem se v podstatě především sžívala se svou postavou. Velkou pozornost jsem věnovala vzhledu postavy a zlepšování jejích schopností, orientovala jsem se pouze na ni, takže mi ani společnost dalších hráčů (jejich postav) nechyběla. Vzhled mojí postavy se ukázal pro mě jako důležitý v procesu identifikace. Občas jsem měla problém vyměnit *item* (věc – například dlouhý plášť), který poskytoval horší schopnosti, ale líbil se mi, za jiný *item*, který sice schopnosti pozvedl na vyšší úroveň, zato ale na mé postavě dle mého soudu vypadal nehezky. Ovšem vždy mé estetické cítění ustoupilo racionální úvaze o pragmatické investici do budoucnosti mé postavy. Myslím si (a potvrzují to i moji informátoři), že v počátečních úrovních postavy dává hráč přednost co nejrychlejšímu a nejefektivnějšímu zdokonalování svých schopností a až v pozdější fázi hry se prosazuje estetický rozměr. Zdá

se to i logické, v pozdější fázi hry si to totiž hráč může dovolit, pokud má rozměr schopnosti (*skills*) na vysoké úrovni, nepotřebuje již tuto složku naléhavě saturovat.

Jako šli sme toho bosse, protože sem chtěl toho mounta¹⁰. Fakt luxusní drak, žejo taky Nether Drake. Jako nešlo vo to, heroickýho mounta už sem měl. Ale tendle byl fakt epickej.

- Mrkef

Postupem času jsem se učila specifickému jazykovému kódu, který se v herním světě WoW používá. Dnes již existují „slovníky“¹¹ vypracované samotnými hráči, které poskytují vysvětlení herních zkratek. Je nezbytné se alespoň ty nejpoužívanější zkratky naučit, protože slouží k základní komunikaci, která je rychlá a očekává také rychlou zpětnou reakci. Já osobně jsem ke komunikaci využívala pouze právě herní textové chaty a moje aktivní slovní zásoba obsahovala asi 50 zkratek, pasivně jsem rozuměla přibližně 70 zkratkám. Hlasová komunikace na mě působila příliš hekticky, protože se na kanále hlasy jednotlivých hráčů neustále překřikují a také se zde používá mnohem větší spektrum specifických výrazů týkajících se hry, kterým jsem ne vždy zcela rozuměla (tuto zkušenost mám zprostředkovanou zúčastněným pozorováním). V podstatě i při vedení rozhovorů jsem i v pozdějších fázích výzkumu stále narážela na nové výrazy (většinou přejaté anglické výrazy – např. *bugy*, *chary*, *tokeny*...), které jsem si musela nechávat vysvětlit. Při hře by však samozřejmě nebylo možné klást takové otázky, takže jsem na hlasovou komunikaci rezignovala.

V osmé úrovni postavy jsem se vstoupila do prvního velkého města. Jednalo se o hlavní město mé rasy (*Undead* / Nemrtvý), které neslo název

¹⁰ *Mount* je tzv. dopravní zvíře (např. panter, vlk, drak...), které doprovází postavu a slouží k rychlejšímu pohybu postavy.

¹¹Tento slovník jsem používala při svém výzkumu: http://wow.herniweb.cz/readarticle.php?article_id=327.

Undercity. Hlavní města slouží především k obchodu, finančním transakcím a dalším administrativním úkonům (např. zakládání *guildy*), nedochází zde k boji a zpravidla se zde ani neplní úkoly (*questy*). Ve městě *Undercity* jsem se poprvé setkala s dalšími postavami online připojených hráčů. Po chvíli procházení městem mě oslovil *Tauren* jménem Elyas a nabídl mi vstup do *guildy*. Podle slov mých informátorů je takové jednání na free serverech obvyklé i na takovýchto nízkých úrovních postavy. Každý se snaží přijmout do *guildy* co největší počet hráčů, protože oproti oficiálním serverům je na free serverech málo online připojených hráčů a s větším počtem členů *guildy* roste pravděpodobnost, že bude možné ve chvíli, kdy to bude potřeba, shromáždit například pět až deset online připojených hráčů za účelem zorganizování souboje (*dungeon / instance / raid*). Byla jsem tedy přijata jako člen *guildy* „*Memento Morti*“. Ovšem vzhledem k nízké úrovni schopností mé postavy a také vzhledem k tomu, že jsem byla v online prostředí *WoW* přítomna jen zřídka, jsem se v *guildě* prakticky nijak neangažovala. Zkušenost se sociální organizací *guild* mám tedy zprostředkovanou z rozhovorů s mými informátory.

Na šestnácté úrovni mé postavy jsem se poprvé stala součástí tzv. *pugu* (*pick up group*). Účel formování *pugů* je popsán v kapitole „Úvod do hry *World of Warcraft*“. David White uvádí, že právě okolo úrovně postavy šestnáct hráč zjistí, že pro vývoj své postavy potřebuje pomoc ostatních a vstupuje proto v malých náhodně utvořených skupinách do *dungeonů*, kde bojuje s nepřátelskými postavami, které by sám nedokázal přemoci (White 2011: 234). Vytváření těchto *pugů* je možné od úrovně postavy patnáct, mně se naskytla příležitost s *dungeonem* „*Dead Mines*“ na mé šestnácté úrovni. Přihlásila jsem se na vybojování tohoto *dungeonu* v úloze „*Healera*“ (léčitele). V těchto počátečních *dungeonech* je kapacita *pugu* omezena na pět jedinců, každý má při tom svou specifickou úlohu. Jedna postava vystupuje v roli „*Tanka*“, jeho úkolem je „natáhnout“ na sebe všechny NPC postavy v *dungeonu* tak, aby všechny primárně útočily na něj. *Tank* má zjednodušeně řečeno nejvyšší úroveň postavy a tudíž předpoklad být nejsilnější postavou. Skupina dále zahrnuje jednoho „*Healera*“, který se stará především o

nepřetržité „léčení“ postavy *Tanka* při souboji a drží se tak spíše v pozadí. Skupinu uzavírají tři postavy v úloze DPS (*Damage per Second*; postavy orientující se na klasický útok z dálky nebo zblízka). Po vybojování *dungeonu* je mezi všech pět postav rozdělena odměna a skupina se okamžitě rozpadá.

Moje postava „lks“ dosáhla při uzavření práce v terénu úrovně dvacet šest, přičemž jsem online interakcemi v herním prostředí *WoW* strávila přibližně čtyřicet hodin. Čas strávený v tomto online prostředí jsem si „dávkovala“ maximálně po třech hodinách za den a prvních sedmi úrovní jsem dosáhla za pouhé tři hodiny rozhodně díky nemalé pomoci informátora Lukáše. Následný postup už byl zřetelně pomalejší. Rozhodně mohu potvrdit tvrzení mých informátorů, kteří se shodli na tom, že se vzrůstající úrovní postavy stráví hráč mnohem delší čas posunem o jednu úroveň (*level*). I to je pak motivací pro trávení delšího času online ve hře. Hráč totiž touží se svou postavu „za jedno připojení“ dosáhnout co nejvyšší viditelné úrovně.

4.2 Identifikace

Na úrovni identifikace jsem se zaměřila na průběh vytváření postavy, především na otázku kritérií pro výběr postavy, která hráči před vstupem do herního prostředí zvažují. Konkrétně jsem se zajímala o vnímání vzhledu a schopností postav a jejich vzájemnou provázanost. Dále jsem se zabývala vytvářením alternativních postav, zejména na motivaci hráčů pro tuto praxi. Posledním tématem týkajícím se oblasti identifikace je v mé práci gender. Zde jsem se pokusila postihnout zejména sféru transgenderu, kdy jsem se informátorů ptala na motivaci pro vytváření postav opačného pohlaví a praxi s tím spojenou, což následně odkrylo přenášení genderových stereotypů z offline do online domény.

V offline doméně může mít jedinec problém přizpůsobit se statickým univerzálním kategoriím, kterou mu jeho identita nabízí. Naopak MMOGs (*Massively Multiplayer Online Games*) poskytují hráčům bohatou nabídku

alternativních identit, když jim umožňují vybrat si pohlaví, rasu, profesi nebo morálku jejich postavy (Huh; Williams 2010: 164). „Hráči připisují své herní postavě prestiž, respekt a důvěru, což následně vede k tomu, že pak jako taková přestává být herní postava pouhou loutkou v jejich rukách, ale stává se poutem hráče ke hře a vizuálním domovem jeho herních vztahů.“ (White 2010: 229-230). Aby mělo hraní plynulý průběh, je nutné, aby si hráč osvojil znalosti a kontrolní mechanismy, kterými svou postavu ovládá do té míry, že pak postava v postatě jedná „bez hráčovy vědomé kontroly“. V této souvislosti můžeme mluvit o dvou modelech identifikace odvislých od herních módů. První z nich se váže k tzv. „běžnému hraní“ (zahrnuje PvP, PvE, Normal módy). K takovému způsobu hraní je třeba, aby si hráč „zvnitřnil“ především veškerá pravidla definovaná mechanismem hry, ale také některé základní znalosti o fungování herního světa. Druhý model identifikace je odvozený od herního módu *Role - Playing*, kdy má hráč nejen osvojeny pravidla a mechanismy ovládnutí postavy, ale zároveň má rozsáhlé znalosti o herním světě (jeho mytologii) a situaci v něm, původu své postavy a společenských okolnostech a zákonitostech souvisejících s módem *Role - Playingu* (Tronstad 2008: 260).

V rámci mého výzkumu byli zastoupeni pouze hráči „běžného herního módu“.

4.2.1 Proces vytváření postavy

Herní postava v sobě spojuje dva zásadní rozměry – schopnosti (kapacitu) a vzhled. Obě tyto složky jsou vzájemně provázané. Ragnhild Tronstad, která se zabývá výzkumem v oblasti her a nových médií, upozorňuje, že si hráč sice může postavu vybírat primárně podle schopností (ať už stávajících nebo potenciálně dosažitelných), avšak tyto schopnosti postavy se odrazí právě v jejím vzhledu. Charakteristické znaky postavy odpovídající určité rase, třídě nebo nabytým zkušenostem fungují jako indexy schopností postavy a zároveň

určují její vzhled, což následně ovlivňuje to, jak sám hráč vnímá svou postavu, ale zároveň také, jak je vnímána hráči ostatními (Tronstad 2008: 249-250).

Protože druid může být jenom Elf, tak tam pak nebylo co řešit, tak sem si rovnou vobšadil Elfa.. Von má jakoby nejvíc možností, jak ho hrát. Můžeš ho hrát prostě třeba jako Rogunu¹², takže žejto prostě neviditelnej, kterej útočí zezadu a místo many používá energii, žejto nebo ho můžeš hrát jako Warriora¹³, kde zas místo many¹⁴ máš takovej ten rage¹⁵, kterej ti nabejvá postupně, když jako útočíš.. Můžeš ho hrát prostě jako kouzelníka vyloženě na manu, můžeš ho hrát jako healera. Můžeš ho hrát prostě, jako cokoliv si vymyslíš a ve všem prostě je jako dobrej...Když tě jako vomezí ta postavička v jednom, tak prostě si třeba řekneš, hm, už mě to docela sere, tak teď to budu hrát jinak. Ale furt nemusíš jak blbec jít a levelovat znova další postavu.

- Lukáš / Kalkulona / Fatfighter / Ef / Makepeacova¹⁶

Tento úryvek rozhovoru potvrzuje, že hráči si předem zjišťují, jaké jsou přesně možnosti spjaté s postavou, zvažují jejich možný budoucí vývoj a mají tak komplexní přehled v podstatě o všech herních rasách, třídách a povoláních. Je tedy zřejmé, že je vše pečlivě promyšleno ještě před vstupem do hry, což ilustruje i proces vytvoření mé vlastní postavy popsany v kapitole „Reflexe vstupu do terénu“. Důležitou roli také hraje fakt, zda se jedná o vytvoření hlavní postavy hráče nebo tzv. „alta“. „Alt“ je zkrácený výraz pro alternativní postavu hráče. V rámci jednoho vytvořeného účtu může mít hráč maximálně padesát postav, na každém jednotlivém serveru (ať už free nebo oficiálním) pak maximálně osm. Obvykle má hráč více než jednu postavu. Ze zkušenosti mých informátorů vyplývá, že nejčastěji má jeden hráč v rámci jednoho serveru dvě postavy, maximálně pět až šest postav, včetně té hlavní. Za hlavní postavu je zpravidla považována ta první vytvořená. Zvládnout hrát za více než šest postav a zároveň mít při tom požitek ze hry je obtížné a informátoři se shodli, že toto jednání často praktikují ti hráči, kteří schopnosti

¹² Výraz „Roguna“ označuje herní třídu (*Class*) *Rogue*. Má specifické schopnosti – např. nepozorovaně se přiblížit k nepříteli zezadu, požívat jed, omráčit nepřítele apod.

¹³ „*Warrior*“ je jedna z herních tříd (*Class*), je nejodolnější a vhodný k boji z blízka.

¹⁴ „*Mana*“ označuje míru schopnosti používat kouzla.

¹⁵ „*Rage*“ je výraz používaný v souvislosti s útokem třídy *Warrior* (schopnost útočit), zastupuje podobnou funkci jako *mana*.

¹⁶ První je jméno (nick) hráče v offline doméně, následují online jména jednotlivých postav.

postavy rychle vyvinou na vysokou úroveň (*level*) a potom je prodají v aukcích. Vztah těchto hráčů k jejich postavám tak je čistě pragmatický, vidí v nich možnost ekonomického zisku.

Důvodem, proč si hráči vytváří více než jednu postavu (tzn. tvoří „alty“), je touha vyzkoušet si zastupovat jiné rasy a třídy postav, jak uvádí David White. Tato praxe také hráčům umožňuje vrátit se zpět na počátek hry a paralelně stále zastupovat hlavní postavu v jiné fázi hry. David White dále poukazuje na fakt, že alternativní postavy si hráči obvykle tvoří, aby se podívali do oblastí herního světa, ve kterých s hlavní postavou nebyli především z toho důvodu, že to pro ně bylo nevýhodné a takticky irelevantní (White 2010: 239).

Za Hordu sem hrál pořád a už mě prostě jakoby nebavily ty samý questy že jo, prostě furt dokola, prostě sem to měl nadrcený.. Sem prostě věděl třicet levelů dopředu, možná ještě víc, čtyřicet levelů dopředu, co tě jako čeká za questy...A už to bylo nudný, takže kvůli tomu sem jako řekl, že chci hrát Alíky.

- Lukáš / Kalkulona / Fatfighter / Ef / Makepeacova

Informátoři mého výzkumu jeho slova jednoznačně potvrzují a dodávají, že vytvoření „alta“ je v počátku jakási „přestávka“, příležitost více relaxovat a užívat si zábavu. Vůči své hlavní postavě (a skupině, jejíž je hlavní postava členem) totiž cítí zodpovědnost a tento vztah často přináší stresující okamžiky, od kterých si hráč rád odpočine právě prostřednictvím alternativních postav. Téměř polovina mých informátorů (Mrkef, Lukáš, Vik, Netron, Stregy) také uvedla, že si vytvořili „alta“, protože do hry vstoupil jejich přítel z offline domény. Tito hráči si alternativní postavu vytvořili především proto, že chtěli sdílet první zkušenost s hraním WoW s jejich přáteli a zároveň jim být při hře nápomocní. Možnost „odpočinku“ jim sloužila jako motivace až na druhém místě.

Jako když se Vik rozhodl do toho jít, tak sem si udělal altíka, abych tam jako moh bejt s ním a abych mu moh radit, co má jako dělat. Von jako prostě nevěděl.. A než by se doexpil¹⁷ na muj level, tak bych moh bejt dávno mrtvej, žejo..

- Mrkef / Misanthropia / Benafflock / IHateAlly / Moonlady

Tak já tam jako byl a pak sem začal chodit s Ketynou a ta furt remcala, že tam sem furt, tak sem jí řek, že to klidně může zkusit taky.. Sem si dělal prdel, žejo. Jenže ona pak přišla, že si jako chce udělat ten účet a to už jako nebyla prdel.. Sorry, no.. A tak sem si udělal alta a jel to s ní vodznova... Dyť ona vůbec nevěděla, víšco..

- Vik / Podnaparok / Lownl

Tadeáš třeba chtěl jít nejdřív za Hordu, ale já mu říkal, že sem za Alianci. Tak si nakonec dal taky za Alianci... Sem si pak dal alta Dwarfa¹⁸, abych si zkusil něco jinýho a chodili sme s Tadem spolu.. Pak sme si i založili svojí guildu.

- Netron / Gulemihazi / Netron

V offline doméně hraje jedinec více sociálních rolí – je synem, přítelem, studentem, pracovníkem nebo třeba i jen cestujícím v autobuse. Každá role má svá specifická pravidla, určuje mu práva i povinnosti a klade na jedince určité nároky podle kontextu nebo vztahu, ve kterém se jedinec právě nachází. Stejně tak v herním světě WoW hraje každý jedinec více rolí a zkušený hráč to dělá dokonce ještě v širším měřítku, než hráč průměrný (Bainbridge 2010: 175). Zkušený hráč může být v online doméně nejen členem *guildy*, ale i vůdcem / zakladatelem *guildy* (*guildmaster* / *guildleader*), jeho zástupcem, má svou specifickou roli v soubojích (*Tank*, *Damage Dealer*, *Healer*), může být rádcem, „učitelem“, přítelem, tvůrcem strategií, spojencem nebo protivníkem a to vše dokonce v několika verzích online herních identit.

¹⁷ Výraz „expit“, „levelovat“ významem označuje „dosahovat vyšších úrovní postavy“ ve hře.

¹⁸ „Dwarf“ – anglicky „trpaslík“, patří mezi jednu z ras frakce Aliance.

4.2.2 Genderové aspekty

Stejně jako v offline doméně se i jedinci v online doméně snaží řídit vytváření obrazu o sobě samém, který je následně vnímán druhými lidmi. Ve světě WoW tak člověk může činit možná ještě silněji výběrem jednotlivých druhů znaků, jež ho pak zastupují (Bainbridge 2010: 174). Toto tvrzení je dle mého názoru velmi dobře patrné právě při vytváření postavy ve hře WoW. Nejenže si hráč vybírá herní rasu a frakci, ke které bude náležet, ale má také například volbu pohlaví. Tento aspekt hry je zajímavý zejména, co se týká transgenderu – tedy situace, kdy hráče určitého pohlaví zastupuje v herním prostředí postava pohlaví opačného. Hráči zastávají různé názory na tento fenomén a z rozhovorů vyplynulo, že každý z mých informátorů na toto téma diskutoval nejen v online debatách, ale otevřel ho i v offline doméně. Také se ukázalo, že osm z mých deseti informátorů mužského pohlaví už v minulosti bylo zastupováno v online prostředí hry WoW minimálně jednou ženskou postavou, tři se dokonce shodli, že upřednostňují výhradně ženské postavy před mužskými. Vysvětlení této preference je poměrně jednoduché, informátoři se odvolávali na vzhled, přičemž také hodnotili některé ženské prvky jako vhodnější pro určitou rasu nebo povolání. Opět však pouze z hlediska estetického, nikoliv funkčního. Otázkou je, zda pro muže není právě postava opačného pohlaví překážkou pro ztotožnění se s ní v herním světě. Z výpovědí vyplývá, že muži vnímají ženskou postavu jako objekt, to znamená, že spíše zůstávají vně ní. Je možné, že celou scénérii pak vidí spíše jako spektakl, divadlo, které se odehrává před jejich očima.

Já mám samý ženský.. Já hraju jenom ženský.. Vždycky... Prostě protože jestli mám jako koukat na prdel někoho, tak radši ženský, žejo. Nebo dyž prostě si tu postavu různě votáčíš, dyž prostě třeba kástíš¹⁹, tak tě třeba nebaví furt koukat zezadu, takže si jí prostě votáčíš a je prostě lepší, dyž to má kozy a hezkou postavu než dyž to bude řákej svalnatej chlápek..

- Lukáš / Kalkulona / Fatfighter / Ef / Makepeacova

¹⁹ Výraz „kástit“ je převzaté slovo z angličtiny (angl. cast = vrhat, házet), ve hře WoW se používá ve významu procesu čekání na zaktivování a přípravu kouzla k jeho použití.

Tak některý ty rasy s kombinací klasy vypadaj fakt líp ženský... Třeba jako jakejkoliv Elf Shaman nebo Priest je dycky ta ženská děsná kost.

- Jindra / Xaveria / PrettyWoman

Tak jako já to mám třeba podle tý animace, jak se ta postava hejbe.. A ty ženský jako maj většinou mnohem plynulejší pohyb, takovej jako ladnější nebo vznešenej nebo tak něco jako..

- Mrkef / Misanthropia / Benafflock / IHateAlly / Moonlady

Obě informátorky – ženy měly přibližně vyváženou preferenci pohlaví herní postavy.

No já sem začla za ženskou a nějak zvlášť sem nepřemejšlela nad tím, že bych dala za chalapa.. To bylo spíš takový jako automatický.. No a pak sem si docela brzo udělala druhou a to už bych fakt chlap jak hovado.. Sem si dala Orca²⁰, víšco..Pořádnej nařachanec s kladivem, kerej dá každému na prdel. Žádná slečinka..

- Petra / Diablese / Goro

Tak tady se předem nepředpokládá, že dyž potkáš ve Wofku ženskou postavu, tak že to je fakt ženská. A když se ukáže, že jo, tak je to stejně celkem fuk.. Ale dyž hraje nějaká holka pak heroic²¹ a je jedno jakou má postavu, jestli ženskou nebo chlapa.. I dyž je fakt dobrá, tak si dycky poslechne nějaký trapný džouky jako že je stejně určitě chlap, že by to nedala a blablabla.. Ale srát na to. To ti řekne jeden debil, ale většina to spíš jako uznává, jakože seš fakt dobrá víšco... Já hraju různě.. Ale určitě je důležitěj vzhled, některý rasy a klasy se mi víc líbej ženský a jiný zas chlapy.. To záleží..

- Kety / Ketys / Acron

Výpověď informátorky Kety potvrzuje tezi, že přestože si muži i ženy internalizují a následně vykazují charakteristiky jak ženské, tak mužské, lidé stále očekávají, že se muž bude chovat typicky maskulinně a žena typicky femininně, přičemž jsou obě pohlaví podle toho také oceňována, případně trestána (Huh, Williams 2010: 163).

Z obou komentářů tedy vyplývá, že obecně panuje přesvědčení, že nejlepších herních výsledků dosahují zpravidla muži, což může být

²⁰ „Orcové“ je jedna z heních ras frakce Hordy.

²¹ Výraz „heroic“ označuje mód hraní na nejvyšší (nejnáročnější) úrovni.

samozřejmě v obecné rovině pravdivé tvrzení, jelikož celkový počet hráčů mužského pohlaví převažuje. Tento stereotypní pohled je podle mého názoru odvozen z přesvědčení, že muži mají lepší předpoklady stát se dobrými bojovníky a stratégy, přičemž nezáleží na tom, zda jsou v online doméně zastupováni postavou mužského nebo ženského pohlaví.

V rámci herního světa WoW jsou možnosti dosažitelných schopností mužských a ženských postav totožné, přesto se některé prvky genderových stereotypů offline domény projevují i v online doméně (Bainbridge 2010: 176). Přesvědčení, že se muži a ženy zásadně liší, se odráží právě v myšlence, že existují určité sociální role, pro které se nejlépe hodí buď muži nebo ženy (Huh; Williams 2010: 163). Toto tvrzení jsem si ověřila i v rámci mého výzkumu, kde se během rozhovorů ukázalo, že postavy ženského pohlaví nevystupují v boji tak často v roli přímého útočníka (*Damage Dealer / Tank*), ale spíše jsou obsazovány na post léčitele (*Healer*) skupiny. Role postavy v souboji je v jistém ohledu dána už volbou třídy postavy. Ukazuje se tedy, že ženské postavy je častěji voleno pro třídy postav, které následně vystupují v roli pečujícího článku skupiny, což odpovídá situaci v offline doméně, kde jsou ženy stereotypně chápány jako pozorné pečovatelky.

V online herním prostoru se tedy také odrážejí nerovnosti mezi pohlavími. Mužské postavy jsou stereotypně chápány jako agresivní a dominantní, ženské postavy mohou být stereotypně viděny jako submisivní „sexuální objekty“. Ženské postavy jsou běžně sexualizovány, zatímco mužské nikoliv, což také souvisí s faktem, že ženské postavy jsou častěji spoře oděné (Huh; Williams 2010: 165). Jednu ze svých osobních zkušeností z terénního výzkumu jsem si následně spojila právě s takovým stereotypem. Když jsem se svou postavou zavítala do hlavního města Nemrtvých „*Undercity*“, setkala jsem se poprvé s dalšími postavami online připojených hráčů a nemohla jsem si nevšimnout, že několik z nich bylo oblečeno pouze ve spodním prádle a vždy se jednalo o postavy ženského pohlaví. Je třeba podotknout, že postava v takovém případě odloží veškeré *itemy*, které vylepšují její schopnosti a je v tu chvíli velmi snadno zranitelná. Když jsem se později na tuto praxi zeptala

svých informátorů, dostala jsem dva typy odpovědí, které se lišily podle toho, zda mi odpovídal informátor muž či žena. Rozhodně ovšem všichni informátoři souhlasili, že k takovému lehkovážnému jednání dochází pouze v lokacích, kde nehrozí nebezpečí boje, tzn. nejčastěji právě ve městech, která jsou určena pro obchod a administrativu.

Muži se shodli na tom, že takto často jednají hráči mužského pohlaví za účelem pobavení či sledování polonahého ženského těla a že tuto praxi sami několikrát prováděli. Obě ženy - informátorky připustily, že svou postavu svlékly, ale jen v ojedinělém případě za účelem získání pozornosti (například při obchodování), případně pomoci nebo rady. Vždy měly podvědomě pocit, že budou-li vypadat sexy a zranitelně, bude s nimi zacházeno s větší ohleduplností. Zjednodušeně řečeno použily v online doméně tzv. „ženské zbraně“ přesně tak, jak se využívají v offline doméně. Příklad jednání informátorek potvrzuje hypotézu, že v online prostoru je možné, že hráč, který bude zastupován stejným pohlavím jako v offline doméně, bude s větší pravděpodobností jednat v souladu s genderovým zatížením (Huh; Williams 2010: 163).

William Bainbridge uvádí, že pokud si hráč vytvoří postavu opačného pohlaví, je pravděpodobné, že i tato postava bude jednat v souladu s genderovými stereotypy. Sám své tvrzení ilustruje na situaci, kdy se v herním prostředí WoW setkal se dvěma postavami ženského pohlaví, které tancovaly ve spodním prádle na stole a přitom identity jejich hráčů nebyly v offline doméně ženské (Bainbridge 2010: 179-180). Já osobně si myslím, že William Bainbridge uvedl v tomto případě nevhodný příklad, protože ani podle genderových stereotypů není pro ženu typické chování, kdy by jen tak pro svoje potěšení tancovala na stole ve spodním prádle. Jako vhodnější ilustraci bych uvedla volbu své informátorky Petry (viz. citace na str. 32), která určila své postavě mužské pohlaví, aby bylo na první pohled jasné, že reprezentuje silného a schopného bojovníka. Navíc zvolila rasu *Orců* proto, aby podpořila obraz neotesaného „hromotluka“, který vládne především svou silou, což korespondovalo s informátorčinou představou, že se taková postava do války

nejlépe hodí. Tuto tezi potvrzují i Searle Huh and Dmitri Williams, kteří se dlouhodobě zabývají významem identity v online komunikaci. Ženy si podle nich volí v online doméně opačné pohlaví proto, aby se vyhnuly stereotypům spojeným s jejich pohlavím v offline doméně, chtějí, aby s nimi bylo jednáno ze strany převážně mužské hráčské základny jako s rovnocennými partnery (Huh; Williams 2010: 165).

Chtěla sem prostě vypadat tak ňák nebezpečně. Jakože respekt, víšco.. Takže prostě velkej, nařachanej, zelenej chlap byl jako jasná volba.

- Petra / Diabrese / Goro

Extrémní polohou reprezentace pohlaví, je tzv. „hypermaskulinita“, případně „hyperfemininita“. Hypermaskulinita je spojována s přehnaným vykazováním tzv. machistických charakteristik, tzn. touhou po akci, nebezpečí a přijetí fyzického násilí jako jednoho z nedílných součástí typicky mužské identity. Oproti tomu hyperfemininita je charakterizována zesílením stereotypů vázaných na ženské pohlaví s důrazem na závislost, submitivitu a sexualitu. Searle Huh a Dmitri Williams vyslovují hypotézu, že muži, jež bude reprezentovat ženská postava, budou mít sklony extrémním způsobem vykazovat stereotypně chápané femininní chování a naopak ženy identifikující se s postavou mužského pohlaví budou mít tendenci projevovat se extrémně maskulinně (Huh, Williams 2010: 166-167). V rámci mého výzkumu mohu potvrdit, že ženy – informátorky se při identifikaci s postavou mužského pohlaví měly tendenci chovat více průrazně, cítily se jistější a silnější a při soubojích preferovaly roli přímého útočníka.

Tak já sem si udělala Humana²² Death Knighta²³, abych mohla jít do těch přímejch soubojů. Hlavně jakože zblízka.. A vypadala sem fakt cool, víšco jako temnej rytíř na koni..

- Kety / Ketys / Acron

²² „Human“ je výraz pro herní rasu lidí náležící k frakci Aliance.

²³ „Death Knight“ je jednou z herních tříd (Class).

Tak za toho Orca tam je to jasný. Musíš prostě dávat DPSko zblízka, takže konečně pořádná řežba..

- Petra / Diablose

U informátorů mužů se fenomén hyperfemininity neprojevoval, postavu ženského pohlaví vnímali spíše jako příjemný vizuální objekt.

Online prostředí poskytuje relativní svobodu a možnost experimentovat s vlastní online identitou, ovšem stále se nejedná o utopicky genderově nezatížený prostor. Nezáleží na tom, jestli jedinci mění nebo nemění své pohlaví v online doméně, genderové role z offline domény jim vždy zůstanou v mysli (Huh; Williams 2010: 171). Můj výzkum prokázal, že od těchto stereotypů spojených s pohlavím nelze odhlédnout ani v online prostoru, naopak se zde mohou ukazovat ještě s větší intenzitou. Myslím si také, že v online prostoru interagující jedinci si tyto stereotypy uvědomují silněji a zřetelněji, když v určitých situacích záměrně jednají podle nich a využívají jich.

4.3 Online sociální organizace ve hře World of Warcraft

V kapitole „Online sociální organizace ve hře WoW“ jsem se zaměřila na formování sociálních vztahů mezi hráči, jejich udržování a reprodukci. Dalším bodem mého zájmu bylo vytváření sociální skupin, s tím spjatá motivace pro participaci jednotlivců v těchto skupinách a sociální pozice, které může hráč v rámci těchto skupin zastávat. Snažila jsem se tak poukázat na hierarchický charakter těchto skupin.

V sociální struktuře jsou základními složkami individuální lidské bytosti – aktéři v sociálním životě. Tito aktéři pak vzájemnými vztahy vytváří uspořádání sociální struktury. Jestliže sociální struktura odkazuje na uspořádání jedinců, sociální organizace je výsledkem uspořádání aktivit dvou a více jedinců za

účelem jednotně fungující společné činnosti (Radcliffe – Brown 1958: 168-169).

První kontakty a kooperaci s jinými hráči získává hráč poměrně záhy po vstupu do hry. Na tomto místě je důležité zmínit, že někteří noví hráči disponují již existujícími vztahy s jinými jedinci z offline domény v rámci herního světa – příkladem mohou být partnerské dvojice, členové jedné rodiny nebo přátelé z jedné školy. David White uvádí, že jedna třetina všech hráčů WoW vstupuje do herního světa s takto navázanými kontakty (White 2010: 234). V rámci mého výzkumu mohu potvrdit, že 5 z 12 mých informátorů disponovalo takovými vztahy před vstupem do hry. Obě informátorky vstupovaly do hry „za“ svými partnery, zbylí tři informátoři měli navázaný vztah minimálně s jedním přítelem z offline domény.

Já sem začal víc hrát, dyž sem začal makat. Kámoši hráli Wofko už dýl a já pak zjistil, že nemám čas chodit na pifko a voni že vlastně taky nechoděj a že radši seděj u kompu ty dvě hodky večer.. Tak sem si udělal účet a ted' sme spolu v guildě a sme furt v kontaktu... Navíc mě to jako začlo fakt bavit, eště s nima je to kolikrát fakt prdel..

- Michal

Tak když Vik začal jakože pařit Wofko, sem si z něj nejdřív dělala prdel jakože je fakt eště malej kluk, co si chce hrát, no a pak mě to ale začlo dost srát, protože u toho seděl furt.. No a tak sem mu jen tak z prdele navrhla, že to budu jakože hrát taky a von pak přišel a ptal se, kdy teda jako začnu, tak sem si řekla oukej, že to jako zkusim.. No a pak mě to začlo bavit, navíc tam hrajou i naši společný kámoši, tak sme i víc spolu takle...

- Kety

Já osobně jsem měla předem existující velmi cenný kontakt na svého bratra. David White píše, že předem existující vztahy a zejména ty týkající členů jedné rodiny, jsou nejsilnější a zahrnují emocionální podporu a větší smysl pro odpovědnost (White 2010: 234). Můj bratr mi byl velkou oporou a cenným rádcem v jakékoliv situaci, jak jsem již ostatně zmiňovala v kapitole „Reflexe vstupu do terénu“. Stejně tak i ostatní informátoři v rozhovorech

oceňovali ochotu, trpělivost a podporu ze strany svých přátel/partnerů, kteří jim v online herním prostředí pomáhali a zprostředkovávali první sociální kontakt v herním světě WoW.

4.3.1 Pick – up groups

První zkušenost se sdružováním získá hráč prostřednictvím formování *pick-up groups* (*pugů*). *Pugy* se utváří náhodně, skupina nenes žádný jméno a lidé se v rámci této jedné skupiny zpravidla neznají. Každý člen *pugu* zastává svou specifickou roli, kterou si předem sám určí (*Tank, Healer, Damage Dealer*). Skupina se formuje jednorázově za konkrétním účelem boje (např. dobití *dungeonu*) a po ukončení boje dostane každý člen skupiny stejnou odměnu a *pug* se automaticky rozpadá. *Pugy* se utvářejí především v počátečních fázích hry, kdy má hráčova postava nízkou úroveň a není ještě členem *guildy*. Hráči, jejichž postavy již jsou členy *guildy*, využívají *pugy* v případě, kdy například není dostatek členů *guildy* online připojeno a hráč chce podniknout souboj, na který sám nestačí. Obvykle však mají *guildy* více členů, aby se hráči využívání *pugů* vyhnuli. V rámci *guildy* totiž panuje mezi jednotlivými členy větší míra důvěry a spolehlivosti.

Tak jako *pugy* se nedělají, dyž už máš jako tu *guildu*, žejo. Samozřejmě je výhodný jít s členama *guildy*. Tady se tak znáte, žejo, můžete u toho pokecat. Taky to spíš neposerete. Víš, že sou to schopný lidi, že to nejsou žádný dementi, takže to prostě dáte rychle, během dvaceti minut to máte za sebou.. Ale dyž třeba nikdo není online nebo sou tam třeba jenom dva nebo seš tam sama a potřebuješ to a nikomu se nechce, žejo, tak prostě deš vobčas sama s tadytěma náhodnejma.

- Mrkef

Tak třeba ale ty dobrý *guildy* maj, žejo, samozřejmě jako hrozně moc hráčů právě dyž nikdo není, tak aby nemuseli hledat někýho randoma, ale dycky tam sou náhradníci, žejo..

- Lukáš

4.3.2 Guildy

Gildu je možné chápat jako formu online komunity nebo ještě přesněji může být popisována jako komunita praxe. Úspěšná *guilda* plní podmínky i výzvy herního prostředí, přičemž se zároveň soustředí na sociální vztahy mezi členy a také udržuje rovnováhu mezi volným časem offline i online a povinnostmi spjatými s online herním světem (White 2010: 238).

Ohledně *guild* existuje významný rozdíl mezi oficiálními a free servery. Na free serveru je pravděpodobné, že bude hráčova postava přijata do *guildy* prvního hráče, kterého v herním světě potká. A tento vstup nebude ničím podmíněn. *Gildy* na originálních serverech oproti tomu již často mají určité podmínky pro přijetí a je pravděpodobné, že do *guildy* bude přijata postava až na vyšší úrovni (*levelu*).

Tak jako na freečku je málo lidí, takže se vo ně spíš přetahujou. Jakmile tě někdo potká a vidí, že nejseš eště v žádný *guildě*, tak ti hned nabíde, jestli nechceš k nim.. A můžeš bejt jako klidně uplná lama víšco, jedno jakej *level*.. To by se ti na ofiku nestalo toleto..

- Jindra

No na tom *twinstaru* je to furt. Tam jakmile někdo uvidí, že seš bez *guildy*, tak hned pod' k nám, pod' k nám, víšco.. Tam je to uplně normální. To podepíšu hned prvnímu, kdo mi to nabíde, aby mě už nikdo další s tím nebuzeroval. A uplně to ignoruju jako..

- Netron

David White uvádí, že na oficiálních serverech se hráčova motivace pro participaci v *guildě* silně projevuje kolem úrovně postavy 40, kdy již hráč není schopen plnit jednotlivé úkoly sám. „Zhruba 66% hráčů *World of Warcraft* je členy *guild*, toto číslo roste na 90% pro hráče s úrovní postavy vyšší než 43.“ (White 2010: 236). Vrcholem spolupráce hráčů jedné *guildy* je tzv. „*raidování*“²⁴, které vyžaduje spolupráci 25 online připojených hráčů ve stejný čas. Ještě před vstupem na bojiště vyžadují *raidy* velmi komplexní přístup

²⁴ Výraz „*raidování*“ odvozeno od anglického „*raid*“ - útok, vpád. Ve hře *WoW* označuje specificky organizovaný souboj.

zahrnující plánování, vytváření taktik, pravidelné online (případně i offline) setkávání, kde se diskutují role a zodpovědnost jednotlivých účastníků. Členové *guildy* podnikají *raidy* zejména proto, že chtějí získat nějaký kus specifického vybavení, které NPC postavy „upouštějí“, když jsou poraženy. Získaná odměna z *raidu* je nerovnoměrně rozdělena mezi zúčastněné jednotlivce, na čemž se celá skupina předem dohodne. Je tedy zřejmé, že motivací některých členů není hmotná odměna, ale spíše pocit, že to dělají „pro dobro celé skupiny“ (White 2010: 238).

Maximální nebo minimální počet členů jedné *guildy* není softwarově nijak určen. David White uvádí, že velikost *guild* se pohybuje od méně než deseti členů po více než dvě stě členů, přičemž upozorňuje, že vazby členů *guildy* s počtem větším než 150 mohou být slabé a mnoho těchto členů, je periferních. Své tvrzení zakládá na tzv. „Dunbarově čísle“, které uvádí, že maximální počet členů stabilní komunity, kde se všichni členové navzájem znají a udržují spolu sociální kontakt, je 150. V rámci každé *guildy* pak existují menší jádra čítající kolem šesti členů, kteří spolu úzce spolupracují a jsou v intenzivnějším kontaktu (White 2010: 236).

Tak voni pak samozřejmě lidi nadávají, že se nedostávají třeba jako do těch raidů, když jich je tam moc.. Jako málokdy má ta guilda víc jak dvě stě členů a na freečkách sou vůbec ty guildy mnohem menší, jak tam hraje miň lidí. Ale zas se jako víc znaj, většinou je aspoň náká část z nich kámoši..

- Lukáš

Radcliffe – Brown na příkladu armády ilustruje koncept sociální struktury a organizace. Struktura armády je v první řadě složena z jednotlivých skupin, v rámci kterých je jednotlivcům přisuzováno určité postavení (Radcliffe – Brown 1958: 169-170). V herním světě WoW si můžeme s jednotlivými skupinami ztotožnit jednotlivé *guildy*. V rámci každé *guildy* funguje určitý hierarchický systém, na jehož vrcholu stojí *guild master / guild leader*, který má svá specifická práva (přijmout / vyloučit člena, povýšit člena nebo mu právo

odebrat, volí své zástupce atd.) a zároveň je zakladatelem *guildy*. *Guild master* tedy disponuje jakousi politickou mocí, tato moc organizuje legitimní nadvládu a podřízenost, čímž vytváří hierarchické uspořádání. Toto uspořádání produkuje autoritativní vztahy spojené se systémem výzev, postojů, práv a povinností (Balandier 2000: 121, 124). *Guild master* tedy vystupuje v roli patriarchální / matriarchální hlavy společenství, který řeší spory mezi jednotlivými členy a udržuje morálku. Závazky *guild mastera* vůči *guildě*, kterou vede, jsou stejné jako například při řízení klubu nebo společnosti v offline doméně. (White 2010: 237- 238). Měl by být respektován ostatními členy, jinak hrozí, že se celé společenství rozpadne. Informátoři se shodli na čtyřech nejdůležitějších vlastnostech, které by měl mít každý člen *guildy*, ať už zastává jakoukoliv pozici. Jednalo se o spolehlivost, důvěru, inteligenci a trpělivost. Tyto vlastnosti by měly zabránit problémům a neshodám mezi jednotlivými členy skupiny a zároveň by měly podpořit efektivní kooperaci.

Z rozhovorů s mými informátory vyplynulo, že se často stává, že jeden dominantní člen *guildy*, který zastává jiné názory nebo strategie než stávající *guild master*, „přetáhne“ část členů na svou stranu a z *guildy* vystoupí. To následně vede k oslabení pozice *guild mastera* a ztráty důvěry i ze strany zbylých hráčů, načež se *guilda* často zcela rozpadá. Tento spor se často objevuje mezi *guild masterem* a *raid leaderem*. *Raid leader* hraje roli jakéhosi vojenského generála, který navrhuje / schvaluje taktiku a vydává příkazy během boje. Informátoři se shodli, že často dochází k zápolení o moc mezi těmito dvěma nejvýraznějšími postavami společenství.

Jako je to fakt na hovno, dyž se neshodnou. To se tam pak rozjížděj uplný VékáVéčka²⁵.. A mezi *guild masterem* a *raidákem* se to někdy stává, že každéj má jinou představu, jak se jako třeba ten *raid* má jít.. A to jako na freečku je to snad eště horší, dyž nejseš v *guildě* s kámošema, ale s cizíma. Ty retardi po sobě dou a dohadujou se furt..

- Jindra

²⁵ Zkratka „VKV“ označuje seriál „Velmi křehké vztahy“ Televize Prima. Vžil se jako forma idiomu pro označení nikdy nekončícího řešení vztahových záležitostí.

Čím víc lidí, tím víc názorů. Takle se vlastně rozpadla ta naše guilda, která vlastně vod začátku toho Wofka se držela na nejlepší příčce toho serveru a pak se rozpadla během tejdne, protože prostě se začátkem nového datadisku začali přibírat úplně neskutečný množství lidí, předtím se i jako fakt vybírali, tam se fakt jako posílali přihlášky, jo a musel si bejt fakt jako nejlepší a ještě tě museli potřebovat. Tam jako i dyž si byl sebelepší a voni tu klasu prostě nepotřebovali, tak tě prostě nevzali.. No a pak vzali padesát, šedesát novejch lidí a šel se raid, tak se invitli²⁶ ty lidi, co normálně chodili předtím a ty noví pak jako a co my jako, my jako nepudem? Takže jako hádky, hrozný drama... A pak sme vlastně lívli²⁷ a založili sme si novou guildu, těch pětadvacet, třicet lidí, protože to fakt už jako nemělo cenu tam..

- Mrkef

Tak dyž je ta guilda větší a lidi se právě málo dostávají do těch raidů, tak tam samozřejmě vzniknou neshody mezi tím guild masterem a někým a ten pak vezme celou skupinku těch kámošů a lívnou to a prostě se to takle rozpadá.

- Vik

David White dále uvádí, že mnoho *guild masterů* propadne deziluzi, nesouhlasí s tím, kam jejich *guilda* směřuje nebo nedokáže prosadit svůj názor a rozhodne se post *guild mastera* opustit a předat ho jinému členovi *guildy*, případně z *guildy* úplně vystoupí společně s několika dalšími „věrnými“. Jedním z příkladů může být situace, kdy *guild master* opustil *guildu* o velkém počtu členů a založil menší s lidmi, se kterými měl dlouhotrvající sociální vztahy a celou situaci přirovnal k opuštění velkého rušného baru výměnou za místní malou hospůdku, kam si rád zajde popovídat s přáteli (White 2010: 239).

Hierarchická struktura však nepanuje jen v rámci jedné *guildy*, ale také mezi *guildami* navzájem. Na jednotlivých serverech (oficiálních i free) existují žebříčky hodnotící úspěšnost *guild* (zejména v ohledu rychlosti dokončování jednotlivých *raidů*, vybojovávání *dungeonů* atd.). Na nejvyšším stupni pak stojí tzv. „*top guildy*“. Jeden z mých informátorů (Mrkef) byl členem *top guildy* „*Local Talent*“ a jeho *guilda* si držela třetí nejlepší pozici na serveru. Podmínky

²⁶ Výraz „invitnout“ je odvozen od anglického „invite“ - pozvat.

²⁷ Výraz „lívnout“ je odvozen od anglického „leave“ - odejít , opustit.

pro přijetí do *top guildy* informátoři srovnávali se snahou získat zaměstnání v offline doméně a i následná případná participace v takové *guildě* byla přirovnávána k práci v zaměstnání.

To je jako dyž deš do práce jako jo, taky se jako prostě můžeš uvolnit jo, že ti je blbě nebo takle, taky se to stane, ale zase nemůžeš deset minut před pracovní dobou říct, že nepřídeš.. Uděláš to dvakrát třikrát a vyrazej tě.. Tady je to stejný. Navíc ti na záda třeba dejchá dalších pět lidí, co ten raid chtěj chodit, takže seš dycky nahraditelněj..

- Mrkef

V offline doméně hledá zaměstnavatel nového zaměstnance s určitými schopnostmi, nabytým vzděláním a praxí v oboru. Stejně tak v online doméně herního světa WoW hledá *top guilda* nového člena (respektive postavu) s konkrétní kombinací schopností (např. konkrétní rasu / třídu postavy s konkrétní rolí) a zkušenostmi. Proces získávání zaměstnání v offline doméně tedy v podstatě odpovídá procesu stávání se členem *top guildy* v online doméně. *Guild master* zveřejní inzerát na internetových stránkách své *guildy* s přesnými požadavky a odkazem, na koho se mají případní zájemci obrátit se svou žádostí. Potenciální člen pak vyplní přihlášku, kde je nutné uvést přesné informace o předchozích zkušenostech, podrobné informace o postavě, jaké jsou hráčovi znalosti možností jeho postavy (rasy a třídy), dále je nezbytné uvést informace o své offline identitě (vzdělání, záliby, komunikační schopnosti – znalost jazyka) a časové možnosti (které dny a v rozmezí jakých hodin je hráč schopen se připojit online do hry). Následně *guild master* stejně jako zaměstnavatel projde doručené žádosti a vybere nejvhodnějšího kandidáta na stanovenou pozici. Potenciálně přijatý člen (hráč / zaměstnanec) pak vstupuje do tzv. „zkušební doby“. Během tohoto období je tento nový člen bedlivě pozorován a je vystavován zkouškám. Pokud ve zkušebním období obstojí, je přijat za plnohodnotného člena společenství a je mu přidělena pozice ve společenské struktuře *guildy* / zaměstnání. Zkušební období může být chápáno v antropologické perspektivě jako období liminarity v souladu s konceptem Victora Turnera. Jedinec se v této době nachází „někde mezi“,

není plně přijatý do společenství ale ani odmítnutý, rysy jeho postavení jsou nejasné, současně přitom prochází zkouškami, které mu připravují jedinci, kteří již tímto obdobím úspěšně prošli a stali se tak plnohodnotnými členy nového společenství s určitou společenskou pozicí. Rituály provázející každou změnu místa, stavu, společenského postavení a věku jsou chápány jako přechodové rituály (Turner 2004: 95-96).

Sociální organizace v online doméně hry WoW má jasné paralely se sociální organizací v offline doméně. Jedincům je přisuzována určitá konkrétní pozice ve společenské struktuře, se kterou jsou spjata určitá očekávání a povinnosti. Tato struktura má hierarchickou povahu. Také motivace jedinců pro participaci ve skupinách a zakládání těchto skupin v online doméně je podobná té v offline doméně. Pro dosahování cílů, na které schopnosti jedince nestačí, je nutná efektivní kooperace skupiny. S tím také souvisí podmínky pro přijímání jedinců do těchto skupin a odtud jsou pak odvislé žádané a oceňované schopnosti a vlastnosti jednotlivců. Závěrem lze shrnout, že hráči WoW zakládají, udržují a reprodukují své sociální vztahy v online doméně podle stejných principů a zákonitostí jako offline. Neexistují tedy hranice mezi způsobem online a offline jednání.

4.4 Komunikace

V otázce komunikace jsem se věnovala jejím formám a možnostem, dále pak především jazyku a jazykovému kódu, který hráči používají. Zajímala jsem se o jazyk hlavně na úrovni textové komunikace, jelikož jsem tento způsob komunikace při terénním výzkumu sama využívala a také proto, že se právě v této formě specifický jazykový kód projevuje nejmarkantněji.

Komunikaci chápu jako slovní interakci (textovou nebo hlasovou) mezi dvěma či více aktéry, která slouží k výměně informací. V konkrétním případě výzkumu komunikace v prostředí WoW se jedná především o komunikaci elektronickou. Britský jazykovědec David Crystal popisuje elektronické

médium jako zjednodušujícího a zároveň omezujícího zprostředkovatele komunikace a upozorňuje na fakt, že na Internetu používáme jazyk jiným způsobem než v offline doméně. Vytváří se tak prostor pro tvorbu nových jazykových forem (Crystal 2001: 5).

Existuje mnoho forem komunikace spojených s WoW – od textových *chatů*, hlasové komunikace, diskuzních fór na internetových stránkách týkajících se WoW až po videa na *YouTube* (ať už oficiálních nebo těch vytvořených samotnými hráči). V komunikaci také hraje roli vzhled herní postavy a vybavení, které má postava na sobě. Ovšem dominantní roli zde má herní textový *chat* (White 2010: 232). Informátoři sami uváděli, že nejčastěji používaným komunikačním kanálem je právě textový *chat*. Existuje několik forem textové komunikace ve hře – na té nejjobecnější rovině jsou to diskuzní fóra na serverech, dále pak *general chat*, který tvoří společný komunikační kanál pro všechny online připojené hráče ve hře na určitém serveru. *Party chat* / *raid chat* slouží ke komunikaci skupiny, *guild chat* zprostředkovává komunikaci mezi jednotlivými členy *guildy*. Další možnosti komunikace skýtá tzv. „say“²⁸ mód, kdy hráč komunikuje s okolím do určité vzdálenosti, mód „yell“²⁹ je rozšířením módu „say“ a umožňuje hráči komunikovat na větší vzdálenost. Poslední možností je „whisp“³⁰, který hráči dovoluje komunikovat s konkrétním jedním hráčem v soukromí, jejich konverzace je ostatním hráčům skrytá.

Jelikož je veškerý jazyk aplikace WoW anglický, vyskytují se zde určité problémy při komunikaci v českém jazyce, kdy software čte skrz anglický jazyk i česká slova a některá pak vyhodnotí jako zakázaná. Informátor Lukáš uvedl příklad, jak softwarově determinovaná pravidla obejít. Tato praxe by mohla být považována za jistou formu brikoláže, tak jak ji popisuje Claude Lévi - Strauss. Jedná se o nové uspořádání prvků, jejichž povaha zůstává nezměněna. Hráč v podstatě produkuje novou „kutilskou“ strukturu ve struktuře softwarem

²⁸ Výraz „say“ znamená v překladu z anglického jazyka „říci, říkat“.

²⁹ Výraz „yell“ znamená v překladu z anglického jazyka „křičet“.

³⁰ Výraz „whisp“ znamená v překladu z anglického jazyka „šeptat“.

determinované, využívá stávající strukturu, kterou transformuje pro své potřeby. Vytváří se tak jakási odchylka od přímého směru – náhodné v nutném, událost ve struktuře. Jedinec využívá svou zkušenost z daného oboru, která mu umožňuje úsporně řešit nové situace. Brikoláž dovoluje překročit hranice souboru, se kterým jedinec pracuje, je to prostředek reorganizace, nerozšiřuje ani nerenovuje, omezuje se jen na získání skupiny transformací (Lévi – Strauss 1996: 33, 37-39).

Napíšeš tam třeba „viděl sem něco naživo“ a vono ti to tam napíše bez diakritiky, takže tam máš pak „nazi“ jako „nazivo“ a hodí ti to tam do těch mřížek, protože se to tam prostě nesmí používat.. Nebo třeba „čum na to“ žejo, vono to bere jako „cum“ jako žejo z porna třeba.. Tam je prostě spam filtr na tohleto.. Tam je to primárně všecho na angličtinu, takže to český ti bere jako anglický slovo a pak se to filtruje.. Tam prostě musíš napsat žejo jako „čum na to“ - „c“ mezera „u“ mezera „m“, aby se ti to prostě zobrazilo normálně.

- Lukáš

Na oficiálních serverech je pokládáno za automatické, že bude hráč komunikovat v anglickém jazyce, patří to ke „slušnosti“ hráče, jak vypověděli informátoři, a je to zároveň uvedeno v pravidlech, která ovšem ti „méně slušní“ hráči nerespektují. Vznikají proto celé enklávy hráčů na jednotlivých serverech (oficiálních i free), potažmo celé servery, které jsou diferencovány podle používaného jazyka hráčské základny. Většina oficiálních i free serverů si však zachovává svůj mezinárodní charakter právě i díky dodržování komunikace v anglickém jazyce.

My sme hráli dřív ze začátku na Shadowmoonu³¹ a ten potom zrušili, protože tam potom bylo strašně moc Rusáků, fakt jako brutál. Tam už se pak mluvilo prostě v tom hlavním chatu prostě azbukou žejo.. Jenže to nás pak už sralo, žejo. Jako tam se má ze slušnosti a i podle pravidel mluvit anglicky, žejo no... A voni potom ten server zrušili a udělali normálně ruský servery. Prostě servery jenom pro Rusáky, kde je všecho rovnou v azbuce.

- Jindra

³¹ *Shadowmoon* byl jedním z oficiálních serverů a měl třetí největší koncentraci rusky mluvících hráčů ze všech evropských serverů. Krátce po vydání datadisku *Wrath of the Lich King* byl uzavřen a následně došlo k velké migraci hráčů na jiné servery. Dostupné z: http://www.wowwiki.com/Server:Shadowmoon_Europe, citováno dne 10. 4. 2012

No a potom, co zrušili Shadowmoon, kde bylo hodně Čechů a Slováků, tak byla velká migrace na ten Drag'Thul³² a na Drag'Thulu byli normálně Švédí, Norové, prostě Evropani.. No a asi tak po půl roce, co tam začali hrát Češi a Slováci ve velkym, tak tam nezbyl ani jeden cizinec jako.. Všichni vodešli pryč.

- Mrkef

Tak ta guilda, kde sem byl, ta byla mezinárodní. Byli tam Norové, Švédí, Angličani, jeden Ir a nákej Arab, různě prostě.. Jako anglicky umim, ale v tom Ventrilu³³ za prvé to zkresluje, za druhý když mluvěj rychle a eště maj u toho třeba arabskej přízvuk, tak je to fakt jako pecka no..

- Netron

Hráči přejímají jazyk softwaru, čímž se vytváří specifický sdílený jazykový kód. Tento jazykový kód pak používají jak v online, tak v offline doméně v kontextu herního prostředí WoW. Primárně je jazykový kód odvozen z anglického jazyka, což je determinováno jazykem softwaru, ve kterém je hra vytvořena. Hráči jsou tedy nuceni se tomuto jazykově determinovanému prostředí do jisté míry přizpůsobit a jazyk se naučit, okrajově samozřejmě mohou používat i svůj mateřský jazyk (v případě informátorů – češtinu). Jazyk je z velké části tvořen ustálenými slovními spojeními, která jsou vyjadřována formou zkratk (a to jak v textové, tak mluvené verzi – např. AFK³⁴, BRB³⁵, WTB³⁶, WTS³⁷ atd.). Tyto zkratky a slovní spojení jsou opět odvozeny z anglického jazyka. Během rozhovorů se ukázalo, že dnes existující slovníky, které obsahují základní používané zkratky a výrazy, neexistovaly v době, kdy většina mých informátorů do herního světa WoW vstoupila, tzn. přibližně před 5-6 lety. V té době se tedy hráči učili jazyk především praxí přímo v herním prostředí online, nikoliv teoretickým studiem offline. Jazyk zahrnuje kromě zkratk ustálených výrazů také samostatná slova přejatá z angličtiny, která referují o skutečnostech a jevech spojených s herním prostředím WoW. Tyto výrazy tedy nejsou překládány - mnohdy proto, že označují skutečnost/ jev/

³² *Drak'Thul* je server s téměř 99% hráčů pocházejícími z České republiky nebo Slovenska. Dostupné z: http://www.wowwiki.com/Server:Drak'thul_Europe, citováno dne 10. 4. 2012

³³ Ventrilo je název softwaru pro online hlasovou komunikaci.

³⁴ Výraz „AFK“ je zkratkou anglického „away from keyboard“, tedy doslova „pryč od klávesnice“. Výraz se používá, pokud je hráč online, jen momentálně u počítače nepřítomen.

³⁵ Výraz „BRB“ je zkratkou anglického „be right back“, tedy „budu hned zpátky“.

³⁶ Výraz „WTB“ je zkratkou anglického „want to buy“, tedy „chci koupit“.

³⁷ Výraz „WTS“ je zkratkou anglického „want to sell“, tedy „chci prodat“.

předmět, který v českém jazyce nemá žádný vhodný ekvivalentní výraz, který by jednoduše vystihl podstatu anglického výrazu (např. *guilda*, *pug*, *dungeon* atd.). Některá anglická slova jsou přechylována do češtiny a následně časována / skloňována podle pravidel českého jazyka (např. lívnout, invitnout, hýlovat, kástit, itemy atd.). Můžeme tedy shrnout, že tyto výrazy a slovní spojení jsou typické pro dané prostředí, čímž se vytváří prostor pro vznik nativního jazyka hráčů WoW. Sami informátoři vnímali specifičnost jazyka, upozorňovali na odbornost některých výrazů, jejichž význam je charakteristický právě pro herní prostředí WoW. Celkově je herní jazyk WoW vnímán prakticky jako „cizí jazyk“, který je třeba se učit stejně jako jiné offline světové jazyky.

Tak moh bych na tebe mluvit a ty mi pak vůbec nebudeš rozumět, žejo.. Ti třeba řeknu, ať prostě tam tu spárku po invitu gripneš prostě sem, až to tank dokástí, žejo, aby to bylo na nákejch tadytěch stupních a ty si klidně můžeš myslet, že mluvím svahilsky..

- Mrkef

Anglicky sem sice docela uměl, ale dyž to tam na mě vybalili, dyž sem šel poprvý nákej dang³⁸, tak sem prostě jenom čuměl a nechápal sem. Víšco jako, wtf? Fakt nerozumíš, nestíháš a nemůžeš se furt ptát „cože?“.. Ale časem sem se naučil..

- Pavel

Tak já sem měla takovou jakože přípravu. Kluci byli furt u nás a pařili a to fakt bylo slyšet i přes zeď, jak na sebe řvou po tom Team Speaku³⁹.. Navíc se vo tom bavili, i dyž nehráli, tak sem se vobčas ptala, cože to tam dělali a co některý slova znamenaj, abych nebyla jako upně out..

- Kety

Pro hlasovou komunikaci jsou používány dvě aplikace – *TeamSpeak* nebo *Ventrilo*, obě umožňují synchronní přenos zvuku na určitém kanálu, ke kterému může být připojeno souběžně několik jedinců. Greg Wadley a Martin Gibbs z katedry Informačních systémů Univerzity v Melbourne prováděli

³⁸ Výraz „dang“ znamená zkráceně „dungeon“.

³⁹ Team Speak je název softwaru pro online hlasovou komunikaci.

výzkum hlasové komunikace v online herním prostředí (zejména u FPS her a hry *Dungeons and Dragons*). Jako výhody této komunikace uvádí především lepší a rychlejší koordinaci skupin a silnější dojem přítomnosti spoluhráčů. Nevýhodou pak může být například obtížné přiřazování hlasů hráčů k jednotlivým avatarům, zejména pokud interagují s neznámými hráči. Tento problém se odráží především při komunikaci v rámci *pick – up groups (pugů)*, které tvoří náhodně vybraní hráči, kteří se navzájem neznají (Wadley; Gibbs 2010: 190, 192). Informátoři výzkumu se shodli, že se tento problém skutečně obvykle netýká *guild*, kde hráč interaguje nejčastěji v rámci menšího jádra a s členy tohoto jádra se již zná. Při interakci v *pugu* však často dochází k zmatečné komunikaci, nepochopení a tudíž pak k chybné nebo opožděné reakci.

Jako s pugama je to fakt porod jako. Tam prostě ty lidi kolikrát fakt nevědej, nestíhaj to sledovat a akorát se jako přeřvávaj a eště jako vůbec ne k věci. Spíš si tam dokážou nadávat do čůráků a vo ňáký domluvě tady vůbec nemůže bejt řeč.. Jako fakt se tam radši vomezim na těch pár zkratek, než se s nima bavit přes Team Speak..

- Jindra

Další rozměr nesouladu hráčova hlasu s postavou zmiňuje William Bainbridge. Upozorňuje na stereotypní očekávání, že hlas určitého typu postavy bude mít svoji charakteristickou barvu, intonaci a dikci. Postava *Warriora* by tak měla mít hluboký, rozhodný hlas, nikoliv pištivý hlas mladých hráčů nebo ženský hlas. Ženské postavy by pak měly mít hlas melodický, ne drsný, jaký mají muži (Bainbridge 2010: 179). Tato očekávání jsou typicky porušena, pokud hráče zastupuje postava opačného pohlaví.

S determinací zvuku hlasu v herním prostředí WoW pracuje vytváření charakteristický přízvuků u NPC postav. Veškeré NPC postavy rasy *Dwarf* (Trpaslík) mluví se skotským přízvukem, rasa *Trollů* s karibským (Bainbridge 2010: 180). Informátoři si povětšinou nebyli jisti, s jakým konkrétním přízvukem rasa mluví, jednoznačně však vnímali, že se jednotlivé přízvuky ras od sebe liší.

Tak Trolové mluvěj tak trochu jako černej gangsta, polykaj konce slov nebo ty slova končej na „a“..Víš co jako „bigga“ a tak..

- Vik

A (Trolové) taky často říkaj „jeah“..

- Kety

Dwarfa poznáš hned, ty dyž mluvěj, tak hrrrozně vyslovujou všude „r“..

- Petra

Společným jazykem všech herních ras je angličtina, která se liší právě akcentem. Záměrem vývojářů hry bylo pravděpodobně dát každé herní rase v online doméně odlišný přízvuk při vyjadřování v anglickém jazyce, stejně jako je tomu u jednotlivých národností v offline doméně. V přiřazování jednotlivých přízvuků k rasám online nevidím jasnou paralelu s vyjadřováním příslušníků určitých národností offline (tedy proč by měla právě rasa Trpaslíků mluvit se skotským přízvukem atd.). Došla jsem však ke zjištění že herní rasa *Human* (Lidé) mluví ze všech herních ras nejčistší angličtinou (v tomto názoru mě podpořili i informátoři). Bez přízvuku mluví ještě rasa *Undead* (Nemrtvý), která je vlastně „neživou / nemrtvou“ verzí rasy Lidí. Nabízí se tak představa, že herní rasa Lidí je ostatním nadřazena a svým postavením vnutila zbývajícím rasám svůj jazyk. Ty se jej naučily, ale vzhledem k tomu, že žily v různých oblastech světa WoW, došlo k jazykové modifikaci. Informátoři sami neposkytli žádnou konkrétní odpověď v této problematice, pouze si byli vědomi toho, že každá herní rasa mluví s odlišným přízvukem.

Komunikační praxe hráčů WoW je tedy postavena především na textové formě komunikace, kde se vyvíjí specifický jazykový kód odvozený z anglického jazyka, který je hráči sdílen a následně také reprodukován. Tento jazykový kód je částečně determinován softwarem aplikace WoW a částečně je tvořen aktivní praxí hráčů, která může mít i podobu brikoláže. Hlasová komunikace je používána ve skupinách hráčů, kteří se navzájem spíše znají a umožňuje rychlejší a přesnější kooperaci. Během hlasové komunikace online

připojených hráčů v anglickém jazyce se mohou projevit určité jazykové predispozice ve formě přízvuku hráče. V online herním prostředí pak také existují modifikace jazyka v závislosti na herní rase postavy, čímž je podtrhována představa o odlišnosti jednotlivých herních ras a zároveň skutečnost, že základ jejich jazyka je společný a odlišuje se jen v dialektech, naznačuje, že tyto herní rasy sdílí právě jeden společný svět.

5 ZÁVĚR

Až do chvíle, kdy jsem se definitivně rozhodla pro téma bakalářské práce týkající se hráčů *World of Warcraft*, jsem žila v přesvědčení, že jedinců, kteří se v mém okolí této činnosti věnují, bude spíše poskrovnu. Opak byl pravdou. Ukázalo se, že hra *World of Warcraft* je velmi frekventovaná a téměř každý má v okruhu svých přátel minimálně jednoho takového hráče. Tito lidé mívají často dojem, že jde ze strany jejich aktivně hrajících přátel o bohapustý výstřelek, nepochopitelnou zábavu či v extrémních případech duševní nemoc. Pokusila jsem se tedy proniknout clonou cigaretového kouře, pohlédnout do zarudlých očí a vyčíst něco z nesrozumitelných výkřiků těchto hráčů. A myslím, že se mi skutečně podařilo nasbírat materiál pro hlubší pochopení jednání těchto výjimečných jedinců.

Záměrem bakalářské práce s názvem „Sociální realita hráčů *World of Warcraft*“ tedy bylo přiblížit sociální praxi hráčů na úrovni identifikace, komunikace a sociální organizace v online doméně. Za hlavní výstup své práce považuji zjištění, že existují přímé souvislosti v jednání online a offline. Offline jednání se projektuje do podoby online jednání, přičemž online doménu nelze považovat za virtuální realitu, která se odehrává pouze zdánlivě. Virtuální realita je již z podstaty tohoto slovního spojení rozporuplný pojem, který na jedné straně označuje situaci jako zdánlivou nebo neexistující (virtuální) a zároveň jí přisuzuje základ v existujícím, skutečném světě (realita). Právě vzhledem k této rozporuplné konotaci pojmu jsem jej nahradila pojmem online doména.

Realizovaný empirický výzkum a z něj přepsané části rozhovorů a vyjádření participantů by měly ilustrovat sociální realitu, ve které se tito jedinci nacházejí. Charakter bádání byl spíše ověřovací a sloužil k podpoře již publikovaných výzkumů, případně k jejich rozšíření. V této oblasti bádání jsou velmi cenné práce Celie Pearce, Davida Whitea a Williama Sims Bainbridge.

Bohužel pro omezený rozsah práce nebylo již možné postihnout a rozpracovat proces vytváření jmen a koncept ras v herním prostředí *World of Warcraft*, těmto tématům by bylo možné se věnovat v rozsáhlejší práci. Rozhodně si myslím, že sociální, kulturní a filozofické aspekty hry *World of Warcraft* představují stále téměř nevyčerpatelný zdroj pro další bádání.

6 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

Bainbridge, William Sims. 2010. *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*. Massachusetts: The MIT Press.

Balandier, Georges. 2000. *Politická antropologie*. Praha: Dauphin.

Bourdieu, Pierre. 1998. *Teorie jednání*. Praha: Karolinum.

Boron, Dariusz Jacob. 2007. „A Short History of Digital Gamespace“. Pp. 26-31 in: Friedrich von Borries; Steffen Walz; Matthias Böttger. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basilej: Birkhäuser.

Buker, Derek M. 2002. *The Science Fiction and Fantasy Reader's Advisory. The Librarian's Guide to Cyborgs, Aliens, and Sorcerers*. Chicago: American Library Association.

Caillois, Roger. 1998. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.

Durkheim, Émile. 1969. *Pravidla sociologické metody*. Praha: Vysoká škola politická ÚV KSČ

Escobar, Arturo. 1994. „Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture.“ *Current Anthropology* 35: 211-231. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/2744194>

Hakken, David. 1999. *Cyborgs@Cyberspace?. An Ethnographer Looks to the Future*. New York: Routledge.

Homola, Adam. 2011. *Čtvrtý WoW datadisk Mists of Pandaria, Diablo III zdarma*. [online].[cit. 8. 2. 2012]. Dostupné z <http://www.eurogamer.cz/articles/blizzard-oznamil-novy-datadisk-pro-wow>

Huh, Searle; Williams, Dmitri. 2010. „Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game.“ Pp. 161-174 in: William Sims Bainbridge. *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London: Springer.

Huizinga, Johan. 2000. *Homo ludens*. Praha: Dauphin.

Lévi – Strauss, Claude. 1996. *Myšlení přírodních národů*. Praha: Dauphin.

Pearce, Celia. 2009. *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Massachusetts: The MIT Press.

Pfaffenberger, Bryan. 1992. „Social Anthropology of Technology.“ *Annual Review of Anthropology* 21: 491-516. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/2155997>

Purchase, Robert. 2010. *What can topple World of Warcraft?*. [online].[cit. 3. 2. 2012]. Dostupné z <http://www.eurogamer.net/articles/2010-12-08-what-can-topple-world-of-warcraft-article>.

Radcliffe – Brown, Alfred Reginald. 1958. *Method in Social Anthropology*. Chicago: The University of Chicago Press.

Sláma, David. 2009. *Chléb a hry: Historie počítačových her*. [online].[cit. 2. 1. 2012]. Dostupné z <http://www.zive.cz/Clanky/Chleb-a-hry-Historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>.

Tronstad, Ragnhild. 2008. „Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance.“ Pp. 249-263 in: Hilde G. Corneliussen; Jill Walker Rettberg. *Digital Culture, Play and, Identity. A World of Warcraft Reader*. Massachusetts: The MIT Press.

Turner, Victor. 2004. *Průběh rituálu*. Brno: Computer Press.

Wadley, Greg; Gibbs, Martin R. 2010. „Speaking in Character: Voice Communication in Virtual Worlds.“ Pp. 187-200 in: William Sims Bainbridge. *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London: Springer.

White, David. 2010. Residency, Relationships, and Responsibility: The Social Side of World of Warcraft. Pp. 223-242 in: Zaphiris Panayiotis; Siang Ang Chee. *Social Computing and Virtual Communities*, New York: CRC Press.

Wilson, Samuel M.; Peterson, Leighton C. (2002). „The Anthropology of Online Communities.“ *Annual Review of Anthropology* 31: 449-467. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/4132888>

7 RESUMÉ

In this thesis I tried to describe social aspects of playing Massively Multiplayer Online Role Playing Game World of Warcraft according to identification, social organization and communication. It is divided into three main parts, in first part I tried to give some historical context of development of computer games and theoretical background of concepts of online space. This theoretical part ends with a philosophical thoughts about human and game. Second part is related to methodology where I tried to explain the aim of my qualitative research and methods which were used during its realization. Conclusions and interpretation of theoretical ideas and my own empirical research are in the third unit.

I realized my own field work with twelve participants mainly through non - and semi – structured interviews and participant observation. And as a true anthropologist I actually entered the field when I entered the game with my own character. This experience was useful because problems that it caused, I turned into the subsequent questions for my interviews.

The main point of my findings was that there is a connection between online and offline acting and no clear boundaries exist. The term “virtuality” was critically analyzed and as a conclusion I substituted this term with a more appropriate term “online”. Through this concept I tried to describe the online social reality of World of Warcraft players.

Further investigation of online gaming is possible while online reality provides still quite new space for anthropological work.

8 PŘÍLOHY

Příloha č. 1 – Modelové otázky rozhovorů

Blok Identifikace

- Podle jakých kritérií sis vybíral svou postavu?
- Vážíš při výběru postavy její potenciální vzhled / schopnosti?
- Z jakého důvodu jsi preferoval dané pohlaví postavy?
- Vnímáš některé rasy / třídy postav jako typicky ženské / mužské?
- Vnímáš některé chování jako typicky ženské / mužské?
- Jakou roli obvykle se svou postavou hraješ?
- Držíš se svou postavou spíše v pozadí soubojů?
- Z jakého důvodu si vytváříš postavu opačného pohlaví?
- Za kolik postav momentálně hraješ?
- Z jakého důvodu si vytváříš alternativní postavy?
- Jaký je podle tebe maximální počet postav, za které je schopen hrát jeden hráč?
- Používáš nick herní postavy i mimo herní prostředí?
- Mluvíš se přáteli o hře i mimo herní prostředí?

Blok Sociální organizace

- Pohybuješ se v herním světě raději o samotě nebo ve skupině?
- Měl jsi již navázaný vztah s někým ve hře ještě předtím, než jsi do ní vstoupil?
- V jaké fázi jsi navázal první online vztahy s dalšími hráči?
- Kdy se v herním světě vytvářejí první skupiny postav a jaká je tvoje zkušenost s těmito skupinami?
- Jaká jsou specifika pugů?
- Jaká jsou specifika guild?
- Existuje ve skupinách hierarchie?
- Jak se hierarchie ve skupinách projevuje?
- Kdybys měl vyjmenovat nejdůležitější vlastnosti schopného hráče, jaké by to byly a proč?
- Co jsou top guildy a jaká specifika se k nim vážou?

Blok Komunikace

- Jaký typ komunikace využíváš v herním prostředí nejčastěji a proč?
- Je pro tebe hlasová / textová komunikace obtížná? Proč?
- Bylo pro tebe obtížné naučit se herní jazyk?
- Používáš výrazy herního jazyka i mimo prostředí WoW?
- Objevují se ještě výrazy, kterým nerozumíš?
- Používáš slovníky herního jazyka?
- Uvažuješ o herním jazyku jako by byl na úrovni cizího / odborného jazyka?
- Učil jsi někdy někoho herní jazyk?
- Komunikuješ v herním prostředí v češtině nebo v angličtině (případně v jiném jazyce)?