

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Vliv genderu virtuálních avatarů na jednání hráčů

2023

Jana Denková

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra sociologie a sociální práce

Studijní program Sociologie

Bakalářská práce

Vliv genderu virtuálních avatarů na jednání hráčů

The Influence of Virtual Avatars Gender on the Actions of Players

Denková Jana

Vedoucí práce:

PhDr. Mgr. František Kalvas, Ph. D.
Katedra sociologie
Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci „Vliv genderu virtuálních avatarů na jednání hráčů“ zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2023

.....

Poděkování

Ze všeho nejdříve bych chtěla ze srdce poděkovat vedoucímu mé práce panu doktoru Kalvasovi, za jeho podporu, cenné rady a pomoc v rámci analýzy a práci v programu rStudio, bez které by tato práce nemohla nejen vzniknout, ale ani být dokončena.

Dále bych chtěla poděkovat svým rodičům za jejich vroucí podporu. Zároveň chci poděkovat svému příteli a přátelům z Discord komunity.

ÚVOD.....	7
1.1 <i>Motivace pro výzkum</i>	7
TEORETICKÁ ČÁST.....	9
2. INTERPRETACE SPOLEČNOSTI OPTIKOU DIVADLA.....	9
3. DEFINICE GENDERU A VIRTUÁLNÍHO PROSTŘEDÍ.....	11
4. JAK SOUVISÍ GENDEROVÁ IDENTITA S HRANÍM HER A ROLÍ?	17
5. PŘEDSTAVENÍ HYPOTÉZ	19
5.1 <i>Vliv existuje a prostupuje vším.....</i>	20
5.2 <i>Vliv existuje pouze mezi hráči.....</i>	20
5.3 <i>Hráči jsou ovlivněni pouze nehráči.....</i>	21
5.4 <i>Žádný či nepatrný vliv.....</i>	21
6. REKAPITULACE TEORETICKÉ ČÁSTI.....	22
PRAKTICKÁ ČÁST.....	23
7. METODY SBĚRU DAT.....	23
7.1 <i>Sociální síť.....</i>	24
7.2 <i>Respondenti.....</i>	25
7.3 <i>První dotazník.....</i>	26
7.3.1 <i>Základní informace.....</i>	26
7.3.2 <i>První sekce.....</i>	27
7.3.3 <i>Druhá sekce</i>	27
7.3.4 <i>Třetí sekce</i>	28
7.4 <i>Druhý dotazník a experiment</i>	30
7.4.1 <i>Základní informace.....</i>	30
7.4.1 <i>Interakce mezi hráčem a NPC</i>	31
7.4.1 <i>Interakce mezi hráči.....</i>	33
7.4.1 <i>Avatar hráče a náhodný výběr</i>	35
8. ANALÝZA DAT	37
8.1 <i>Prezentace dat.....</i>	37
8.1.1 <i>Základní přehled.....</i>	37
8.2 <i>Validita dat</i>	39
8.2.1 <i>Participace a analýza stereotypních instancí</i>	39
8.2.2 <i>Skóre stereotypnosti a reprezentativnost.....</i>	40
8.3 <i>Interpretace dat.....</i>	41
8.3.1 <i>Stereotypnost respondentů na základě vnějších kategorií.....</i>	41
8.3.2 <i>Povědomí a přesvědčení respondentů z hlediska genderových stereotypů</i>	43
8.3.3 <i>Otázka jednání vůči hráči a NPC v konkrétní situaci.....</i>	46
8.3.4 <i>Interpretace dat z celého experimentu</i>	47
8.4 <i>Souhrn analýzy dat.....</i>	53

9.	ZÁVĚR	55
10.	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	57
	10.1 <i>Publikace</i>	57
	10.2 <i>Internetové zdroje</i>	57
11.	SEZNAM PŘÍLOH.....	63
	11.1 <i>Seznam tabulek</i>	63
	11.1.1 Tabulky pro první dotazník.....	63
	11.1.2 Tabulky pro druhý dotazník.....	65
	11.1.3 Tabulky s posudkem stereotypnosti situací.....	71
	11.2 <i>Seznam grafů</i>	88

ÚVOD

1.1 Motivace pro výzkum

Každý člověk má různé způsoby či koníčky pomocí nichž tráví svůj volný čas. Ať už jsme děti, které se právě vrátily ze školy, či rodiče ve středním věku vracející se po náročné práci domů. V každém případě konáme aktivity, které nás svým způsobem obohacují a pomáhají nám uvolnit se ze stresu, jenž se v nás nashromáždil během dne. Jednou z forem rekreace a zábavy je hraní her, které v průběhu času nabraly celou škálu podob. V současnosti je nejrozšířenější formou zábavy a relaxace z hlediska aktivit hraní počítačových her, ke kterému se schylují nejen mladí lidé, ale i dospělí [Desai et al. 2021].

Zájem veřejnosti o hry, lze sledovat hlavně z oblasti ekonomiky, jmenovitě v oblasti prodeje a tržeb. Jen za rok 2022, společnost ESA¹ (2023) detekovala, že celkové výdaje spotřebitelů za videohry, jenom ve Spojených státech Amerických dosáhla 56,6 miliardy dolarů.

Tento zjevný zájem o hraní počítačových her, ať už u zletilých či nezletilých vybízí k otázkám, jaké dopady může hraní těchto her mít. Zda jsou tyto dopady z krátkého či dlouhodobého hlediska požehnáním, či prokletím. Tyto otázky, vedly k přirozenému růstu studií zaměřených na téma vlivu her, ať už z pozitivního či negativního hlediska.

Prvotní otázku, kterou si však zde musíme položit je, zda hraní her skutečně vliv má. V této oblasti zde bylo provedeno nespočet studií, které zkoumaly hraní her z mnoha hledisek.

V případě, že hry mají vliv se musíme následně ptát jaký. Zde se už výše zmíněná hromada výzkumu výrazně odlišuje, neboť vlivy spojené s hraním her jsou být různorodé.

Jednou z diskutovaných efektů videoher je zda jejich časté hraní zvyšuje u jejich hráčů agresivní chování. Jedním z častých mýtů je, že hraní počítačových her všeobecně způsobuje zvýšenou agresivitu, což už jen z hlediska jejich širokého žánru a zaměření není pravda. Nehledě na fakt, že existuje i vícero faktorů působících na nás jako hráče i mimo počítačové prostředí. Musím, zde ale podotknout, že excesivní hraní her skutečně může mít jakožto dopad zvýšenou agresivitu [Dill-Shackelford a Dill 1998, Anderson a Warburton 2012].

¹ ESA (angl. Entertainment Software Association) je společnost zkoumající odvětví počítačových her, sídlící v Americe.

Na druhou stranu, negativní vlivy nejsou jediným potencionálním důsledkem hraní videoher, které jsou nejen zkoumané, ale i potvrzené. Autoři Boot, Blakely a Simons (2011) diskutují a v rámci jejich studie i potvrzují pozitivní vliv hraní videoher na naše kognitivní schopnosti, včetně zrychlených reflexů.

Spolu s videohrami je v současné době hodně debatováno i o tématech souvisejících s naší identitou a genderem. Právě gender je v moderní společnosti někdy až ožehavé téma, kdy se lidé v rámci tranzice, či sebepoznávání mohou potýkat s obtížemi ze strany společnosti. Změna pohlaví, ba otázka naší neustále se rozvíjející se osobnosti, však není jedinou zkoumanou stránkou genderu. Jmenovitě zde mluvím o stereotypech, které se linou naší společností celé generace a stále mají vliv na to, jakým způsobem vnímáme a jednáme, ať už vědomě či nikoliv.

Právě přítomnost počítačových her v našem životě a současný zájem společnosti o jejich vliv, kombinovaný s dalšími aspekty sociálních sítí a novodobým zájmem okolo otázek identity a genderu, mě vedlo k tomu se zaměřit na toto téma při psaní mé bakalářské práce, kde si kladu za cíl zjistit, zda gender postav ve hře neboli virtuálních avatarů má vliv na jednání hráčů.

Nejdříve však v teoretické části představím problematiku genderu a videoher obecně spolu s dramaturgickou sociologií o kterou se v rámci videoher opírám. Dále v praktické části popisují metodologii a to, jak jsem hledala respondenty i jakým způsobem probíral sběr dat. Posléze popisují získaná data, udávám mou interpretaci, načež v poslední řadě uzavírám svoji práci shrnutím.

TEORETICKÁ ČÁST

2. Interpretace společnosti optikou divadla

„Všichni hrajeme divadlo“. Tato věta, která je zároveň názvem knihy od Ervinga Goffmana náleží asi k nejrychlejší možnosti, jak shrnout o čem dramaturgická sociologie pojednává. Dramaturgická sociologie je směr s ústřední vizí, kde každý člověk je herec, jenž hraje svoji roli v rámci představení. Základním předmětem výzkumu dramaturgické sociologie je zkoumání sociální interakce, či procesu zahrnující působení jednoho jednajících, či skupiny jednajících na jiného jednotlivce či skupinu jednajících [Petrusek 2017].

Dramaturgická sociologie mimo jiné rozlišuje i to, co se děje viditelně na „front stage“ a to co se děje ve skrytu neboli v „back stage“, neboť sociální interakce v sobě nese jen vnější významy, které vidíme pouhým okem. Aby člověk mohl hrát patřičnou roli během probíhající sociální interakce, musí si nasadit patřičnou masku aby mohl hrát roli, tak aby dosáhl chtěných výsledků a neporušil přitom pokud možno dané společenské normy² [Petrusek 2017, Strmiska 2017].

Pojem „role“ označující očekávané neboli předem určené způsoby chování³, je vázaný na sociální status. Způsoby chování prakticky zahrnují zprostředkovávání vztahu mezi jednáním jedince a jejich vymezením normami, které jsou platné v dané společnosti [Vláčil 2017].

Hraní rolí v rámci dramaturgické sociologie, probíhá tak na základě informací, které se snažíme získat už v okamžiku střetu s dalšími lidmi. Získané informace nejsou však jediným pohonem interakce. Lidé se spoléhají taktéž na jim již vlastní znalosti, získané ze zkušeností z předchozích interakcí [Goffman 1999:29].

Maska zmíněná v prvním odstavci této kapitoly je nástroj, bez kterého se neobejde žádné patřičné hraní rolí. Tento nástroj napomáhá jednotlivci kontrolovat a prezentovat sebe sama tak, aby dosáhl kýžené reakce, neboť každým svým jednáním ovlivňuje jak ostatní lidé danou situaci definují. Okolnosti ovlivňující výběr vhodné masky jsou buď kulisy, nebo ve větším případě další herci. V ojedinělém případě si může sám člověk vybrat jakou masku a

² Jako „norma“ je zde míněno, to, co je společensky přijatelné či společností nastavené pravidlo. Jedná se o označení toho, co se obvykle vyskytuje a je obvykle zjištěné. [Strmiska. 2017]

³ Zde pracuji specificky s lidským chováním neboli s projevem člověka jakožto reakce na změny prostředí či situace [Vláčil. 2017].

roli bude chtít hrát, avšak ta role nemusí být potom v souladu s tím, co si přeje společnost [Justoň 2017, Goffman 1999].

Maska již si lidé nasazují v rámci představení je pouze jedním z mnoha nástrojů, neboli pomůcek pomáhajících hrát danou společenskou roli. Masky nejsou jedinou pomůckou po které může daný člověk sáhnout tak, aby dosáhl co nejlepších výsledků v rámci konkrétního představení. Hercům jsou k dispozici pomůcky nejen fyzického, ale i abstraktního rázu. Ba co víc, tyto pomůcky se mohou navzájem i prolínat a to co může mít předem jasnou fyzickou úlohu, může v sobě nosit i skrytý význam, či symbol. Tento symbol může potom mít různorodou formu na jedné straně fyzickou jako třeba gesto, věc, ale i abstraktní kam náleží zvuk, děj, pojem a podobně. Vždy má zástupnou funkci, či znak v sobě nosící další význam [Nakonečný 2017].

Mezi další aspekty a vlivy ovlivňující hraní rolí náleží místo a čas. U obou těchto aspektů můžeme ignorovat otázku, zda na nás vliv nemají, neboť vždy se nacházíme na nějakém místě a v nějakém čase během interakce. Už když se ráno probudíme, přicházíme do styku s určitým prostředím, které nás ovlivňuje. Vyjma toho, jsme taktéž vybaveni znalostmi, o které se vědomě i nevědomě opíráme, v momentě, kdy přicházíme do kontaktu s dalšími lidmi. Právě v tomto momentě jsme vystaveni určitému nátlaku od společnosti ve formě norem. Na základě těchto norem je od nás vyžadováno hrát nám přidělenou společenskou roli. Společenská role od nás dále vyžaduje splnění určitých nároků spojených se statutem, na který je daná role vázaná [Vláčil 2017].

V nemocnici je příkladem normy povinná uniforma pro zdravotnický personál. Tato uniforma personálu nemocnice zároveň odlišuje od ostatních lidí a dává jim sociální status, se kterým se pojí právě dané symboly jako je bílý plášť a chirurgická maska. Sociální status přitom zde označuje sociální pozici člověka v určité společnosti, na kterou se váží unikátní práva a povinnosti s ní spojená. Člověk který nosí tyto věci je pojímán jako zaměstnanec ve zdravotnictví a tudíž je očekáváno, že bude splňovat požadavky spojené s touto činností. Jinak řečeno je očekáváno od takového člověka, že bude „hrát“ roli příslušící zdravotnickému personálu [Keller 2017].

Dramaturgická sociologie a její přínos je pro můj výzkum zcela zásadní právě z hlediska presumpce, že všichni hrajeme roli. Tato presumpce je obzvlášť důležitá z hlediska videoher, jmenovitě žánru „RPG“, který se specificky překládá jako „role-playing game“, nebo-li „roli

hrající hra“. Než však uvedu důvod, proč je tato presumpce a celkový přínos dramaturgické sociologie pro moji práci důležitý musím nastínit další témata s ním spojená.

3. Definice genderu a virtuálního prostředí

V úvodu této práce jsem uvedla, že je mým cílem odpovědět na otázku, zda lidé reagují a jak v online prostředí na základě genderu herních postav neboli avatarů. Dříve než začnu řešit detaily této problematiky, musím nastínit téma genderu a virtuálního prostředí jako takového, neboť obě tyto oblasti jsou zásadní pro tuto práci.

Gender a s ním spojené otázky identity a stereotypů je termín, jenž se začal až teprve v rámci moderní společnosti zkoumat do značné hloubky a být taktéž veřejně diskutován. Veřejná diskuse a také primárně neznalost zapříčinila, že bývá tento termín hojně spojován s biologickým pohlavím. Margaret Meadová ve své knize „Sex and Temperament in Three Primitive Societies“ [1935] argumentuje, že pohlaví je biologická charakteristika člověka, kdežto „gender“ je konstrukce vytvořena lidskou společností.

Genderová identita je subjektivní pojetí sebe sama. Toto pojetí je odvozené od představy dané společností vůči genderu a pohlaví na základě kultury a obecné představy muže a ženy, což činí gender společenským konstruktem [Čermáková 2017].

Obecná představa muže a ženy v sobě zahrnuje ideální představu o tom, jak má správný typ muže a ženy vypadat, jednat a interagovat v dané společnosti. Tato ideální představa a celkově správné jednání v dané společnosti, je vysoce vžité do povědomí členů dané společnosti. Právě tyto vzorce ideálního jednání zde označuji jako stereotypy. Označení těchto vzorců vyplývá z definice stereotypu, který je ze své podstaty velmi stabilní prvek vědomí. Tento prvek vědomí je v základu psychického rázu. Jedná se o ze společnosti přenesený sociální mechanismus, regulující vnímání a hodnocení určitého jevu nebo skupiny jevů [Tomek 2017].

Tento přenos vzorců chování bývá často předmětem sporu mezi tím, zda vliv biologického dědictví má větší váhu než dědičnost sociální, spadající pod vliv kultury společnosti, jejíž součástí je daná osoba [Ogburn a Nimkoff 1947].

Tento spor, v angličtině nazýván jako „nurture“⁴ versus „nature“⁵, není však zásadní pro tuto práci, neboť zde pracuji primárně s vnějšími společenskými vlivy, které na nás vrhá kultura skrze kulturní vzorce. Kulturní vzorce samy o sobě konstituují koherentní systém forem chování, hodnot a norem charakteristických pro danou společnost a její kulturu. Zásadní pro tyto specifické vzorce je podobně jako u obecné představy to, že jsou veřejně přijímány a napodobovány. Jejich vliv přímo vstupuje do života jednotlivců skrze jejich socializaci [Matějů 2017].

Samotná kultura je vysoce obsáhlou a jednou z nejvíce diskutovaných kategorií v rámci společenských věd. Její nejširší pojetí zahrnuje specifický lidský způsob organizace, realizace a rozvoje činnosti [Matějů a Soukup 2017].

Tvůrcem moderního pojetí kultury, který byl globálně přijat je považován E. B. Tylor (1871), který ve své knize „Primitive Culture“ definuje toto pojetí v souladu s pojmem civilizace. Ve své podstatě kultura je složitý celek, zahrnující právo, vědění, víru, morálku, zvyky a všechny ostatní schopnosti a obyčeje, které si člověk osvojil jakožto člen společnosti.

S postupem času jak se rozvíjela společnost jak po vědecké, tak i kulturní stránce, se kultura v rámci každé jednotlivé společnosti měnila, diverzifikovala, ale i sjednocovala spolu s nastupující globalizací a zvyšující se propojeností lidské společnosti jako celku. Musím zde však dodat, že vycházím z kulturního relativismu. Jinak také z předpokladu, že jednotlivé kultury představují unikátní a tudíž neopakovatelné sociokulturní systémy⁶, které je možné popsat a zcela pochopit pouze v kontextu jejich vlastních hodnot, norem a idejí [Soukup 2017].

Jedním z největších spouštěčů těchto procesů, je právě pokrok v oblasti technologií. Specificky se jedná o oblast, která je zodpovědná za vynález počítačů a internetu. Právě tyto vynálezy daly nový prostor k propojení a rozkvětu různých vzorců myšlení, kde právě v rámci sociálních sítí lidé z různých společností sdílí své unikátní myšlenky a postoje. Proces sdílení myšlenek a interakce mezi lidmi dává prostor pro míšení různých kulturních vlivů a v poslední řadě také k projevu různých genderových stereotypů.

⁴ Nurture zde označuje společnost. Specificky proces výchovy člověka.

⁵ Nature zde označuje biologické procesy neboli biologicky zděděné rysy.

⁶ Výše zmíněný sociokulturní systém, označuje specifický druh kultury vázaný na relativně autonomní, vnitřně integrovanou a historicky vzniklou rasovou, etnickou, popřípadě sociální skupinu lidí [Soukup 2017].

V současnosti je oblast vlivu různých stereotypů a dalších vzorců myšlení a jednání v lidské společnosti velmi zkoumána. Zejména to platí o reprodukci těchto vlivů a vzorců myšlení ve virtuálním prostředí sociálních sítí. Tyto sítě zahrnují různá fóra a webové stránky, kde lidé mezi sebou interagují dostupnými způsoby, které se mezi sebou liší v závislosti na tom, na jaké platformě probíhá daná interakce. Přitom ovšem platí, že tyto způsoby jim musí být zprvu umožněny a vytvořeny samotnými autory daných webových domén.

V předchozí podkapitole jsem při osvětlení problematiky genderu, uvedla pojem stereotyp, který se taktéž v procesu modernizace pronikl skrze interakci mezi lidmi do virtuálního prostředí. Specificky zde беру na vědomí genderové stereotypy, tedy ideální a zažitou představu o tom, jak vypadá a jedná správný muž a žena.

Téma genderových stereotypů není žádným novým předmětem výzkumu, zejména v současné době. Genderové stereotypy nejsou také studovány samy o sobě, ale spolu s dalšími typy stereotypů, mezi které náleží například i tzv. dynamické stereotypy. Dynamické stereotypy, jsou ty stereotypy charakterizující sociální skupiny za předpokladu, že se v průběhu času změnilo oproti vlastnostem jimiž disponovaly v minulosti [Diekman et al. 2000].

Diekman et al. (2000), staví jejich definici o dynamickém stereotypu na základě teorie sociálních rolí. Tato teorie v podstatě říká, že členové skupiny formují svůj vlastní stereotyp na základě jejich chování, jenž je spojený s jejich rolí. Dalším příkladem stereotypů, které mohou vstoupit do virtuálního prostředí jsou preskriptivní genderové stereotypy. Podstatou tohoto druhu stereotypů je zákaz a předpis, jenž je buď umocněn nebo zmírněn na základě biologického pohlaví jedince [Prentice a Carranza 2002].

Dvě výše zmíněné definice dvou různých druhů stereotypů jsou jen příkladem toho, jaké formy mohou stereotypy na sebe vzít a skrze tyto formy poté se mohou projevit a proniknou i do výše zmíněného virtuálního světa. Zejména pak světa počítačových her, kde se obdobně jako na sociálních sítích schází lidé různého věku a různé kultury.

Proč však počítačové hry? Lidé se účastní počítačových her ze sociologického hlediska hlavně v rámci zálibové činnosti neboli aktivity, jenž jim má pomoci se odreagovat, uklidnit a celkově zabavit [Linhart 2017].

Hra sama o sobě je činností specifická hlavně u dětí. Jedná se o formu zábavy, která může mít i naučný charakter. Je nutno podotknout, že hry samy o sobě mají širokou škálu podob.

Zábava a naučná hodnota není vždy stejná v rámci her. Vnímání her je rozdílné jak u dětí, tak i dospělých osob [Kamarýt 2017].

Výše zmíněná diverzita samotných her se samozřejmě s vynálezem počítačů značně rozšířila. Existuje mnoho základních žánrů, které jsou však velmi fluidní a v dnešní době je lze i relativně snadno kombinovat, pokud k tomu má člověk znalosti a materiály. Nehledě na to, že každý velký herní žánr má i svůj sub-žánr, který dále tento svět her rozšiřuje. Variabilita her je taktéž rozšířena skrze počet hráčů pro které je určena. Tento počet se dělí převážně na tři typy, či herní režimy, které však nejsou exklusivní a je možné je v jedné hře zahrnout. Prvním a relativně nejznámějším příkladem jsou hry pro jednoho hráče neboli „single player“. Druhým typem jsou hry pro-vícero hráčů, kterým se v angličtině přezdívá „multi-player“. Tento typ her bývá často zahrnut ve hrách pro jednoho hráče skrze systém online kooperace, kde je možné zahrnout pár dalších hráčů do jinak nepřístupné hry daného jednotlivce. Niže uvádím alespoň pár příkladů různých herních žánrů spolu s jejich stručným vysvětlením [Pavlovic 2020, GamePro 2022, Wirtz 2023, Databáze-her nedatováno].

První druh her, který zde nastíním je rozšířená realita neboli v angl. „augmented reality“. Hlavní bod tohoto žánru je využívání reálného fyzického světa jako součást hry. Příkladem her může být i velmi populární mobilní hra „Pokemon Go“, kde musíte chodit po světě a chytat pokemony, případně můžete bojovat s dalšími hráči. Tento žánr, zmiňuji jako první, neboť se jedná o jeden z nejnovějších žánrů virtuálních her [GamePro 2022].

Druhý herní žánr střílečka (angl. Shooter) je jeden z nejvíce populárních žánrů. Jeho nejznámější subžánr je střílečka z první osoby neboli „first person shooter“ (zkr. FPS). Podstatou tohoto subžánru je jednoduše řečeno střelení z první osoby. Velmi známým příkladem hry je hra Doom z roku 1990, která tento žánr i zpopularizovala. Tento žánr se postupem času rozšířil o hry jenž místo pohledu z první osoby nabízí pohled z třetí osoby, čili umožnili hráčům dívat se do hry ne z očí jejich postavy, ale z kamery za jejich postavou. Tyto hry se v angličtině nazývají „third person shooter“ (zkr. TPS) a patří sem hry jako „Gears of War“ [Pavlovic 2020, GamePro 2022, Wirtz 2023].

Třetí velmi rozsáhlý žánr který zde představím je žánr „role playing games“ (zkr. RPG). RPG žánr je v současnosti nejvíce rozsáhlým žánrem, který nejen obsahuje mnoho sub-žánrů a je hratelný jak pro jednoho hráče, tak i vícero hráčů, ale je i dost často míchán s podobným herním žánrem „adventure“ neboli dobrodružné hry. Rozdíl mezi těmito dvěma

žánry spočívá primárně ve výkladu hlavního příběhu. Hry adventure žánru mají víc lineární přístup k výkladu příběhu hry než RPG hry, které dávají hráčům mnohem větší svobodu. Příkladem adventure hry jsou zfilmovaná hra „The Last Of Us“, „Legend of Zelda“, „Tomb Raider“ a „God of War“ [GamePro 2022].

Podstata samotného žánru RPG je následující. Ze všeho nejdříve si vytvoříte postavu ve hře která bude sloužit jako váš „avatar“ neboli herní charakter. Po vytvoření postavy, případně těsně před jejím vytvořením je vám nastíněn příběh hry a potom co oba děje proběhly je vám umožněno hrát za vaši postavu. Do této kategorie jako takové spadají hry ze světa „Dungeons and Dragons“ (zkr. DnD), v češtině přezdíváné jako „kobky a draci“ [Pavlovic 2020, GamePro 2022, Wirtz 2023].

Už ze své definice tento žánr umožňuje vysokou kreativitu nejen ze strany hráčů, ale i ze strany vývojářů her, jenž tohoto faktu využili a stvořili tak nespočet dalších sub-žánrů spadajících pod žánr RPG. Velmi známý sub-žánr do této kategorie spadající je „massively multiplayer online role-playing games“ (zkr. MMORPG). Tento sub-žánr zahrnuje online hry pro velké množství hráčů, kterým je umožněno hrát různé role za jimi vytvořené avatary. Nejlepším příkladem tohoto žánru je hra „World of Warcraft“. Mezi další sub-žánry patří směsice adventury a RPG hry, kde je silný důraz na souboje a konflikty. Do této kategorie se řadí hra „Zaklínač“ (angl. the Witcher). Mezi další sub-žánry, které zde okrajově zmíním jsou například WRPG a JRPG neboli „Western Role-Playing Games“ (např. Elder Scrolls V: Skyrim) a „Japanese Role-Playing Games“ (např. „Final Fantasy“), jejichž dělení je založeno dle estetického stylu daných her [Pavlovic 2020, GamePro 2022, Wirtz 2023].

Důsledný popis všech her spolu se seznamy všech žánrů a sub-žánrů by byl dlouhý proces. Proto v této sekci jen stručně podotknu definice dalších žánrů, jenž byly zmíněny v prvním dotazníkovém šetření. Žánr simulace⁷ (angl. Simulation) či herní simulace zahrnuje ty hry, které se snaží něco simulovat, hrát nebo experimentovat. Další žánr přezdíván jako „horor“, je typ her s cílem v hráčích vyvolat co největší napětí a strach. Plošinovky (angl. Platform) jsou hry jejichž základem je schopnost precizně skákat s avatarem. Jedná se o jeden z nejstarších žánrů her jejichž původní zpracování bylo převážně dvou dimenzionální. Herní žánr strategie je jeden z nejrozsáhlejších herních žánrů, který jako jeden z mála zůstává převážně hratelný jen na počítačích. Strategie v sobě obsahuje hodně sub žánrů na základě

⁷ Simulace jako taková je proces kdy vytváříme model skutečného nebo imaginárního systému za účelem experimentu [Smith 1998].

kreativity a času. Do kreativní kategorie patří budovatelské strategie např. „Stronghold“ a „SimCity“. Kategorie čas ve strategiích ukazuje jak a jakým způsobem jsou tahy hráčů prováděny. V této oblasti jsou specificky významné tahové strategie a real-time strategie (zkr. RTS). Rozdíl mezi nimi je v tom, že tahová strategie funguje ve stejném principu jako šachy a patří sem např. herní série „Heroes of Might and Magic“, zatímco v RTS strategiích musíte svá rozhodnutí učinit v reálném čase. Do tohoto žánru náleží hry jako „Starcraft“ a „Warcraft“ od společnosti Blizzard. Žánr Sandbox je jedinečný v tom, že je založen čistě na kreativitě hráče. Poslední tři herní žánry puzzle, sporty a „survival“ jsou ze svého principu jednoduché. Významy žánrů puzzle a sport spočívají v jejich názvu. V případě puzzle her musí hráč řešit různé hádanky a puzzle. Náplní sportovních her je hraní různých sportovně zaměřených her. Tento žánr se může prolínat s ostatními žánry, nejčastěji je to však simulace. Podobně je to i se žánrem puzzle, jelikož různé hádanky se mohou objevit i ve hrách, které nejsou jejími autory považovány za puzzle. Poslední žánr nazývaný v angličtině survival, nemá počestný název. Ze své podstaty je to hra s cílem co nejdéle přežít nebo uniknout z nepřátelského prostředí.

Tuto část kapitoly uzavírám dodatkem, že každý z těchto žánrů má své znaky. Tyto znaky se vzájemně ve většině případů nevyklučují a lze je tím pádem spojit při tvorbě hry. Je proto možné, narazit na hororový titul se survival prvky (např. Alien Isolation) a stejně tak je možné narazit na plošinovku s prvky puzzle her (např. Ori and the Will of the Wisps). Jinými slovy žánry jsou spíše zastřešující pojmy, které pomáhají identifikovat hlavní aspekty her [Pavlovic 2020, GamePro 2022, Wirtz 2023, Databáze-her nedatováno].

4. Jak souvisí genderová identita s hraním her a rolí?

Po představení různých žánrů her a definici genderu je nasnadě vysvětlit jejich skutečný význam a přínos pro tuto práci dříve, než představím hypotézy se kterými jsem vstoupila do výzkumu tématu vlivu genderu virtuálních avatarů na hráče videoher.

Ze všeho nejdříve začnu termínem role play, jež jsem představila v rámci RPG žánru počítačových her. Role play je termín pocházející z angličtiny znamenající hraní rolí. Tento termín je nejvíce propojen s dramaturgickou sociologií, která pracuje s presumpcí, že všichni lidé v rámci interakce hrají určitou roli. Nejen to, ale podle samotného Ervinga Goffmana existuje situace, kdy se jedinec natolik ztotožní se svojí rolí, že jí pokládá za realitu. Musím zde však dodat, že opačný extrém je taktéž možný, kdy se sám herec v žádném případě neztotožňuje s rolí, kterou hraje. Právě tento termín se uchytil v rámci virtuálního prostředí počítačů a žánrů her pod název RPG [Goffman 1999:26].

Tento žánr jehož význam jsem již výše nastínila obsahuje obrovskou plejádu her spadajících nejen čistě pod žánr RPG, ale i pod jeho sub-žánry. Příkladem může být výše zmíněná MMORPG hra „World of Warcraft“ v jejíž doméně byly už provedeny výzkumy z hlediska genderu, stereotypů a podobných vlivů. Nejen to, i v dalších hrách byla dokonce i témata sexuálně motivovaného násilí a obtěžování z hlediska genderu a genderových stereotypů ve hrách zkoumána. E. Dill, P. Brown a A. Collins (2008) ve své studii potvrdily důsledky jak krátkodobého, tak i dlouhodobého vystavení genderovým stereotypům. Finálním důsledkem bylo, že hraní her u mužů vedla k větší toleranci vůči nejen sexuálnímu obtěžování, ale i násilí na ženách.

V případě výzkumu propojující gender a videohry zde zmíním, specifický příklad vztahující se na hru „World of Warcraft“, která patří mezi nejprodávanější hry roku 2015 [Entertainment Software Association 2016].

Chappetta a Barth (2020) ve svém výzkumu zkoumají genderové role a rozdílné zkušenosti mužů a žen při hraní her. Svůj výzkum postavili na dvou teoriích a to na teorii sociálních rolí a teorii kongruence rolí. Tyto teorie nasvědčovaly tomu, že postoje a přesvědčení související s tradičními genderovými rolemi vysvětlují rozdíly ve způsobu, jakým ženy a muži prožívají hraní her. V rámci řízeného pozorování analyzovali negativní zpětné vazby, kterou avataři hráčů dostávali od jiných hráčů. Přestože výsledek jejich výzkumu byl v rozporu s teorií

kongruence rolí, jelikož ženy hrající za muže nedostávaly stejné množství negativní zpětné vazby jako muži hrající za muže, povedlo se autorům studie potvrdit, že stereotypní genderové role mají vliv na hraní her a zasluhují si dle autorů bližší výzkum.

Existují samozřejmě i další studie sledující propojení počítačových her a vlivů na lidské chování, jednání a vnímání. Jejich výčet by však zabral příliš mnoho času nehledě na to, že ne všechny studie jsou dostupné a jejich počet se neustále navyšuje a bude navyšovat. Toto navýšení je spjaté s rozvojem her a lidské společnosti.

Z genderového hlediska dříve neexistovaly hry, kde by byl důraz na gender. Postavy reprezentující lidi ve hrách byly koncipovány buď jako muž či žena. Důvodem pro to s největší pravděpodobností byly technologické limity. Prvotní hry byly dvou-dimenzionálního rázu. Z tohoto ohledu je za plnohodnotnou první hru považován dle Kirsche (2010) hra „Spacewar“ z roku 1962 [Anderson a Warburton 2012].

Teprve později s časem přišly na trh hry, které byly tři-dimenzionální a obsahovaly bezesporu lidské postavy, jejichž model nebyl čistě pod taktovkou základních geometrických tvarů. Případně se alespoň snažily napodobit tří-dimenzionální herní prostředí. Samozřejmě gender není jedinou oblastí ve hrách, který se s technologickým pokrokem dostal více do popředí.

Každá věc ať už fyzická, či abstraktní má svůj účel a to samé platí i pro pojmy zmíněné a vysvětlené v této kapitole. Důvodem proč jsem přešla od dramaturgické sociologie k genderu a později k počítačovým hrám je ten, že bez teoretického rámce by se téma mé práce nedalo zkoumat. Ze své podstaty čerpám primárně z dramaturgické sociologie od Ervinga Goffmana a ze základních teoretických definic stereotypu a genderu. Tyto dvě oblasti posléze aplikuji na fenomén počítačových her, kde zkoumám vliv virtuálních avatarů na jednání hráčů. Abych to upřesnila, sleduji zda postavy za které hráči nejen hrají, ale i s nimi přichází ve virtuálním prostředí do styku mají na základě jejich genderu vliv na jednání daných hráčů.

5. Představení hypotéz

Nyní když jsem nastínila provázanost genderu a dramaturgické sociologie se světem počítačových her, se mohu přesunout k hypotézám a teoriím, s nimiž vstupuji do výzkumu. Následující hypotézy jsou koncipované jako škála. Vyskytují se zde dvě strany opačných extrémů. Mezi nimi náleží šedé zóny, kde se promítají aspekty obou extrémů v různé míře.

Na základě teorie získaných informací a jejich propojení nejen s mými dosavadními zkušenostmi, ale i po celkovém uvážení jsem dospěla celkem ke čtyřem hypotézám. Jak už jsem nastínila výše tyto hypotézy, jsou nastaveny tak, aby odrážely oba extrémní protipóly a jejich šedé zóny.

Při tvorbě těchto hypotéz jsem si nejdříve položila jednu zásadní otázku. Ta otázka je zda vůbec existuje nějaký vliv genderu virtuálních avatarů na jednání hráčů. Tato otázka mi dala základ pro dvě základní hypotézy. První extrém zahrnuje situaci, kdy vliv genderu avatarů na hráče působí a lze ho určit, zatímco druhý extrém je zcela opačný. Gender avatarů nemá vliv na jednání hráčů nebo je vysoce nepatrný a nelze ho s jistotou určit.

Doména her a její provázanosti s genderem nemá pouze extrémy musí se počítat i s různými variantami. Tyto varianty jsou dále podmíněny dalšími určitými i neurčitými faktory. Právě tyto „šedé zóny“ jsem rozdělila na poslední dvě hypotézy, které více či méně leží uprostřed výše zmíněných extrémů.

Předtím než zde do detailu popíšu jednotlivé hypotézy a mé úvahy s nimi spojené, musím zde uvést několik poznámek. Gender není jediná položka, která může ovlivnit jednání hráčů. Jelikož je herní svět do značné části limitován tím, jak ho napsali herní vývojáři, lze předpokládat, že dva rozdílné vlivy na hráče mohou mít stejný konečný výsledek. Zároveň vlivy na hráče nelze separovat od sebe a nepůsobí jednotlivě. Od prvotního seznámení a spuštění samotné hry jsme v obležení různých vlivů, které ovlivňují naše jednání ba dokonce i naše myšlenky.

Mezi tyto vlivy můžeme počítat například i recenze od kritiků, poznámky autorů dané hry, komentáře od lidí, kteří si danou hru zahráli, nebo chtějí zahrát. Dále také naše osobní zkušenosti s daným žánrem, naše záliby apod.

Právě tyto poznámky mě donutily toto nepřehledné množství teorií a hypotéz, které by mohly souviset genderem zúžit na pouhé čtyři.

5.1 Vliv existuje a prostupuje vším

Následující část této podkapitoly bych chtěla začít představením první hypotézy, jenž slouží jakožto první extrém. Jak už naznačuje název této sekce má první hypotéza pracuje s myšlenkou, že vliv genderu virtuálních avatarů na jednání hráčů nejen existuje, ale není limitován typem avatara se kterým se ve hře setkává daný hráč. Jinými slovy nezáleží na tom, jestli hráč jedná s jiným hráčem nebo s počítačem ovládanou postavou, jelikož je tam vždycky určitý vliv genderu dané postavy. Dále také platí, že jednání hráče je ovlivněno genderem napříč všemi žánry her, nikoliv jen v jednom typu hry nebo dokonce jen v jedné konkrétní hře v daném žánru.

Přestože se vliv může různit v rámci této hypotézy, pracuji primárně s tím, že vliv mají oba typy avatarů napříč všemi žánry her. Existuje zde však ale jeden žánr, který k tomuto vybízí víc než ostatní typy her a tím je právě žánr RPG patřící taktéž mezi nejvíce hrané žánry počítačových her [Murray 2021, Newzoo 2022].

5.2 Vliv existuje pouze mezi hráči

Tato hypotéza obdobně jako první taktéž pracuje s premisou, že zde existuje vliv genderu virtuálních avatarů na jednání hráčů, s tím rozdílem, že je zde jedna podmínka. Tou podmínkou je, že vliv na hráče má pouze avatar, který je kontrolován dalším hráčem.

Stejně jako následující hypotéza je i zde základním kamenem následující skutečnost. Nelze se spokojit jen s vysvětlením, že zde vliv je či není. V rámci výzkumu se musím i tázat, čím je nebo není daný vliv podmíněn a nejen to. Vliv jako takový není kostrbatý a pevně daný. Vliv a hlavně vliv abstraktního pojmu jako je gender, se mění v závislosti na dalších faktorech. Toto platí obzvlášť v případě virtuálního světa počítačových her, který byl vědomě vytvořen lidmi v průběhu relativně krátkého času. Nestálost a proměnlivost jsou hlavní atributy stojící za touto hypotézou. Vliv genderu, není pevně dán a není stejný pro všechny hráče. Jednání a interakce mezi samotnými hráči jsou těmito dvěma slovy propojená. Důvodem je fakt, že hráči nejsou naprogramovanými loutkami, které mají opakovat dané interakce dokola, či reagovat na základě podnětů od vývojářů či jiných hráčů. Právě tento nesoulad nutí hráče zvýšit jejich pozornost vůči svým vrstevníkům a činí vliv genderu jejich postav silný a vnímatelný. Tato hypotéza se primárně pojí s těmi hrami, které se vyznačují možností hrát s vícero hráči.

5.3 Hráči jsou ovlivněni pouze nehrači

Třetí a předposlední hypotéza pracuje s obdobných scénářem jako ta předchozí. Jediný rozdíl zde v podstatě náleží v typu avatara, se kterým hráč jedná a jehož gender má na hráče vliv. Tím typem jsou právě počítačem ovládaní avataři, jejichž gender má v rámci této hypotézy větší vliv než gender avatarů dalších hráčů.

Tato hypotéza se nezakládá na rozdíl od té předchozí na chaotičnosti a nestálosti avatarů hráčů. Naopak jsem zde pracovala apriori s prakticky všudy přítomným vlivem počítačem ovládaných postav, které jakožto kulisy v divadle doplňují virtuální svět a umožňují danému hráči vyjádřit se jak si přeje, aniž by se musel obávat vpádu jiných hráčů jejichž vliv by mohl danou hru narušit. Právě možnost sebevyjádření se a hraní rolí, dává prostor hráči reagovat ať už vědomě či nikoliv na podněty, nebo projektovat sebe sama do virtuálního prostředí. Díky tomu může kupříkladu reagovat na gender postavy ve hře stereotypně za předpokladu, že mu je to umožněno a zároveň může dané stereotypy ve hře reprodukovat. Tato hypotéza celkově zohledňuje ty herní žánry, jenž jsou zaměřené na role play a většinou zahrnují hry pro jednoho hráče, či mají možnost kooperace s jinými hráči. Hlavním adeptem mezi výše zmíněnými žánry jsou RPG hry.

5.4 Žádný či nepatrný vliv

Poslední hypotéza je opakem jevu, který obsažený v první hypotéze. Jedná se o situaci, kdy gender avatarů nemá žádný, nebo vysoce zanedbatelný vliv na hráče, bez ohledu na to zda ten avatar náleží jinému hráči, nebo je součástí herního světa jakožto NPC⁸. Tato hypotéza stojí na presumpci, že hráči jsou obklopeni mnoha vlivy, které ovlivňují jejich jednání a gender v rámci těchto vlivů stojí na pomyslném hodnotovém žebříčku velmi nízko.

Typickým příkladem mohou být kompetitivní hry pro vícero hráčů, kde nezáleží na tom, jaký gender postava má, ale zda zaprvé náleží spojenci a za druhé, jak moc nebezpečná je pro moji postavu. V případě, kdy je cílem hry nasbírat co nejvíce bodů, nebo přežít bez ohledu na to co pro to musí hráč udělat lze usoudit, že gender nebude hrát roli, neboť jak mužský avatar, tak i ženský avatar může v závislosti na jim dostupných zdrojích představovat určitou hrozbu pro další avatary ovládané hráčem.

⁸ Zkratka „NPC“ v angl. znamená „Non-Playable Character“ neboli nehratelná postava a označuje počítačem ovládané avatary.

6. Rekapitulace teoretické části

Hypotézy, výzkumné otázky a studium literatury, bez těchto prvků nelze konat výzkum, neboť bez aspoň mírné znalosti, či očekávání, nebudeme vědět co sledovat a zkoumat. Bez těchto prvků bychom pak následně nemohli dosáhnout žádných smysluplných závěrů, neboť by nebylo o co opřít získaná data.

Na závěr teoretické části své práce zde shrnu hlavní body. Mojí výzkumnou otázkou je, zda vliv genderu avatarů má vliv na jednání hráčů. Tuto otázku zkoumám ze tří teoretických rovin. První rovinu pokrývá dramaturgická sociologie, kde pracuji s presumpcí, že lidé vždy hrají roli, se kterou jsou spojené určité dílčí znaky. Tyto znaky zkoumám z druhé roviny. Specificky z roviny genderu, kde mě hlavně zajímá vliv genderových stereotypů, neboť se dle mého názoru jedná o jeden z nejviditelnějších projevů genderového jednání.

Poslední třetí rovina s níž jsem pracovala je rovina virtuálního prostředí. Z tohoto hlediska, míním primárně rovinu herních žánrů, interakce mezi danými postavami a stereotypy s nimi spojenými.

V rámci těchto tří rovin pracuji se čtyřmi hypotézami. První hypotéza pokrývá situaci, kdy jsou hráči ovlivněni genderem všech typů virtuálních avatarů. Druhá hypotéza pracuje s tezí, že vliv genderu na interakci hráče mají pouze avataři dalších hráčů. Třetí hypotéza naopak předpokládá, že vliv na jednání hráčů mají pouze ti avataři, kteří jsou součástí virtuálního světa a jsou tím pádem, ovládání počítačem. Poslední hypotéza pracuje s eventualitou, že gender virtuálních avatarů, jak hráčů, tak i počítače, nemá žádný či extrémně zanedbatelný vliv na jednání hráčů v rámci virtuálního prostředí.

PRAKTICKÁ ČÁST

7. Metody sběru dat

S ohledem na výzkumnou otázku a celkovou povahu tématu které zkoumám, pokládám za nejlepší základní metodu sběru dat dotazníkové šetření formou online dostupného dotazníku.

Celý text obou dotazníkových šetření, jenž obsahuje úvodní instrukce, otázky, odpovědi a závěrečné poděkování je v anglickém jazyce. V anglickém jazyce jsou taktéž napsány i upomínkové emaily. Text obou dotazníků a emailů je v angličtině kvůli rozsáhlosti internetových sítí které nejsou geograficky omezeny. Hráči se najdou v mnoha zemích po celém světě a jelikož je angličtina jazyk používaný prakticky celosvětově, usnadňuje to komunikaci mezi mnou a respondenty. Respondentům to usnadňuje čtení a porozumění obsahu.

Z technických důvodů jsou oba dotazníky na dvou různých platformách. První dotazník je zaměřen primárně na dotazy a získání přehledu o hráčích na doméně Google Forms. Tato doména patří mezi služby od společnosti Google a umožňuje uživatelům vytvářet jednoduché dotazníky zadarmo. Tato služba je volně dostupná na internetu a je dostupná všem, kdo mají na doméně Google emailový účet [Google nedatováno].

Druhý dotazník využívající viněty a náhodně generované podněty jsou na doméně Click4Survey. Podobně jako Google Forms, Click4Survey je služba umožňující tvorbu dotazníků spolu se zobrazením a stažením dat od respondentů, kteří daný dotazník vyplnili. Oproti Google Forms má Click4Survey mnohem širší nabídku služeb v oblasti tvorby a úpravy dotazníku. Mezi poskytované služby, které nejsou na Google Forms dostupné náleží sledování vyplňování jednotlivých dotazníků respondenty a hlavně možnost vložení skriptů na generování textu. Právě druhá schopnost tohoto nástroje, je klíčový důvod, proč je tento nástroj v tomto výzkumu použit [Click4Survey nedatováno].

Musím zde ale podotknout, že na existenci a spolehlivost tohoto nástroje, jsem byla upozorněna vedoucím mé práce, jenž s ní má zkušenosti. Tento fakt, mě vedl ke zvolení tohoto nástroje oproti ostatním na internetu dostupným nástrojům a službám. V poslední řadě pokládám za důležité opět zmínit, že právě bez možnosti užívání skriptů v druhém dotazníkovém šetření pomocí tohoto nástroje by se druhá fáze výzkumu nemohla uskutečnit tak jak je dále popsána v této práci.

7.1 Sociální sítě

Internet je velmi obsáhlé místo se spoustou sociálních sítí. Do těchto sociálních sítí se lidé mohou, ale nemusí zaregistrovat. Dále díky registraci, či funkci dané sítě mohou veřejně či soukromě psát zprávy, oznámení a blogy. Psaní zpráv, však nespadá mezi jediné nabízené funkce, některé platformy či aplikace umožňují svým uživatelům volat mezi sebou místo toho, aby použili mobil a v případě, že mají kameru a doména to povoluje i provozovat video hovory.

Na základě svých několikaletých osobních zkušeností jsem se rozhodla použít tři sociální platformy, které jsem osobně dříve využívala a až do dnes stále využívám.

Každá z těchto platform má své jisté přednosti a vlastnosti, které mohou, ale nemusí být unikátní. Díky sběru dat z různých platform mám nejen větší dosah pro potencionální respondenty, ale i mám zaručenou jistou variabilitu. Jednoduše řečeno snižuji tím šanci, že by mi na dotazník odpovídala stejná osoba za dvěma a více různými účty. Platformy jsem zvolila pouze tři jak pro přehlednost zjištěných dat, tak i kvůli jejich vlastnostem, o nichž budu mluvit níže.

První a asi nejznámější platformou je doména Facebook od společnosti Meta, kterou založil Mark Zuckerberg v roce 2004. Doména Facebook je nejvíce otevřená a nejvíce obsáhlá platforma s ohledem na přidružené aplikace, kam mimo jiné náleží i Instagram a Messenger a algoritmus, který se vám neustále pokouší podstrčit nové věci, které minimálně z části korespondují s vaší aktivitou na dané síti [Hall 2023].

Druhou doménou, zvolenou pro můj výzkum je sociální síť Reddit. Doména Reddit byla založena v roce 2005. Reddit je podobně koncipován jako Facebook, s tím rozdílem, že komunity do nichž se chce uživatel připojit, si musí uživatel sám najít a nastavit skrze své záliby při registraci na platformu. Poté mu algoritmus na základě uživatelova nastavení nabízí další přidružené skupiny. Na rozdíl od sítě Facebook Reddit není tolik obsáhlý z hlediska nabízených služeb či přidružených aplikací a tudíž je méně otevřený vůči propojenosti uživatelů [Stafford 2016].

Třetí a poslední doménou, lépe řečeno aplikací, kterou jsem zvolila pro tento výzkum je Discord. Tato aplikace byla založena v roce 2015, což z ní činí nejnovější aplikací z hlediska historie založení mezi zvolenými doménami. Zakladateli této aplikace jsou Jason Citron a Stan Vishnevskiy. Discord je charakteristický tím, že na rozdíl od předchozích dvou domén,

je mnohem víc uzavřený. Na discordu neexistuje funkce vyhledat si danou komunitu, či uživatele. Komunity si lidé formují a spravují sami a jsou do nich zváni buď skrze kód, který je přístupný na internetu, nebo je tam pozván samotnými členy, nebo vlastníky daného serveru⁹. Případně je do dané komunity pozván, skrze stálou pozvánku, umístěnou na jiném serveru, kde mají správci ve většině případů domluvenou spolupráci, či podporu. Jednotlivé komunity uvnitř dané aplikace jsou na sobě nezávislé a správci v každé z nich uvádí vlastní pravidla, či služby. Přesto, ale všechny komunity podléhají pod jednotná pravidla nastavených správci samotné aplikace Discord, neboť je to právě doména na které se tyto jednotlivé komunity nachází [Discord 2015].

7.2 Respondenti

Na základě toho, že používám pouze dotazníkové šetření jako nástroj pro sběr dat od respondentů, je můj výzkum ryze kvantitativního rázu.

Stejně jako sociální sítě tak i počítačové hry poskytují jistý druh anonymity. Tato anonymita není jenom v rámci avatarů, ale i v rámci her obecně. Hráč si může vytvořit postavu ve hře s pomocí níž anonymně interaguje s ostatními hráči, ale zároveň některé hry umožňují vytvořit si účet, pod který si může přiřadit dané avatary. Samozřejmě nejen herní společnosti mohou poskytnout hráči účet za který může svoji pravou identitu schovat. Samotné platformy dávají člověku možnost se zaregistrovat a tím si vytvořit jeden univerzální účet pro všechny hry na dané platformě na kterých si pak daná osoba může vytvořit svého avatara nebo dokonce avatary.

Právě tato více vrstvá anonymita je důvod, proč nemám potřebu se tázat na osobní údaje jakožto jméno. Místo jména jsou respondenti tázáni na jejich email, abych nejen mohla zaznamenat jejich individuální odpověď, ale i poslat unikátní odkaz na druhou fázi výzkumu. Zároveň díky stejnému emailu budu moct propojit data získaná z obou dotazníků. Respondenti mají samozřejmě možnost odmítnout účast na druhé fázi výzkumu.

Další data o respondentech, která sleduji, jsou věk, pohlaví a síť, ze které se dostali k prvnímu dotazníku. Věk z toho důvodu, že hry se dají hrát od útlého věku až po stáří. Věk

⁹ Server neboli síť v angličtině označuje v případě aplikace discord jednotlivé komunity, které byly v aplikaci vytvořeny. To je také definice, se kterou pracuji v rámci výzkumu. Z hlediska samotné definice pojmu je server jako takový označení pro počítačový program nebo nástroj, který poskytuje určité služby dalším uživatelům na jiných počítačích [Posey 2021].

sledují pouze z hlediska zařazení respondenta do příslušné kategorie, jelikož gender je pojem, kterému rozumí jinak mladý student a pracující dospělý ve středním věku.

Druhou kategorií kam náleží pohlaví potřebuji, z obdobného důvodu jako kategorií věk a to z hlediska různého pohledu na problematiku genderu tak z hlediska hráčské základny. Obdobně jako u věku také gender respondenta, může mít potencionální vliv na to jak je hráč citlivý vůči vlivu genderu virtuálních avatarů.

Poslední kategorie je prostředí, ze kterého se respondent dostal k mému dotazníku. Jedná se o sociální bublinu, kterou respondent využívá ke komunikaci s dalšími hráči. Musím, však podotknout, že není vyloučena možnost, aby respondent používal aktivně všechny tři výše zmíněné sítě k interakci s dalšími hráči. Možnost že by jeden člověk odpovídal vícekrát na první dotazník je, ale ošetřena skrze email, který uvádí na začátku dotazníku a zároveň skrze samotný obrovský rozsah daných platform.

7.3 První dotazník

7.3.1 Základní informace

První dotazník je pro tento výzkum vstupní brána, kde získávám pomocí jedenáct otázek jak základní informace o respondentovi, tak i ty informace spojené se samotným výzkumem. Informace spojené s výzkumem jsou právě ty informace související s tématem celého výzkumu, jenž jsem výše nastínila. Jednotlivé otázky a sekce k nim náležející, popisují v následujících podkapitolách spolu s nabízenými odpověďmi. Vyjma informací spojených se samotným respondentem a výzkumem se taktéž ptám respondentů, zda si přejí podílet se na druhé fázi výzkumu. Všechny jednotlivé sekce s otázkami, jsou v originálním znění uvedeny v číslovaných tabulkách v podkapitole „Seznam Tabulek“.

Kostra prvního dotazníku je rozdělena na pět částí. V první části do detailu popisují, k čemu dotazník slouží a dávám instrukce k druhému dotazníku. Pod instrukcemi, se jich tážu na jejich email, abych mohla jejich odpovědi analyzovat a abych měla kam poslat odkaz na druhý dotazník (viz Tabulka č. 1).

7.3.2 První sekce

V druhé části (viz Tabulka č. 2) se snažím získat základní přehled o respondentech. Otázka číslo 1 se táže na to odkud se dostali respondenti k tomuto dotazníku. V rámci odpovědí a variability jsou zde pouze tři možnosti. Jmenovitě Discord, Facebook (spolu s přidruženými aplikacemi) a Reddit.

Ve druhé otázce se tážu, respondentů, do jaké věkové kategorie náleží. Věkových kategorií bylo nabídnuto celkem šest. Nejnížší věkovou kategorií byla škála od patnácti let do osmnácti let. Minimum patnáct let bylo určeno na základě dostupnosti sociálních sítí a her. Následující dvě věkové kategorie byly od devatenácti do dvaceti pěti let a od dvaceti šesti let do třiceti let. Kategorie od třiceti jedna let do čtyřiceti a od čtyřiceti jedna let do padesáti let byla takto zvolena primárně pro usnadnění přehledu. Poslední kategorie je od padesáti jedna let a výš.

Poslední otázka této sekce je zaměřena na genderovou identitu respondentů. Celkem mají na výběr tři odpovědi, kterými jsou „žena“, „muž“ a „ostatní“. Odpověď ostatní (v angl. „Other“) uvádím jako zastřešující pojem pro další či specifitější genderové identity, které nelze jednoduše označit pod termíny muž a žena.

7.3.3 Druhá sekce

Prostřední třetí část dotazníku (viz Tabulka č. 3) je zaměřená na hry jako takové. Ve čtvrté otázce se snažím zjistit, co respondenty jakožto hráče her, zajímá na hrách, zda je zajímá příběh a vžití se do něho, herní mechaniky a akce neboli adrenalin. První nabídnutá odpověď je „příběh a roleplay“ (v angl. „Story and roleplay“). Tato odpověď je pro ty respondenty, které zajímá příběh a vžití se do něj skrze svoji postavu. Druhá odpověď „hra a akce“ (v angl. „Gameplay and action“) je opakem první odpovědi. Tato odpověď znamená, že hráč nesleduje příběh, ale zajímá ho akt hraní jako takový. Akt hraní zahrnuje mimo jiné herní mechaniky a pocity zábavy či úlevy které sebou přináší. Poslední odpověď je spojení předchozích dvou odpovědí. Obsahuje v rovném měřítku jak příběh a vžití do role spolu s hraním jako takovým.

Pátá otázka je zaměřena na preferované žánry mých respondentů. Tato otázka je zvlášť důležitá, jelikož od žánru her se odvíjí jejich vývojáři určené zaměření a žánr. Seznam žánrů v této otázce je pouze orientační, neboť žánrů videoher je nepřehledné množství. Respondenti

si mohli vybrat pouze jeden z následujících žánrů: „akční dobrodružné“, „horor“, „bojová online aréna pro více hráčů“, „platformové hry“, „puzzle a párty hry“, „strategie v reálném čase“, „role-playing hry“, „sandbox“, „simulace a sporty“, „střílečky“ a v poslední řadě „survival“.

V šesté otázce se ptám na to, zda hráči preferují hrát sami nebo s dalšími hráči ve hře. Respondentům jsem dala na výběr mezi: „hráním o samotě“, „hráním osamotě nebo s blízkými přáteli“, „hráním s přáteli než s cizinci“, „hráním s lidmi obecně“ a „záleží na hře, nezáleží mi na tom“.

Sedmou otázkou pomalu navazuji na poslední sekci dotazníku, která je věnovaná genderu a ptám se v ní na to, jaký gender preferují hráči u postavy, za kterou hrají, pokud mají možnost si gender zvolit. Respondenti měli na výběr z odpovědí: „žena“, „muž“, „neutrální gender“, „nezáleží mi na genderu“ a „záleží na tom jakou hru hrají“. Poslední odpověď jsem zvolila z toho důvodu, že při tvorbě a volbě avatara se může hráč rozhodovat na základě stylistické stránky hry než přímo na genderu jako takovém.

7.3.4 Třetí sekce

Jak, už jsem naznačila výše, tato část dotazníku (viz Tabulka č. 4) je zaměřena na otázky v oblasti genderu a genderových stereotypů. V osmé otázce této sekce žádám respondenty aby mi popsali jak si představují stereotypní ženu a muže ve společnosti. Forma odpovědi byla ponechána otevřeně, aby se respondenti mohli vyjádřit jak uznají za vhodné.

Devátá otázka na tuto otázku navazuje a ptám se zda, si respondenti myslí, že se stereotypy přenáší z lidského prostředí do toho herního. Nabídnuté odpovědi pro respondenty bylo „ano“ a „ne“.

Desátá otázka rozšiřuje devátou otázku. V této otázce pokládám respondentům otázku, zda jsou obě pohlaví ve hrách ovlivněna stereotypy či nikoliv a za předpokladu že ovlivněny jsou tak pak které je víc ovlivněné. Pořadí odpovědí je nastaveno podobně jako škála. První odpověď říká, že jsou obě pohlaví ovlivněna. Následující druhá a třetí odpověď říká, že buď ženské nebo mužské pohlaví je ovlivněno stereotypy více. Čtvrtá a pátá odpověď naopak tvrdí, že pouze jenom jedno nebo druhé pohlaví je ovlivněno stereotypy. Poslední odpověď je opakem první odpovědi a udává, že ani ženské tak mužské pohlaví není ovlivněno stereotypy.

Poslední jedenáctá otázka této sekce a celého dotazníku je zaměřena na popis stereotypního muže a stereotypní ženy nikoliv v reálném, ale v herním prostředí. Stejně jako osmá otázka má i tato otázka volnou podobu a respondenti mají možnost, jakkoliv napsat svoji odpověď.

V poslední části dotazníku svým respondentům děkuji za jejich participaci. Dále zde opět opakuji, že těm kteří souhlasili s participací na druhé fázi výzkumu, bude poslán za tři dny email s odkazem na druhý dotazník. Spolu s touto informací uvádím i předmět emailu, jenž je „Survey: Deciding in game situations“.

7.4 Druhý dotazník a experiment

7.4.1 Základní informace

Druhá část mého výzkumu je věnována experimentálnímu dotazníkovému šetření, které bylo odesláno na emailovou adresu těch respondentů, kteří v první části výzkumu souhlasili s participací. Odeslaný email obsahoval stručné vysvětlení a návod k dotazníku, který obdrželi spolu s unikátním internetovým odkazem na jim přidělenou verzi dotazníku na doméně „Click4Survey“.

Dotazníkové šetření je složeno ze tří sekcí. Tyto sekce obsahují jednotlivé situace, které byly pro experiment vytvořeny a jsou rozděleny dle toho mezi kým probíhá interakce a kolik proměnných v dané sekci sledujeme. V rámci jednotlivých sekcí je pořadí otázek náhodně promícháno, tak aby jejich posloupnost byla pro každého respondenta co nejvíce unikátní. Změna pořadí otázek probíhá pouze uvnitř jednotlivých částí, aby nebyla kostra dotazníku narušena.

Kostra dotazníku je postavena na složitosti interakce od nejméně náročných situací, kde náhodně měníme pouze gender druhé postavy po situace, kdy měníme nejen gender, ale i její roli, kdy daná postava může být jak hráč, tak i počítačem ovládaná postava. Spolu s genderem další postavy a její role, jsme přiřadili respondentovi avatara, kterému náhodně měníme gender.

Jak v samotném popisu situace, tak i v odpovědích je reflektován gender avatara respondenta a postavy, se kterou interagují. Ke každé otázce jsou k dispozici tři odpovědi, z nichž je vždy aspoň jedna stereotypní a ne stereotypní.

Všechny situace byly sepsány a navrženy v rámci „brainstormingu“ ve Wordu. Jednotlivé situace pro experiment byly prodiskutovány a se souhlasem vedoucího převedeny do programu rStudio. V tomto programu za použití balíčků *tidyverse* a *writex1* byly sepsány s pomocí vedoucího skripta. Pomocí skriptů byla zprovozněna, randomizace, generování vinět a propojení generovaného genderu s odpověďmi. Tyto skripty byly pak nahrány na doménu „Click4Survey“, kde pak proběhly finální úpravy dotazníku a jejich odeslání na emaily respondentů.

V následujících podkapitolách popisují jednotlivé sekce a situace v nich obsažené.

7.4.1 Interakce mezi hráčem a NPC

První část dotazníkového šetření je věnována té nejběžnější formě interakce, na kterou lze narazit při hraní her a tou je interakce mezi avatarem hráče a avatarem ovládaným počítačem neboli NPC. Každá z následujících pěti situací je postavena přímočaře na interakci mezi avatarem hráče a NPC. Oba avataři mají náhodně generovaný a na sobě nezávislý gender. Shoda genderu u obou avatarů však není vyloučena.

Základní myšlenkou a důvodem proč je tento typ situací na začátku dotazníku, je fakt, že interakce mezi počítačem a člověkem je méně chaotická a je pevně dána i limitovaná umělou inteligencí a kódem, který napsali vývojáři dané hry. Právě nízká chaotičnost a rozmanitost interakcí je důvodem, proč jsou tyto situace první, jelikož slouží k aklimatizaci respondentů k dotazníku jako takovému.

Z toho důvodu, že se posloupnost situací pro respondenty mění budu jednotlivé situace zde, popisovat tak jak jsou uvedeny v programu rStudio (viz Tabulka č. 5).

První situace „Between a rock and a hard place“ je založena na patové situaci. Hráč je pronásledován a musí se dostat na svobodu. Během cesty, ale narazí na rozcestí. Buď bude bojovat s jedním velmi silným nepřítelem či šampionem, nebo proti hromadě slabších nepřítel. Odpověď A. značí, že avatar bude se silným šampionem bojovat, jelikož nemůže být tak silný. Odpověď B. je, že bude avatar bojovat s šampionem, protože má větší šanci proti jednomu nepříteli než přesile slabších nepřátel. Odpověď C. je, že avatar půjde alternativní cestou a proklestí si ji skrze hordu slabších nepřátel.

Druhá situace „Last Ride of the Day“ je založena na empatii, vůči druhým. Starý hrdina či hrdinka je ohromen zkušenostmi a dobrodružstvími avatára hráče a jejich skupiny a tudíž si přeje se k nim připojit. Obdobně jako u první situace měli respondenti tři možnosti, jak reagovat. Buď daného avatara přijmou do své skupiny, nebo ho odmítnou. Odpověď A. říká, že je dané NPC příliš staré a slabé a určitě by zemřelo kdyby se připojilo. Odpověď B. je, že daného hrdinu bohužel nemůže tvůj avatar přijmout do party. Odpověď C. je, že bude tvůj avatar poctěn kdyby se připojil.

Třetí situace „Magician of the Woods“ se potýká s tématem viny. Respondenti zde hrají za žoldáka a jsou vhozeni doprostřed situace, kde si musí zvolit mezi menším či větším zlem. Přitom zde se celá pointa, skrývá v tom, že nelze určit kdo je zde primární viník. Odpověď A. udává, že avatar zabije čaroděje či čarodějku, aby si vzal odměnu od vesničanů. Odpověď B.

obdobně jako odpověď A udává, že avatar zabije čaroděje, ale kvůli jejich osobním důvodům, ne kvůli odměně. Odpověď C. na rozdíl od těch předchozí udává, že avatar nechá čaroděje jít a pomstít se vesničanům.

Čtvrtá a předposlední situace „Shakedown“ se potýká s tématem uplácení. Specificky, je zde otázka, jsou hráči ochotni udělat úkol pro někoho komu se nejen nedá věřit, ale ty peníze, které chce na zpět v realitě nepotřebuje. Odpověď A. značí že avatar udělá přesně to o co byl požádán. Odpověď B. je podobná, s tím rozdílem, že místo vrácení peněz si je avatar nechá. U odpovědi C. avatar odmítne žádost, jelikož mu nemůže věřit.

Poslední, pátá situace „Gambling“ je zaměřena na empatii, obdobně jako druhá situace. Na rozdíl od té první, se zde ale jedná o člověka, který v návalu opilosti prohrál cenou věc a žádá hráče, respondenta, o to aby mu ji pomohl jakkoliv navrátit. U odpovědi A. avatar pomůže, neboť je lituje. U odpovědi B. jim avatar pomůže, ale bude chtít kompenzaci. Naopak, v odpovědi C. avatar odmítne pomoci s tvrzením, že si musí tento problém vyřešit sám.

7.4.1 Interakce mezi hráči

V druhé třetině experimentu je respondent vystaven pěti situacím kdy jedná výhradně s avatarem řízeným dalším hráčem. Tyto situace jsou založené na soutěživosti, jež je jednou z hlavních aspektů online her pro více hráčů. V rámci výše zmíněného aspektu hráči spolupracují, bojují či jinak interagují s dalšími hráči a prostředím, aby postoupili na pomyslném žebříčku moci. Na rozdíl od první pěti situací jsou tyto situace více rozmanité a nahodilé, jelikož motivy hráčů, nelze zachytit skrze kostrbatý kód, jež má své limity (viz Tabulka č. 6).

Situace „Need before Greed“ je inspirovaná online hrami pro vícero hráčů, mezi kterými figurují hry jako např. World of Warcraft. V rámci této situace, je respondent vržen do situace, kdy je součástí party hrdinů, hráčů, kterým se povedlo skolit mocného nepřítele a nyní se musí podělit o získaný poklad. V odpovědi A. nechává hráč poklad válečníkovi, jež utřil největší poškození a bez dobré výzbroje další souboj nepřežije. V odpovědi B. hráč předpokládá, že druhý hráč má nějaké finance, ale v rámci férovosti jim nechá kus pokladu. V odpovědi C. si hráč nechá poklad pro sebe, jelikož měl největší podíl na poražení nepřítele.

Následující situace „Assisted grinding“ má své základy, taktéž v online hrách pro vícero hráčů. Tato situace, je přímo založena na interakci mezi hráči, kdy méně zkušený hráč žádá zkušenějšího hráče, respondenta, o pomoc. V odpovědi A. hráč, druhému hráči pomůže, jelikož by mu později mohl taktéž pomoci. V odpovědi B. hráč pomůže jinému hráči, ale pouze pokud bude kompenzován. V odpovědi C. hráč pomůže bez toho, aby žádal jakoukoliv kompenzaci či protislužbu.

Situace „Who comes first?“ je patová situace, s níž se potýkalo nemálo hráčů nejen počítačových her. Je to situace, kdy je respondent uvězněn mezi dvěma nepřáteli a musí si zvolit jakým způsobem jednat, aby měl co největší šanci na přežití. V odpovědi A. hráč zaútočí na příšeru, jelikož hráč je méně předvídatelný a tudíž víc nebezpečný. V odpovědi B. je hráč pokládán za slabšího soupeře. V odpovědi C se avatar hráče pokusí donutit příšeru a druhého hráče bojovat mezi sebou tak, že donutí hráče zaútočit na příšeru a tím získat šanci na přežití.

Předposlední situace v této sekci „Protective Fashion“ je speciální v tom, že je postavena na genderovém stereotypu, který se dá považovat za nejčastější ve hrách. Tím stereotypem, je oděv, který mezi sebou nosí ženy a muži. Specificky oděv, který spíše vyzdvihuje přednosti

žen a mužů, kam lze zahrnout spoře oděné ženy a muže v silné zbroji s širokými rameny a velkými zbraněmi. Respondenti v této situaci se musí rozhodnout co řeknou hráči, který je požádal o radu při výběru zbroje. V odpovědi A. volí hráč méně zahalující zbroj kvůli ukázání jejich síly. Naopak v odpovědi B. radí hráč, aby si vzali více zahalující zbroj kvůli většímu pocitu ochrany. V odpovědi C. nechává respondent druhého hráče se rozhodnout, jelikož obě zbroje jsou přes rozdílný vizuál stejně dobré.

Poslední situace „In the heat of battle“ je podobná situaci „Who comes first?“. Rozdíl je v tom, že respondent si zde nevybírání na koho zaútočí, ale koho požádá o pomoc. V odpovědi A. žádá hráč o pomoc čaroděje, který exceluje ničivou magií, která má vysoký dosah a rozsah. V odpovědi B. hráč žádá o pomoc válečníka, který vyniká v boji na blízko a umí přitáhnout pozornost nepřátel. V odpovědi C. hráč nežádá o pomoc nikoho a přes nebezpečí se pokusí s nepřáteli vypořádat sám aby získal co největší odměnu.

7.4.1 Avatar hráče a náhodný výběr

Poslední část experimentu je složená ze čtyř nejsložitějších situací. Důvodem je totiž obměna nejen genderu avatarů, ale mění se i jejich role indikující, zda se jedná o hráče či NPC. Jedinou výjimkou je situace „In the nick of time“, kde se mění pouze gender postav, jelikož tato situace obsahuje jak avatara jiného hráče tak i NPC. Tato situace je pro experiment zásadní, neboť mi umožňuje zkontrolovat, zda role postavy nemá větší vliv než její gender (viz Tabulka č. 7).

První situace „Experience theft“ je založená na kompetitivnosti hráčů v rámci her pro vícero hráčů, které jsou orientované na souboj mezi hráči. V podstatě hráč hraje v týmu a spojenec přemůže nepřítele se kterým respondent bojoval, čímž de facto ukradne respondentovi odměnu. Rozhodnutí, jenž může respondent učinit jsou následující. V odpovědi A. se respondent rozhodne pomstít se spojenci, jenž mu odměnu sebral. V odpovědi B. respondent přiznává ztrátu odměny, ale zároveň jim nestojí za to zaútočit na spojence. V odpovědi C. se respondent pokusí domáhat kompenzace.

Druhá situace „In the nick of time“ je speciální v tom, že na rozdíl od všech ostatních situací si zde respondent, vybírá mezi hráčem a NPC. To znamená že na rozdíl od zbytku situací, zde naproti sobě stojí jak avatar hráče, tak i počítačem ovládaný avatar. Respondent si v rámci situace musí vybrat jak a koho se pokusí zachránit. V odpovědi A. se respondent rozhoduje zachránit hráče, jelikož bez nich nemusí mít dostatek sil se vrátit zpět. V odpovědi B. se respondent rozhodne zachránit NPC, jelikož s jejich smrtí by nesplnili úkol. V odpovědi C. se respondent pokusí zachránit oba i když je šance na úspěch nízká.

Třetí situace nese název „Gearing up a follower“ a je podobná situaci „Assisted grinding“. Na rozdíl od předchozí situace, zde zkoumám jakým způsobem budou hráči jednat, když jejich pomocník je spoluhráč nebo NPC. Respondent se vydává do nepřátelské země a musí si vzít sebou dalšího avatara na pomoc, jenže zde nastává otázka přípravy na cestu a přežití v dané zemi a pomocník nemá vše co by bylo potřeba. V odpovědi A. se respondent rozhodne spojenci pomoci, neboť je požádal o pomoc. V odpovědi B. nastává opačná situace, jelikož oni souhlasili s pomocí, je jejich povinností se připravit na cestu. V odpovědi C. si hráč bere střední cestu a pomůže jim s přípravou, avšak nezaplatí za všechny zásoby.

Poslední, čtvrtá situace, se nazývá „Beast of burden“. V této situaci, jsou respondenti požádáni buď NPC nebo hráčem, aby jim chytli zvíře, na ochočení výměnou za

nespecifikovanou odměnu. Tato odměna, má ale vyšší hodnotu než to zvíře, které si hráči sami mohou ochočit pro sebe. V odpovědi A. se respondent rozhodne ponechat si zvíře, jelikož odměna nestojí za tu snahu, kterou musel vynaložit při jejím lovu. V odpovědi B. se respondent rozhodne dodržet svůj slib, navzdory nízké odměně. V odpovědi C. si hráč ponechá zvíře dokud nebude dostatečně kompenzován.

8. Analýza dat

8.1 Presentace dat

8.1.1 Základní přehled

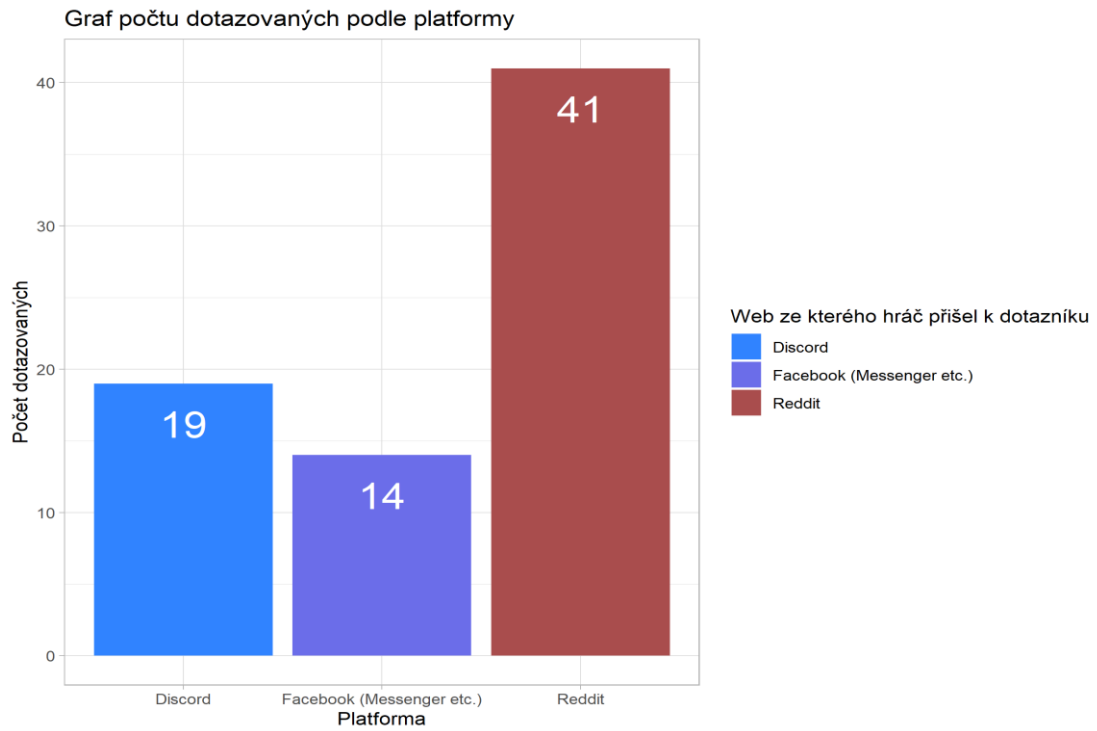
Na následujících řádcích budu nyní prezentovat data nasbíraná z obou fází výzkumu. Jelikož je počet respondentů rozdílný a obě části výzkumu jsou důležité budu zde prezentovat pouze data získaná od těch respondentů, kteří se podíleli na obou částech výzkumu. Dělán to s vědomím, že data od respondentů, co se nezúčastnili druhé fáze by mohly ovlivnit celkové výsledky a tím pádem ovlivnit dosažení potvrzení či vyvrácení mých hypotéz.

Ze všeho nejdříve začnu s popisem respondentů, kteří dokončili první dotazník. Celkem se první fáze výzkumu zúčastnilo 145 respondentů ze všech tří sociálních sítí. Největší zastoupení, mají respondenti ze sociální sítě Reddit. Druhou skupinou byly uživatelé Facebooku a Messengeru a třetí byli uživatelé aplikace Discord.

Než zde popíšu data získaná z druhé a finální fáze mého výzkumu, musím se letmo vrátit k jeho prvotní fázi. Jak už jsem zmínila výše, první fáze výzkumu se účastnilo celkem 145 respondentů. Z tohoto celkového množství jedenácti respondentů, tedy 7,6 procenta, vyjádřilo svůj nesouhlas s podílením se na druhé fázi. Odkaz na druhou fázi výzkumu byl tedy odeslán na emailové adresy 134 respondentů. Spolu s prvotním emailem, jim byl i po pár dnech odeslán upomínkový mail, pro zvýšení šance jejich odezvy.

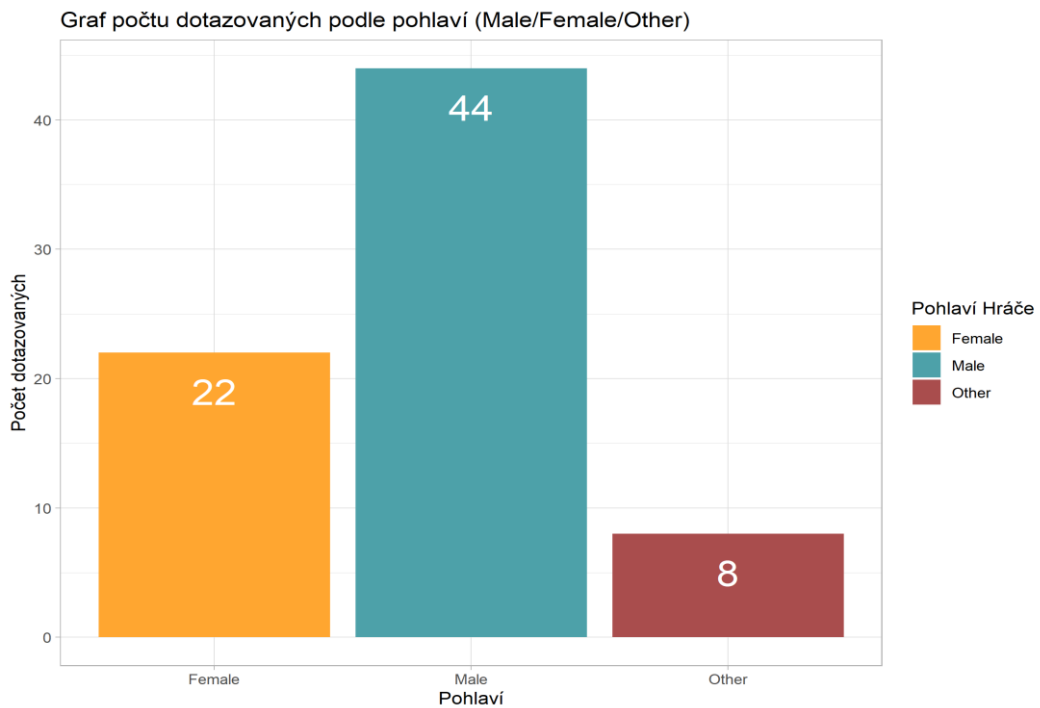
Celkem se na druhé fázi a tedy i na celém výzkumu úspěšně podílelo 73 lidí z celkových 84 respondentů, kteří odpověděli na žádost podílet se na druhé fázi výzkumu. V grafu č. 1 můžete vidět počet respondentů, kteří se podíleli na obou fázích výzkumu. Dále také můžete vidět jakou sociální síť uvedli, jakožto zdroj odkazu na odkaz k prvnímu dotazníku. V grafu č. 2 můžete taktéž vidět celkový počet respondentů, ale nikoliv na základě sociálních sítí, ale na základě genderu. Největší podíl je zde složen z 44 mužů. Dále se na výzkumu podílelo 22 žen a v poslední řadě 8 lidí nespecifikovaného genderu.

Graf č. 1 - Počet respondentů v obou fázích výzkumu dle sociálních sítí



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

Graf č. 2 - Počet respondentů v obou fázích výzkumu dle genderu



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

8.2 Validita dat

8.2.1 Participace a analýza stereotypních instancí

Předtím než interpretuji data, musím však uvést následující. Jedenáct respondentů, kteří dotazník nedokončili, měli jednu společnou vlastnost. Všichni přestali vyplňovat dotazník, přímo na úvodní straně, kde byl výčet obecných informací o dotazníku. Jinými slovy mohu zavrhnout představu, že by text v dotazníku, či nějaká jeho specifická část, byla ofenzivní nebo jinak nevhodná.

Dále zde musím opět zmínit způsob jakým probíhala analýza druhé fáze dotazníku. Pro účely analýzy byla vytvořena tabulka v programu Excel, obsahující celkem všech 216 možných kombinací generace genderu a rolí pro všechny situace v druhém dotazníkovém šetření (viz Tabulky od č. 8 až 21). Všechny jednotlivé kombinace rozhodnutí a genderu byly pro jednotlivé situace označeny buď jako stereotypní nebo ne stereotypní s výjimkou tří instancí kde se po analýze ukázalo, že se nedá s jistotou určit stereotypní chování. S ohledem na relativitu stereotypů, jsem se rozhodla vynechat tyto tři instance z celkové analýzy, jelikož by mohly zkompromitovat data.

Jelikož respondenti vybírali vždy pouze ze tří odpovědí u jednotlivých situací, bylo rozhodnuto, že každá trojice odpovědí pro jednu vygenerovanou instanci bude mít vždy minimálně jednu stereotypní a jednu ne stereotypní odpověď. To vedlo k tomu, že respondenti měli vždy na výběr mezi stereotypní a ne-stereotypní odpovědí a tou, která ležela v tzv. šedé zóně a mohla tudíž být považována jak za stereotypní, tak i za ne stereotypní. Celkový počet stereotypních odpovědí v tabulce je 119 z nichž 57 připadá vůči ženskému pohlaví a 62 vůči mužskému pohlaví. Zbylých 97 situací je ne stereotypních z nichž 45 náleží mužům a 52 ženám.

8.2.2 Skóre stereotypnosti a reprezentativnost

Posléze, byl utvořen v programu rStudio skript, kdy jsme vypočetli jak velká, je šance že si „šimpanz“ vybere stereotypní odpovědi, abychom dále zkontrolovali, zda nedošlo ke zkreslení dat. Výsledky nejen, že poukázaly na to, že šimpanz byl mírně stereotypní, ale respondenti dokonce odpovídali víc i méně stereotypně, než v jakém rozsahu odpovídal šimpanz. Toto, zjištění nás vedlo k vypočtení „skóre stereotypnosti“ abychom, pomocí dat určili, jak moc stereotypně odpovídali naši respondenti.

Z hlediska genderu nelze mluvit o reprezentativním vzorku. Internet je rozsáhlé místo a tudíž nemohu tvrdit, že můj vzorek o pár desítkách respondentů s různým pohlavím reprezentuje všechny uživatele internetu hrající hry. Tento fakt, ale nečiní tento výzkum zbytečným. Naopak pokládám za důležité fakt, že následující data dávají minimálně základní náhled do toho, jakým způsobem může gender avatarů ovlivňovat jednání hráčů.

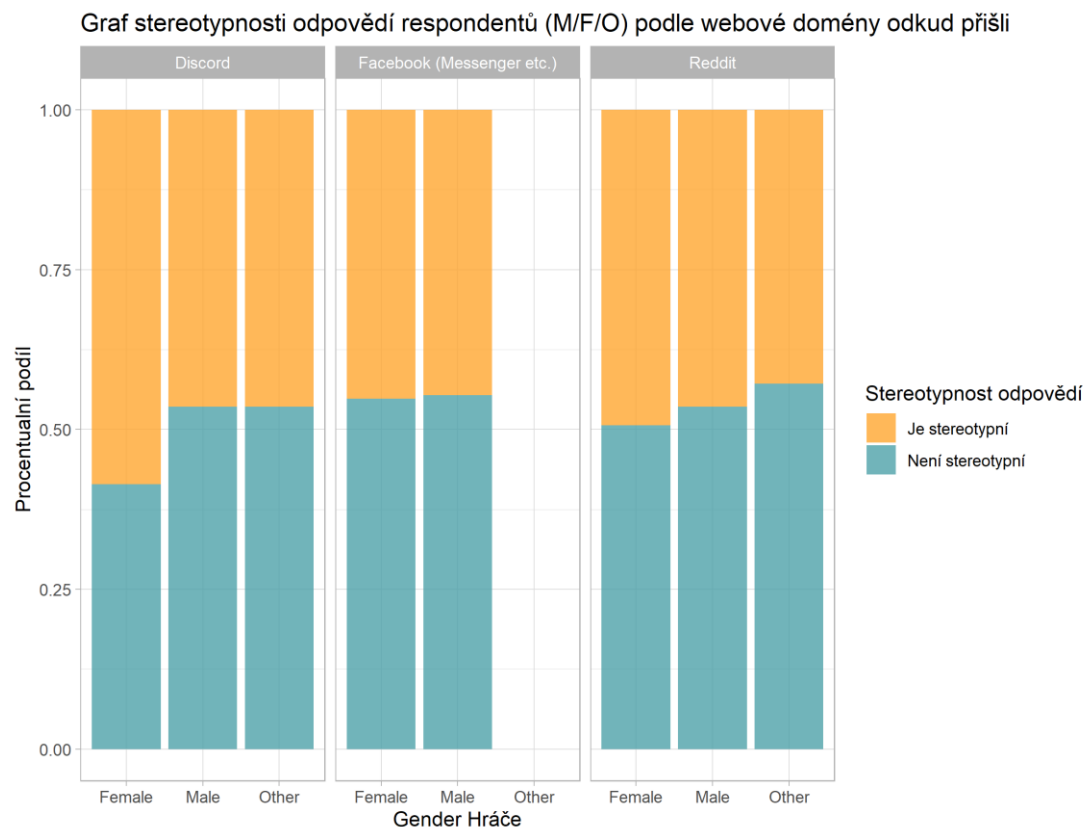
Nyní když jsem představila základní složení respondentů na základě síti a věku spolu s klíčovými otázkami ohledně validity a reprezentativnosti dat, se můžu přesunout k samotným grafům a jejich interpretaci.

8.3 Interpretace dat

8.3.1 Stereotypnost respondentů na základě vnějších kategorií

První kategorií, kterou zde představím je webová doména. Na grafu č. 3 můžete vidět stereotypní odpovědi v kontextu genderu respondentů a sociálních sítí odkud respondenti pocházeli. Na tomto grafu sleduji, zda různé internetové prostředí má vliv na vnímání genderu avatarů. Je zde patrné že respondenti ve všech případech odpovídali jak stereotypně, tak i nestereotypně a až na dvě malé výjimky je poměr stereotypních odpovědí vyvážený. Relativně nejvýraznější podíl stereotypních odpovědí je zde u žen s ohledem na všechny kategorie. Muži si z hlediska, všech tří webových domén udržují rovný podíl stereotypních a ne-stereotypních odpovědí. V případě ostatního genderu, zde můžeme vidět v kategorii Reddit nejvýraznější úbytek stereotypních odpovědí v porovnání se všemi webovými sítěmi a ostatními gendery respondentů.

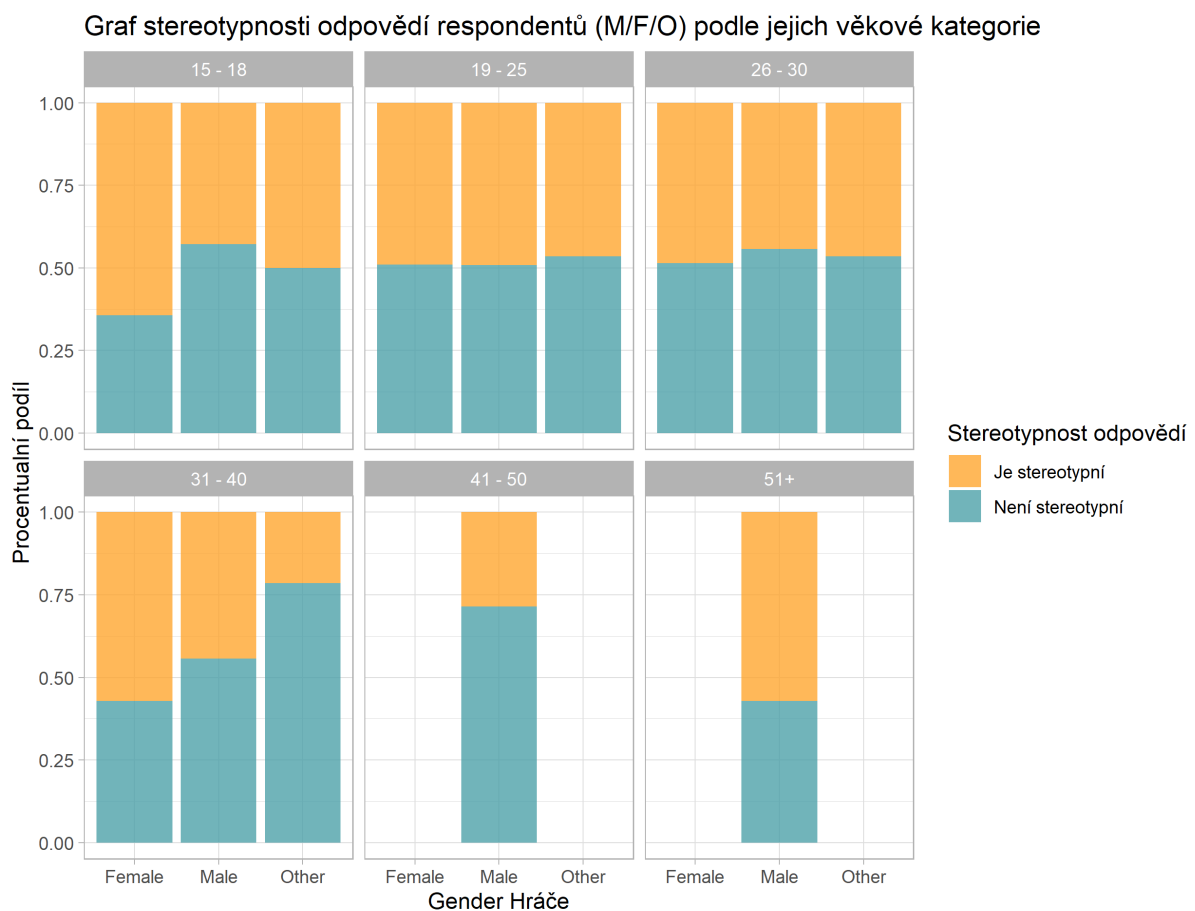
Graf č. 3 - Odpovědi respondentů v kontextu webových domén



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

Druhou vnější kategorií spojenou s identitou respondenta je věk. S věkem se mění naše názory na základě mnoha faktorů, mezi které náleží například naše zkušenosti. Na grafu č. 4 můžete vidět jednotlivé věkové kategorie, spolu s genderem respondentů a jak stereotypně či nikoliv odpovídali v rámci druhé fáze výzkumu. Největší rozpětí stereotypních odpovědí je v kategoriích „15-18“ let a „31-40“ let. Největší přísun stereotypních odpovědí je na straně žen v obou kategoriích. Největší podíl ne-stereotypních odpovědí náleží v kategoriích „31-40“ u jiného genderu a „41-50“ let u mužského pohlaví. Rovnocenný podíl stereotypních a ne-stereotypních odpovědí je v kategoriích „19-25“ let a „26-30“ let.

Graf č. 4 - Odpovědi respondentů v kontextu jejich věkové kategorie

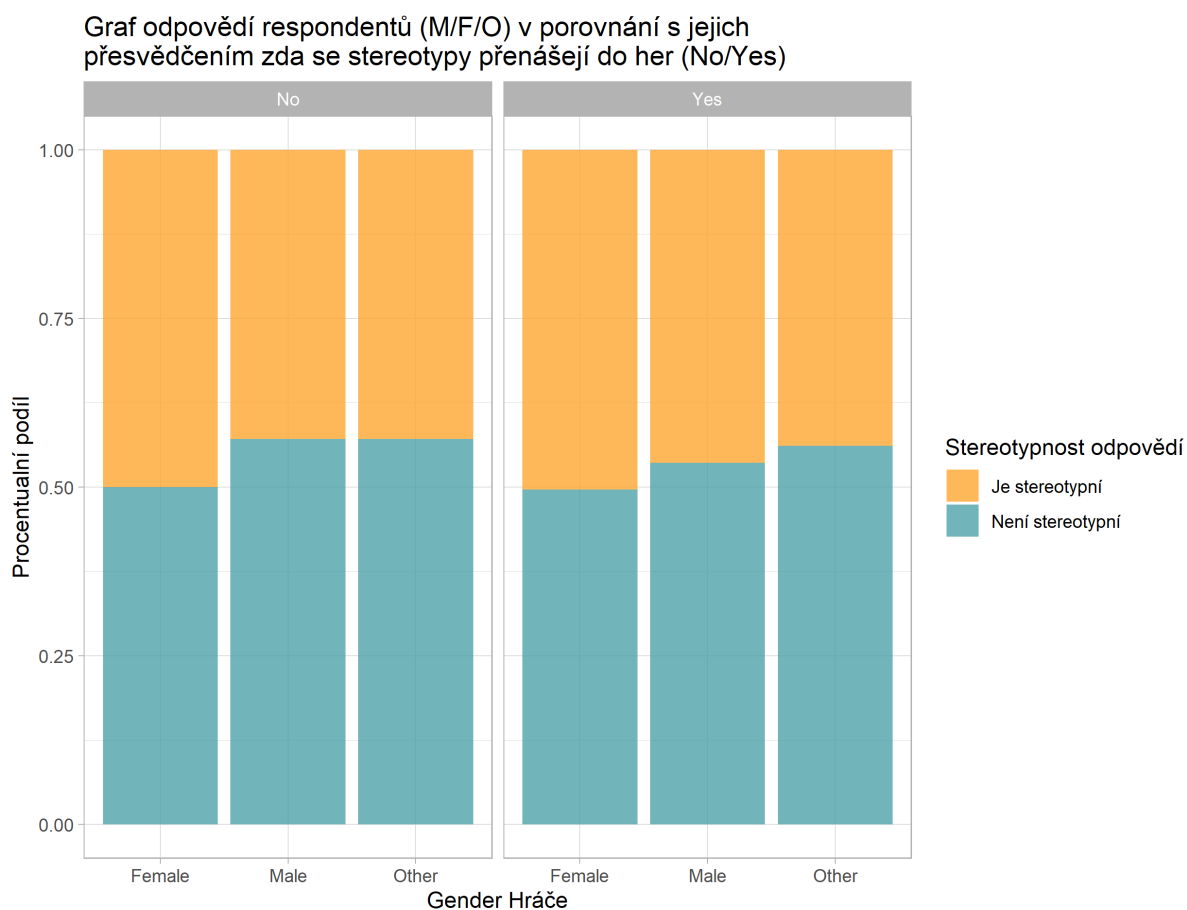


(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

8.3.2 Povědomí a přesvědčení respondentů z hlediska genderových stereotypů

Nyní když, jsem uvedla základní faktory jako věk a prostředí se mohu přesunout do více oblastí víc zřetelně propojené s genderem. Jeden z vlivů mající vliv na naše myšlení a jednání jsou naše očekávání a předsudky. Právě proto na grafu č. 5 sleduji, zda předpoklad respondentů o přenášení stereotypů do světa videoher má vliv na vnímání genderu avatarů. Přestože je celkový podíl mezi stereotypními a ne-stereotypními odpověďmi nepatrný, můžeme vidět, že muži a hlavně jiný gender vykazuje zvýšený podíl ne-stereotypních odpovědí. Tento podíl je stabilní v obou scénářích pro jiný gender respondentů, zatímco u mužů je tento podíl nižší v případě, že jsou přesvědčeni o tom, že se stereotypy přenáší do videoher. V případě žen můžeme vidět, že zde není žádná korelace mezi představou o přenosu stereotypů a jejich odpověďmi v druhé fázi výzkumu.

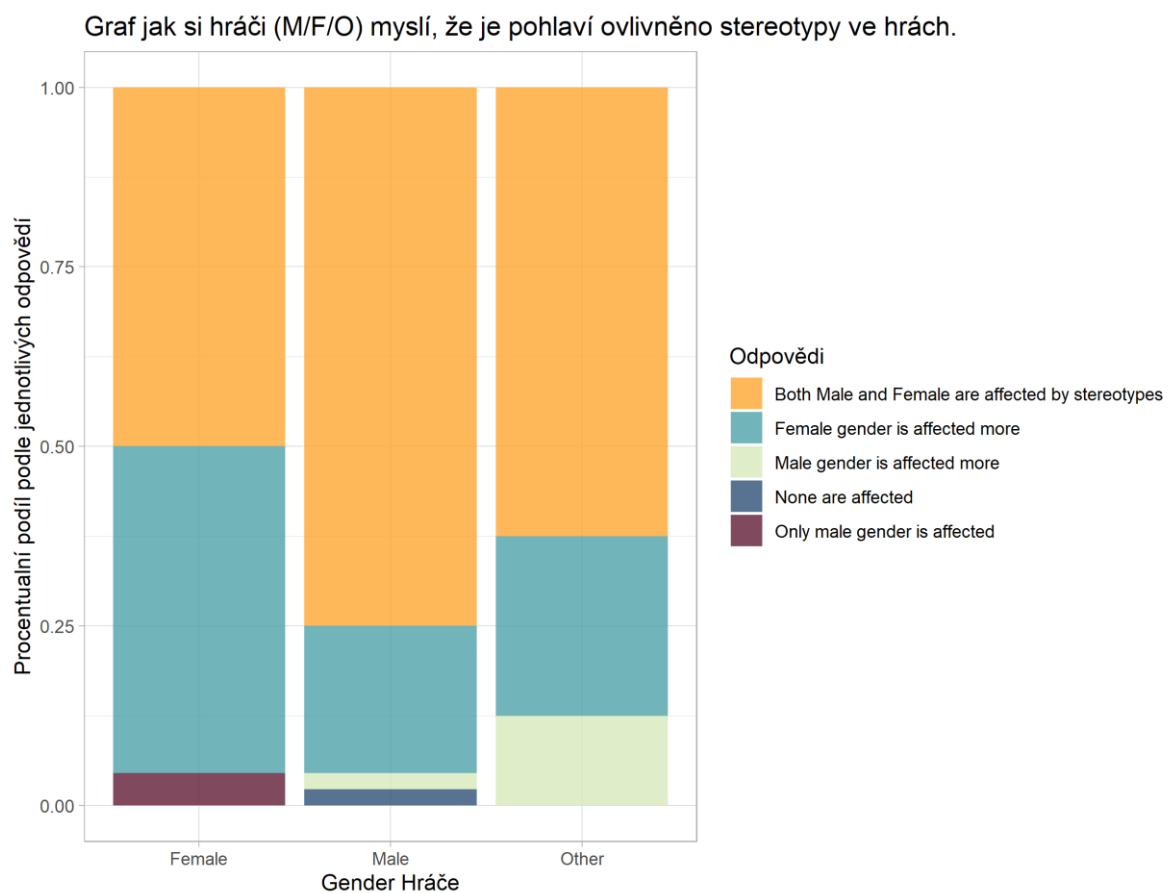
Graf č. 5 - Odpovědi respondentů v kontextu jejich přesvědčení



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

Stereotypy jako takové nám dávají ideální představu, bez ohledu na subjekt či objekt. Z tohoto důvodu, jsem se musela respondentů zeptat v první fázi výzkumu jak na stereotypy obecně, tak i na genderové stereotypy jako takové. Na následujícím grafu č. 6 lze vidět, zda si respondenti myslí, že genderové stereotypy mají vliv na gender ve hrách a které pohlaví je jím více či méně ovlivněno. Odpovědi respondentů jsou zde vyobrazeny v kontextu jejich genderu. Na základě toho můžeme vidět, že všechny kategorie respondentů alespoň z 50 % věří, že obě pohlaví jsou ovlivněna genderovými stereotypy, z toho největší podíl má kategorie mužů. Muži také jako jediní uvedli, že žádné pohlaví ve hrách není ovlivněno genderovými stereotypy. Ženy na rozdíl od mužů uvádí, že je genderovými stereotypy víc ovlivněno ženské pohlaví než mužské, ale zároveň jako jediné uvedly, že pouze mužské pohlaví je ovlivněno. V tomto ohledu pouze respondenti kategorie jiný gender uvedli v největším měřítku, že muži jsou více ovlivněni stereotypy. Ani v jedné kategorii neuvedli respondenti, že pouze ženské pohlaví je stereotypy ovlivněno.

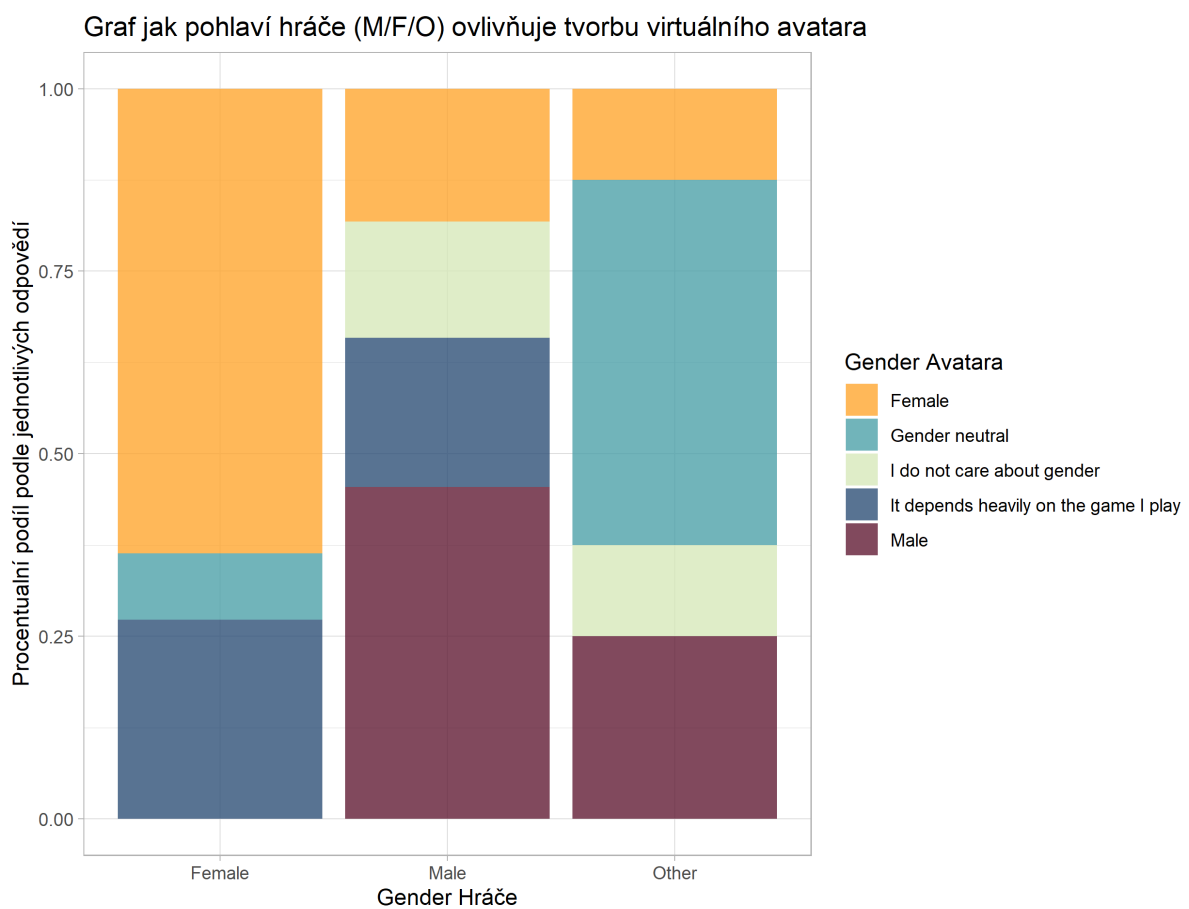
Graf č. 6 - Názor respondentů na vliv genderových stereotypů ve hrách



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

S ohledem na genderové stereotypy a stereotypy ve hrách obecně existuje předpoklad, že za všemi avatary ve hrách a obzvláště za avatarem ženy sedí muž. Tento předpoklad může mít vliv na vnímání avatarů a na to, jak konformně se hráči mohou v kůži různých postav cítit v případě, že jim není umožněno vybrat si za koho hrát. Na grafu č. 7 pozorují jaký gender jejich avatara preferují hráči v závislosti na jejich skutečném genderu. Poměr preferencí ukazuje, že respondenti preferují, aby gender jejich avatarů byl totožný s jejich genderem. Graf taktéž ukazuje, že ženy vůbec nepreferují hrát za mužské avatary, zatímco muži preferují v malé míře hrát za ženy spolu s lidmi z kategorie jiné pohlaví. Muži naopak uvedli, že nepreferují neutrální gender u jejich avatarů. Největší ohled na typ hry, v rámci volby genderu avatara, uvedly ženy a posléze muži. Respondenti poslední kategorie naopak uvedli, nulový ohled v rámci typu či žánru hry při volbě genderu avatara. Současně respondenti v této kategorii uvedli, že je nezajímá gender jejich avatara. Muži uvedli stejnou odpověď v nepatrně vyšší míře, zatímco ženy jeví kompletní zájem o gender jejich avatara.

Graf č. 7 - Vliv genderu při tvorbě avatara ve hře

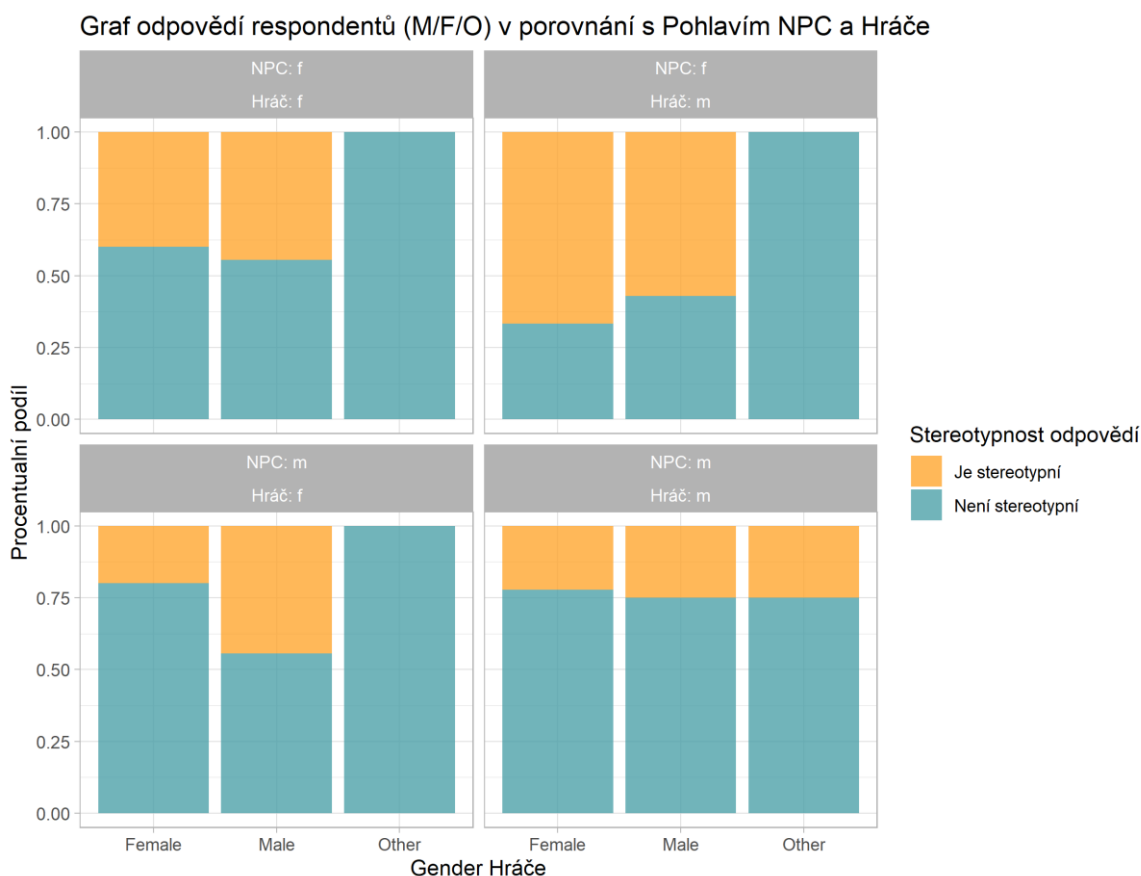


(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

8.3.3 Otázka jednání vůči hráči a NPC v konkrétní situaci

V předchozích kapitolách jsem uvedla, že situace „In the nick of time“ je speciální. Neopomím, že jednotlivé situace samy o sobě nejsou zajímavé, ale tato situace je mezi nimi výjimečná v jedné věci. Jako jediná má v sobě jak gender protihráče, tak i gender NPC současně. Z tohoto důvodu na grafu č. 8 můžeme vidět odpovědi respondentů v kontextu jejich genderu a genderu obou protihráčů. Nejmenší podíl stereotypních odpovědí a zároveň rozdílů z hlediska genderu můžeme vidět v případě, že jak hráč tak i NPC byli muži, současně je to jediná instance, kde respondenti jiného pohlaví uvedli stereotypní odpovědi. Ve všech ostatních případech odpovídali zcela ne-stereotypně. Největší podíl stereotypních odpovědí náleží instanci, kdy NPC byla žena a hráč muž. Ženy a muži v této instanci mají také největší podíl stereotypních odpovědí z celého grafu. Naopak nejmenší podíl stereotypních odpovědí mají ženy v případě, že se gender obrátí a NPC je muž a hráč žena. Muži si udržují stejný mírně snížený podíl stereotypních odpovědí v instancích, kde hráč je žena.

Graf č. 8 - Odpovědi respondentů v situaci „In the nick of time“



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

8.3.4 Interpretace dat z celého experimentu

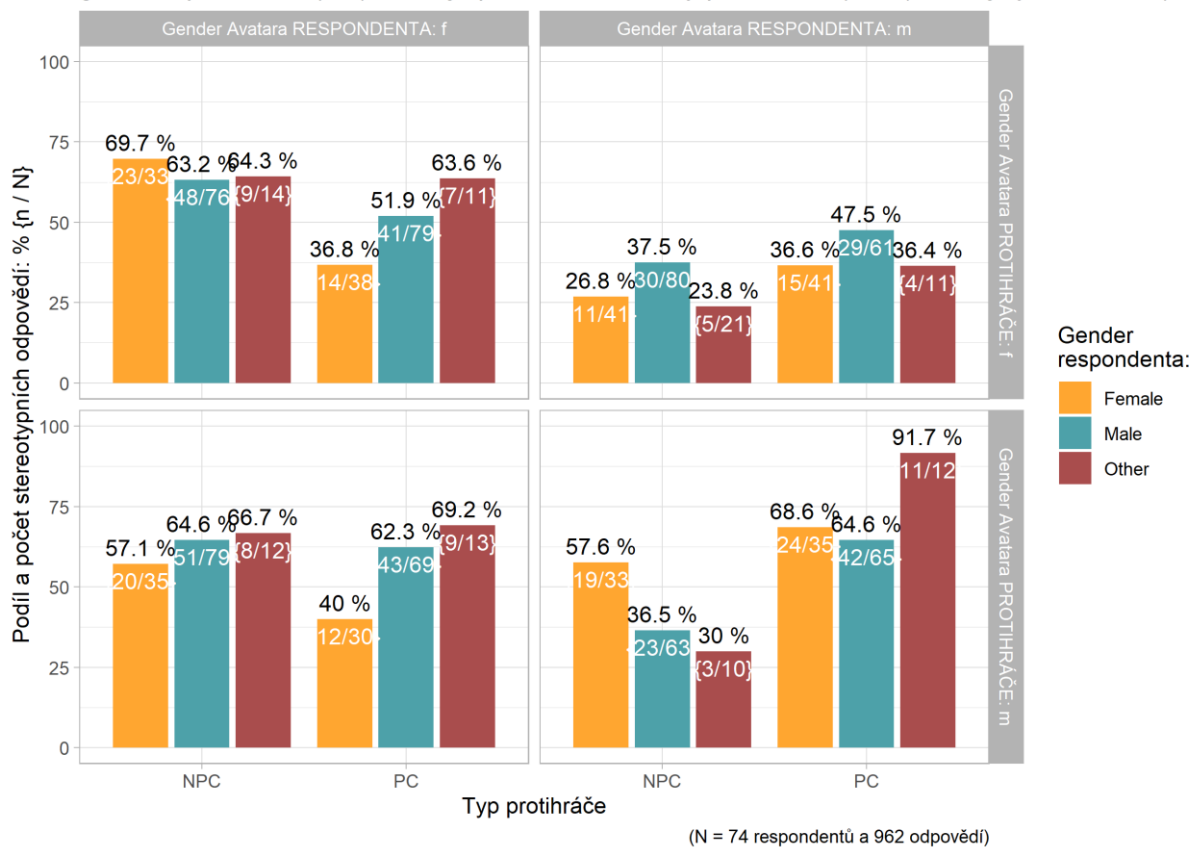
Nyní když jsem analyzovala jednotlivé kontexty a data se mohu přesunout k analýze dat jako celku.

Nejdříve, však základní informace grafy od č. 9 až po č. 12 ukazují odpovědi všech respondentů, kteří se kompletně podíleli na výzkumu. Jednotlivé grafy obsahují 962 unikátních odpovědí. Sledované proměnné jsou gender respondenta, gender avatara respondenta, gender protihráče, role avatara protihráče a počet stereotypních odpovědí respondentů. Z toho ohledu, že sledujeme několik proměnných najednou pro utvoření co nejvíc celistvého závěru či závěrů jsem se rozhodla, zde ukázat grafů víc a rotovat umístění proměnných. Musím zde podotknout, že závěry zde uvozují k jednotlivým grafům postupně.

První proměnná a otázka je, jaký vliv má na jednání hráčů gender avatara. V tomto ohledu mohu na grafu č. 9 pozorovat značný nárůst ve stereotypních odpovědích v případě, že gender respondentova avatara je žena. Dále mohu vidět, že v této kategorii nemá vliv gender respondenta, pokud interagují s NPC. Odpovědi v kontextu genderu avatara nemají vysokou míru stereotypnosti, pokud muž interaguje s jiným hráčem. Respondenti jiného pohlaví si drží vysokou míru stereotypních odpovědí s výjimkou tří instancí. Dvě tyto instance spojuje fakt, když hrají za mužského avatara proti NPC. V takovém případě gender NPC nehraje roli. Avšak v případě, že jednají s druhým hráčem jednají méně stereotypně pouze v případě, že daný hráč je žena. Nejvíc klíčový podnět tohoto grafu je následující efekt. Muži hrající za avatary stejného genderu, volí stereotypnější odpovědi vůči ženským NPC a obráceně ženy volí stereotypnější odpovědi v případě, že NPC je muž.

Graf č. 9 - První interpretace stereotypnosti odpovědí

Stereotypnost reakcí hráčů podle jejich genderu (M/F/O), genderu jejich avatara (m/f), genderu protihráče (m/f) a zda je protihráč ovládaný počítačem (NPC) nebo jiným hráčem (PC)



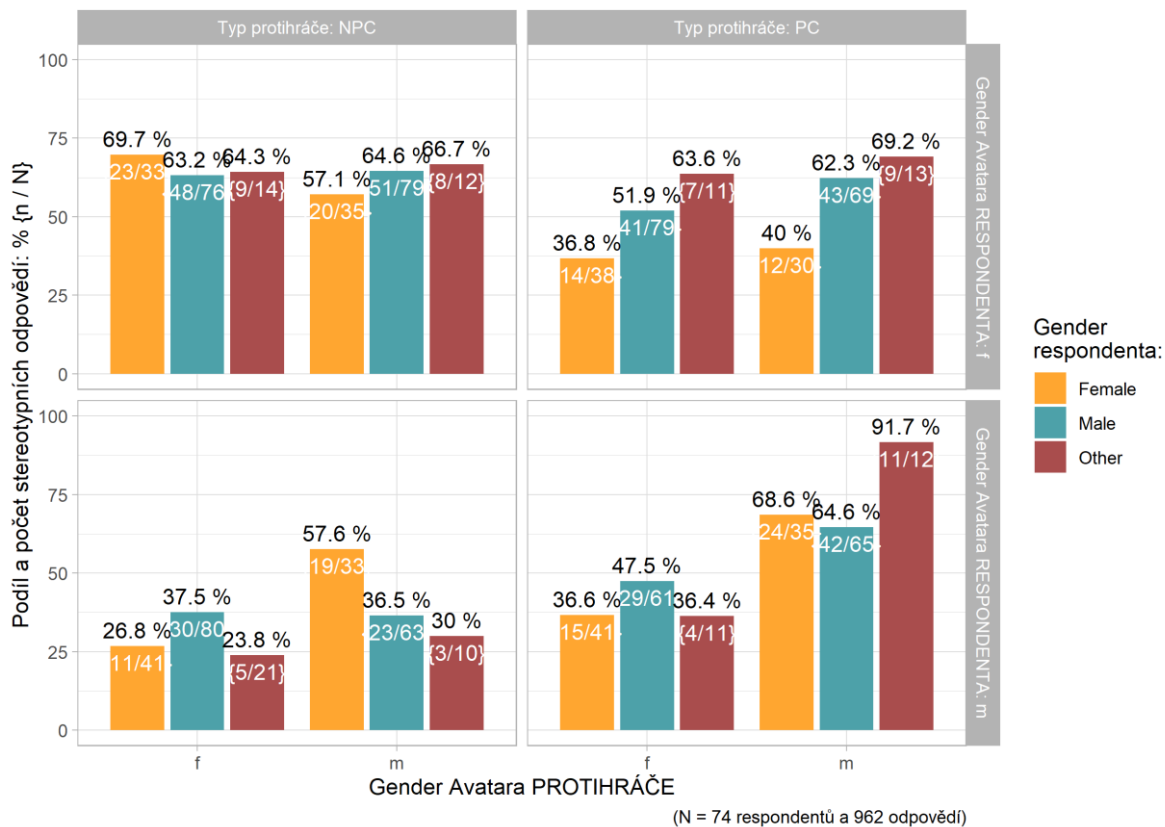
(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

Na grafu č. 10 lze vidět jeden konstantní a důležitý fakt. Gender respondenta nehraje roli v případě, že hrají za ženského avatara a interagují s protihráčem ženského pohlaví. V takovém případě je míra stereotypních odpovědí stabilně okolo 60 %. Je-li však avatar ovládan dalším hráčem, tak pouze respondenti mužského a jiného pohlaví si udržují vysokou míru stereotypních odpovědí. Rozdíl mezi nimi koreluje okolo hodnoty 20 %.

Velký rozsah odpovědí je na tomto grafu primárně spojen s genderem protihráče pod podmínkou, že respondenti hrají za mužský avatar. I zde lze vidět, že ženy volí více stereotypní odpovědi v případě, že je protihráč mužské NPC. A naopak muži, volí stereotypní odpovědi častěji vůči ženám bez ohledu na roli avatara. Stabilně nízký podíl stereotypních odpovědí mají respondenti jiného pohlaví v případě, že hrají za muže proti NPC avataru, bez ohledu na jeho gender.

Graf č. 10 - Druhá interpretace stereotypnosti odpovědí

Stereotypnost reakcí hráčů podle jejich genderu (M/F/O), genderu jejich avatara (m/f), genderu protihráče (m/f) a zda je protihráč ovládaný počítačem (NPC) nebo jiným hráčem (PC)

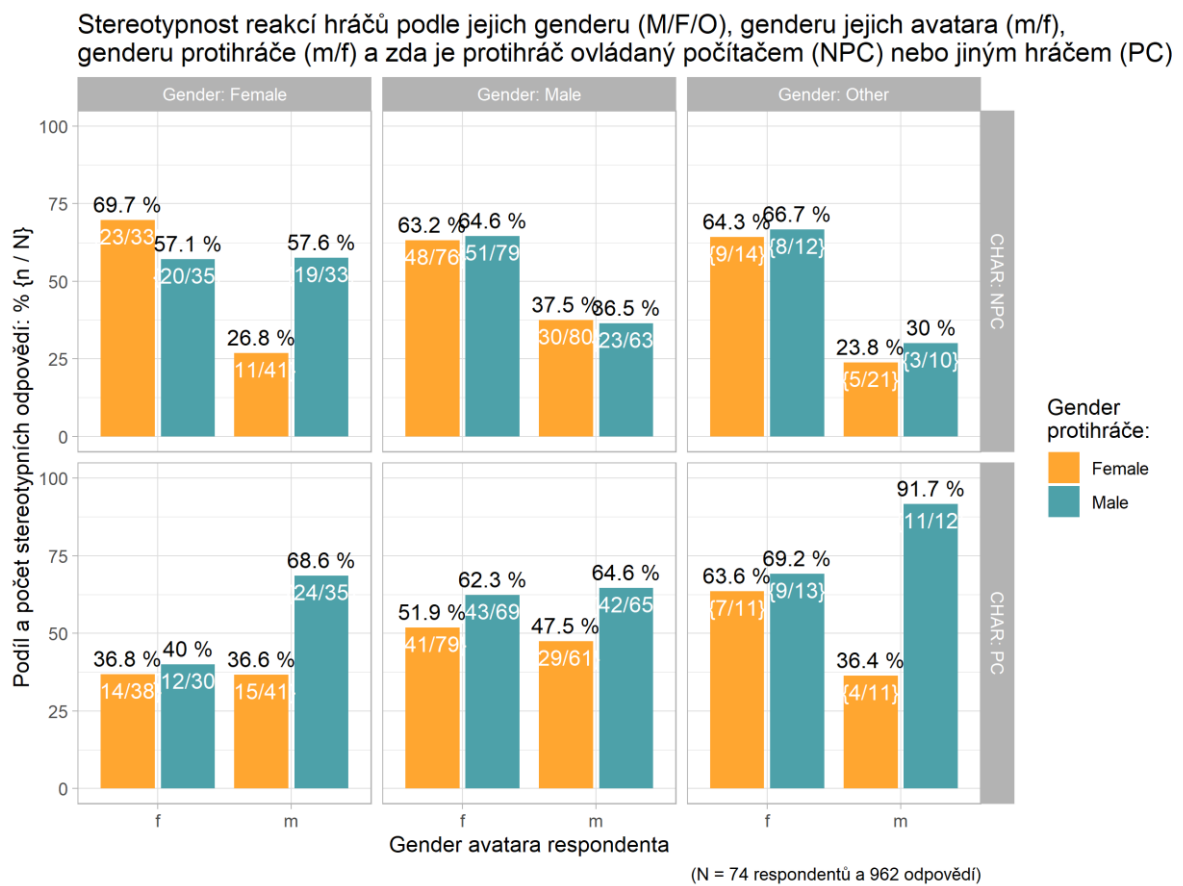


(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

Poslední dva grafy č. 11 a č. 12 jsou výsledkem experimentování s pozicemi proměnných, pro lepší vysvětlení fenoménů, který se opakovaně objevil v předchozích dvou grafech. V případě mužů můžeme vidět, že u nich gender jejich avatara nehraje roli, pokud interagují s mužským hráčem. Naopak gender jejich avatara, má vliv, když interagují s NPC bez ohledu na jejich gender, jelikož u ženského avatara roste míra jejich stereotypních odpovědí okolo 30 %. Respondenti jiného pohlaví si udržuje vysokou míru stereotypních odpovědí v případě, že hrají za ženského avatara, bez ohledu na gender protihráče. Výjimka je v případě, že interagují s hráčem, protože v případě mužů odpovídají vysoce stereotypně.

U žen je klíčové následující. Pokud hrají za ženského avatara proti hráčům, vykazují nízkou míru stereotypních odpovědí. Toto pravidlo platí obráceně pokud hrají proti NPC za ženské avatary. V případě, že hrají za muže vykazují vysokou míru stereotypních odpovědí vůči mužským avatarům bez ohledu na to, jestli se jedná o hráče nebo NPC.

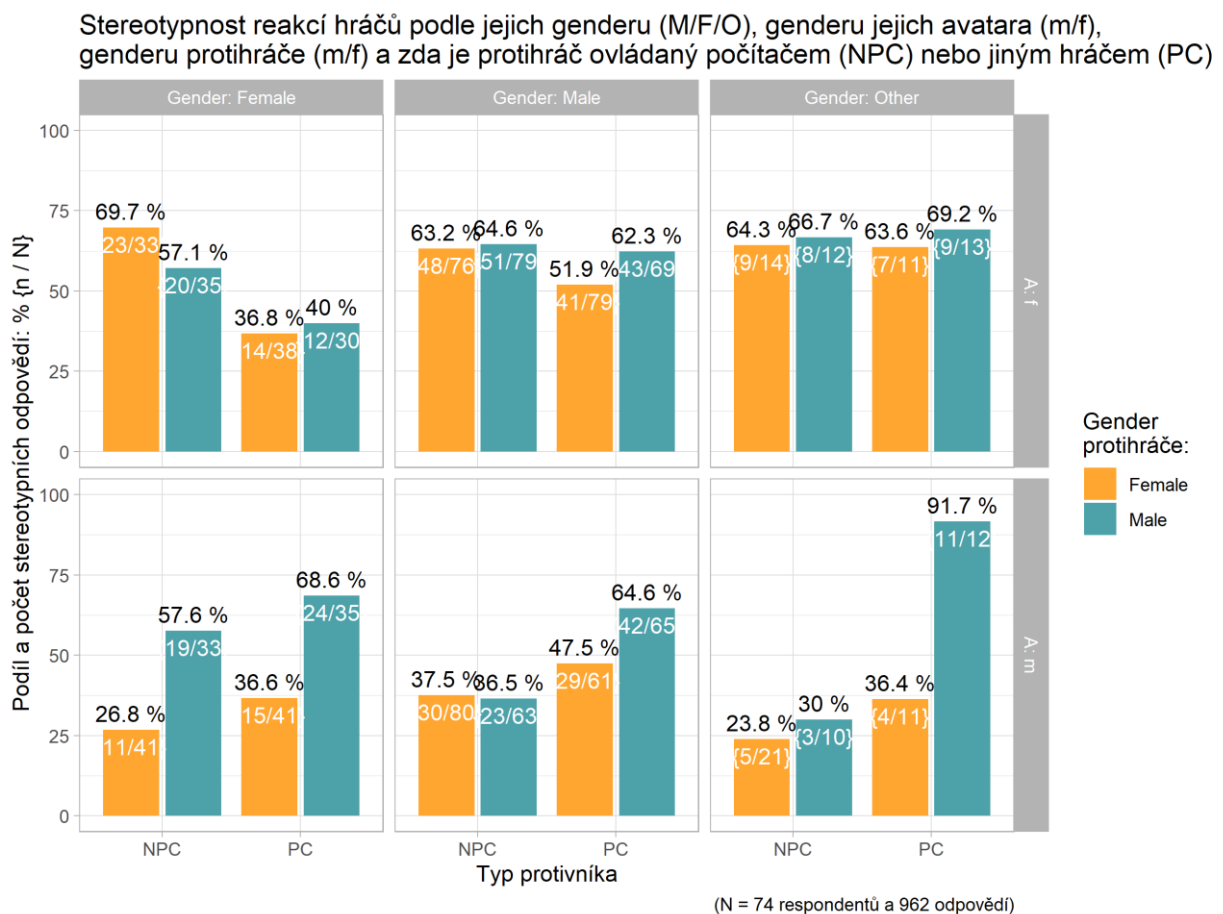
Graf č. 11 - Třetí interpretace stereotypnosti odpovědí



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

Na grafu č. 12 lze vidět tento jev. Pokud respondentky hrají za ženské avatary je míra stereotypnosti jejich odpovědí, vázána na roli avatara, se kterým interagují a ne na jeho gender. Hrají-li za mužského avatara, nastává jiný úkaz. Úkaz v němž, odpovídají až o 30 % víc stereotypně vůči mužům než vůči ženám, což implikuje důležitost genderu protihráče a avatara, za který hrají. V případě mužů hrajících za ženské avatary, nesejde na roli avatara. Míra stereotypních odpovědí dosahuje minimálně 50 % hodnoty. Jestliže ale hrají za mužské avatary, odpovídají stereotypně primárně na základě role. Zastupuje-li avatar dalšího hráče, pak až rozhoduje jeho gender, kdy v instanci, že je avatar muž, odpovídají muži výrazně stereotypněji. U respondentů jiného pohlaví, lze opět sledovat stabilní vysokou míru stereotypních odpovědí v případě, že hrají za ženského avatara, bez ohledu na roli avatara, s nímž přišli do styku. Naopak u mužských avatarů si udržují nízkou míru stereotypních odpovědí, ale pouze do té doby, než se dostanou do kontaktu s mužským avatarem, který je ovládán jiným hráčem.

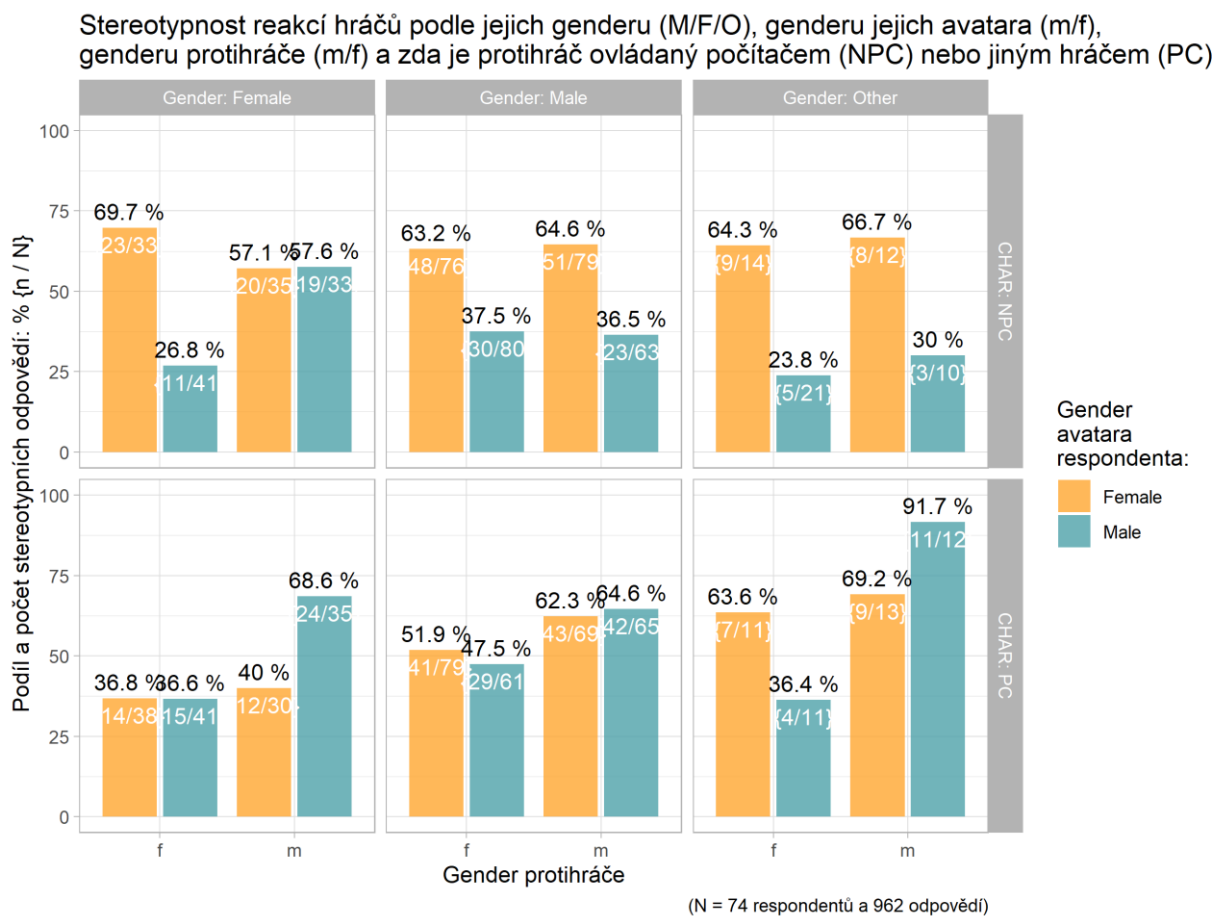
Graf č. 12 - Čtvrtá interpretace stereotypnosti odpovědí



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

Poslední graf č. 13 je zaměřený na rozdíly v rámci genderu avatarů respondentů. V případě respondentek můžeme vidět nejvyšší podíl stereotypních odpovědí v případě, že hrály za ženské avatary a proti ženským NPC. Druhý velký podíl je zde v oblasti, kdy hrály za muže proti mužským hráčům. V případě mužských avatarů mají rovnocenný podíl stereotypních odpovědí u NPC bez ohledu na gender. U mužů je nejvyšší podíl stereotypních odpovědí za ženské avatary u NPC bez ohledu na gender. O něco vyšší podíl stereotypních odpovědí mají pak v případě, že interagují s dalšími mužskými hráči. U respondentů jiného pohlaví mají stabilní podíl stereotypních odpovědí bez ohledu na avatara a roli, právě když interagují se ženským avatarem.

Graf č. 13 - Pátá interpretace stereotypnosti odpovědí



(Zdroj: Graf vytvořen pro účely bakalářské práce)

8.4 Souhrn analýzy dat

Po zhlédnutí dat a grafů jenž je reprezentují, jsem došla k následujícím postřehům. Vliv genderu, rozhodně není čistě ani v jedné extrémní rovině. To znamená, že vliv genderu není vždy jasně zřetelný ani vysoce nepatrný. Což mě vede k závěru, že první a poslední hypotézy byly nesprávné, jelikož byly založeny na extrémech.

Z těchto čtyř hypotéz zbývají tedy dvě. Druhá hypotéza, předpokládající vliv genderu napříč avatary hráčů a třetí hypotéza očekávající vliv napříč počítačem ovládanými avatary.

Na rozdíl od první a poslední hypotézy, tyto dvě se i přes zdánlivou neplatnost potvrdily. Jejich platnost, se však ukázala být vysoce podmíněna. Spolu s těmito hypotézami se více méně potvrdil i vliv genderu avatarů, respondentů na základě dat s grafu č. 13. Na rozdíl od prvních dvou je zde na místě vysvětlení z oblasti dramaturgické sociologie. A tím důvodem je právě hraní rolí a vžití se do role, kterou hrajeme. Tento fakt, ale nevylučuje možné podmiňovací faktory.

Druhá hypotéza předpokládající vyšší vliv stereotypů u hráčů se potvrdila pouze v případě mužů a to jedině za podmínky, že protihráč je muž. Naopak třetí hypotéza se potvrdila u žen, které hrály za ženské avatary. Na rozdíl od žen a mužů, respondenti s jiným genderem vykazují vliv genderu ze strany jejich avatarů v případě, že interagují s NPC bez ohledu na jeho gender. Jinými slovy roli podmiňovacího faktoru u stereotypního jednání má role avatara, kdežto u žen tu samou roli plní gender.

Nyní podám spekulaci, jenž by mohla toto stereotypní jednání mužů a žen vysvětlit. U respondentů jiného pohlaví, se zdržuji spekulace kvůli příliš malému vzorku.

Jedno z možných vysvětlení, je zvýšené vnímání genderu ze strany žen, které je vede k tomu, aby se více o tyto charakteristiky zajímaly. Jak ukazuje graf č. 6 a č. 7 ženy se zajímají o gender a jsou obzvláště vnímavé vůči vlastnímu genderu. Tato vnímavost je s největší pravděpodobností posilována skrze vlastní zkušenosti se stereotypy. Důvod proč muži jsou více vnímaví vůči roli avatara, ale jednají stereotypně leží v samotné pragmatičnosti a maskulinitě. Muži vykazují změny v jednání právě kvůli tomu, že očekávají různé druhy interakce s NPC a hráči. Muži korigují svá jednání na základě toho zda je jejich protivník počítač, nebo ne. V momentě kdy se ukáže, že se jedná o hráče sledují, zda se jedná o ženu či nikoliv, právě kvůli stereotypu hráče a stereotypu spojeného s mužskou silou. V případě, že je hráč v ohrožení, musí ukázat větší míru síly vůči jiným mužům než ženám.

Tato demonstrace síly, je u mužů sama o sobě stereotypem. Tuto teorii podporuje studie od Benjaminu Paaßena et al. [2016] kde potvrdili, že identita hráče je spojená hlavně s maskulinitou a herní prostředí je tím pádem propojeno s mužským genderem víc než s ženským. Což podporuje myšlenku, že hráč je aklimatizován na hraní proti hráči a ví, že může čekat nebezpečí v kompetitivním prostředí her a tudíž musí jednat stereotypně a ukázat svoji sílu aby přežil.

V případě žen se opět vrátím ke grafům č. 6 a 7. Ženy jako jediné neuvedly, že by žádné pohlaví nebylo ve hrách ovlivněno stereotypy. Taktéž jako jediné uvedly, že pouze muži jsou ovlivněni genderovými stereotypy ve hrách. První argument ukazuje, že všechny ženy vnímají vliv stereotypů na gender. Nejen to v grafu č. 7 můžeme vidět, že ženy jako jediné neuvedly, že by je nezajímalo gender jejich avatara. Druhý argument podporuje, předchozí teorii o maskulinním prostředí video her. Data také ukázala, že preferují hrát za své pohlaví víc než muži preferují hrát za své a také uvedly, větší zájem o typ hry při tvorbě avatara. Tyto fakta, mě podněcují k závěru, že na ženy je aplikovatelné „hraní rolí“ v kontextu dramaturgické sociologie. Samotná logika stereotypů u žen je na základě vcítění, empatie, emotivnosti a prohnanosti. Tyto stereotypy vedou ženy k tomu, že se jim daří nejlépe vcítit do role ženského avatara, tudíž v tomto případě jednájí nejvíce stereotypně, právě díky tomu že mohou reprodukovat svoje stereotypy. Kompetitivní prostředí her, je navíc nutí k tomu používat prohnanost a důvtip k tomu, aby přežily, zároveň je to postrkuje k ukázání empatie vůči NPC, ale v momentě kdy je na scéně další hráč, tak neví jak reagovat, proto hrají ne-stereotypně.

Herní prostředí je prostoupeno stereotypem, že hráč je muž, proto ženy využívají svůj stereotypní důvtip v momentě, kdy je na scéně hráč muž. Ženy se mohou dokonce díky inputu od mužského protihráče, lépe vcítit do role mužského avatara a díky tomu jednat víc stereotypně. Muž ukazující sílu ženě hrající za muže ve video hře, podněcuje ženy k tomu, aby také ukázaly sílu či důvtip neboli mužský či ženský stereotyp v oblasti moci, jelikož je to očekávaná reakce. Tato reakce jim zároveň může dát největší šanci na to aby přežily ve video herním světě.

9. Závěr

Na začátku svého výzkumu jsem uvedla, že chci zkoumat, zda gender postav ve virtuálních hrách má vliv na jednání hráčů v daných hrách. Při přemýšlení o hypotézách jsem si nemohla odpustit menší očekávání, že se skutečně vliv stereotypů skutečně ve větší či menší míře projeví.

Po získání a analýze zjištěných dat, se moje domněnka taktéž i do určité míry potvrdila. Potvrdila v tom slova smyslu, že se ukázalo, že vliv genderu avatarů jako takový byl skutečně určen. Ale zároveň data, ukázala jednu důležitou věc. Vliv genderu avatarů nebyl vždy úplný či zanedbatelný, ale byl primárně podmíněn. To znamená, že existují faktory, mající úlohu příčiny pro výše pozorovatelné stereotypní jednání.

Tyto příčiny jsem se snažila alespoň v malé míře detekovat v rámci prvního výzkumu a nastínit v předchozí pod kapitole. Při analýze a jejich zjištění si nemohu odpustit poznámku, že vliv genderových stereotypů je víc specifický, než jsem původně očekávala. Nyní vím, že mnou vytvořené hypotézy, byly příliš obecné a z toho důvodu nebyla jejich platnost z valné části potvrzena.

To, ale neznamená, že by výzkum nepřinesl žádné výsledky hodné posouzení. Naopak v dobré víře usuzuji, že vliv avatarů na jednání hráčů je ke konci podmíněn podstatou samotných stereotypů a v případě žen i teorií dramaturgické sociologie. Ženy hrají roli nejlépe za ženy a až pak se rozhodují zda se jedná o NPC či ne, ale jen do bodu než přijdou do styku s dalším hráčem, v kůži mužského avatara. Tato interakce ženy vybízí k stereotypnímu ukázání síly či důvtipu, aby obstáli proti soupeři, který se je snaží přemoci. Tento stereotyp síly taktéž platí pod taktovkou dramaturgické sociologie. Žena hrající za muže, může prokázat stereotypní sílu skrze ochranu druhého. Výjimka je zde na místě, pokud interagují se ženou, jelikož mohou naopak předpokládat, že nepotřebuje ochranu.

U mužů je vliv genderu avatarů podmíněn rolí avatara na základě jejich zkušeností a stereotypu typického hráče. Muži se rozhodují zcela na základě faktů o tom zda je nepřítel víc nepředvídatelný hráč či stále NPC. Právě u dalších hráčů, konkrétně u mužů, vykazují stereotypní chování v očekávání konkurence. Hráči jsou zvyklí ukazovat sílu, aby v kompetitivním prostředí her přežili a očekávají stejný input od dalších hráčů s výjimkou žen. Může to být na základě toho, že ženy nepředstavují v očích hráčů nebezpečí, ale mohou

být vybízení k jejich ochraně v případě spolupráce. Tato logika se nedá kompletně aplikovat na muže, jelikož muži mohou na základě principu síly odmítnout pomoc.

Tyto domněnky v oblasti dvou teoreticky nejdůležitějších zjištění se, ale nedají aplikovat na všechny jevy zkoumané v tomto výzkumu.

Má presumpce je, že zde může hrát další vliv typ hry v níž respondenti figurují. Akční hra založená na kompetitivnosti může muže vybízet k většímu stereotypnímu chování než ženy právě díky prokázání síly. Naopak hry založené na důvtipu, kreativité či vcítění mohou k více stereotypnímu chování vybízet ženy. Právě práce s emocemi, je důležitá v oblasti hraní rolí, které je základem žánru RPG a dramaturgické sociologie.

S ohledem na výzkum a práci samotnou, bych chtěla uvést následující závěr. Věřím, že vliv genderu avatarů na jednání hráčů si zaslouhuje bližší studii stejně spolu s dalšími aspekty video her. Vhodnost pro studii je dána faktem, že vliv genderu avatarů na jednání hráčů byl potvrzen, přestože je podmíněný a dále protože oblast video her je téma nejen s vysokým zájmem lidí různého věku a kultury, ale i vysokým potenciálem pro využití.

Hry se neustále mění a vyvíjí současně s technologickými prostředky a dokonce i samotnou společností. Vnímání genderu se časem může změnit a tato změna může být opětovně reflektována ve hrách ať už skrze vývojáře nebo skrze hráče. Se změnou vnímání genderu se dá očekávat i změna vnímání video her, jelikož už v dnešní době existují případy, kdy kreativní video hra byla využita pro edukativní účely s pozitivními výsledky. Zatímco v minulosti video hry, měly víc zábavní charakter. Hru, kterou zde nastiňuji je „Minecraft“, jenž byla, v případové studii na hodině literatury v prostředí střední školy. Náplň studie bylo vytvoření zápletek a charakteristiky postav skrze video herní film. Výsledky ukázaly, že hra nabídla studentů příležitost projevit svoji kreativitu a hlavně porozumět konceptům snadnějšími způsoby, než kdyby se o to pokusili mimo prostředí hry [Cipollone et. al. 2014].

Výše zmíněná studie, je jen příkladem plejády potencionálních studií, které prostředí videoher nabízí a já doufám, že tato práce splnila svůj účel a nejen poskytne náhled do problematiky vlivu genderu virtuálních avatarů na jednání hráčů, ale i podnítl případné čtenáře ke zkoumání tohoto prostředí a všech vlivů s ním spjatých.

10. Seznam použitých zdrojů

10.1 Publikace

GOFFMAN, E. *Všichni hrajeme divadlo: Sebe prezentace v každodenním životě*. 1. st. ed. Praha: Studio Ypsilon, 1999. 247 p. ISBN 80-902482-4-1

10.2 Internetové zdroje

ANDERSON C. A., W. A. Warburton. 2012. *The impact of violent video games: An overview* [online]. Researchgate [cit. 13. 04. 2023]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/260487613_The_impact_of_violent_video_games_An_overview

BOOT, W. R., et al. *Frontiers in Psychology. Do action video games improve perception and cognition?* [online]. 2011, vol. 2 [cit. 2023-04-08]. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226>. Dostupné z: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2011.00226/full>

HALL M. *Facebook American Company* [online]. Britannica. 12. 4. 2023 [cit. 17. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Facebook>

CIPOLLONE M. et al. 2014. *Minecraft as a Creative Tool: A Case Study* [online]. ResearchGate [cit. 26. 04. 2023]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/287093943_Minecraft_as_a_Creative_Tool_A_Case_Study

CHAPPETTA, K. C., BARTH, J. M. Gaming roles versus gender roles in online gameplay. *Information, Communication & Society* [online]. 2020, vol. 25, no. 2 [cit. 2023-04-13], p. 162–183. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1764608>. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2020.1764608?journalCode=rics20>

CLICK4SURVEY. *Vytvořte si online dotazník* [online]. [cit. 24. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.click4survey.cz/>

ČERMÁKOVÁ, M. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 1. 2018 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Gender>

DATABÁZE-HER. *Herní žánry na Databázi her* [online]. [cit. 25. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>

DESAI V. et al. 2021. *Stress-Reducing Effects of Playing a Casual Video Game among Undergraduate Students* [online]. Trends in Psychology, 29(3) DOI: 10.1007/s43076-021-00062-6. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/349993515_Stress-Reducing_Effects_of_Playing_a_Casual_Video_Game_among_Undergraduate_Students

DIEKMAN, A. B., & Eagly, A. H. (2000). *Stereotypes as dynamic constructs: Women and men of the past, present, and future* [online]. Personality and Social Psychology Bulletin, 26(10), 1171-1188. DOI: 10.1177/01461672002611005 Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0146167200262001>

DILL, K. E. et al. (2008). *Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment* [online]. Journal of Experimental Social Psychology, 44(5), 1402-1408. DOI: 10.1016/j.jesp.2008.06.002 Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022103108001005>

DILL-SHACKLEWORTH K. E., J. C. Dill. 1998. *Video game violence* [online]. Researchgate [cit. 13. 04. 2023]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/239667413_Video_game_violence

DISCORD. *O Discordu* [online]. [cit. 17. 04. 2023]. Dostupné z: <https://discord.com/company>

Entertainment Software Association. *U.S. Consumer Video Game Spending Totaled \$56.6 Billion in 2022* [online]. Washington D.C. 17. 01. 2023 [cit. 13. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.theesa.com/news/u-s-consumer-video-game-spending-totaled-56-6-billion-in-2022/>

Entertainment Software Association. 2016. *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry* [online]. [cit. 13. 04. 2023]. Dostupné z: https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2017/04/esa_ef_2016.pdf

GAMEPRO. *Video Game Genres: A Full List Of Gaming Genres (Updated)* [online]. 22. 07. 2022 [cit. 10. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.gamepro.com.au/tutorials/video-game-genres/>

GOOGLE. *Google Forms* [online]. [cit. 24. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.google.com/forms/about/>

JUSTOŇ, Z. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 12. 2017 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Maska>

KAMARÝT, J. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 21. 9. 2020 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Hra>

KELLER, J. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 12. 2017 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Status>

LINHART, J. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 12. 2017 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/%C4%8Cinnost_z%C3%A1jmov%C3%A1

MATĚJŮ, M. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 12. 2017 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Vzor_kulturn%C3%AD

MATĚJŮ, M., Soukup, V. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 21. 9. 2020 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Kultura>

MEAD, M. 1935. *Sex and Temperament in Three Primitive Societies* [online]. New York [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://faculty.washington.edu/stevehar/Temperament.pdf>

MURRAY R. 2021. *Role Playing Games* [online]. *Game Design & Development 2021* [cit. 14. 04. 2023]. Dostupné z: <https://ecampusontario.pressbooks.pub/gamedesigndevelopmenttextbook/chapter/role-playing-games/>

NAKONEČNÝ, M. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 7. 3. 2018 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Symbol>

NEWZOO. *Role-Playing Games (RPGs) Revealed | Newzoo Game Genre Report* [online]. 17. 08. 2022 [cit. 14. 04. 2023]. Dostupné z: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/role-playing-games-rpg-revealed-newzoo-game-genre-report>

NIMKOFF M. F., Ogburn W. F. 1947. *A Handbook of Sociology* [online] Londýn [cit. 09. 04. 2023] Dostupné z: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.186827/page/n35/mode/2up>

Paaßen B. et al. 2016. *What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and Marginalization of Women in Video Game Culture* [online]. SpringerLink [cit. 28. 04. 2023]. Dostupné z: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11199-016-0678-y>

PAVLOVIC D. 2020. *Video Game Genres: Everything You Need to Know* [online]. HP Tech Takes/... [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>

PETRUSEK, M. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 21. 9. 2020 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Sociologie_dramaturgick%C3%A1

POSEY B. 2021. *What is Server?* [online]. TechTarget [cit. 24. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/server>

PRENTICE, D. A., & Carranza, E. (2002). *What women and men should be, shouldn't be, are allowed to be, and don't have to be: The contents of prescriptive gender stereotypes* [online]. *Psychology of Women Quarterly*, 26(4), 269-281. DOI: 10.1111/1471-6402.t01-1-00066 Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1111/1471-6402.t01-1-00066>

SMITH R. D. 1998. *Simulation article* [online]. Encyclopedia of Computer Science. 2000 [cit. 25. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.modelbenders.com/encyclopedia/encyclopedia.html>

SOUKUP, V. 2017a. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 21. 9. 2020 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Relativismus_kulturn%C3%AD

SOUKUP, V. 2017b. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 12. 2017 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Syst%C3%A9m_sociokulturn%C3%AD

STAFFORD C. 2016. *What is Reddit?* [online]. TechTarget Network [cit. 17. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/Reddit>

STRMISKA, Z. 2017a. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 10. 11. 2018 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Interakce_soci%C3%A1ln%C3%AD

STRMISKA, Z. 2017b. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 21. 9. 2020 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Norma>

TOMEK, I. 2017. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 10. 11. 2018 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Stereotyp>

TYLOR E. B. 1871. *Primitive Societies* [online]. Londýn [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://archive.org/details/primitivicultur00tylogoog/page/n6/mode/2up?ref=ol&view=theater>

VLÁČIL, J. 2017a. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 12. 2017 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Chov%C3%A1n%C3%AD>

VLÁČIL, J. 2017b. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR. 11. 12. 2017 [cit. 08. 04. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Role>

WIRTZ, Bryan. The Complete Guide to Video Game Genres: From Scrollers, Shooters, to Sports. *GameDesigning* [online]. 29. 03. 2023 [cit. 10. 04. 2023]. Dostupné z: <https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/>

Resume

This bachelor thesis focuses on the question of how the gender of virtual avatars influences players' actions. The thesis is divided into four main parts, namely the introduction, the theoretical part, the practical part and the conclusion. In the introduction I describe my personal motivation for the research. In the second part I provide definitions related to gender, dramaturgical sociology and video games. In the third practical section, I describe the details regarding respondents, social networks and the construction of the two surveys.

Based on research, I've found that the gender of avatars has an impact on players' actions. The influence, however, is not monotonic, but is conditioned by various factors. The data shows that women are most affected by the gender of their avatars in the game, whilst men are firstly affected by the type of avatar they are dealing with.

11. Seznam příloh

11.1 Seznam tabulek

11.1.1 Tabulky pro první dotazník

Tabulka č. 1 – Otázka participace

Číslo otázky	Text otázky	Text odpovědí
N/A	Do you wish to participate in the second part of the research?	Yes No

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 2 – Zařazení respondenta

Číslo otázky	Text otázky	Text odpovědí
1	Please tell me from which website you accessed this questionnaire?	Discord Facebook (Messenger etc.) Reddit
2	Please tell me into which age category you belong.	15 – 18 19 – 25 26 – 30 31 – 40 41 – 50 51 +
3	Please tell me what do you identify as?	Female Male Other

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 3 – Otázky o hrách

Číslo otázky	Text otázky	Text odpovědí
4	Please tell me what do you focus on most during playing computer games.	Story and roleplay Gameplay and the action Both story and gameplay (depends on the game I play)
5	Please select what kind of games you play the most.	Action – adventure Horror Multiplayer online battle arena (MOBA) Platformer Puzzlers and party games Real-time strategy (RTS) Role-playing (RPG, ARPG, and more) Sandbox Simulation and sports Shooters (FPS and TPS) Survival
6	Do you prefer to play alone or with other people beside you?	I prefer to play alone (Single-player games) I prefer to play alone or with close friends (Single player and/or Coop) I prefer to play with friends more than random people (Mainly Coop) I prefer to play with any kind of people (Multiplayer or MMORPG) It depends on game, I do not care about it
7	When creating your character, and you are given the choice, do you rather play as Male, Female or gender neutral character?	Female Male Gender neutral I do not care about gender It depends heavily on the game I play

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 4 – Otázky o genderu a stereotypech

Číslo otázky	Text otázky	Text odpovědí
8	If you wish, please describe or name specifically, what you imagine by the terms stereotypical woman and man, within human society. (short answer is also sufficient)	N/A
9	Do you think these stereotypes can carry over into the game environment?	Yes No
10	Considering gender stereotypes do carry over into the games, could you tell me which gender do you perceive or think to be affected by it?	Both Male and Female are affected by stereotypes Female gender is affected more Male gender is affected more Only female gender is affected Only male gender is affected None are affected
11	If you wish, please tell me what you think a stereotypical woman or man looks and acts like in games? (short answer is also sufficient)	N/A

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

11.1.2 Tabulky pro druhý dotazník

Tabulka č. 5 – Situace pro interakci mezi hráči a NPC

Název situace	Popis avatara	Situace	Odpovědi
Between a rock and a hard place	You are a [male/female] hero, in service of a king of your kingdom.	During your last mission you had fallen into an ambush and ended up captured by your enemies. You manage to escape from your prison but not without notice. As you flee you find yourself in less than ideal situation. You are faced with two choices: proceed forward and fight the champion who is known to be the strongest [male/female] warrior amongst your enemies, or go the alternate route, where you will be forced to fight your way through a group of lackeys, who are not as experienced but have the advantage of numbers.	A) Proceed forward and fight the champion for [he/she] cannot be that strong
			B) Proceed forward and fight the champion, i have higher chances here than against a large number of enemies
			C) Go the alternate route, I will slice through their numbers like hot knife through butter

Last Ride of the Day	You are a [male/female] adventurer, whose fame is well renown.	During your stay in the city, you come across old and renowned [male/female] hero. Amazed by your groups acts of bravery, [he/she] pleads to join you on your travels, for [he/she] desires to experience adventure once more and help you on your quest.	A) No, you are too old and weak. You would surely die
			B) No, sadly we cannot have you in the party.
			C) Yes we would be honored to have someone like you with us.
Magician of the Woods	You are a [male/female] mercenary, traveling the land in search of opportunities.	During your travels you come across a small outlying village. The villagers, seeing that you are armoured and experienced adventurer, want you to help them get rid of the [male/female] magician living in the woods. The villagers claim [he/she] had been dealing with demons and killed a sick child whom [he/she] was supposed to heal. Desiring justice they offer you a reward for dealing with the magician swiftly. When you come across the magic user [he/she] claims that the villagers got the child killed by not giving them time to rest and heal. [He/She] realises that [he/she] is not welcome in the village for [his/her] practices and wishes to leave the area, but not without taking revenge on the leader of the villagers for making [his/her] life miserable.	A) Kill the magician and take the sweet reward
			B) Kill the magician for [his/her] vile practices
			C) Let the magician go and have [his/her] revenge
Shakedown	You are a [male/female] warrior renowned for strength.	A wealthy, eccentric but immensely charming young [male/female] aristocrat has asked you to intimidate some of [his/her] neighbours who borrowed large quantities money from [him/her], but never returned anything. From what you had seen and heard about your potential client, [he/she] is quite unreliable and erratic. You are not sure if the promised reward will be sufficient or whether there will even be a reward.	A) Accept the request, get the money and return it
			B) Accept the request, get the money and run away with it
			C) Deny the request, you are not sure you can trust
Gambling	You are a [male/female] adventurer, traveling through a large city.	As you walk through the streets, you come across a homeless [man/woman]. The homeless tells you that [he/she] had fallen a victim to a gambling game between friends. The homeless claims that [his/her] family heirloom was stolen as [he/she] was persuaded to gamble with it during their drunk	A) Take pity over the homeless. You will help [him/her] get it back.
			B) Help the homeless, but insist on reward.

		stupor. The homeless asks you to get the heirloom back by any means necessary.	C) Say that [he/she] has to solve it alone.
--	--	--	---

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 6 – Situace pro interakci mezi hráči

Název situace	Popis avatara	Situace	Odpovědi
Need before Greed	You are a [male/female] knight and leader of party of heroes.	You and your party has just vanquished a mighty foe and its treasure is now yours. The only question is how to split the loot. One of your party members a [male/female] warrior needs the treasure to fix [his/her] broken equipment since [he/she] took most of the damage. However you had dealt the decisive blow and thus have a claim on the treasure as well as the power to decide.	A) Warrior will definitely not survive without equipment. Let [him/her] have the treasure
			B) [He/She] surely have some money left. Allow [him/her] to have a piece of the treasure
			C) I did most of the job, therefore that treasure is mine by right.
Assisted Grinding	You are a [male/female] hero ready to depart to a distant and dangerous land.	A fellow but much less experienced [hero/heroine] approaches you and ask whether you will help [him/her] on their adventures and gain experience. Unfortunately you already had some plans to travel to a more hostile place. You are certain the enemies the [hero/heroine] needs help with are far below your skills and as such wont give you any experience or reward.	A) Help the [hero/heroine]. [He/She] might later come in handy as good support.
			B) Help [him/her] but inquire about compensation
			C) Help [him/her] and do not ask about compensation
Who comes first?	You are a [male/female] fighter in the middle of battle.	You have been cornered. Two powerful opponents are marching towards you. A dreadful formidable beast which seems to be slightly powerful than you and a [male/female] spellcaster controlled by a player. You have time to focus on one of them in order to get out of this situation before they both crush you.	A) The player is less predictable than the beast. Focus on the monster.
			B) The beast is stronger than me. I will have better chance focusing on

			the player. C) Attempt to get the spellcaster attack the monster in order to make the monster attack the spellcaster.
Protective fashion	You are a [man/woman], of no renown but eager and ready for adventure.	A [male/female] friend asks you to help them choose between two armour sets. Both armour sets have similar qualities but one aesthetically much more revealing than the other. In spite of the armour set being revealing its protective qualities are equal to the more covering armour.	A) I would go with the less revealing one, it shows of badassery B) I would go with the more concealing one, it looks more protective C) I think that decision is yours, both are good.
In the heat of battle	You are a [male/female] archer surrounded by enemies.	You are in middle of battle and in grave danger. Two of your allies are in your reach a [male/female] mage and [male/female] warrior. You have time to ask only one of them for help.	A) Ask mage, [he/she] is powerful, and capable of destroying large groups of enemies. B) Ask the warrior, [he/she] excels in close combat and drawing enemies attention. C) In spite of the danger, try to deal with the foes on your own for increased experience.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 7 – Situace pro náhodný výběr interakcí mezi hráčem a NPC

Název situace	Popis avatara	Situace	Odpovědi
Experience theft	You are a [male/female], warrior blitzing through	You are in middle of battle, you are trying slay as many foes as you can to maximize your experience	A) You have no right to steal my experience,

	the battlefield alongside other people.	and skills but your ally who is a [male/female] [also player/NPC] is dealing a finishing blow, thus stealing your experience.	<p>you will pay for it.</p> <p>B) I will miss the experience, but getting rid of allies isnt worth the trouble.</p> <p>C) It isnt fair that you snatched away all my hard work. I demand compensation.</p>
In the nick of time	You are a [male/female], paladin on a mission to protect people.	You are in middle of battle, you have managed to complete a quest and save a [male/female] character but you and your [male/female] friend got ambushed. You can only help one of them.	<p>A) Save your friend, without [him/her] you may not be able to return home at all.</p> <p>B) Save the NPC you have been tasked to protect. If [he/she] dies we will fail the quest.</p> <p>C) In spite of low chance, try to save them both.</p>
Gearing up a follower	You are a [male/female] mercenary tasked to travel to a hostile land. Due to the difficulty of the task you decided to bring someone to help you.	You are ready to go on a adventure with your [male/female] follower who is [a player/an NPC]. The land is very dangerous and your follower is less prepared than you, there is a high chance they might die. The gear however is not cheap.	<p>A) I asked [him/her] to help me therefore its my responsibility to help them get ready.</p> <p>B) [He/She] agreed to help me therefore its their responsibility to prepare themselves.</p> <p>C) I will help [him/her] to prepare but I will not cover all of their expenses.</p>
Beast of burden	You are a [male/female] hunter in a land filled with many wondrous creatures.	A [male/female] [player/ NPC] asks you to help them tame a powerful beast and give it to them in return for some reward. You agreed with this offer, in spite of the reward being quite low for the beasts power. However when you tame the beast you have an opportunity to keep the powerful beast as your steed which is better than the reward you have been offered.	<p>A) The reward I was promised, does not equal the amount of work I had to do. I will keep the beast for myself.</p> <p>B) The reward isnt much, but I promised to</p>

			help. I will have to return the beast.
			C) The reward [he/she] promised does not do justice to the work I had to do as promised. I will return the beast, but only after I am compensated. If not I will keep it.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

11.1.3 Tabulky s posudkem stereotypnosti situací

Tabulka č. 8 - Situace Between a rock and a hard place

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ne	Žena mající důvěru ve svoji sílu proti jiné ženě není stereotyp.
		B	Ano	Žena kalkuluje svoje možnosti. Je to stereotyp, protože je tu apel na lstivost, domýšlivost a vypočítavost.
		C	Ne	Žena mající důvěru ve svoji sílu vůči velké skupině není stereotyp.
	M	A	Ne	Žena mající důvěru ve svoji sílu vůči muži není stereotyp.
		B	Ano	Žena kalkuluje svoje možnosti. Je to stereotyp, protože je tu apel na lstivost, domýšlivost a vypočítavost. Plus apel, že muž šampion je silnější než ona.
		C	Ne	Žena mající důvěru ve svoji sílu vůči velké skupině není stereotyp.
M	F	A	Ano	Stereotyp, že muž je silnější než žena.
		B	O	Stereotyp, že muž je silnější než žena. ALE je zde bonusový důvod, ve formě počtu nepřátel (jednotlivec je méně nebezpečný než přesila, možný apel na méně síly).
		C	Ne	Není to stereotyp. Muž "prchá" před ženou šampionem. Jde raději proti přesile slabších nepřátel
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Muž věří ve svoji sílu (maskulinita).
		B	Ne	Není to stereotyp. Je tu apel na vyhodnocení situace, než na posudek skrze sílu jako takovou, která je spojená s mužským stereotypem.
		C	Ano	Je to stereotyp. Muž věří ve svoji sílu (maskulinita).

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 9 - Situace Last Ride of the Day

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ne	Není to stereotyp. Ženy jsou spojené s empatií a diplomatičností. Tahle odpověď je hrubá.
		B	Ano	Stereotyp to může být na základě "strachu" o danou osobu. Avšak je to sporné.
		C	Ano	Je to stereotyp. Ženská empatie.
	M	A	Ne	Není to stereotyp. Ženy jsou spojené s empatií a diplomatičností. Tahle odpověď je hrubá.
		B	Ano	Stereotyp to může být na základě "strachu" o danou osobu. Avšak je to sporné.
		C	Ano	Je to stereotyp. Ženská empatie.
M	F	A	Ano	Je to stereotyp. Hrubá odpověď (přímá), ohled na sílu (NPC je slabé tudíž ho do party nevezme)
		B	Ano	Je to stereotyp. Sice je zde víc možné empatie (není to drzá odpověď) furt ho nechce vzít do skupiny právě kvůli nedostatku síly/vitality
		C	Ne	Není to stereotyp. Přijímá ho do party i za cenu toho, že může zemřít (nehledí na sílu)
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Hrubá odpověď (přímá), ohled na sílu (NPC je slabé tudíž ho do party nevezme)
		B	Ano	Je to stereotyp. Sice je zde víc možné empatie (není to drzá odpověď) furt ho nechce vzít do skupiny právě kvůli nedostatku síly/vitality
		C	Ne	Není to stereotyp. Přijímá ho do party i za cenu toho, že může zemřít (nehledí na sílu)

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 10 - Situace Magician of the woods

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ano	Je to stereotyp. Přestože je "jemná lstivost" a prohnatost víc vlastnost osobnosti, je to spojené se stereotypy manipulativní ženy a "femme fatale".
		B	Ne	Není stereotyp. Chce udělat tu práci. (je zde, ale malá možnost empatie vůči vesničánům)
		C	Ano	Je to stereotyp. Je zde určitá "zvrácená" empatie vůči čarodějce. Ale není to 100% (podobně to může být i u odpovědi B, ale nejsem si jistá)
	M	A	Ne	Není stereotyp, neodpovídá to vůči charakteristikám empatie. (maximálně vypočítavost)
		B	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie vůči vesnici.
		C	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie vůči čaroději.
M	F	A	Ano	Je to stereotyp. Muži jsou víc přímý, a logičtí.
		B	Ano	Je to stereotyp. Žena je brána jako prohnaná a lstivá (možný aspekt historie, čarodějnické procesy jako bonus).
		C	Ne	Není to stereotyp. Odpovědi neodpovídají, žádné stereotypní vlastnosti (např. logika, hrdina přichází o odměnu)
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Muži jsou víc přímý, a logičtí.
		B	Ne	Není to stereotyp. Odpovědi neodpovídají, žádné stereotypní vlastnosti muže
		C	Ne	Není to stereotyp. Odpovědi neodpovídají, žádné stereotypní vlastnosti (např. logika, hrdina přichází o odměnu)

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 11 - Shakedown

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ne	Není to stereotyp. Prostě splnění úkolu, není důvod k empatii vůči aristokratovi, který ty peníze chce zpět.
		B	Ano	Je to stereotyp. Přestože je "jemná lstivost" a prohnanost je víc vlastnost osobnosti, je to spojené se stereotypy manipulativní ženy a "femme fatale".
		C	Ne	Není stereotyp. Nemůže mu věřit.
	M	A	Ne	Není to stereotyp. Prostě splnění úkolu, není důvod k empatii vůči aristokratovi, který ty peníze chce zpět.
		B	Ano	Je to stereotyp. Přestože je "jemná lstivost" a prohnanost víc vlastnost osobnosti, je to spojené se stereotypy manipulativní ženy a "femme fatale".
		C	Ne	Není stereotyp. Nemůže mu věřit.
M	F	A	Ne	Není to stereotyp. Jednoduché splnění úkolu.
		B	Ne	Není stereotyp. Využití příležitosti a lstivost/prohnanost, tyto vlastnosti nejsou u mužů stereotypem.
		C	Ano	Je to stereotyp skrze mužskou logičnost. Chlap vidí, že klient není spolehlivý a radši se drží zpět.
	M	A	Ne	Není to stereotyp. Jednoduché splnění úkolu.
		B	Ano	Je to stereotyp. Zde se jedná o oportunistus pramenící z pragmatismu (on peníze nepotřebuje, mě se ale hodí).
		C	Ano	Je to stereotyp skrze mužskou logičnost. Chlap vidí, že klient není spolehlivý a radši se drží zpět.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 12 - Gambling

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ano	Je to stereotyp. Empatie vůči okradenému nebožtíkovi
		B	Ano	Je to stereotyp, z hlediska prohnanosti a ziskuchtivosti.
		C	Ne	Není to stereotyp. Není zde empatie vůči nebožtíkovi.
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Empatie vůči okradenému nebožtíkovi
		B	Ano	Je to stereotyp, z hlediska prohnanosti a ziskuchtivosti.
		C	Ne	Není to stereotyp. Není zde empatie vůči nebožtíkovi.
M	F	A	Ano	Je to stereotyp. Prosté splnění úkolu.
		B	Ne	Není to stereotyp. Prohnanost a ziskuchtivost není stereotypní vlastnost mužů.
		C	Ne	Není to stereotyp. Víc patrný nezájem (ztráta času).
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Prosté splnění úkolu.
		B	Ne	Není to stereotyp. Prohnanost a ziskuchtivost v tomto ohledu není stereotypní vlastnost mužů.
		C	Ano	Je to stereotyp. V tomto případě, může být apel na sílu u druhého chlapa ("jsi muž tak se vzpamatuj a vyřeš si to sám".)

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 13 – Need before greed

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ano	Je to stereotyp. Ženská empatie.
		B	Ne	Není to stereotyp. Spíš se jedná o logické rozhodnutí.
		C	Ano	Je to stereotyp. Ziskuchtivost a prohnanost
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Ženská empatie.
		B	Ne	Není to stereotyp. Spíš se jedná o logické rozhodnutí.
		C	Ano	Je to stereotyp. Ziskuchtivost a prohnanost
M	F	A	Ne	Není to stereotyp. Tato odpověď je spojena hodně s empatií (ta není stereotypní u mužů)
		B	Ano	Je to stereotyp. Zde je to spojené s mužským logickým uvažováním (spoluhrač má definitivně nějaké peníze, plus i já jsem se podílel na tom souboji).
		C	Ne	Není to stereotyp. Tato odpověď je spojena hodně s empatií (ta není stereotypní u mužů)
	M	A	Ne	Není to stereotyp. Tato odpověď je spojena hodně s empatií (ta není stereotypní u mužů)
		B	Ano	Je to stereotyp. Zde je to spojené s mužským logickým uvažováním (spoluhrač má definitivně nějaké peníze, plus i já jsem se podílel na tom souboji).
		C	Ne	Není to stereotyp. Ziskuchtivost a prohnanost není spojená s muži.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 14 – Assisted grinding

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ne	Není to stereotyp. Síla, je spojená s muži.
		B	Ne	Není to stereotyp. Nedostatek empatie plus zde to není vyloženě prohnáno.
		C	Ano	Je to stereotyp. Z hlediska ženské empatie.
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Z hlediska mužské síly.
		B	Ne	Není to stereotyp. Nedostatek empatie (zde to není vyloženě prohnáno)
		C	Ano	Je to stereotyp. Z hlediska ženské empatie.
M	F	A	Ne	Není to stereotyp. Spíš se jedná o zkušenosti, které mohou mít obě pohlaví než přímo o projev síly.
		B	Ano	Je to stereotyp z hlediska logiky (chce nějakou kompenzaci)
		C	Ne	Není to stereotyp. Empatie není mužským stereotypem.
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Z hlediska mužské síly.
		B	Ano	Je to stereotyp z hlediska logiky (chce nějakou kompenzaci)
		C	Ne	Není to stereotyp. Empatie není mužským stereotypem.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 15 – Who comes first?

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ano	Je to stereotyp. Ženská manipulativnost a nepředvídatelnost je zde brána jako větší nebezpečí než příšera.
		B	Ne	Není to stereotyp. Je to spíš logické rozhodnutí.
		C	Ano	Je to stereotyp, skrze manipulaci a lstivost.
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Hráč (muž) je silnější než příšera. Apel na stereotyp síly.
		B	Ne	Není to stereotyp. Muž je zde, brán jako menší nebezpečí než příšera
		C	Ano	Je to stereotyp, skrze manipulaci a lstivost.
M	F	A	Ne	Není to stereotyp. Žena je zde brána jako větší nebezpečí (silnější než monstrum).
		B	Ano	Je to stereotyp, skrze obrácenou logiku u mužské síly/masculinity. Žena je slabší než muž/monstrum.
		C	Ano	Je to stereotyp skrze logiku. Hráč a monstrum nejsou spojenci a zvýším si šanci na přežití.
	M	A	Ano	Je to stereotyp. Hráč (muž) je silnější než příšera. Apel na stereotyp síly.
		B	Ne	Není to stereotyp. Zde je to víc o vyhodnocení situace, logika a pragmatismus.
		C	Ano	Je to stereotyp skrze logiku. Hráč a monstrum nejsou spojenci a zvýším si šanci na přežití.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 16 – Protective fashion

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ne	Není to stereotyp. Prostá diskuse, nejedná se o sexualizaci
		B	Ano	Je to stereotyp chce, aby byla dobře chráněná (empatie)
		C	Ano	Je to stereotyp, druhému hráči je to jedno --> ženy si hledí své vlastní krásy víc.
	M	A	Ano	Je to stereotyp, z hlediska sexualizace. (obrácená logika, jako u muž Avatár a žena hráč)
		B	Ano	Je to stereotyp, z hlediska empatie vůči druhému (touha po ochraně)
		C	Ne	Není to stereotyp. Rozhodnutí nechává na druhém hráči.
M	F	A	Ano	Je to stereotyp. Příklad sexualizace.
		B	O	Není stereotyp. Zde je to konflikt dvou protichůdných stereotypů. V jednom případě to je mužská logika aka chraň se (PRO), druhá je skrze sexualizaci (PROTI)
		C	Ne	Není to stereotyp. Rozhodnutí nechává na druhém hráči.
	M	A	Ne	Není to stereotyp. Vypočítavost a do jisté míry i nelogičnost (z hlediska ochrany)
		B	Ano	Je to stereotyp, skrze mužskou logičnost.
		C	Ano	Je to stereotyp, druhému hráči je to jedno (lhostejnost, logičnost).

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 17 – In the heat of battle

Avatar	NPC	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	A	Ne	Není to stereotyp. Z hlediska empatie (ohrožení sebe sama)
		B	Ne	Není to stereotyp. Ženská síla za válečníka není spojena s ženským stereotypem (spíš s mužským)
		C	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie (nechce ohrozit ostatní) a zároveň prohnanosti a ziskuchtivosti.
	M	A	Ne	Není to stereotyp. Z hlediska empatie (ohrožení sebe sama)
		B	Ano	Je to stereotyp mužské síly a ochrany.
		C	O	Zde je to konflikt dvou stereotypů. Stereotyp z hlediska empatie (nechce nikoho vystavit většímu nebezpečí), prohnanost. Zároveň však, ale odmítá mužskou pomoc a sílu (odporuje stereotypu)
M	F	A	Ne	Není to stereotyp. Žena je spojená s ochranou ne destrukcí.
		B	Ano	Je to stereotyp logiky, potřebuje ochranu na blízko.
		C	Ano	Je to stereotyp mužské síly.
	M	A	Ne	Není to stereotyp. Potřebuje se jich zbavit, avšak mág může sejmout i avatára (proti logice).
		B	Ano	Je to stereotyp logiky, potřebuje ochranu na blízko.
		C	Ano	Je to stereotyp mužské síly.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 18 - Situace Experience Theft

Avatar	NPC	Charakter	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění	
F	F	NPC	A	Ano	Je to stereotyp. Přehnaná reakce, emotivnost	
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
		PC	A	Ano	Je to stereotyp. Přehnaná reakce, emotivnost	
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
	M	NPC	A	Ano	Je to stereotyp. Přehnaná reakce, emotivnost	
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
		PC	A	Ano	Je to stereotyp. Přehnaná reakce, emotivnost	
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
M	F	NPC	A	Ano	Stereotyp mužské síly, raněná pýcha. Oko za oko	
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika	
			C	Ne	Není to stereotyp. Nelogičnost (NPC nelze žádat o kompenzace nebo věci mimo úkoly apod.)	
		PC	A	Ne	Odporuje to logice akorát se tím oslabí tým.	
			B	Ano	Stereotyp mužské logiky	
			C	Ano	Stereotyp mužské logiky	
		M	NPC	A	Ano	Stereotyp mužské síly, raněná pýcha. Oko za oko
				B	Ano	Stereotyp mužské logiky nechci si oslabit tým.
				C	Ne	Není to stereotyp. Nelogičnost (NPC nelze žádat o kompenzace nebo věci mimo úkoly apod.)
	PC		A	Ne	Odporuje to logice akorát se tím oslabí tým.	
			B	Ano	Stereotyp mužské logiky	
			C	Ano	Stereotyp mužské logiky	

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 19 – In the nick of time

Avatar	NPC	NPCb	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	F	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie, touha pomoci.
			B	Ne	Není to stereotyp, neodpovídá tomu žádná charakteristika (empatie je vyloučená, je to NPC)
			C	Ne	Není to stereotyp, sice je tam touha pomoci, ale je to spíš apel na bezhlavé řešení (určitá drzost, odvaha etc)
		M	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie, touha pomoci.
			B	Ne	Není to stereotyp, neodpovídá tomu žádná charakteristika (empatie je vyloučená, je to NPC)
			C	Ne	Není to stereotyp, sice je tam touha pomoci, ale je to spíš apel na bezhlavé řešení (určitá drzost, odvaha etc)
	M	F	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie, touha pomoci.
			B	Ne	Není to stereotyp, neodpovídá tomu žádná charakteristika (empatie je vyloučená z hlediska toho že to je NPC)
			C	Ne	Není to stereotyp, sice je tam touha pomoci, ale je to spíš apel na bezhlavé řešení (určitá drzost, odvaha etc)
		M	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie, touha pomoci.
			B	Ne	Není to stereotyp, neodpovídá tomu žádná charakteristika (empatie je vyloučená z hlediska toho že to je NPC)
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika
M	F	F	A	Ano	Je to stereotyp mužské síly a logiky (spolupráce; hráč má větší hodnotu než NPC).
			B	Ne	Není to stereotyp, odporuje to logice akorát se tím oslabí tým.
			C	Ano	Je to stereotyp mužské síly.
		M	A	Ano	Je to stereotyp mužské síly a logiky (spolupráce; hráč má větší hodnotu než NPC).
			B	Ne	Není to stereotyp, odporuje to logice akorát se tím oslabí tým.
			C	Ano	Je to stereotyp mužské síly.

	M	F	A	Ano	Je to stereotyp mužské síly a logiky (spolupráce; hráč má větší hodnotu než NPC).
			B	Ne	Není to stereotyp, odporuje to logice akorát se tím oslabí tým.
			C	Ano	Je to stereotyp mužské síly.
	M	M	A	Ano	Je to stereotyp mužské síly a logiky (spolupráce; hráč má větší hodnotu než NPC).
			B	Ne	Není to stereotyp, odporuje to logice akorát se tím oslabí tým.
			C	Ano	Je to stereotyp mužské síly.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 20 – Gearing up a follower

Avatar	NPC	Charakter	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	NPC	A	Ano	Je to stereotyp. Přehnaná reakce, emotivnost
			B	Ne	Není to stereotyp, neodpovídá tomu žádná charakteristika
			C	Ano	Je to stereotyp, z hlediska vypočítavosti, určitá manipulace.
		PC	A	Ano	Stereotyp z hlediska empatie. Extrém z hlediska empatie
			B	Ne	Není to stereotyp. Je zde určitá neempatičnost, hrubost.
			C	Ano	Stereotyp z hlediska empatie
	M	NPC	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska ochrany, empatie a emocí
			B	Ne	Není to stereotyp, neodpovídá tomu žádná charakteristika
			C	Ano	Je to stereotyp, z hlediska vypočítavosti, určitá manipulace.
		PC	A	Ano	Stereotyp z hlediska empatie. Extrém z hlediska empatie
			B	Ne	Není to stereotyp. Je zde určitá neempatičnost, hrubost.
			C	Ano	Stereotyp z hlediska empatie
M	F	NPC	A	Ne	Není to stereotyp. Tato odpověď je v tomto případě víc spojena s empatií než s logikou či silou.
			B	Ano	Je to stereotyp z hlediska chladné logiky. Podobně u odpovědi C akorát větší absence na tu logiku.
			C	Ano	Je to stereotyp. Pragmatismus (pomohu, ale ne se vším)
		PC	A	Ano	Je to stereotyp z toho hlediska, že žena je slabší než muž (touha zavděčit se ženě).
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika (určitá absence mužské logiky; pomoc hráči aby byl silnější).
			C	Ano	Stereotyp logiky. (něco z toho úkolu dostane, je slušnost aspoň trochu pomoci, když jsem požádal o pomoc).
	M	NPC	A	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika (určitá absence mužské logiky).
			B	Ano	Je to stereotyp z hlediska chladné logiky. Podobně u odpovědi C akorát větší absence na tu logiku. Hráč může i čekat, že je to chlap takže se o to postará sám (mužská síla).

			C	Ano	Je to stereotyp. Hráč má větší hodnotu než NPC. Nepojí se s tím, další charakteristika. Hráč čeká, že on sám bude ten kdo hraje hlavní roli. NPC je spíš do počtu (z důvodu různých limitů jako neschopnost se s ním domluvit etc)
		PC	A	Ne	Není to stereotyp. Tato odpověď je v tomto případě víc spojená s empatií než s logikou či silou.
			B	Ano	Stereotyp z hlediska mužské síly. (mají tu odpovědnost sami (logika, určitá bezcitnost)
			C	Ano	Stereotyp logiky. (něco z toho úkolu dostane, má nějaký vybavení, je slušnost aspoň trochu pomoci, když jsem požádal o pomoc)

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

Tabulka č. 21 – Beast of burden

Avatar	NPC	Charakter	Odpověď	Stereotyp	Odůvodnění
F	F	NPC	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska vypočítavosti, prohnanosti
			B	Ano	Je to stereotyp z hlediska přílišné emotivnosti a empatie
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná vlastnost
		PC	A	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná vlastnost (odporuje to empatii)
			B	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie vůči jinému hráči
			C	Ano	Je to stereotyp z hlediska vypočítavosti/manipulace.
	M	NPC	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska vypočítavosti, prohnanosti
			B	Ano	Je to stereotyp z hlediska přílišné emotivnosti a empatie
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika
		PC	A	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná vlastnost (odporuje to empatii)
			B	Ano	Je to stereotyp z hlediska empatie vůči jinému hráči.
			C	Ano	Je to stereotyp z hlediska vypočítavosti/manipulace.
M	F	NPC	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska logiky a racionality (nechám si to s větší hodnotou). Pragmatismus
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu, žádná charakteristika
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu žádná charakteristika
		PC	A	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu žádná charakteristika
			B	Ano	Je to stereotyp z hlediska logiky (slíbil jsem to) plus fenomén "simpování" neboli dávám to jako odměnu chci se zalíbit/zavděčit se druhému pohlaví.
			C	Ano	Je to stereotyp z hlediska logiky a racionality.
	M	NPC	A	Ano	Je to stereotyp z hlediska logiky a racionality. Pragmatismus
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu žádná charakteristika (nelogičnost (neaplikuje se zde logika jednoduchého úkolu a odměny))
			C	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu žádná charakteristika (nelogičnost (neaplikuje se zde logika jednoduchého úkolu

				a odměny))	
		PC	A	Ano	Je stereotyp, z hlediska logiky a racionality (akorát víc sebestředným způsobem)
			B	Ne	Není to stereotyp. Neodpovídá tomu žádná charakteristika (nelogičnost (neaplikuje se zde logika jednoduchého úkolu a odměny))
			C	Ano	Je to stereotyp z hlediska logiky a racionality.

(Zdroj: Tabulka vytvořena pro účely bakalářské práce)

11.2 Seznam grafů

Graf č. 1 - Počet respondentů v obou fázích výzkumu dle sociálních sítí.....	38
Graf č. 2 - Počet respondentů v obou fázích výzkumu dle genderu.....	38
Graf č. 3 - Odpovědi respondentů v kontextu webových domén.....	41
Graf č. 4 - Odpovědi respondentů v kontextu jejich věkové kategorie.....	42
Graf č. 5 - Odpovědi respondentů v kontextu jejich přesvědčení.....	43
Graf č. 6 - Názor respondentů na vliv genderových stereotypů ve hrách.....	44
Graf č. 7 - Vliv genderu při tvorbě avatara ve hře.....	45
Graf č. 8 - Odpovědi respondentů v situaci „In the nick of time“.....	46
Graf č. 9 - První interpretace stereotypnosti odpovědí.....	48
Graf č. 10 - Druhá interpretace stereotypnosti odpovědí.....	49
Graf č. 11 - Třetí interpretace stereotypnosti odpovědí.....	50
Graf č. 12 - Čtvrtá interpretace stereotypnosti odpovědí.....	51
Graf č. 13 - Pátá interpretace stereotypnosti odpovědí.....	52