

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická

Bakalářská práce

**Vztahy a sociální interakce v MMORPG World of
Warcraft**

Kateřina Petrušková

Plzeň 2011

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra sociologie

Studijní program Sociologie

Studijní obor Sociologie

Bakalářská práce

Vztahy a sociální interakce v MMORPG World of

Warcraft

Kateřina Petrušková

Vedoucí práce:

PhDr. Tomáš Kobes Ph.D.

Katedra sociologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2011

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

Plzeň, duben 2011

.....

Poděkování

Děkuji vedoucímu mé bakalářské práce PhDr. Tomáši Kobesovi Ph.D. za čas, který věnoval vedení mé bakalářské práce a za rady, které mi poskytl.

Obsah

1	ÚVOD	1
2	TEORETICKÁ ČÁST	3
2.1	Výzkumy na téma počítačových her v ČR	3
2.2	Reflexe virtuálních komunit	5
2.3	Mocenské vztahy v rámci World of Warcraft.....	7
2.4	Počítačová hra-součást reality či ne?	8
2.5	Sociologie Georga Simmela.....	10
2.6	Teorie jednání a sociální interakce.....	11
2.7	Shrnutí.....	12
3	METODOLOGIE	14
3.1	Massively Multiplayer Online Role-Playing Games	14
3.2	World of Warcraft	16
3.2.1	Obecná charakteristika hry	17
3.2.2	Svět World of Warcraft	17
3.2.3	Komunikace	18
3.3	Metody sběru a analýzy dat	20
3.3.1	Participanti výzkumu	21
3.4	Poznámky k etice výzkumu.....	22
4	ANALYTICKÁ ČÁST	22
4.1	Podoba vztahů a interakce ve WOW	23
4.2	Percepce virtuálních sociálních vztahů	27
4.3	Hráčská percepce reality či nereality World of Warcraft...28	
4.4	Mocenské asymetrie v rámci guildovních společenství ...32	
5	ZÁVĚR	35
6	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ	37

7	RESUMÉ	41
8	PŘÍLOHY	42

1 ÚVOD

„Svět *World of Warcraft* je místem, kam se mnoho odlišných lidí odebírá zažít zábavu, společně hrát a stýkat se, obdivovat kulisy a opustit hranice reálného světa.“

[Aarseth 2008: 119]

S postupujícím společenským i technologickým vývojem lidstva se pro veškerou akademickou obec otevírají nová výzkumná pole. V posledních několika desetiletích můžeme být svědky intenzivního propojování techniky s každodenními lidskými životy, což sebou nese nová témata a otázky i pro vědy sociální. Stále více sociálního kontaktu dnes probíhá prostřednictvím moderních technologií a právě tento fakt mě přivedl k myšlence věnovat této problematice svoji bakalářskou práci. Zaměřím se na téma sociálního prostoru vznikajícího v relativně novém médiu, v Internetu.

Internet, jako médium propojující celý svět, se do každodennosti lidského jedince etabloval velice rychle. Během několika málo desetiletí se užívání Internetu stalo víceméně samozřejmostí i v České Republice. Podle dat Českého statistického úřadu v roce 2009 využívalo toto médium 56% obyvatelstva (Příloha 1). Nejpočetnější uživatelskou kategorií jsou pak lidé ve věku od 16 do 24 let [ČSÚ 2010]. Internet je využíván k mnoha účelům a nalezneme zde mnoho forem komunikace (chaty, emaily, blogy či programy pro přenos hlasu). Je tedy jasné, že studium Internetu jako celku je pro rozsah bakalářské práce příliš širokým tématem. Proto jsem při svém výzkumu zacílila na jedno jediné téma, a to na online počítačové hry, konkrétně na hru *World of Warcraft (WoW)*.

K rozhodnutí věnovat se právě této oblasti mě přivedla i vlastní zkušenost s hrou. Při rozhovorech s přáteli na téma hraní online počítačových her jsem se velice často setkávala s názory, že lidé, kteří věnují část svého času hraní, omezují své sociální kontakty a vlastně „sedí sami doma zavření pouze s počítačem“. Tyto názory však nekorespondují se zkušeností, kterou jsem při hraní získala. Internet nám

otevívá mnoho možností k sociální interakci a právě hra *WoW* je díky své popularitě a struktuře hraní vhodným příkladem.

Cílem mé bakalářské práce je pokusit se prostřednictvím kvalitativních metod poodhalit, jak sociální interakce ve virtuálním prostoru funguje a jak samotní hráči nahlíží na virtuální přátelství, která ve hře navazují. Zaměřuji se především na to, jaká je podoba takovýchto interakcí, jak sami hráči vnímají virtuální vztahy a jak se v online herním světě projevuje moc a sociální kontrola. Část svého bádání jsem také věnovala jedné z nejožehavějších otázek v rámci studia počítačových her a tou je spor o to, jak vlastně samotné hraní a hráčskou zkušenost interpretovat, zdali jde o realitu, či o něco stojící mimo ni. Při řešení této otázky jsem se opět opírala o interpretaci situace samotnými hráči.

2 TEORETICKÁ ČÁST

Virtuální prostor je jako předmět zájmu sociálních věd poměrně novým tématem. Proto je velice těžké, ne-li nemožné najít obecné, ucelené teoretické ukotvení mojí práce. Tématem internetu a počítačových her se v dnešní době začíná zabývat mnoho vědních disciplín. Na toto téma zde nalezneme práce z oblasti antropologie, sociologie, psychologie, mediálních studií, ekonomie. Vzniká také nová vědní disciplína s názvem *game studies* (herní studia). V důsledku toho tak můžeme sledovat jakousi roztříštěnost teoretického ukotvení tématu. V sociologii zatím neexistuje obecná teorie, která by pojímala virtuální prostor jako celek. Proto jsem se ve své práci rozhodla použít více teorií, které se zabývají konkrétními dílčími tématy ve virtuálním prostoru a pro obecné ukotvení aplikuji některé základní sociologické teorie Pierra Bourdieu, Georga Simmela a Ervinga Goffmana.

2.1 Výzkumy na téma počítačových her v ČR

V kontextu českých sociálních věd nenalezneme mnoho relevantní literatury zabývající se počítačovými hrami či problematikou virtuálních komunit obecně. Většina studií na toto téma pochází z řad studentských bakalářských, či diplomových prací. Příkladem může být Jan Kebza se svojí diplomovou prací *Socialita v prostředí on-line her* [2007]. Přestože Kebza se v tomto textu zaměřuje na principiálně odlišný typ počítačových her, jeho práce přináší zajímavý vhled do dané tematiky. Cílem Kebzovy diplomové práce bylo objasnit jak, a zdali vůbec se virtuální sociální vazby přenášejí do offline světa. Autor se zde mimo jiné snaží popsat průběh zrození hráče od prvních kroků ve hře. Podle Kebzy jakýkoli „nový hráč vstupuje do herního světa naprosto nesocializován“ [Kebza 2007: 39].

Stejně o prvotním herním zážitku mluví i Hilde Corneliussen a Jill Rettberg v přemluvě k souboru textů věnující se hře WoW, kteří tvrdí, že

se pocity v počátečních hraních této hry dají přirovnat k pocitu být imigrantem v naprosto cizí kultuře [Corneliussen, Rettberg 2008: 1]. Tento poznatek je podle mého názoru platný ve všech typech počítačových her a jednoznačně platí i ve *World of Warcraft*. Člověk, který do hry vstoupí poprvé totiž často nezná principy hry (neví kam jít, co dělat, jak používat zbraně, ani jak správně zacházet se svojí herní postavou), tento typ nevědomosti je ve hře řešen systémem nápověd. Mnohem obtížnější je však překonat neznalost nepsaných herních pravidel a zvyků a také neznalost herního slangu. Hráči mezi sebou často komunikují ve zkratkách a používají specifický slovník, který si musí nový hráč osvojit. Dle závěrů Jana Kebzy lze pak prostředí online her jednoznačně považovat za prostředí sociální [Kebza 2007: 66].

Dalšími studenty, kteří své závěrečné práce věnovali tématice počítačových her, jsou například Ondřej Ledabyl [2007], jenž se snaží objasnit vztah mezi hráčovou identitou a závislostí na online počítačových hrách. Martin Horný [2007] si klade za cíl popsat základní informace o nově vznikající disciplíně herních studií a Věra Kontríková [2008], která se zaměřuje na důsledky hraní na sociální vztahy v rámci rodiny, konkrétně na konflikty mezi dětmi, kteří počítačové hry hrají a jejich rodiči.

Pokud se přesuneme k textům autorů, kteří již nepocházejí z řad studentů, přínosný je článek Jaroslava Švelcha „*Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*“ [2007]. Dozvídáme se zde, že počítačové hry patří do skupiny kybertextu. Kybertext se od běžného textu liší konfigurovatelností. Zatímco běžný text (například film) je statický a uživatel ho může pouze interpretovat, podoba kybertextu závisí na aktivitě uživatele, kybertext je tedy interpretován a zároveň utvářen [Švelch 2007: 14].

2.2 Reflexe virtuálních komunit

V rámci studia internetového prostoru se objevují různé myšlenkové směry, které ovlivňují náhled na počítačové hry a na internetovou socialitu celkově. Zejména v počátku výzkumu na toto téma se jako dominantní diskurs objevuje orientace na důsledky. Úsilí bylo věnováno snaze odhadnout, jaký vliv mohou nová média mít na lidskou společnost. Například jak tyto média ovlivní veřejný prostor či mezilidské interakce a vztahy. Akademická debata víceméně přehlížela samotné virtuální komunity a svůj zájem obracela ke snaze odhadnout budoucí společenské důsledky nově vzniklých médií, docházelo tak k odklonu od sociálního konstruktivismu směrem k monokauzálním, lineárním, technodeterministickým vysvětlením [Macek 2009: odst.13]. Jinými slovy, jde o přístup, který chápe technologie jako izolovaný objekt stojící v protikladu ke kultuře, který na tuto kulturu jednosměrně působí. Tento přístup je v současné době spíše kritizován a pozornost je přesouvána ke zkoumání samotného fenoménu virtuálních komunit. Jedním z kritiků je i filosof Pierre Lévy, který mluví o přístupu, který se orientuje pouze na důsledky jako o „balistické metafoře“. Podle jeho názoru nelze vznik nové technologie přirovnat k vystřelenému projektilu, který má za cíl lidskou kulturu. Přístup orientace na důsledky tedy Lévy shledává jako neadekvátní. Technologie jsou podle něj produktem lidské společnosti, který nelze brát jako nezávislou veličinu [Lévy 2000: 19-21]. Jaroslav Švelch vysvětluje trend orientace na důsledky tak, že „*proto, aby mohly vzniknout první odborné práce zabývající se hrami jako takovými (tedy nikoli jen jejich účinky), museli dospět výzkumníci a výzkumnice, kteří ,na hrách vyrostlí a považují je proto za integrální součást svých sociálně-kulturních zkušeností*“ [Švelch 2007: 7].

V přístupu, který se orientuje na důsledky se dále objevuje dichotomické rozdělení na *technooptimistický* a *technopesimistický* pohled. Technooptimismus spatřuje podle Macka v nových technologiích

spásu veřejného prostoru. Z tohoto úhlu pohledu je komunikace prostřednictvím technologií brána jako plnohodnotná a povede ke vzniku nových komunit a k posílení komunit starých. Technopesimismus se přiklání k opačnému scénáři, který je spojen s prohloubením individualizace a s rozšiřující se atomizací společnosti. Podle zastánců technopesimismu je pak jedinou plnohodnotnou formou dorozumívání komunikace face-face. [Macek 2009: odst.16].

V současnosti můžeme ve výzkumech sledovat posun zájmu od orientace na důsledky nových médií směrem k samotnému obsahu virtuálního prostoru. Množí se texty, které se zaměřují na popis narativní stránky počítačových her a uvažují o hře jako o produktu lidské kultury, který odráží její stav. Například MacCallum-Steward [2008] se zaměřuje na přítomnost válečného konfliktu ve hře *World of Warcraft*, snaží se objasnit jeho podstatu a propojení s událostmi První světové války. Často také můžeme vidět studie, které prostřednictvím obsahové analýzy řeší zobrazování žen a mužů či reprezentaci členů různých etnicit [např. Jansz, Martis 2003]. Autoři Salen a Zimmerman také chápou počítačové hry jako *kulturní texty* a tvrdí že „*herní design může být použit k prezentaci kulturních idejí a fenoménů existujících mimo prostor hry*“ [Salen, Zimmerman 2004: 510].

V úvahách o klasifikaci virtuálního prostoru a o komunikaci zprostředkované počítačem můžeme narazit na předpoklad izolace způsobené moderními technologiemi, což je blízké například technopesimistickému pohledu. Tyto postoje se zdají být v dnešní době již překonané. Například filosof Pierre Lévy chápe vidinu izolovaného jedince sedícího u počítače jako klamnou představu, rozvoj virtuálních společenství podle něj naopak vede k všeobecnému rozvoji všech druhů interakcí. Na nové technologie nelze nahlížet jako prvky, které nahrazují a vytěsňují klasické formy interakce, spíše je doplňují a podporují [Lévy 2000: 115].

2.3 Mocenské vztahy v rámci World of Warcraft

V MMORPGs, stejně jako v každém sociálním prostoru, můžeme sledovat fenomén prosazování moci. První rovinou, kde se tento jev objevuje, je vztah mezi provozovatelem hry a běžným uživatelem. Vydavatel hry (*Blizzard Entertainment*) se snaží prostřednictvím manipulace s uživateli dosáhnout cíle, kterým je finanční profit plynoucí především z nákupu originální verze¹ a z poplatků vybíraných za hraní na oficiálních serverech, které *Blizzard Ent.* provozuje. Snaha se tedy upíná k dlouhodobému udržení co největšího počtu hráčů, čehož je dosahováno pomocí specifického herního designu.

Již samotný svět *World of Warcraft* je stvořen tak, aby byla zajištěna vysoká hratelnost. Svět, ve kterém se mohou hráči pohybovat je relativně malý a konstruovaný tak, aby zajistil bohatost herních zážitků a snadnou orientaci, nehledě na logiku geografického uspořádání [Aarseth 2008: 118-21]. Strukturu herního světa se věnuje například Mattias Ljungström [2005], který se podrobně zabývá herním designem, jeho implikacemi na hráčskou zkušenost a na vznik sociálních sítí. Výsledky zkoumání Espena Aarsetha [2008] a Mattiase Ljungströma [2005], tak potvrzují myšlenku o silné účelovosti podoby herního světa. Podoba herního prostoru je zaměřena na jasný cíl, kterým je dlouhodobé udržení co největšího počtu uživatelů.

Významnou roli pak hrají také pravidla, která jsou vývojáři ve hře nastavena. Například možnost vytvářet ve hře užší institucionalizovaná sociální společenství (guildy), jejichž správa je v rukou samotných hráčů, umožňuje vznik silných sociálních vztahů [Humphreys, 2008: 154]. Zajímavý postřeh pak můžeme najít v textu Scotta Rettberga, který se zajímá o ideologie skryté ve hře *World of Warcraft*. Rettberg tvrdí, že

¹ Nákup originální verze hry je podmínkou pro hraní na placených, oficiálních serverech.

„Blizzard i jiný vývojáři her našli cestu, jak do hry včlenit protestantskou pracovní etiku, vytvořili tedy alternativní prostor, ve kterém je hra formou práce“ [Rettberg 2008: 32] Hráčům pak doba, strávená hraním počítačových her nepřipadá jako plýtvání času a dochází tak k propojení s ideologií kapitalismu. [Rettberg 2008: 32] Jak tvrdí Oliver, hráči jsou tedy doslova „uzamčeni v systému výkonu zaměřeného na růst“ [Oliver 2002: 172]

Druhou rovinou, kde lze sledovat prvky sociální kontroly, je prosazování moci mezi hráči samotnými. Například Humphreys poukazuje na jev, objevující se při hraní MMORPGs, kdy se hráči navzájem kontrolují a monitorují dodržování pravidel hry [Humphreys 2008: 158]. Hráči se tak sami a bezplatně podílejí na správě serveru například nahlašováním hráčů, kteří porušili zákazy provozovatelů serverů.

2.4 Počítačová hra-součást reality či ne?

Od počátku studia počítačových her můžeme sledovat diskusi probíhající mezi odborníky, kteří se zabývají tématem počítačových her. Základním kamenem diskuse je otázka, jak vlastně na hraní a herní zkušenost nahlížet? Lze počítačové hry brát jako integrální součást lidského života, nebo jde o něco, co je z běžného života vyčleněno? Veškeré diskuse tedy stojí na snaze objasnit vztah mezi virtuálním a reálným světem. Jde o spor, zdali jsou tyto světy striktně oddělené, nebo jde o světy, které na sebe vzájemně působí a mohou se prolínat.

Prvním, kdo se této otázce věnoval byl Johan Huizinga, který se pokusil jednoznačně určit, co to vlastně *hra* je. Jako charakteristiku pojmu *hra* autor doslova uvádí, že „*hra není ‚obyčejný‘ nebo ‚reálný‘ život*“ [Huizinga 1949: 14] Hra podle Huizinga [1949] tedy probíhá v sakrálním prostoru – v magickém kruhu, který je vyčleněn z běžného života. Přestože je tento koncept starý více jak půl století, je v souvislosti

s počítačovými hrami zmiňován velice často. Huizingovu teorii lze brát jako jeden z extrémů v oblasti této problematiky. Jako příklad konkurujícího přístupu pak může sloužit práce Daniela Pargmana a Petera Jakobssona s názvem *Do you believe in magic?* [2008], která se na základě empirického výzkumu snaží tuto teorii vyvrátit. Podle Pargmana a Jakobssona je reálná aplikace Huizingova konceptu problematická například u Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) [2008: 227]. Autoři provedli rozhovory s hardcore počítačovými hráči, kteří zároveň studovali obor herního designu na univerzitě. Na základě těchto rozhovorů pak dospěli k závěrům, že hraní her je pro tyto hardcore hráče rutinní záležitostí a koncept magického kruhu (jinak také jako *teorie silných hranic*) je třeba přepracovat [Pargman, Jakobsson 2008: 239]. Narozdíl od Huizinga, který zástává názor, že mezi hrou a obyčejným životem existují silné hranice, Pargman s Jakobssonem [2008] nabízejí alternativní *teorii slabých hranic*. Ačkoli je studie Pargmana a Jakobssona přesvědčivá, její nevýhoda podle mého názoru spočívá ve faktu, že empirický výzkum byl aplikován na dosti specifické komunitě hráčů. Hráči ve výzkumném vzorku totiž hráli nejen pro zábavu, ale počítačové hry byly i předmětem jejich studijního zájmu, čímž se mohou od běžných „rekreačních“ hráčů lišit. Nemyslím si proto, že lze tento výzkum vztáhnout na celou herní populaci. K teorii slabých hranic se pak přiklání například i autoři Salen a Zimmerman [2003].

Svět počítačové hry *World of Warcraft* je prostorem, který nazýváme virtuální realitou. Podle Dodge a Kitchina je virtuální realita prostředí vytvořené počítačem, ve kterém se uživatel může pohybovat a objevovat jej. Vyznačuje se pak třemi základními charakteristikami, a to interaktivitou, uzavřeností a interakcí v reálném čase [Dodge, Kitchin 2001: 5]. *World of Warcraft* je místem, kde lze sledovat různé formy sociality, podoby jejich vzniku a činitele, které se podílejí na jejich formování. Sledovat lze také, zdali se virtuální formy

socialit mohou protínat se socialitami reálnými, popřípadě jakou má toto prolínání podobu.

2.5 Sociologie Georga Simmela

Georg Simmel se zajímal převážně o obecné formy sociálních vztahů, díky čemuž jsou jeho teoretické koncepty všeobecně použitelné i v současné době. Simmel chápe veškeré formy sociálního chování jako tzv. *sociální hry*, které můžeme chápat dvojitým smyslem, tedy že tyto hry jsou nejen hrány uvnitř společnosti, ale že samotná společnost je hrána [1950: 49, 50].

Svůj zájem Simmel [1950] věnoval charakteristice sociálních skupin a to v závislosti na jejich velikosti. Jeho práce poskytuje zjednodušené schéma, pomocí kterého lze sociální interakce rozkládat na základní elementy, tedy na tzv. *dyády* a *triády*, které slouží jako materiál pro komplexnější formy sociálních vztahů.

Dyáda je dle Simmela sociální formace založená na interakci mezi dvěma sociálními elementy. Nejčastěji se tak děje mezi jednotlivci, avšak tento jev lze vysledovat také mezi skupinami. Univerzalitu podoby dyadických vztahů podle autora dokazuje fakt, že přestože obměníme jednotlivce v dyadickém vztahu, povaha této formy zůstává nezměněna [Simmel 1950: 122, 123]. Dyadické vztahy se vyznačují vysokou mírou intimity a naopak nižší mírou objektivit. Intimita dle Simmela klesá se zvyšujícím se počtem členů ve skupině [Simmel 1950: 126, 127]. Tento typ vztahů pak slouží jako základní prvek, na který se dá rozložit veškerý sociální prostor.

S přidáním pouhého jednoho člena se pak významně mění povaha sociálního uskupení. *Triády*, které obsahují již tři sociální elementy tvoří podle Simmela elementárně odlišný typ sociální formace [1950: 138]. S přidáním člena do dyadického vztahu dojde ke zvýšení složitosti tohoto

vztahu a v zásadě může dojít buď k narušení původní dyády, nebo k jejímu silnějšímu propojení. Na dyádu lze nahlížet jako na vztah dvou individualit, založených na reciprocitě a vzájemné solidaritě. Nezásadnější rozdíl s přidáním jednoho člena přichází v tom, že se ze vztahu dvou individuí stává společenství s možností vzniku mocenských asymetrií. Namísto zmíněné solidarity tedy se třetím členem přichází vztah nadřazenosti a podřazenosti [Simmel 1950: 135-141]. Zajímavé je, že pokud přidáme dalšího člena k triádě, nedojde zde ke změně typu sociální formace jako v případě přidání člena k dyadickému vztahu [Simmel 1950: 145].

2.6 Teorie jednání a sociální interakce

Teoretické koncepty, které do společenských věd přinesl Pierre Bourdieu, se vyznačují zejména obecnou aplikovatelností, což umožňuje jejich využití v jakémkoli sociálním prostoru. Podle Bourdieho jsou aktéři v sociálním prostoru rozmístěni na základě dvou hlavních principů diferenciací, kterými jsou ekonomický (věcné statky) a kulturní kapitál (např. vzdělání, dovednosti). Blízkost jednotlivých aktérů pak závisí na blízkosti těchto dvou dimenzí [Bourdieu 1998: 13]. Konkrétní pozice jednotlivce v sociální struktuře je pak nazývána *habitus*, který je konstruován vztahově na základě vlastnictví různého objemu kapitolů.

„Habitus je generativní a jednotící princip, který z charakteristických vztahových rysů, vlastních určitému postavení, vytváří jednotný životní styl, to jest celek, v němž se sjednocuje volba osob, statků a praktických činností.“ [Bourdieu 1998: 16].

Habity mají také podle Bourdieho diferencující funkci, samy o sobě tedy odlišnosti vytvářejí. Například percepce určité činnosti se liší na základě habitů konkrétních osob. Aktivitu jedince v rámci sociálního prostoru nazývá Pierre Bourdieu *sociální hrou*, zaujetí touto hrou je pak označováno jako *illusio*, které předpokládá to, že účastníkovi na dané

sociální hře záleží a přikládá jí důležitost. Illusio je podle Bourdieho integrální součástí lidských životů. Být účastníkem v sociální hře je podmíněno znalostí struktur prostoru (*pole*), ve kterém hra probíhá [Bourdieu 1998: 106, 107].

Téma sociálních interakcí v běžném životě je hlavním ohniskem zájmu sociologa Ervinga Goffmana. S jeho jménem je spojen pojem *dramaturgická sociologie*, Goffman totiž pro popis charakteristik lidského jednání v běžném životě používá metaforu divadla [např. Goffman 1999].

Podle Goffmana můžeme v běžné interakci tváří v tvář, která je založena na fyzickém kontaktu, rozeznat dva typy interakce, zaostřenou a nezaostřenou. Při zaostřené interakci aktéři navazují vizuální a kognitivní pozornosti, při nezaostřené interakci pak k tomuto nedochází [Goffman 1972: 17, 18]. Na průběh veškerých interakcí tváří v tvář mají významný vliv externí atributy jedince [Goffman 1972: 71].

2.7 Shrnutí

Pierre Bourdieu a Georg Simmel pohlíží na sociální prostor z pohledu makrosociologie. Snaží se o obecný popis jevů, který lze aplikovat na jakýkoli typ společnosti. Pokud tedy nahlédneme na virtuální prostor počítačové hry *World of Warcraft* jak na prostor sociální, mělo by být možné teorie obou těchto autorů na prostředí počítačové hry WoW aplikovat. Nejprve je však třeba se zamyslet právě nad onou otázkou, zdali můžeme prostor počítačových her chápat jako prostor společenský. Pokud se ptáme po povaze virtuálního společenského prostoru, vracíme se tak vlastně k prvotním sociologickým otázkám o tom, jak vlastně společnost a socialitu v ní pojímat.

Podle Goerga Simmela je společnost tvořena interakcemi mezi individui, která probíhá z důvodu společných cílů [1950: 40]. Při pohledu na charakter virtuálního prostoru můžeme říci, že k interakci mezi lidskými jedinci zde jednoznačně dochází a jedná se tedy o prostor sociální. Interakce zde však neprobíhají na základě kontaktu tváří v tvář, ale jsou

zprostředkované počítačem. Z tohoto zásadního rozdílu vyvstal předmět zájmu mé bakalářské práce. Pokud je interakce, která je podmínkou vzniku společnosti odlišná od interakce se kterou pracují teoretické koncepty zabývající se reálným sociálním prostorem, bude se odlišovat i konkrétní obsah tohoto sociálního prostoru? Vezmeme-li v úvahu, že Bourdieu i Simmel nazývají veškerou aktivitu jedince v sociálním prostoru jako *sociální hru*, můžeme v tuto chvíli říci, že předmětem zájmu této práce je sociální hra uvnitř počítačových hry *World of Warcraft*.

3 METODOLOGIE

Kyberprostor, a výzkumná témata z něho vyplývající jsou v sociálních vědách poměrně mladým a neustáleným fenoménem. Jak jsem již nastínila, jde o téma, které se prozatím vznáší v prostoru mezi několika vědními disciplínami a je z něj po malých kouskách těmito disciplínami ukusováno. Sociologie nabízí dostatečný aparát pro zkoumání jakéhokoli sociálního prostoru.

Při výběru metod sběru dat hrál zásadní roli charakter výzkumného pole, který se v této kapitole pokusím představit a obhájit tak mimo jiné relevanci mnou zvolených metod. Zkoumaným prostorem zde bude jedna konkrétní počítačová hra s názvem *World of Warcraft*, která patří do žánru MMORPGs. Jedná se o hru, ke které se v současnosti obrací stále více akademického zájmu.

3.1 Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

Název tohoto typu her můžeme často najít také pod zkratkou MMORPG. V češtině se pak často o těchto typech hry mluví jako o „hře na hrdiny“. Historie MMORPGs sahá až k deskovým hrám, konkrétně k deskové hře na hrdiny s názvem *Dungeons and Dragons*, která byla oficiálně vydána v lednu roku 1974 [Rausch 2004]. Přímým předchůdcem těchto her pak jsou tzv. MUDy (Multi User Dungeons) [Mortensen 2006]. MUDy jsou narozdíl od novějších MMORPGs založeny na textu, nikoli na grafice.

Obsah MMORPG může být tvořen na základě literatury, nejčastějšími žánry bývá fantasy či sci-fi. Důraz je kladen především na kvalitní grafiku a na propracované příběhové pozadí, což umožňuje silnější vnoření se do hry. Příkladem může být právě hra *World of Warcraft*, jejíž příběh vznikl postupně v hrách a komiksech, vydaných firmou Blizzard Entertainment [Corneliusen, Rettberg 2008: 5]. Na

každém hráčském serveru můžeme vidět odkazy na historii herního světa, kde se každý hráč může obeznámit se základním příběhem.²

Samotné hraní probíhá tak, že se hráči prostřednictvím internetových serverů připojují do virtuálních světů, na kterých pak participují, mohou zde plnit úkoly, díky kterým si vylepšují svůj herní charakter. Připojení probíhá přes herní účty, kde si každý hráč může vytvořit svoji postavu, tedy jakousi alternativní identitu. Jak již samotný název napovídá, hry tohoto typu probíhají v masovém měřítku po celém světě. Počty uživatelů hrajících společně na jednom serveru se mohou pohybovat od stovek po několik tisíc, záleží na velikosti a popularitě jednotlivých serverů. Servery nejsou mezi sebou nikterak propojeny, každý server tedy provozuje herní svět jen pro uživatele, přihlášené konkrétně na něm.

A jak vypadá průměrný hráč MMORPG? Obecná představa o hráčích počítačových her je taková, že jde převážně o děti či teenagery. Tento předpoklad zde však neplatí. Nick Yee na základě empirického výzkumu zmapoval demografii uživatelů MMORPG. Z jeho výsledků pak vyplývá, že zhruba 50% hráčů pracuje na plný úvazek, 36% pak dokonce žije v manželském svazku a pouhých 44% tvoří hráči mladší 22 let. V hráčské komunitě výrazně převládají muži (85.4%). Průměrný uživatel MMORPG je podle Nicka Yee starý 26 let a hře věnuje 22 hodin týdně [Yee 2006: 85].

MMORPGs jsou v dnešním světě velice oblíbenou zábavou, která se vyznačuje vysokým množstvím uživatelů a časovou náročností. Mezi nejznámější MMORPGs patří například *EverQuest*, *Lineage*, *Second life* nebo *Lord of the Rings*.

² K vidění například <http://www.twinstar.cz/content/114-historie>.

3.2 World of Warcraft

World of Warcraft patří mezi nejznámější a také nejhranější hry svého druhu na světě. Hra byla uvedena na trh v listopadu 2004³ a velice rychle si získala početnou uživatelskou základnu. WoW je možno hrát na dvou typech serverů. Prvním z nich je tzv. ofík, což je zpoplatněný oficiální server provozovaný přímo firmou Blizzard Entertainment, nebo je možné hrát na free serverech, které zpoplatněny nejsou. Co se týče počtu, jsou free servery rozšířenější, nevýhodou je ovšem riziko nižší kvality hraní (např. pády serveru, nedostatečné aktualizace atp.). V naší zemi je velice rozšířené hraní na free serverech a to jak z důvodu finančních, tak jazykových. V České republice není totiž přístupný oficiální server v češtině a hráči musí volit hraní na evropském serveru, kde je nutností alespoň základní znalost angličtiny.

Právě toto rozdělení na free a oficiální servery nese nevýhody v oblasti herní statistiky. Podle oficiálního prohlášení Blizzard Entertainment hraje tuto hru již více než 12 milionů uživatelů po celém světě [Blizzard Entertainment 2008]. Tato cifra je však silně zkreslená, protože se vztahuje pouze k uživatelům oficiálních serverů. Konečné číslo hráčů World of Warcraft bude tedy podstatně vyšší⁴.

Do dnešní doby proběhly již tři rozšíření hry, přičemž třetí rozšíření se stalo nejrychleji se prodávající hrou v historii s nákladem více než čtyři a půl milionů kopií v prvním měsíci prodeje [Blizzard Entertainment 2008]. O popularitě hry svědčí také fakt, že drží rekord v Guinnessově knize rekordů [Guinness World Records 2007].

³ Zdroj: <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/wow/>

⁴ Například v České Republice najdete více než 20 free serverů

3.2.1 Obecná charakteristika hry

World of Warcraft je velice zajímavý především množstvím hráčů a časem, kteří jsou lidé ochotni věnovat hraní tohoto typu her. Hra samotná byla tvůrci nadesignována tak, aby tohoto cíle dosáhla. Prostředkem k dosažení je pak několik základních herních charakteristik.

V první řadě jde o fakt, že hráč určuje směr hry sám. Herní svět zde poskytuje spíše jen prostor, v němž se člověk může volně pohybovat, vylepšovat svůj herní charakter, bojovat či navazovat přátelství. Není zde žádná konkrétní dějová linka a také zde chybí prvek, který v jiných typech her bývá přítomen a tím je konec. *World of Warcraft* je hrou, která se dá hrát víceméně donekonečna. Pokud pak nastane situace že se hráči na nejvyšších úrovních začnou nudit, poskytovatel hry vydá rozšíření ve kterém přidá nová území s novými úkoly, které je možno plnit a otevře možnost dosáhnout vyšší hráčské úrovně. Kromě konce není v této hře vytyčen ani žádný konkrétní cíl. Cíle jsou většinou definovány samotnými hráči a to spíše nekonkrétně (například „být v něčem nejlepší“) a často se s hráčským vývojem posouvají dále.

Další zvláštností je to, že hra probíhá v reálném čase. Probíhá zde dokonce i střídání dne a noci. Pokud se hráč odhlásí, hra se nezastavuje. Odhlášení ve hře znamená uložení herní postavy ke spánku, ale ostatní hráči ve hře dále zůstávají, čímž může vznikat strach z předběhnutí ostatními a tedy častější hraní. Spolu s možností navazovat sociální vztahy pak veškeré tyto charakteristiky z *World of Warcraft* nedělají pouze hru, ale spíše alternativní virtuální svět.

3.2.2 Svět World of Warcraft

Prvním krokem při hraní WoW je založení postavy na serveru. Při vytváření postavy můžete volit mezi dvěma znepřátelenými stranami a to *Aliancí* a *Hordou*. Každá z těchto stran má pak na výběr několik herních

ras. Na straně *Hordy* bojují *Orkové*, *Taureni*, *Nemrtví*, *Krvaví Elfové* a *Trolové*, v *Alianci* pak můžete hrát za *Lidi*, *Trpaslíky*, *Noční Elfy*, *Gnómy* nebo *Draeneie*. Dále můžete volit herní povolání: *Priest*, *Hunter*, *Paladin*, *Rogue*, *Warrior*, *Mág*, *Shaman*, *Druid* nebo *Warlock*. Povolání se mezi sebou liší způsoby boje, zaměřením a využitím ve skupinových akcích. Například jako *Hunter* si budete moci ochočit jakékoli zvíře, *Mág* je specializovaný na boj z dálky pomocí kouzel, nebo naopak *Warrior* bojuje zbraněmi zblízka. Při tvorbě postavy můžete také částečně zasahovat do vzhledu (vlasy, zuby, zbarvení kůže atp.). Po založení postavy a nalognutí do hry se ocitáte ve fantaskním světě, který můžete objevovat. Základ tvoří plnění úkolů, za které dostáváte peníze, movité odměny a experience body. Pomocí experience bodů (expů) se vylepšuje úroveň postavy. Při „narození“ má postava úroveň 1 (level 1) a nejvyšší možný level v současné době je 80.

Ve hře *WoW* můžete bojovat dvěma základními způsoby. Prvním je tzv. *pve* (player vs. environment). Jedná se o zabíjení *mobů*, což jsou postavy (osoby, zvířata, kreatury) řízené počítačem. Za zabití *mobů* pak také získáváte již zmiňované experience body. Druhým způsobem je boj *pvp* (player vs. player), kdy se proti sobě střetávají dva hráči, tedy většinou znepřátelení hráči *Hordy* a *Aliance*. Za zabití nepřítele jsou hráčům udělovány tzv. *honor points*, za které si lze kupovat věci (itemy).

Ve světě *World of Warcraft* existuje složitá infrastruktura. Nachází se tu velké množství měst a vesnic, k dopravě slouží různé dopravní prostředky a to jak osobní tak i veřejné. Najdete zde také i jednoduchý bankovní systém, aukce, pošty a obchody. Pro osobní výdělečné účely si můžete zvolit profese (př. alchymista, kovář, krejčí atd.).

3.2.3 Komunikace

Hráči se prostřednictvím svých postav setkávají, seznamují a navazují kontakty. Komunikace ve hře probíhá několika způsoby.

Nejhojněji užívaným je chat, který je umístěný v levém spodním rohu hráčovi obrazovky (příloha 2). Veškeré konverzace jsou zobrazovány na tomto chatu, pro snazší orientaci je ovšem barevně rozlišeno několik komunikačních úrovní. První z nich je *světový chat* (world chat), tam může napsat kdokoli a zpráva je zobrazována všem připojeným hráčům. Na tomto chatu probíhají širší debaty, shánějí se zde předměty, či se hledá skupina pro hromadné úkoly. Podobně funguje *chat místní* (says). Také do něj může napsat kdokoli, zpráva se ovšem zobrazí jen lidem, kteří se nacházejí v bezprostřední blízkosti, text se jim pak zobrazuje na chatu a zároveň jako bubliny u herních postav. Jinak již funguje tzv. *party chat*, nebo *raid chat*. Hráči mohou vstupovat do různě velkých krátkodobých skupinek za účelem splnění nějakého hromadného úkolu či mise. Na tyto chaty tedy mohou psát a mohou je číst jen lidé, kteří aktuálně v této skupině jsou. Na podobném principu se zakládá *guildovní chat* (guild chat), sloužící pouze pro komunikaci mezi členy guildy. Posledním ze základních typů chatu je *šepot* (whisper), na této úrovni může probíhat komunikace pouze mezi dvěma jedinci a nikdo jiný nemůže jejich konverzaci vidět. Typů chatů existuje samozřejmě více, tyto jsou však podle mých zkušeností nejhojněji využívané.

Dalším typem je komunikace neverbální. Jde o velice omezenou možnost herních postav sdělovat některé základní pocity či informace. Jedná se o předem danou nabídku gest či zvuků, ze které si uživatelé mohou vybrat a ve vhodný okamžik je použít. Postava je tak schopna například na někoho mávat, tančit, smát se, plakat či ukazovat. V nabídce jsou také gesta či pokřiky vyjadřující pochvalu či urážku. Toto je také jediný typ komunikace, který v rámci herního světa umožňuje alespoň na elementární úrovni komunikovat s hráči nepřátelské frakce (Horda, Alliance). Bývá pravidlem, že frakce nemají přístup k chatu druhé strany (výjimkou mohou však mohou být malé free servery, které pro nedostatek hráčů nebo pro oživení hry povolují komunikaci mezi Hordou a Aliancí).

Dalším hojně užívaným prostředkem jsou programy zajišťující hlasovou komunikaci (například *Ventrilo*, *Mumble* nebo *TeamSpeak*). Tyto programy nejsou v příslušenství hry *World of Warcraft*, dovolují ovšem jednodušší a efektivnější domluvu a koordinaci. Zejména hráči na vyšších úrovních tuto komunikaci upřednostňují a někdy je užívání těchto programů i podmínkou k vstupu do guildy.

3.3 Metody sběru a analýzy dat

První metodou sběru dat bylo zúčastněné pozorování ve hře. Hru *World of Warcraft* jsem aktivně hrála zhruba jeden rok a to v období mezi létem 2009 a létem 2010. Pozorování mi pomohlo hlavně k zorientování se ve výzkumném poli a to zejména ve formálních i neformálních pravidlech hry, v hráčském slangu. Pozorování mi také poskytlo znalost podoby běžné každodennosti v herním světě.

Dále probíhala 2. fáze zúčastněného pozorování, kdy jsem byla respondentem vpuštěna na jeho herní účet a skrze jeho postavu jsem sledovala dění v guildě *Unexpected*. Posledním způsobem sběru dat pak byly polostrukturované rozhovory s hráči *WoW* (příloha č. 3), které sloužili k získání hráčských interpretací určitých témat. Šlo tedy primárně o to, zjistit jak sami hráči chápou danou problematiku chápou a jaké jsou jejich pocity. Rozhovory a 2. fáze pozorování pak probíhala od prosince roku 2010 do března 2011.

Při určování místa rozhovoru jsem byla nucena přizpůsobovat se potřebám respondentů. Celkem bylo vyhotoveno 5 rozhovorů, z nichž jeden probíhal u respondenta doma, dva na veřejném místě (bar) a poslední dva doma u výzkumníka. Průběh rozhovoru jsem zaznamenávala na diktafon a později došlo k jejich přepisu do textové formy. Pro potřeby kvalitativního výzkumu, kdy není cílem dosáhnout obecné platnosti zjištění, si myslím, že je tento počet rozhovorů dostačující. Podle mého názoru bylo mnou zvolené téma dostatečně

saturováno, výpovědi všech respondentů se v klíčových otázkách shodovaly a nebylo tedy potřeba vyhotovovat rozhovory další.

Vzhledem k malému výzkumnému vzorku jsem jako metodu analýzy dat zvolila ruční kódování, kdy jsem si po několikanásobném přečtení rozhovorů vyznačovala výpovědi a jevy, které se často opakovaly.

3.3.1 Participanti výzkumu

Pro svůj výzkum jsem participanty získávala primárně z okruhu svých známých a dále pak metodou snowball. Participanti byli vybíráni podle několika požadavků. Vzhledem k tomu, že se ve své bakalářské práci zabývám virtuálními vztahy, musela u respondentů vzniknout situace, kdy je pravděpodobné, že mají dostatečnou možnost virtuální vztahy navazovat a tedy o nich i vypovídat.

Prvním požadavkem bylo ustálené hraní minimálně půl roku na jednom jediném serveru. Tímto požadavkem bylo zaručeno, že se dotazovaný dostatečně orientuje v herním prostředí a zvyšuje se pravděpodobnost že je ve hře dostatečně zakotven v herních sociálních sítích.

Druhý požadavek se týkal intenzity hraní. Rozhodla jsem pro svůj výzkum použít pouze participanty, kteří hrají 20 hodin týdně a více. Dále byli oslovováni pouze hráči, hrající na free serverech. Podle mého předpokladu se hráči na free a oficiálních serverech mohou výrazně lišit, může tedy jít o dvě rozdílné skupiny. Pro jistotu jsem tedy výzkum zúžila pouze na uživatele free serverů.

Co se týče demografických charakteristik, nebyly na participanty kladeny žádné zvláštní nároky. Věk respondentů se pohyboval od 22 do 31 let. Vzhledem k tomu, že se jedná o kvalitativní výzkum, není zde potřeba dosahovat reprezentativnosti výzkumného souboru.

3.4 Poznámky k etice výzkumu

Před samotným započítím rozhovoru byl každý z respondentů seznámen s cíli výzkumu a s průběhem rozhovoru. Dále byl ústně požádán o souhlas s nahráváním rozhovoru a byl mu poskytnut prostor pro případné dotazy. Respondenti vystupují anonymně, k označení jednotlivých účastníků je ve výzkumu používán pouze jejich nick ve hře *World of Warcraft*, s čímž všichni zúčastnění souhlasili. Někteří z respondentů projevili zájem o výsledky výzkumu a byla jim tedy přislíbeno seznámení s konečnou verzí bakalářské práce.

4 ANALYTICKÁ ČÁST

V této části bych ráda představila výsledky analýzy rozhovorů, které jsem provedla s hráči počítačové hry *World of Warcraft*. Moje práce se obrací ke hře samotné, tedy primárně k tomu, co se děje uvnitř, jaké jsou pocity a zkušenosti samotných hráčů. Zajímám se o to, jak některá témata reflektuje samotná hráčská komunita a případně jak se tato hráčská interpretace shoduje s teoretickými konceptů souvisejících se studiem počítačových her či obecněji-virtuálních komunit.

V začátku svého zkoumání jsem si určila několik základních výzkumných otázek, které jasně definují oblasti mého zájmu. Celá analytická část pak bude členěna do kapitol, přičemž každá z kapitol bude zaměřena na konkrétní výzkumnou otázku.

První výzkumnou otázkou si klade za cíl popsat, v čem konkrétně je interakce v prostoru počítačové hry WoW odlišná od běžné interakce. Vzhledem k tomu, že interakce mezi jednotlivci je podmínkou pro vznik společnosti, je nutné tyto rozdíly popsat jako první. Výzkumné otázky tedy zní: Jakým způsobem se lidé v herním prostředí seznamují? Na jakých principech probíhají interakce hráčů? Podle jakých principů se hráči navzájem hodnotí?

Druhá výzkumná otázka řeší problém, jak sami hráči vnímají vztahy, vzniklé na základě kontaktu ve virtuálním prostoru. Budou hráči rozlišovat mezi přátelstvím vzniklém na běžné interakci a na interakci zprostředkované počítačem? Jde zde o to, zdali odlišný typ interakčního rámce bude mít vliv na percepci hodnoty vzniklého vztahu.

Třetí kapitola pojednává o problému, který je v souvislosti se studiem počítačových her často diskutován. Vědci se snaží přijít na to, zdali počítačovou hru chápat jako realitu či jako prostor, který je z reality vydělen. Při řešení této otázky jsem se opírala o interpretace lidí, kteří s hrou mají dlouhodobé osobní zkušenosti a právě z důvodů těchto zkušeností mi připadá jejich percepce tohoto problému přínosná. Otázka pro tuto část zní: Jaká je hráčská percepce problému reality či nerealit počítačové hry?

Jako poslední oblast mého zájmu je snaha popsat fungování moci v prostoru *World of Warcraft*. Jako výzkumný prostor jsem si zde zvolila hráčská společenství (guildy). Opět mě zajímalo, na jakých principech se v tomto prostředí formují hierarchické vztahy a čemu vlastně tyto hierarchické vztahy slouží. Na jakém základě se formují hierarchické vztahy v rámci guild? A jaké jsou implikace existence guild a hierarchických vztahů v nich?

4.1 Podoba vztahů a interakce ve WOW

Interakce v herním světě probíhá na zcela odlišných principech nežli v offline prostoru. Nejedná se zde o přímý typ interakce tváří v tvář, ale o interakci zprostředkovanou počítačem. Jednou z charakteristik interakce ve hře WoW je fakt, že v prostředí hry víceméně neexistuje rozdíl mezi zaostřenou a nezaostřenou interakcí [Goffman 1972: 17, 18]. Pokud se tedy v prostoru hry hráč setká s jiným hráčem, nelze rozeznat například to, zdali se sledují, ani zdali o své přítomnosti navzájem ví. V běžné hře je tento nedostatek často nahrazován vyjádřením pozornosti

prostřednictvím omezených neverbálních schopností herní postavy (např. mávání, pozdrav, úsměv atp.).

Při reálné interakci hrají velice důležitou funkci například oční kontakt a externí atributy jedince. [Goffman 1972: 71] V prostoru počítačové hry však toto chybí. Pokud se v herním světě potkají dva jednotlivci, vidí pouze své herní postavy. Na první pohled se nedá určit, kdo se vlastně za touto postavou skrývá. Nejasný je gender osoby, jeho věk, vzezření i rasa. Veškeré tyto atributy zůstávají očím ostatních uživatelů skryty.

Analýza samotných výpovědí respondentů na otázky týkající se rozpoznávání charakteristik hráčů byla velice komplikovaná. Ve výpovědích se objevoval jev, kdy dotazovaní nejprve absolutně popřeli možnost rozpoznávání, po chvíli však se stejnou jistotou tvrdili pravý opak. Při hledání zdroje tohoto zmatení se mi podařilo identifikovat tři základní typy rozpoznávání. Prvním typem je rozpoznávání základních charakteristik osoby skrývajících se za herní postavou. Do této kategorie můžeme zařadit například rozpoznávání věku, sociálního statusu nebo rasy. V kontextu základních charakteristik se hráči přikláněli k názoru, že identifikace jedince na této úrovni spíše není možná.

„Nikdy nevíš, kolik je tomu člověku let, což má na to velkej vliv a tahle hra má velkej rozsah co se týče věku.“(Ellira, 7. 1. 2011)

Druhá rovina rozpoznávání spočívá ve snaze odhadnout povahové rysy hráče na základě způsobu jeho chování, vyjadřování a komunikace s ostatními. V tomto případě již hráči připouštěli možnost úspěchu, narozdíl od prvního typu, kdy docházelo k jednoznačnému zamítnutí, i když někteří hráči upozorňovali na komplikace s tímto spojené. Rozpoznávání v této rovině bylo označováno spíše za dlouhodobější proces, protože podle respondentů se pravá povaha člověka vyjeví až po

delší době, kdy interakce probíhá. Objevuje se zde také obava z nestability tohoto odhadu.

„No tak právě dá se odhadnout podle toho, co ten člověk píše a jak se v tý hře chová, ale je to docela těžký no... . Většinou se to třeba projeví až po čase. Stane se ti, že si o někom něco myslíš a on se pak projeví úplně jinak“ (Draxley, 20. 3. 2011)

Komplikaci v tomto ohledu dotazovaní viděli taky v možné odlišnosti způsobů chování v offline a online světě. U všech respondentů se objevovali názory, že chování lidí ve hře může být diametrálně odlišné od jejich chování v reálném světě. Dva z respondentů se dokonce přiznali k tomu, že tyto rozdíly v chování sledují i u sebe.

„Dá se jakoby rychle změnit ten názor. Často si lidi jakoby jinak žijou ten normální život a ne ten v podstatě fiktivní život. Třeba dělaj ze sebe hrdiny-jakoby v tý hře, ale přitom to jsou nějaký utápnutý ajiřáci támhle někde v koutě kanceláře a tak dále.“ (Anatoly, 8. 2. 2011)

Jako třetí rovinu rozpoznávání pak můžeme brát jev, kdy hráči jednoznačně dokáží přiřadit jinému hráči charakteristiky specifické pro herní svět. V této rovině docházelo k potvrzení schopnosti identifikace na dvou základních úrovních, které odpovídají dvěma základním principům diferenciaci podle Pierra Bourdieho [1998] a to *ekonomickému a kulturnímu kapitálu*. V herním světě tyto kategorie můžeme pojmenovat jako *herní kulturní kapitál* a *herní ekonomický kapitál*. Na základě určení těchto kapitálů, pak hráči vytváří svůj názor na danou osobu. Při určování herního kulturního kapitálu se hráči zaměřovali především na herní dovednosti jedince, jejich znalosti nebo i na schopnost jednat v hrních krizových situacích. Identifikace ekonomického kapitálu se pak odvíjela od hráčovy výbavy (oblečení, zbraně, dopravní prostředky atp.) nebo také na základě dosaženého levelu.

„Nejdřív se mrknu na equip⁵, na talenty no a pokud je stejnej level...dáme duel. Když dostanu vejprask, tak mu řeknu, že je dobrej no.“ (Metyska, 10. 3. 2011)

Na základě těchto rozpoznaných kapitolů pak hráči dokonce vyhodnocují *herní habitus*, na jehož základě zařazují jedince do herní sociální struktury a přisuzují mu společenskou důležitost. Tento jev se nejčastěji objevoval spíše v souvislosti s výpověďmi o navazování přátelství. Přátelství může být navazováno na základě podobného herního habitu. Hráči také často hodnotili to, zdali je pro ně přátelství výhodné. Ve výzkumném vzorku se ukázaly preference ke snaze družít se s hráči s podobným nebo vyšším herním habitem. Pokud se hráč spřátelí s někým, kdo má vyšší habitus, plynou pro něj z tohoto vztahu výhody. Respondenti například uváděli možnost získání rady či pomoci při úkolu.

Tazatel: *„Co se musí obvykle stát, aby sis člověka přidal ve hře do přátel? Máš pro to nějaký osobní pravidla?“*

„Tak je to podle kvalit toho člověka, podle vlastně kvalit tý jeho postavy, jestli jakoby má na to být mojí přitelem.“ (Anatoly, 8. 2. 2011)

Tazatel: *„A jak to poznáš-ty kvality?“*

„Tak je to třeba, když se chodí na bosse⁶, tak se chodí v partě a to ty lidi ..se tam třeba na někoho čeká, třeba 10 minut..tak si spolu povídaj a podle toho co on zná, znalosti jeho dosavadní jako dosažený znalosti z tý hry a tak dále, tak uzná za vhodný ho v těch přátelích mít, že když by třeba potřeboval poradit, tak že mu napíše.“ (Anatoly, 8. 2. 2011)

Kalkulování herního habitu hráče se spíše objevuje pouze v rámci navazování vztahů, které mají dyadickou povahu. Při navazování přátelství prostřednictvím třetí osoby (rozšíření dyáda na triádu) je právě zprostředkující osoba jakousi zárukou kvality daného hráče. Způsob navazování přes třetí osobu je také jedním z nejčastějších způsobů

⁵ Vybavení herní postavy (zbroj, oblečení, doplňky).

⁶ Postava, která je ovládána počítačovým programem. K jejímu poražení bývá třeba kooperace více hráčů.

navazování přátelství. Dalšími situacemi, při nichž obvykle vzniká sociální vazba je například setkání při plnění stejného úkolu, nabídnutí (či potřeba) pomoci, kolektivní akce, nebo seznamování v rámci guildy. Navazování přátelství s osobou s rozdílným habitem pak probíhá nejčastěji prostřednictvím třetí osoby, nebo v rámci guild.

Z výpovědí respondentů vyplývá, že základním interakčním rámcem v prostoru hry *World of Warcraft* je vztah založený na virtuálním přátelství. Přátelství udržuje virtuální komunitu této hry pohromadě. Vztahy pak mají komplikovanou strukturu, základní kámen této struktury lze však rozeznat ve vztazích dyadických.

4.2 Percepce virtuálních sociálních vztahů

V předchozí kapitole jsem se mimo jiné snažila objasnit, jakým způsobem jsou virtuální vztahy v rámci počítačové hry *World of Warcraft* navazovány. Nyní se přesunu k tématu hráčské percepce těchto sociálních vazeb. Jakou hodnotu hráči tomuto typu přátelství přiřkládají? Odlišují participanti výzkumu virtuální přátelství od přátelství vzniklého na základě face-face kontaktu?

V kontextu této problematiky se u respondentů objevovala významná shoda v názorech. Až na jeden případ, všichni respondenti přiřkládají virtuálnímu přátelství menší váhu, než přátelství vzniklému v offline světě.

„Protože ta hra pro mě představuje únik z nějaký reality, jako vůbec nesnižuju nějaká přátelství takovýchle, většinou ty přátelství, který tam člověk jakoby naváže, tak zase tolik zase jako.....hmmm...je nějaký přátelství a nějaký přátelství. Ty opravdu silný přátelství, ty silnější, ty prostě jsou, že se s těma lidma vyloženě pokecáš po tom internetu, těch úplně tak extra tolik není. A ty zbylý v tý hře, máš tam kámoše, ale když jí nebudu hrát, no tak prostě jsou pryč. Proto je prostě reálnej svět je reálnej svět.“
(Ellira, 7. 1. 2011)

Jako důvod neplnohodnotnosti virtuálního přátelství, byla nejčastěji uváděna absence fyzického kontaktu.

„Protože mám rád..nebo vyžaduju na přátelství ten kontakt s tou osobou jako. Oční kontakt si myslím, že je dost rozhodující.“ (Dreamer, 31. 1. 2011)

Jediným respondentem, který nepřikládal těmto dvěma typům přátelství odlišnou hodnotu byl Anatoly, přestože si rozdílnost I rozdílnosti těchto dvou typů přátelství uvědomova.

„To jde o to, jak dlouho to trvá. Ani není rozdíl v tom, jestli toho člověka znám ze hry nebo z reálu, ale spíš jak dlouho ho znám..co o něm vím. Víceméně jakoby rozdíl není akorát..jedinej rozdíl je v tom, že není to fyzický-ten kontakt s tím člověkem. Nemůžu s ním některý aktivity dělat.“ (Anatoly, 20. 3. 2011)

Zjištění, prezentovaná v této kapitole však nelze brát jako zcela definitivní. V některých případech může přátelství navázané ve virtuálním světě přerůst v přátelství označované respondenty také jako reálné a v důsledku toho může nastat změna percepce daného vztahu u konkrétního jedince. K tomuto tématu se blíže vyjadřuji v následující kapitole, která se zčásti věnuje fenoménu prolínání reality a hry.

4.3 Hráčská percepce reality či nereality World of Warcraft

Přestože se většina teoretických konceptů v současné době přiklání spíše k postoji, který chápe virtuální prostor a tedy i hráčství počítačových her jako integrální součást lidské reality, výpovědi samotných hráčů v tomto ohledu již tak jednoznačné nejsou. Čtyři z pěti hráčů, kteří byli přítomni v mém výzkumném vzorku, se přikláněli k chápání herních zkušeností spíše jako k zážitkům, které jim umožňují únik z reality. Hraní pro ně je formou odpočinku od reálného života a od reálných problémů. Ve světě *World of Warcraft* tedy hledají únik z každodenního života a nepožívají čas strávený hraním jako integrálně propojený s jejich žitou realitou.

Tazatel: *„Co tě na hraní nejvíc baví?“*

„Asi ten virtuální svět..že člověk jakoby se odprostí vod toho všedního světa jako.“ (Dreamer, 31. 1. 2011)

„Ehmm..nevím..ta virtuální realita ikdyž ta mě občas i jako štve. (smích) Je to prostě paralelní svět.“(Metyska, 10. 3. 2011)

Pro hráče znamená participace na hře WoW trávení času v prostoru, který jim neklade překážky typické pro offline svět. Hráči oceňují především možnost nových začátků a absenci závažnějších důsledků jejich jednání.

„Tak určitě realita je trošku těžší. Chodit do práce, vydělávat, platit účty a tak dále a tak dále. Přeci jenom občas utéct do té fikce, kde člověk může umřít, může udělat cokoli, může přijít o všechno a zase to získá. Je to..pro někoho je to osvobozující že jo, si může vyzkoušet i tu druhou stránku, kterou by v tom reálnym životě prostě vyzkoušet nemohl no. Dycky to může prostě zkončit a začít třeba od znova, což v životě že jo nejde.“(Anatoly, 8. 2. 2011)

Výpovědi respondentů na toto téma se na první pohled zdají být jednoznačné. Na základě pouze těchto explicitních vyjádření bychom se mohli z hráčské perspektivy přiklonit k Huzingově [1949] teorii magického kruhu. Situace se však komplikuje pokud se podíváme na popis konkrétních situací či příkladů, o kterých hráči mluví. Zcela jasně zde vyvstává přítomnost fenoménu, který bývá nazýván jako *pronikání hry a reality*. Příklad této situace předkládá Julian Holland Oliver [2002] v podobě propojování reálné ekonomiky s ekonomikou herní, která probíhá například formou dražeb herních předmětů (např. zbraně, herní charaktery, služby) na internetových aukcích za reálné peníze. MMORPGs tak podle autora „*bortí izolaci, která byla okolo virtuálního světa vybudována*“ [Oliver 2002: 182]. V kontextu českých free serverů není případ prolínání na ekonomické úrovni častým jevem, přesto se v mém souboru objevil respondent, který byl ochoten za „virtuální statky“ zaplatit.

„Přesněji mam 4 postavy na max. levelu, tak nějak. Teda, tam funguje systém, že se daj ty postavy kupovat, takže jsem jakoby nemusel trávit tolik času tím expením.“ (Draxley, 20. 3. 2011)

Nejčastější případy prolínání popisované respondenty se pak pohybují spíše v osobní rovině. Hráči mezi sebou často vedou rozhovory o svém neherním životě, výjimkou není ani výměna kontaktů či realizace fyzických setkání (tzv. WoW srazy). Fenomémem prolínání virtuálních vztahů do reality se zabýval Jan Kebza [2007] ve své diplomové práci. Jeho zjištění pak napovídají, že přenos vztahů, založených na virtuálním kontaktu je možné přetransformovat do vztahů reálných. Podmínkou však je fyzická interakce, která může být zprostředkována právě hráčskými srazy a nutné je také nové vyjednání a potvrzení sociální vazby na reálné úrovni [Kebza 2007: 67].

Podle výpovědi mých respondentů je tato možnost potvrzení přátelství vzniklého na virtuální úrovni primární funkcí hráčských srazů. Účast na srazech tedy není poháněna touhou po seznámení se s novými lidmi. Souhlasně s tímto závěrem se pak objevují tendence pořádat spíše méně početná setkání hráčů, kteří se již znají.

„Může bejt i hromadnej sraz, ale jako mam radši takový ty komornější párty, takže bych se...kdyby to bylo podle mýho, tak bych se domlouval s lidma..stejně jako. Nakonec na pár srazech jsem byl a stejně se to nakonec naškatulkuje, naskupinkuje stejně tak jako je to v tý hře. Představ si že přijdeš na sraz, kde je 300 lidí a ted'ka prostě ty znáš..ty se chceš stejně bavit s těma lidma se kterejma jakoby hraješ. Mi to přijde takový přirozený.“ (Ellira, 7. 1. 2011)

*Tazatel: „A potkáváš se s těma lidma i jinde než ve hře?“
„S těma klukama co jsme přešli z toho serveru tak jsme měli ted'ko srážek-nebo ted'ko-je to tak půl roku zpátky. Jenom takhle mezi známejma jako.“ (Dreamer, 31. 1. 2011)*

Dalším potvrzením možnosti transformace virtuálních vztahů je případ, kdy byli respondenti nejprve požádáni o to, aby si vybavili jednoho konkrétního přítele, kterého znají pouze ze hry. Následovala otázka, zda si myslí, že by jejich vztah přetrval i v případě, kdy by jeden z dvojice přestal hrát. U čtyř respondentů se mi dostalo okamžité, kladné odpovědi.

Prolínání můžeme sledovat i na příkladech, které působí spíše úsměvně, rozhodně však proto nepostrádají vypovídající hodnotu o tomto fenoménu. Mezi hráči, kteří se při hře dorozumívají prostřednictvím programů pro přenos hlasu, jsou běžné případy, kdy se mikrofon omylem sepne následkem silnějšího zvuku a připojené osoby se tak náhodou stávají svědky událostí přímo v domově jiného hráče. Tento vstup do soukromí jedince pak bývá v hráčské komunitě probírán.

Tazatel: „*Mluvíš s nima i o osobním životě, s těma lidma, který znáš jen ze hry?*“
 „*Jo tak ono to vyplyne trošku z toho, že jak je to přes ten mikrofon a spíná to, tak jako kolikrát...(smích). Ehm...stanou se různé věci, třeba seš v instanci pro pětadvacet lidí a likviduješ tam bosse a tam někomu zavolá přítelkyně a teď ty slyšíš, jak prostě mu to zvoní a on říká: ‚Jéžíšmarjá..ona mi volá...a teď co jako.‘ A teďka s ní telefonuje, ty to slyšíš, že jo. A teď mu říkáš: ‚Hlavně jí řekni že jí miluješ.‘ (smích) Nebo tam k někomu něco přijdou řešit rodiče a on je na ně zrovna nepřijemnej, protože zrovna na ně nemá čas. (smích) Takže takovýhle situace, to se stane každému. Mě se to třeba nestane s rodičem, mě se to stane s přítelkyní.“ (Ellira, 7. 1. 2011)*

Pokud tedy přihlédneme i k případům prolínání, výsledkem tedy je, že ačkoli hráči chápou herní virtuální prostor jako vydělený z běžného života, nedokáží zabránit propojení těchto dvou sfér. Na základě těchto zjištění pak považuji za platnou spíše teorii slabých hranic, která je reprezentována například autory Pargman a Jakobsson [2008].

Na tomto místě je také možné diskutovat případné důvody, proč respondenti z tohoto vzorku považují prostor hry a prostor žitého světa za striktně oddělené sféry. Původ tohoto jevu můžeme najít v konceptu *illusio* teoretika Pierra Bourdieho [1998]. Pojem *illusio* znamená to, do jaké míry je individuum vnořeno a jakou míru důležitosti přisuzuje sociální hře probíhající ve světě *World of Warcraft*. Pokud bychom se tedy zaměřili například na komunitu hráčů, hrajících na placených serverech, je možné, že jejich názor na realitu či nerealitu hry bude odlišný od percepce hráčů hrajících na free serverech. Hráči, kteří jsou ochotni za participaci ve hře platit měsíční poplatky většinou tráví u hry více času

a z tohoto také může plynout jiný vztah k hraní samotnému. V názorech mnou dotazovaných hráčů se souhlasně s tímto předpokladem objevovaly odkazy na zkušenosti s jinými hráči, kteří hru berou „více vážně“.

„Určitě je to rozdíl. Je to prostě realita a hra, takže je tam markantní rozdíl.“
(Anatoly, 8. 2. 2011)

Tazatel: „Bereš to tak prostě odděleně jako?“
„Já naštěstí jo, někteří hráči mají s tím problémy no, rozlišit v podstatě tu realitu a svět v tý hře.“ (Anatoly, 8. 2. 2011)

„Určitě jako velký rozdíl jsou třeba i mezi facebookem a WoWkem. Říkám, tady to je freečko, tak se to nebere úplně tak vážně, ale na offiku to může být prostě daleko lepší.“ (Metyska, 10. 3. 2011)

K jednoznačnému potvrzení kauzálního vztahu mezi vnořením do hry a percepcí reality hráčství jako takového, by však bylo třeba uskutečnit hlubší zkoumání problému.

4.4 Mocenské asymetrie v rámci guildovních společenství

Pokud se zaměříme na mocenské asymetrie ve hře *World of Warcraft*, nejlépe můžeme tuto problematiku sledovat v rámci guildovních společenství. Guildy jsou dlouhodobá společenství, která mohou sami hráči zakládat a objevuje se zde silná tendence k hierarchizaci.

Guildu může založit menší skupinka hráčů a poté přichází fáze nabírání nových členů a rozšiřování guildovního společenství. Po založení guildy automaticky vzniká tzv. guildovní banka, kam lze ukládat cenné předměty a peníze.

Nejčastějším vzorcem co se týče rozdělení moci v guildě je ten, kdy zakládající členové vlastní veškerá privilegia a práva, například práva k manipulaci s guildovní bankou a těší se také největší úctě. Postavení ostatních hráčů, kteří do guildy přijdou později se odvíjí na základě

zásluhového systému. Hráči jsou pak označováni tzv. ranky, které vyjadřují jejich místo v hierarchii guildy.

„Je tam hierarchie, jsou tam daný takzvaný ranky. Ten rank vlastně označuje jenom to...prostě ta guildovní banka má několik záložek pod který se dávaj věci. Každý ten rank má nějaký práva k těm záložkám. My co jsme nejvyšš, tak můžeme všechno.“ (Ellira, 7. 1. 2011)

Zajímavým jsem v odpovědích respondentů shledala fakt, že tento zásluhový systém ve skutečnosti reflektuje záměry vydavatele hry, přestože je vykonstruovaný samotnými hráči. Osoba, která přijde do guildy jako nováček začíná většinou s nejnižším rankem. Vyššího postavení může hráč nejčastěji na základě několika podmínek. Jde o častou participaci na hře, míra herního sociálního a kulturního kapitálu a v neposlední řadě ochota do guildy investovat a to z hlediska obou těchto kapitál.

Tazatel: *„Jak toho můžeš dosáhnout-abys byl povýšenej?“*
„Tak je to samozřejmě častým hraním. To je základ že jo, aby tam byl často, samozřejmě zkušenostma, schopnostma a tou investicí trošku no taky do tý guildy že jo. Ten kdo nic pro to neudělá, nemůže nic získat.“ (Anatoly, 8. 2. 2011)

„Tak asi zkušenostma. Nemůžeš to udělat ze dne na den samozřejmě. Ale myslím že zkušenostma z těch raidů a prostě vůbec jako když ten člověk je často online, pomáhá nižším levelům, pomáhá guildě, je pro guildu prospěšnej, tak si myslím že není problém ho nepovýšit.“ (Dreamer, 31. 1. 2011)

Co se týče konkrétního požadavku častého hraní, není zde třeba vysvětlovat souvislost se záměry vydavatele. Jak však může vydavateli prospívat investice z herních kulturních kapitálů? Odpověď na tuto otázku je jednoduchá. K vybudování dostatečného herního kapitálu (ekonomického i kulturního), který mohou ostatní hráči guildy považovat za přínosný, vyžaduje čas, tedy dlouhodobější participaci v herním světě. Navíc je hráči vysoce ceněna pomoc ostatním. Jak jsem pak nastínila ve druhé kapitole analytické části, na základě pomoci často vznikají herní

sociální vazby, a právě existence těchto vazeb a možnost kooperace s ostatními byla hráči zmiňována jako motivace k samotnému hraní.

Tazatel: „A co tě na tom hraní nejvíc baví?“

„Hmm..asi ta kooperace takhle jakoby..hraješ prostě s lidma“ (Ellira, 7. 1. 2011)

„Ted'ko hlavně komunita..nebo lidi co mam v guildě, protože jsem guildleader naší guildy. Spíš mi tam ted' baví ty lide, než hraní.“ (Draxley, 31. 3. 2011)

Z rozhovorů tedy vyplývá, že jak samotná možnost guildu založit, tak i konkrétní podoba navržená vývojáři, slouží jednomu jedinému cíli. Tímto cílem je právě cíl společnosti *Blizzard Ent.* a je jím dlouhodobé udržení co největšího počtu uživatelů hry.

5 ZÁVĚR

Záměrem mojí bakalářské práce bylo objasnění několika výzkumných otázek. V obecné rovině jsem se zaměřila na to, jaká je podoba sociality v prostoru počítačové hry *World of Warcraft*. Za jedno z hlavních zjištění můžeme považovat fakt, že sociální hra uvnitř počítačové hry funguje na stejných principech jako ta v reálném světě. Konkrétní podoby této sociální hry se však mohou lišit. Například *habitus* hráčů neodpovídá jejich habitu v reálném světě, ale vzhledem k nemožnosti jednoznačně rozpoznat reálné charakteristiky hráče, formuje se zde nový *herní habitus* vznikající na základě rozpoznávání *herního kulturního kapitálu* a *herního ekonomického kapitálu*.

Hlavním principem, který drží virtuální komunitu hry *World of Warcraft* pohromadě je přátelství, a to i přesto, že u hráčů se objevují tendence tomuto virtuálnímu přátelství přikládat nižší hodnotu nežli přátelství vzniklému na základě fyzické interakce v reálném světě. Změna v hodnotovém hledisku však může nastat v případě, kdy se virtuální přátelství přetransformuje do přátelství reálného.

Pokud se pak podíváme na percepci reality či nerealitu herního světa samotnými hráči, zjistíme, že hráči chápou herní zkušenost spíše jako vydělenou z jejich reálného života. Hru berou jako odpočinek od reality. Sami respondenti však mluví o jevu, kdy se jejich reálný život prolíná s herním světem a naopak. Na základě těchto výpovědí se tedy nemůžeme přiklonit k tomu, že herní a reálný svět nelze chápat jako zcela oddělené entity, spíše zde existují slabé překonatelné hranice.

Poslední oblastí zájmu mé bakalářské práce byla podoba mocenských asymetrií. Zde můžeme říci, že mocenské asymetrie jsou vytvářeny převážně na základě zásluhového systému. Principy a pravidla tohoto zásluhového systému jsou vytvářeny samotnými hráči, přesto však slouží k naplnění záměru vydavatele, kterým je udržení co nejvyššího počtu aktivních hráčů.

Na tomto místě je třeba říci, že můj výzkum byl proveden na specifickém vzorku hráčů. Předpokládám, že odlišnosti mohou být sledovány například u hráčů, kteří hrají na oficiálních serverech, tudíž jsou ochotni za herní prožitky platit a také jim věnovat více času. Výsledky jsou pak nepřenosné na diametrálně odlišný typ počítačových her (například single player hry).

6 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

Aarseth, Espen. 2008. „A Hollow World: *World of Warcraft* as Spatial Practice.“ Pp. 111-122 in Hilde G. Cornelliussen, Jill Walker Rettberg. *Digital Culture, Play and Identity*. Massachusetts: The MIT Press.

Blizzard Entertainment. 2008. „World of Warcraft: Cataclysm One-Month Sales Top 4.7 Milion“ . [cit. 2010-03-28]. *Press Releases November 21. 11. 2008* [online]. Dostupné z: <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121>

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

Cornelliussen Hilde G., Jill Walker Rettberg. 2008. „Introduction: “Orc Professor LFG,” or Researching in Azeroth.“ Pp. 1-15 in Hilde G. Cornelliussen, Jill Walker Rettberg. *Digital Culture, Play and Identity*. Massachusetts: The MIT Press.

Český statistický úřad. 2010. „Kolik z nás používá mobilní telefon, osobní počítač a internet?“ [online] Praha: Český statistický úřad. [cit. 11. 3. 2011]. Dostupné z: http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/kolik_z_nas_pouziva_mobilni_telefon_osobni_pocitac_a_internet.

Dodge Martin, Rob Kitchin. 2001. *Mapping Cyberspace*. London: Routledge.

Goffman, Erving. 1972. *Encounters*. Middlesex: Penguin University Books.

Goffman, Erving. 1999. *Všichni hrajeme divadlo: Sebeprezentace v každodenním životě*. Praha: Ypsilon.

Guinness World Records. 2007. *PC gaming records 21. 2. 2007* [online]. [cit. 2011-02-21]. Dostupné z:

http://gamers.guinnessworldrecords.com/records/pc_gaming.aspx

Kebza Jan. 2007. „Socialita v prostředí on-line her“: *diplomová práce*. Brno. Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra sociologie.

Huizinga, Johan. 1949. *Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge and Kegan Paul.

Humphreys, Sal. 2008. „Ruling the virtual world: Governance in massively multiplayer online games.“ *European Journal of Cultural Studies* 11: 149-171. Dostupné z: <http://ecs.sagepub.com/content/11/2/149.abstract>.

Jansz Jaroen, Ranyel G. Martis. 2003. „The representation of gender and ethnicity in digital interactive games.“ Pp. 260- 269 in *Level up conference proceedings* [online]. [cit. 30. 3. 2011]. Dostupné z: <http://www.digra.org/dl/db/05163.27438.pdf>.

Kebza Jan. 2007. „Socialita v prostředí on-line her“: *diplomová práce*. Brno. Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra sociologie.

Kontríková Věra. 2008. „Podoby konfliktů s rodiči u intenzivních hráčů MMORPG“: *bakalářská práce*. Brno. Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra psychologie.

Ledabyl, Ondřej. 2007. „Identita a závislost na online hrách“: *diplomová práce*. Brno. Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra psychologie.

Lévy, Pierre. 2000. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum.

Ljungström, Mattias. 2005. „The use of Architectural Patterns in MMORPGs.“ Příspěvek přednesený na konferenci *Aesthetic of Play* v Norsku. Bergen, 14.-15. 10. [online]. [cit. 31. 3. 2011]. Dostupné z: <http://www.aestheticsofplay.org/ljunstrom.php>.

MacCallum-Steward, Esther. 2008. „Never Such Innocence Again: War and Histories in *World of Warcraft*.“ Pp. 39- 62 in Hilde G. Cornelliussen, Jill Walker Rettberg. *Digital Culture, Play and Identity*. Massachusetts: The MIT Press.

Macek, Jakub. 2009. „Poznámky k teorii virtuálních komunit“. *Biograf* 50: 60 odst. Dostupné z <http://www.biograf.org/clanky/members/clanek.php?clanek=v5001>.

Mortensen, Torill Elvira. 2006. „WoW Is the New MUD: Social Gaming From Text to Video.“ *Games and Culture* 1: 397-413. Dostupné z: <http://gac.sagepub.com/content/1/4/397.abstract>.

Oliver, Julian Holland. 2002. „The Similar Eye: Proxy Life and Public Space in the MMORPG.“ Pp. 171-184 in Frans Mäyrä (ed.). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. University of Tampere: Authors and TampereUniversity Press.

Pargman Daniel, Peter Jakobsson. 2008. „Do you believe in magic? Computer games in everyday life“. *European Journal of Cultural Studies* 11: 225. Dostupné z <http://ecs.sagepub.com/content/11/2/225.abstract?rss=1>.

Rausch Allen. 2004. *Magic and Memories: The Complete History of Dungeons and Dragons* [online].[cit. 29. 3. 2011]. Dostupné z: <http://pc.gamespy.com/articles/538/538262p1.html>

Rettberg, Scott. 2008. „Corporate Ideology in *World of Warcraft*“ Pp. 19-38 in Hilde G. Cornelliussen, Jill Walker Rettberg. *Digital Culture, Play and Identity*. Massachusetts: The MIT Press.

Salen Katie, Eric Zimmerman. 2003. „This is not a game: Play in cultural environments.“ Pp. 14-28 in *Level up conference proceedings* [online]. [cit. 30. 3. 2011]. Dostupné z: <http://www.digra.org/dl/db/05164.10000.pdf>.

Salen Katie, Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Simmel, Georg. 1950. *The Sociology of Georg Simmel*. Illinois: The Free Press.

Švelch Jaroslav. 2007. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Fakulta sociálních věd UK. Dostupné z: http://publication.fsv.cuni.cz/eng/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf.

Yee, Nick. 2008. „Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games.“ Pp. 83-96 in Yasmin Kafai (ed.). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/pubs/BBMK%20Yee.pdf>.

7 RESUMÉ

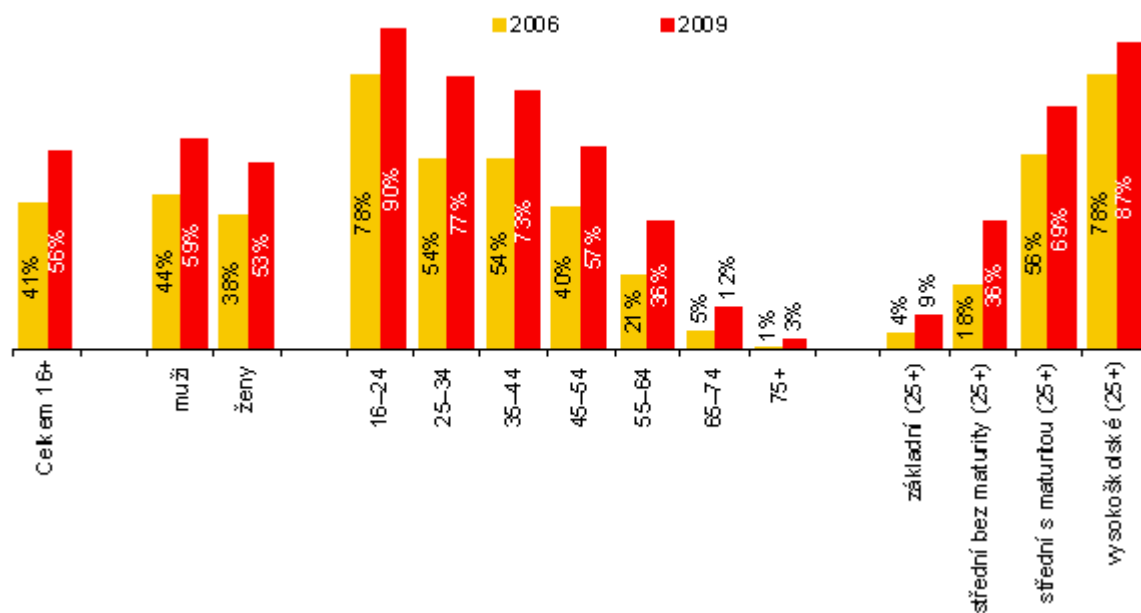
In this thesis I tried to examine the form of social interaction and social relationships in the Massively-Multiplayer Online Role-Playing game *World of Warcraft*. The findings comes from semi-structured interviews, which I held from players of this computer game. The focus of my interest was to illustrate the player's perception of virtual relationships and describe the principles of interactions in *World of Warcraft*.

On the basis of enunciations of my respondents I examine, that players are not usually able to recognize the characteristics of another players, which are connected with his social position in real world. In dependence on this fact I find, that they are much more able to certainly recognize play characteristics like a *play cultural capital* and *play economical capital*. These two capitals serves as indicators of player's social position in a game world.

The another interesting finding was, that players usually does not perceive the friendships, which are situated in the space of *World of Warcraft* only, as a full-valued relationship. Discordant to this statement players mentioned, that contact with friends from game is one of the strongest motivation to play this game.

8 PŘÍLOHY

Příloha č. 1 - Tabulka počtů uživatelů v letech 2006 a 2009.



Příloha č. 2 - Pohled hráče



Zdroj: Respondent výzkumu (Ellira, 6. 3. 2011)

Příloha č. 3 – Rozhovor

část	otázky
Demografie	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kolik ti je let 2 Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání? 3 Studuješ nebo pracuješ? 4 Jaký typ školy? Jakou funkci zastáváš? 5 Bydlíš sám/s rodiči/s kamarády/jinak?
Hráčská demografie	<ol style="list-style-type: none"> 6 Jak dlouho hraješ hru WoW? 7 Jak jsi se k hraní dostal? 8 Na jakém serveru aktuálně hraješ a jak dlouho již na něm jsi? 9 Kolik máš na tomto serveru nahráto hodin?
Volný hovor o hře	<ol style="list-style-type: none"> 10 Jaké PC hry mimo WOW hraješ? Kterou nejčastěji? 11 Hraješ za Alianci nebo za Hordu? 12 Za jakou postavu/ postavy hraješ? (povolání) 13 Na jakém jsi momentálně levelu? 14 Co tě na hraní nejvíce baví?
Klíčové otázky	<ol style="list-style-type: none"> 15 Jaký je nick tvé hlavní postavy? 16 Jak jsi si ho vybíral? 17 Kdybych ti teď řekla, že si můžeš nick změnit udělal bys to? 18 Proč ano/ne? 19 Proč jsi si vybral zrovna Hordu/Alianci. Co si myslíš o opačné frakci, jak se nejčastěji o opačné frakci (horda/ali) mluví? 20 Cítíš řevnivost mezi těmito dvěma frakcemi? 21 Chtěl by sis zkusit zahrát za opačnou frakci? Proč ano/ne? 22 Navazuješ ve hře nějaké nové kontakty? 23 Považuješ některé z nově navázaných známostí za přátele? 24 Potkáváš se s těmito lidmi i jinde než v rámci hry? 25 Účastnil jsi se, nebo chtěl by si se někdy účastnit WOW srazu? Co se musí obvykle stát aby sis člověka přidal ve hře do přátel? Máš pro to nějaká osobní pravidla? 26 Vedeš často s lidmi, které znáš ze hry rozhovory o svém osobním životě? 30a Pokud ne: Proč ne? 30b Pokud ano: O čem se nejčastěji bavíte? Už jsi si někdy vyměnil například telefoní číslo nebo facebookový profil s člověkem kterého znáš čistě jen ze hry? Pokud by sis měl vybrat jednoho "nejlepšího" přítele kterého znáš ze hry, víš něco o jeho offline životě? 31 Jak dlouho ho znáš? 32 Jak jste se seznámili? 33 Půjčil bys mu goldy (herní peníze) kdyby potřeboval?

- 36 Kdyby tě požádal o půjčení reálných peněz - půjčil bys mu?
- 37 Proč? Můžeš svoje rozhodnutí odůvodnit?
- 38 Myslíš si, že kdyby jeden z vás přestal hrát, zůstali byste v kontaktu?
- 39 Už jsi se někdy s tímto člověkem setkal? Pokud ne, chtěl bys?
- 40 Když potkáš ve hře někoho nového, podle čeho ho hodnotíš?
- 41 Dá se vůbec na první pohled něco odhadnout? Pokud ano jak?
- 42 Jak se nejčastěji seznamuješ s novými hráči?
Když srovnáš přátelství ve face-face světě s přátelstvím ve wow, vidíš nějaké
- 43 rozdíly?
- 44 Je pro tebe face-to face přátelství hodnotnější, nebo ti to přijde stejné?
- 45 Jsi členem nějaké guildy?
- 46 Jak je tato guilda veliká?
- 47 Vyhovuje ti velikost této guildy? Nechtěl by jsi být v nějaké větší/menší?
- 48 Proč jsi si vybral zrovna tuto guildu?
- 49 Znáš se se všemi členy guildy?
- 50 Co se ti na tvé guildě nejvíce líbí a co by jsi třeba chtěl změnit?
Jak to chodí ve vaší guildě co se týče pravomocí a postavení? Můžeš mi to
- 51 popsat?
např. kdo má jaká práva a jak si tyto práva můžeš vydobít?
- 52 Panuje mezi guildami na tvém serveru řevnivost?
- 53 Kdybys měl porovnat online a offline svět, jaké mezi nimi vidíš rozdíly?
Vidíš nějaký rozdíl ve svém vlastním chování když hraješ oproti tomu jak se
- 54 chováš
v offline světě?