

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA SOCIOLOGIE, ANDRAGOGIKY A KULTURNÍ ANTROPOLOGIE

Být někým jiným
možnosti identifikace s fiktivními postavami počítačových her

Bakalářská diplomová práce

Obor studia: Filmová studia – Kulturní antropologie

Autor: Zdeněk Rychtera

Vedoucí práce: Mgr. Jana Kadlecová

Olomouc 2020

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma *Být někým jiným: možnosti identifikace s fiktivními postavami počítačových her* vypracoval samostatně a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použil.

V Olomouci dne 25. 6. 2020

Podpis

Toto místo bych rád využil pro upřímné poděkování všem, kteří mne provázeli procesem psaní této diplomové práce. Především mé partnerce, bez jejíž výtek by psaní této práce bylo mnohem jednodušší, ale o to méně pamětihodné.

Poděkování patří Mgr. Janě Kadlecové za věnovaný čas a její velkorysou trpělivost při dokončování této práce. Mockrát děkuji i Ondřeji Kazíkovi za jeho vlídná slova a odborné rady. Díky patří též mé rodině a všem ostatním, kteří mě v průběhu psaní práce podporovali.

A nakonec děkuji i nesčetným hrám, a jejich ještě nesčetnějším vývojářům a designérům, bez nichž by nebylo co zkoumat.

Anotace

Jméno a příjmení:	Zdeněk Rychtera
Katedra:	Katedra sociologie, andragogiky a kulturní antropologie
Obor studia:	Filmová studia – Kulturní antropologie
Obor obhajoby práce:	Kulturní antropologie
Vedoucí práce:	Mgr. Jana Kadlecová
Rok obhajoby:	2020

Název práce:	Být někým jiným: možnosti identifikace s fiktivními postavami počítačových her
Anotace práce:	Předmětem této případové studie je tematická analýza způsobů, jakými hráči příběhových her s otevřeným světem koncipují svou hranou zkušenost a definují identifikaci s jimi ovládanými postavami. Teoretická část představuje stěžejní koncepty pro kvalitativní antropologické zkoumání hráčů a shrnuje badatelské průlomy ve zkoumání hráčských praktik ve vztahu k virtuálním světům. Výstupem výzkumné části je exploratorní sonda do hráčských praktik v otevřených virtuálních světech.
Klíčová slova:	Avatar, hra pro jednoho hráče, postava, otevřený svět, identifikace, počítačové hry, případová studie, tematická analýza
Title of Thesis:	To Be Someone Else: Possibilities of Identification with Fictional Characters in Videogames
Annotation:	This case study presents a thematic analysis of the various ways in which videogame players understand and frame their gameplay experience and their identification with the controlled game character in story-focused open world videogames. The theoretical part presents concepts crucial for qualitative anthropological research of the players, as well as breakthroughs in research of players' customs in relation to the

	virtual worlds. The practical part then presents an exploration of players' practices in the virtual realities of open world videogames.
Keywords:	Avatar, case study, computer games, character, identification, open-world, single-player game, thematic analysis
Názvy příloh vázaných v práci:	---
Počet literatury a zdrojů:	51
Rozsah práce:	61 s. (99 932 znaků s mezerami)

Obsah

I.	Úvod.....	8
A.	Teoretická část.....	11
	1. Úvod do teoretické části	11
	2. Technicita	12
	3. Interaktivita a ergodicita	12
	4. Herní studia	15
	5. Hráč	16
	6. Etnografie her	16
	7. Herní svět	18
	8. Herní pravidla	19
	9. Žánry	20
	10. Příběhové hry s otevřeným světem pro jednoho hráče.....	21
	10.1.Fallout 3	22
	11. Doplnující kontext žánru	24
	12. Charakter a avatar.....	26
	13. Vedlejší postavy a předměty	27
	14. Identifikace	28
	15. Magický kruh	30
	16. Teorie rolí.....	32
B.	Výzkumná část.....	34
	17. Úvod výzkumné části.....	34
	18. Cíle výzkumu a výzkumné otázky	34
	19. Metodologie	35
	19.1.Výzkumný design.....	35
	19.2.Sběr dat	36
	19.3.Etické aspekty výzkumu.....	37
	19.4.Vzorek.....	38
	19.4.1.Věk.....	38
	19.4.2.Pohlaví	38
	19.4.3.Preferovaná platforma	39
	19.4.4.Zkušenost se zkoumaným typem hry	39
	19.5.Další kritéria	40
	19.6.Výběr respondentů.....	41
	19.7.Průběh výzkumu.....	42

19.8. Analýza dat	42
C. Analytická část	45
20. Kdo hraje	45
21. Experimentace	47
22. Uložit/načíst	48
23. Role náhody a ideologie světa	49
24. Vliv vedlejších postav na konstrukci identity hlavní postavy	51
25. Limity tematické analýzy	52
II. Závěr	54
Literatura a zdroje	55

I. Úvod

Virtualita prostupuje bez větší morální paniky pokojně již prakticky všemi sférami života západní civilizace. Počítačové hry a jejich světy přechaly novorozeneckou fází vývoje média a generují ve srovnání s filmovým průmyslem více než dvojnásobné zisky. Stejně tak generují a přenášejí značné množství vizuální složky naší kultury. Hráči již nejsou vnímáni jako oběti násilí vyznávajících herních vývojářů a sami se na vývoji her i tvorbě významů skrze herní zkušenost podílí.

Tato práce se věnuje hráčům a hráčkám počítačových her, kteří se skrze obrazovky svých počítačů a konzolí rádi oddávají několikahodinovým výletům do fikčních krajin příběhových her s otevřeným světem. Respondenti a respondentky vybraní pro tuto studii jsou na první pohled skrze optiku kulturního antropologa vlastně nudnou skupinou. Nepatří do žádné rizikové skupiny a jsou to veskrze sebevědomí a úspěšní pracující nebo vysokoškoláci s dobrými perspektivami ohledně svých budoucích cílů.

U takových běžných hráčů bude tato práce sledovat, jakým způsobem solitérně tráví čas ve fiktivních otevřených světech počítačových her. Her, které se s přibývajícimi jádry a rostoucí frekvencí počítačových procesorů staly po stránce grafického zpracování v kombinaci s kreativními herními mechanismy fotorealistickými interaktivními svědectvími o naší kultuře.

Hlavním cílem tohoto explorativního výzkumu je popsat způsoby, jakými hráči příběhových her s otevřeným světem koncipují svou hráčskou zkušenost a identifikaci s nimi ovládanými postavami nebo avatary. Zamýšleným výstupem je sonda do hráčských praktik, které jsou založeny na interakci hráčů s herním světem a všemi, kteří takový svět obývají.

Dílčí výzkumné otázky ohledně hráčského uchopení a interakce s různými společenskými rolemi, jež hry skrze zobrazované postavy vykreslují, jsou potom následující: Identifikují se hráči s jimi ovládanými postavami? Pakliže se hráči s nimi identifikují, jak tento vztah koncipují? Jaká je role vedlejších postav v kontextu hráčovy identifikace s hlavní postavou? Jakým způsobem příběhové počítačové hry s otevřeným světem skrze narativ a postavy replikují stereotypy a společenské role? Mimo fokus práce stojí tedy jak podání plošně reprezentativní zprávy či konstrukci široce aplikovatelné teorie, tak analýza role hráče v současné společnosti.

Motivace k naplnění takto stanovených cílů vychází z touhy popsat skryté vztahy a procesy, pro něž v globalizované společnosti vytváří prostředí digitální technologie. Stejnou měrou se na této motivaci vedle nich podílí i fascinace herním médiem a snaha postihnout dynamiku, s níž se mění způsoby vyprávění příběhů.

Zkoumat zábavní průmysly, jejich produkty a konzumenty ovšem vyžaduje notnou dávku sebekázně, počítačové hry jsou totiž stejnou měrou vtahující jako zajímavé ke studiu. Výzkumník tedy zkraje musí eliminovat hrozící nebezpečí, že většinu svého času na teoretickou přípravu stráví pokusy dohrát každou hru, jež se, byť jen náznakem, objeví v zorném poli jeho tématu. Doporučuje se stanovit si hranici saturace daty.

Je třeba též zmínit, že ve chvílích, kdy tato studie užívá termínu hráč, je tím myšlena skupina potenciálních hráček i hráčů. Bylo by samozřejmě možné v každé větě, kde jsou zmiňováni hráči i hráčky a myslí se tím obě skupiny, používat obě tato označení a bylo by to nepochybně správně. Hráčky jsou v rámci populace dostatečně zastoupeny na to, aby si toto označení zasloužily, ale takový text je dle názoru této studie ale stylisticky nešťastným. Je k politování, že pravidla českého jazyka jinou a snazší možnost nenabízí, ale tento fakt se studie snaží obejít alespoň touto úvodní

poznámkou a vztahuje ji kromě hráčů i na vývojáře a další zde zmíněné profese a skupiny lidí.

Závěrem úvodu nutno podotknout, že vzhledem k absenci českých překladů odborné literatury se bude užitá teorie až na několik výjimek primárně opírat o cizojazyčnou literaturu. Pro veškeré citace bude použit vlastní překlad, přičemž originální text čtenář nalezne v poznámce pod čarou. Obdobná praxe se bude týkat i v textu použitých problematických cizojazyčných odborných či slangových termínů, pro které (dosud, stále) neexistují české etablované ekvivalenty.

A. Teoretická část

1. Úvod do teoretické části

Tato kapitola buduje adekvátní teoretický základ pro analýzu, interpretaci dat a následné naplnění cíle výzkumu a zodpovězení doplňujících otázek. Dále se kapitola větví do podkapitol členěných dle důležitých konceptů, jež se snaží eklekticky popsat i za pomoci názorných příkladů. Teoretická část se tak snaží být i popularizačním textem, shrnujícím badatelské průlomy ve zkoumání hráčských praktik ve vztahu k virtuálním světům i ve studiu počítačových her obecně.

Při komentování současného stavu společnosti Jon Dovey a Helen Kennedyová uvádí, že „*technologie se stala naším životním prostředím, a environmentální faktory samozřejmě hrají obrovskou roli v produkci vědomí a identity.*“¹ V kontextu zkoumání počítačových her ale nejde pouze o nahlížení na technologie jako na prostředí, kde žijeme, a definující způsob, jakým v něm žijeme. Jak mezi řádky ve své performanci *City Everywhere*² zdůrazňuje experimentální architekt Liam Young, města si už dávno podmanila veškerou přírodu kolem sebe a z těchto ostrovů blahobytu svět řídí člověk, který vidí pouze zdroje. Studium počítačových her jde ještě dále, protože předmětem jeho zkoumání jsou životní prostředí zbavená fyzická tzv. virtuální herní světy, jež ovšem z hlediska investovaného času nejsou o nic méně reálné.

¹ Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press. S. 4. V originálním znění: „*Technology has become our environment, and environmental factors obviously play a major role in producing consciousness and identity.*“ (vlastní překlad)

² Young, L. [MUTEK Montréal]. (2018, 18. duben). *City Everywhere by Liam Young (Lecture Performance)* - MUTEK_IMG 2018 [videosoubor]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?time_continue=13&v=rE_c0hmx9Fg

2. Technicita

Klíčovým konceptem pro zkoumání počítačových her³ je technicita. Tou je označováno „*propojení identity a technologické kompetence, kdy se vkus, schopnosti a názory s ohledem na technologii stávají součástí vlastní identity.*“⁴ I přestože bývá aspekt technicity vnímán jako důležitý prvek při etnografickém zkoumání herních kultur, tedy ucelených společenství a komunit jedinců, je technicita neoddelitelnou i zkoumání kultury hry, tedy toho, jak s virtuálním prostorem nakládáme a prostřednictvím jakých aktivit si v něm hrajeme. Tím, že počítačové hry, přenesly „hru“ jako aktivitu do centra zájmu, tak zapříčinily zásadní změny v tom, jak zažíváme a konzumujeme audiovizuálními produkty.⁵

3. Interaktivita a ergodicita

Není tajemstvím, že se počítačové hry se často označují jako interaktivní. Tento termín se v závislosti na úspěchu her transformoval spíše v reklamní prvek, který implicitně sděluje skutečnost odkazující na zvýšenou míru interaktivity a potenciálně intenzivnější možnosti prožitku prezentovaného příběhu a světa. Možnosti interaktivity u většiny her jsou však často mnohem omezenější, než bývá zprvu přislíbeno.

³ Setkat se můžeme s různými označeními tohoto média: videohry, digitální hry, virtuální hry a mnohé další, ale pro potřeby této studie postačí termín *počítačová hra*, který vystihuje všechny potřebné atributy zde zkoumaných jevů. Počítačovou hrou se rozumí i hra konzolová, která se kromě preferovaného ovladače od způsobu hry provozovaného na osobním počítači nijak zásadně neliší. V mezinárodním kontextu je potom nejběžnější označení *video game*, které se drží i přes svou terminologickou vazbu na v prostředí her již archaická média videa a televize.

⁴ Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press. S. 75. V originálním znění: „*By technicity we referred to the interconnectedness of identity and technological competence. People's tastes, aptitudes and propensities towards technology become part of a particular 'identity'.*“ (vlastní překlad)

⁵ Aarseth, E. (2001). ALLEGORIES OF SPACE: The Question of Spatiality in Computer Games. *Zeitschrift für Semiotik*, 23 (3-4), 152-171. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/273947320_Allegories_of_Space_The_Question_of_Spatiality_in_Computer_Game. S. 152-154.

Interaktivitu můžeme definovat za pomoci čtyř podmínek, zformulovaných herním teoretikem Espenem Aarsethem, následovně:

„Zdroj musí předkládat konzumentovi obsah včetně všech potřebných informací, které jsou nutné k jeho rozhodnutí. Dále umožňuje provádění akcí bez příčinné souvislosti s nastalou situací. Dynamický vývoj je plně závislý na rozhodnutích a úkonech provedených uživatelem. Posledním bodem je zobrazení výsledného vztahu.“⁶

Právě plná závislost na rozhodnutích provedených uživatelem artikulovaná ve třetí podmínce se stává problematickou. Z podstaty příběhových her se tato skutečnost staví do kontrastu navíc i s lineární povahou vyprávění příběhu. Od povahy takového vyprávění vyžadujeme nejen srozumitelný narativní oblouk, ale zároveň toužíme po svobodě volby směru, kterým se bude příběh dále odvíjet. Často se stává, že hra námi zamýšlené rozuzlení ani nenabízí.

Konceptem ergodicity her Espena Aarsetha osvětluje podstatu nových médií jako druhů obsahu závislých na konzumentově inputu (vkladu, způsobu čtení), při kterém vzniká kauzální output (výstup). Ideálním i základním příkladem tak mohou být kaligramy z díla Guillaime Apollinaire⁷. Kaligramy jsou taková literární díla, jež vyznačují flexibilitou možnosti čtení hned z několika stran či směrů. V závislosti na čtení potom vytváří různé významy a svému konzumentovi poskytují rozdílné zážitky. Přesunujeme se tedy od čtenáře a diváka, pasivních konzumentů, ačkoliv jsou aktivně interpretující, k hráčům a uživatelům, aktivním konstruktérům výsledné podoby díla a s tímto tvarem souvisejících významů. U počítačových her je tedy

⁶ Janišťin, V. (2010). *Počítačová hra: analýza uživatelských strategií* (Diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita. Citováno 23. června 2020. Dostupné z:

https://is.muni.cz/th/ipvwo/DP_PC_hra_analyza_uzivatelskych_strategii.pdf. S. 21.

⁷ Guillaume Apollinaire (1880-1918) byl francouzský básník, dramatik a anarchista. Jeho básnické sbírky *Alkoholy* a *Kaligramy* se staly mezníkem ve vývoji francouzské poezie a zároveň vytyčily cestu modernímu umění, které vycházelo z nové skutečnosti a z nových životních pocitů na přelomu 19. a 20. století. Více viz Guillaume Apollinaire. Citováno 20. června 2020. Dostupné z:

<https://www.spisovatele.cz/guillaume-apollinaire#cv>

z hlediska ergodicity důležité, že na základě hráčova vkladu odhalují část své podstaty, příběhu, herního světa. Po prvním dohrání hry je více než pravděpodobné, že ji hráč/ka zdaleka neviděli, neprošli a nezažili celou, a to jak z hlediska příběhu, pokud nabízí nějaká volby, tak z hlediska game playe neboli aktivní hrané zkušenosti.⁸

Zásadní problém s interaktivitou i s ergodicitou nalézá ve své práci James Newman.⁹ Ten vykresluje počítačové hry jako vysoce segmentovaná díla, kde se kromě interaktivních pasáží s určitou svobodou hráče setkáváme i se situacemi, do nichž hráč nemůže zasáhnout. Jedná se většinou například o herní menu, načítací obrazovky či tzv. cut scény¹⁰, které bývají užívány k sdělování kontextu či vývoje příběhu, a pasují tak hráče zpět do role diváka. Tento posun a segmentace však samozřejmě nejsou ze své povahy tak hodnotící nebo degradující, jak by se mohlo na první pohled zdát. Tato skutečnost pouze poukazuje na terminologickou nedokonalost v oboru herních studií a přidružených oborů, které hry zkoumají, a nechává tak prostor reklamním kampaním, aby termíny redefinovaly svým vlastním způsobem.

Na druhou stranu uvádí teoretik Gordon Calleja herní situace, jež by se na první pohled mohly jevit jako z hlediska hráče pasivní a neergodické.¹¹ Příkladem budiž hráč, který se v postavě rudoarmějce krčí na rozpadlé střeše jednoho ze stalingradských domů a skrze puškohled své odstřelovačky dlouhé minuty sleduje ulici pod ním. Připravený hráč svírá počítačovou myš, ale i když k žádné akci z jeho strany nedochází, i toto vyčkávání je při finálním zmáčknutí spouště chápáno jako aktivní participace na procesu tvorby významů ve hrách.

⁸ Aarseth, E. (1997). *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. S. 1-2.

⁹ Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies*, 2(1). Citováno 23. června 2020. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

¹⁰ Tzv. cut scény jsou definovány jako filmové sekvence ve hrách.

¹¹ Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge; London: The MIT Press. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: https://www.academia.edu/2962442/InGame_From_Immersion_to_Incorporation. S. 37.

Souhrnně lze tedy konstatovat, že Espenem Aarsethem výše definovaná ergodická kauzalita hráčského vkladu a herního výstupu je pro tuto studii stěžejním konceptem z toho důvodu, že skrze tento inherentní vztah umožňuje akurátně zkoumat hráčské praktiky v herních světech. Nastínění kulturně-antropologických nuancí v aktivní participaci hráčů na mediovaném obsahu bude výhodné nejdříve tematizovat výsledky zběžné sondy do oboru herních studií.

4. Herní studia

Zkoumání počítačových her a přidružených témat se v současnosti věnuje mladý obor herních studií, o němž by se i po dvou desítkách let jeho existence v mezinárodním kontextu dalo usuzovat, že se stále nachází ve své formativní fázi. *„Herní studia nevynalezla nějakou vlastní, originální výzkumnou metodu, jsou velmi interdisciplinární a vypůjčují si metody z pestrého rejstříku jiných věd“¹²*, a tedy stejně tak povaha této práce je nutně eklektická, tak jako současné studium her v celé jeho šíři a hledání funkčních metodologických postupů.

Záhy narážíme na důležitost kulturní antropologie, která tomuto mladému vědním oboru nabízí ověřené metodologické postupy. Tento fakt je navíc podpořen i směřováním volby výzkumných témat v současném stavu bádání. Herní teoretik Jesper Juul například vyzdvihuje důležitost studia procesu hraní v kontextu zkušenosti hráčů, nikoliv pouze odosobněné analýzy trendů vývoje her, které byly doménou spíše počátku devadesátých let.¹³ *„Hry přitom mohou být definovány jak např. výčtem, jejich základních proků a vlastností, tak třeba pomocí toho, jaké plní funkce v lidských životech.“¹⁴* Další přínosná definice může být vymezena problémem, který *„spočívá v unikavosti samotného předmětu zkoumání: máme analyzovat hru jako nějaký stabilní, fyzický*

¹² Bendová, H. (2019). *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, z. s. S. 19.

¹³ Juul, J. (2009). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge: MIT Press.

¹⁴ Bendová, H. (2019). *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, z. s. S. 24.

*existující předmět, jako artefakt, nebo jako hraní, onen proces zahrnující jedinečný vztah mezi hráčem a hrou, skrze který se teprve de facto stává hra hrou?.*¹⁵

5. Hráč

Do tematického popředí výzkumů se tedy dostává hráč coby primární konzument obsahu počítačových her.

*„Označení gamer (hráč), které se začalo v osmdesátých letech ustanovovat coby primární název pro hráče počítačových her, vymezuje hráčskou identitu, co to znamená patřit mezi hráče, kdo je a kdo není „skutečný hráč“, jak se hráč (oproti ne-hráči) vztahuje k počítačovým hrám.“*¹⁶

Pokud se ale zajímáme prioritně o hráčské praktiky při prozkoumávání herních světů, které jsou předmětem i této práce, a částečně upozaďujeme sebeidentifikaci konzumentů her jako hráčů, výhodné bude zohlednit též i negativní vymezení hráče artikulované Riccardem Fassonem: *„být hráčem počítačové hry neznamena prozkoumávat prostor možností, (...) ale spíše zkoumat nemožnosti nadesignovaného systému, jeho hranice a limity, ideosynkratičnost jeho pravidel.“*¹⁷

6. Etnografie her

Výzkumníci z ranku herních studií i kulturní antropologové velmi rychle rozpoznali význam etnografie jako účinné metody při zkoumání komunit hráčů a unikátních sociálních interakcí a společenských struktur, které se v takových komunitách tvoří či replikují. Bohatým zdrojem pro takové bádání se stalo masivně multiplayerové RPG¹⁸

¹⁵ Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press. S. 30.

¹⁶ Bendová, H. (2019). *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, z. s. S. 50.

¹⁷ Fassone, R. (2017). *Every game is an island: Ending and Extermities in video games*. New York: Bloomsbury Academic. S. 16.

¹⁸ Zkrácený název pro MMORPG, v anglickém originále *massively multiplayer online role-playing game*, což je žánr počítačové hry, kde se po vzoru dračího douště ve rozlehlém virtuálním světě potkává mnoho hráčů, kteří se střetávají, bojují a plní úkoly prostřednictvím svých virtuálních avatarů.

*World of Warcraft*¹⁹, jehož rozmanité univerzum hráčům poskytlo do té doby nevídané možnosti virtuálního vyžití. Ve hře je možné zakládat společenství, společně plnit úkoly, obchodovat, bavit se s ostatními, navzájem bojovat a mnoho dalšího, přičemž každá z těchto aktivit se potenciálně jeví jako čerstvé výzkumné téma, a i díky této široké paletě možností má hra kromě svého legendárního statutu i po více než 15 letech širokou hráčskou základnu a nově vycházející rozšíření a aktualizace. Dle mého názoru velmi přínosnou studií, která demonstruje užitečnost a výhody designu etnografie při zkoumání hráčů a jejich virtuálních uskupení, je práce *My Life as a Night Elf Priest*²⁰ od Bonnie A. Nardi. Ta zde podrobuje analýze témata jako formace komunity, identita, gender či lifestyle a předkládá precizní popis i definici podstaty metod rozhovoru i zúčastněného pozorování ve hře, jakožto i nutnost stát se horlivým hráčem.

Přidanou hodnotou pro začínajícího výzkumníka budiž i to, že volba tématu v tomto odvětví má i své nesporné klady, jako např. nulové náklady na cestovní nebo mizivá potřeba opustit prostor domova. Při zkoumání cizí virtuální kultury navíc odpadá nutnost učit se cizí jazyk, vyjma angličtiny, a čelit všem neduhům s pobytem v terénu spojeným: cizí stravovací návyky, špína, hmyz a nemoci. A co je na výzkumech v kulturní antropologii přímo odpudivé: nutnost přímého kontaktu s lidmi.

*„Pro vstup do terénu mi stačil počítač na mém jídelním stole, u něhož jsem seděla v pohodlné židli a mnoho hodin hrála. A i přesto byl takový výzkum skoro stejně pohlcující jako můj postdoktorandský výzkum na Západní Samoi nebo Papui Nové Guinei.“*²¹

¹⁹ Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [počítačový software]. Dostupné z: <https://worldofwarcraft.com/en-gb/>

²⁰ Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

²¹ Ibid. S. 29. V originálním znění: „My entry point to the field site was a computer on my dining room table where I sat in a comfortable chair and played for many hours. And yet this fieldwork was nearly as immersive as the fieldwork I conducted for my postdoctoral research in Western Samoa or Papua New Guinea, where I accompanied my husband for his doctoral research. I typically played about 20 hours a week. I read fewer novels and slept a bit less.“ (vlastní překlad)

Výzkumník hrající za avatar ve *World of Warcraft* zároveň zažívá nestandardní situaci střetu několika rolí. V těle svého avataru se musí soustředit na hru a autenticitu projevu své postavy v rámci herního světa, musí se ale zároveň velmi flexibilně vrátit do role výzkumníka, a navíc se schopností tento střet reflektovat.

7. Herní svět

S dichotomií rolí hráč a výzkumník se úzce pojí na první pohled jasné rozdělení virtuálního a reálného světa. Espen Aarseth virtuální svět koncipuje na pomezí reality a fikce jako alternativní svět k tomu reálnému. Stejně tak uvažuje i o dalších alternativách, jako snové či zrcadlové světy, myšlenkové experimenty či náboženská pojetí.²²

Virtuální svět však z reálného vzešel a potřebuje ho pro svou existenci, nikoliv naopak. Ve chvíli, kdy existence reálného světa podmiňuje existenci toho virtuálního, jedná se o nerovný vztah, nikoliv dichotomii. Každý herní svět je tedy nevyhnutelně součástí světa reálného, a jakkoliv je herní svět podle Aarsetha světem rozdílným, není oddělitelným. Zásadní kritérium existence virtuálního světa na hranici fikce s realitou ještě lépe ve své otázce formuluje Dmitri Williams: „*Co se stane, když spolu přátelé přestanou chodit po práci na skleničku a místo toho budou každou noc hrát 4 hodiny World of Warcraft?*”²³

²² Aarseth, E. (2005). *Game Classification as Game Design: Construction Through Critical Analysis*. Příspěvek prezentovaný na konferenci Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, červen 2005, Vancouver, Britská Kolumbie, Kanada.

²³ Williams, Dmitri. (2006). Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone. *Games and Culture*, 1(1), 13-16. Citováno 18. června 2020. Dostupné z https://www.researchgate.net/publication/237404954_Why_Game_Studies_Now_Gamers_Don't_Bowl_Alone. S. 15. V originálním znění: „*What happens when friends stop meeting for a drink after work and log in to World of Warcraft for 4 hours a night?*” (vlastní překlad)

A i když se v tomto případě jedná o hru pro více hráčů, analogické otázky si můžeme pokládat i u her pro jednoho hráče, jelikož podstata vztahu virtuálního a reálného světa zůstává zachována. I když se hráči nebudou ve hře doslova scházet, výměna zkušeností s velkou pravděpodobností nastane při jejich dalším společném shledání. Takovéto chápání tedy mylně naznačuje, že oba existují a probíhají izolovaně jeden od druhého, a hranice takových konceptualizací by nás v budoucím bádání mohly svazovat. Bude v tomto případě mnohem užitečnější vyhranit herní světy jako uzavřené soubory pravidel.

8. Herní pravidla

Všechny herní světy a jejich příběhy se sestávají z následujících prvků: „*postavy (lovci a upíři), objekty (truhly), akce (otevření truhly, zabití příšery), stavy (poškození) a události (úmrtí)*“²⁴. S těmito prvky hráči interagují²⁵ v rámci možností game playe, respektive aktivního hraní, jež se nachází na pomezí pravidel hry, hráčova zamýšleného cíle, hráčových osobních preferencí.²⁶ Pro každou hru je tedy zároveň definující předprogramovaný systém pravidel, který je nedílnou součástí jejího designu.

Pravidla počítačových her jsou konečná podobně jako počet řádků programovacího kódu, v němž je hra napsaná. Tato pravidla jsou stejně definující a definitivní pro všechny hráčovy možnosti ve standardní verzi hry²⁷ jako například v šachu. Jesper

²⁴ Gee, P. J. (2006). Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. *Games and Culture*, 1(1), 58-61. Citováno 18. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/240285989_Why_Game_Studies_Now_Video_Games_A_New_Art_Form. S. 59. V originálním znění: „*actors (e.g., hunters and vampires), objects (e.g., chests and pools), actions (e.g., opening chests, killing monsters), states (e.g., being damaged), and events (e.g., dying)*.“ (vlastní překlad)

²⁵ Pro naplnění cíle hry není nutno interagovat se všemi prvky.

²⁶ Juul, J. (2009). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge: MIT Press. S. 82.

²⁷ Pro tuto studii je důležité se omezit na standardní, distributorem vydané verze hry. Častým úkazem je tzv. modding, kdy třetí strany i hráči sami kreativně upravují zdrojový kód hry nebo přidávají obsah za různými účely přizpůsobení pravidel a výsledného zážitku. Někteří vývojáři takové tzv. modderské komunity dokonce vyzývají ke spolupráci na nových či vycházejících hrách, či uvolňují a zveřejňují zdrojový kód hry.

Juul v závislosti na této konečnosti pravidel a možností nazývá hry „poloreálnými“²⁸ nebo alternativně „polofikčními“²⁹. Teoreticky je totiž možné vzít systém pravidel hry a přiřadit mu nový fiktivní svět bez nutnosti takový systém měnit: „Hra se může přesunout z jednoho prostředí do druhého, pistole se může proměnit v zelený obdélník a hráč namísto humanoidních postav může ovládat dřevěné figurky.“³⁰ Tato dualita formy a výsledného zážitku je ve fikčních hrách stěžejní. Migrace herních pravidel je ovšem celkem běžná a je doménou mimo jiné herních sérií typu *Assassin's Creed*, kde vývojáři replikují minimálně pozměněný soubor herních pravidel a mechanismů do stále nových historických reálií.³¹ Stejným způsobem a na základě analogických pravidel tedy hráči bojují jak s britskými „rudokabátníky“ v americkém Bostonu,³² tak jako s mytickými netvory v antickém Řecku.³³

9. Žánry

Pravidla her definovaná v předchozí podkapitole se vztahují na naprostou většinu počítačových her s tím, že každá taková hra tak předkládá vlastní originální vizi herního světa. Podle toho, jak je herní svět koncipován, jaké jsou hráčovy možnosti v tomto světě a jaká je jeho pozice v rámci světa, bývají hry tříděny do žánrů. Konceptualizace žánrů herním vývojářům napomáhají komunikovat potenciálním hráčům pravděpodobnou podobu a formu hry se všemi jejími aspekty. Tato srozumitelnost v komunikaci obsahu hráčům zjednodušuje orientaci v různorodé krajině herních titulů a vývojáři na základě vytváření žánrových her a jejich sérií

²⁸ Juul, J. (2009). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge: MIT Press. S. 256. V originálním znění: „half-real“. (vlastní překlad)

²⁹ Ibid. S. 256. V originálním znění: „halffictional“. (vlastní překlad)

³⁰ Ibid. S. 257. V originálním znění: „A game can be changed from one setting to another; the gun can become a green rectangle; the players can control wooden figures rather than humanoid characters.“ (vlastní překlad)

³¹ Více viz Ubisoft. (n.d.). *Assassin's Creed Franchise* [webová stránka]. Citováno 24. června 2020. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed>

³² Ubisoft. (2012). *Assassin's Creed III* [počítačový software]. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-3>

³³ Ubisoft. (2018). *Assassin's Creed Odyssey* [počítačový software]. Dostupné z: <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/en-gb/home>

mohou snáze předpokládat jejich finanční rentabilitu. Popularita žánru v závislosti na schopnosti monetizace herních titulů tak přináší dobový doklad toho, které z postupů tvorby her považujeme za funkční, a které naopak nikoliv.

Celkový počet žánrů je velmi vysoký. Mezi ty nejvýznačnější patří například simulace, závodní hry, sportovní hry, strategie nebo tzv. FPS hry³⁴. V úzkém propojení s žánrem se na hrách zároveň hodnotí i její tzv. vysokou hodnotu produkce³⁵. Nejvíce jsou potom ceněny inovativní vysokorozpočtové tzv. AAA nebo tripple-A tituly, na jejichž vývoji vývojáři zpravidla stráví i několik let. U her, které postrádají zázemí korporátních vývojářských společností, leckdy vývoj trvá i déle jak pět nebo deset let.

10. Příběhové hry s otevřeným světem pro jednoho hráče

Předmětem této studie jsou tituly ze žánru open-world her, konkrétněji hry pro jednoho hráče s příběhovou kampaní a otevřeným světem. Požadavkem pro náležitost do tohoto typu počítačových her je, aby hra disponovala jakýmkoliv narativním obloukem, otevřeným světem, který hráč může libovolně prozkoumávat např. v komparaci s lineární „chodbovitostí“ úrovní FPS her, a aby si bylo možné předestíraný příběh zahrát v kampani pro jednoho hráče. Příkladem může být hra *Borderlands 2*³⁶, kterou jeden z respondentů zmínil v kontextu poslední jmenované podmínky, nabízí i kooperativní kampaň pro více hráčů. Ačkoliv tato možnost formuje ze hry mnohem atraktivnější dílo, je stále ponechána možnost příběhovou linii absolvovat i soliterně.

³⁴ First-Person-Shooter hry, jinak také střílečky hrané z první osoby.

³⁵ Tedy její hodnotu ve vztahu ke zpracování, investovanému času a veškerému vývojářem vloženému kapitálu.

³⁶ Gearbox. (2012). *Borderlands 2* [počítačový software]. Dostupné z: <https://www.gearboxsoftware.com/game/borderlands-2/>

10.1. Fallout 3

Jako vzorový příklad tohoto typu hry můžeme uvést například titul *Fallout 3*³⁷ z roku 2008 od společnosti *Bethesda*. Hra je situována do post-apokalyptického světa zasazeného do ruin východního pobřeží USA, kdy se různé frakce přeživších po nukleární válce snaží obnovit společenský řád. Hráč ovládá postavu, která se narodila do již zničeného světa a celé své mládí vyrůstala v jednom z mnoha protiatomových krytů, tzv. vaultů.

Hráč si kliknutím klávesy může v průběhu vybírat pohled, ze kterého bude za postavu hrát. Jednou možností je pohled z první osoby, kdy hráč vidí svět z pohledu postavy, druhou možností je perspektiva ze třetí osoby, přičemž hráč vidí postavu tak, jako by za ní stál. Pohled nebo též „kameru“ je tedy možné měnit v závislosti na situaci. Pohled z první osoby je více vtahující, zatímco kamera ze třetí osoby nabízí lepší přehled o postavě, jejích pohybech a situacích, ve kterých se v průběhu game playe nalézá.

Po úvodní expozici, jež simuluje dětství a pubertu, se hráči po kolapsu jeho bunkru otevírá celý virtuální svět, který je obýván různorodou paletou dalších přeživších, o kterých hlavní postava předtím neměla zdání. Tito rozmanití obyvatelé, tzv. Non-Player-Characters³⁸, jsou postavy, které hráč neovládá, ale které tvoří „živou masu, jež obývá herní svět“, hráči, resp. jemu ovládané postavě, buď pomohou, nebo s odporem zkříží cestu v jeho ultimátním úkolu najít svého otce a zachránit svůj svět. Příběh ve hře je závislý na hráčově rozhodování, které se realizuje pomocí mechanismu karmy³⁹ a rozhodnutí samotného hráče prostřednictvím dialogů s NPC

³⁷ Bethesda. (2012). *Fallout 3* [počítačový software]. Dostupné z: <https://fallout.bethesda.net/en/games/fallout-3>

³⁸ Dále jen NPC postavy.

³⁹ Zabíjení nevinných se se v tomto případě trestá.

postavami. Ačkoliv všechna hráčova rozhodnutí na konec příběhu⁴⁰ a podobu světa vliv nemají, hra se snaží prezentovat a působit dojmem, že každé hráčovo rozhodnutí takový dopad má.

Dalším z herních mechanismů je zvyšování úrovně postavy s přibývajícím zkušenostmi a progresem v rámci příběhu, tzv. levelování. Za každou úroveň si hráč může rozdělit schopnostní body, které mu pomáhají v naplnění určitého způsobu game playe. Hráč, jenž se snaží vyjednávat, bude například primárně cílit na převahu schopnostních bodů v kategoriích charisma a výřečnost, zatímco jiný hráč, který volí přímočařejší způsob hry, bude své body pravděpodobně investovat do schopnosti zacházet s plamenometem. V získávání úrovní hráči obvykle pomůže zabíjení nepřátel, znepřátelených obyvatel světa a plnění vedlejších úkolů, tzv. misí.

Vedlejší úkoly nejsou součástí hlavní příběhové linky, ale slouží k prohloubení autenticity světa a mnohdy v nich vývojáři uplatňují velmi kreativní nápady. Vedlejší úkoly zadávají různé postavy ze hry v rozmanitých lokacích a většinou je lze rozřadit do zaběhnutých kategorií *přines*⁴¹, *zabij*⁴² či *eskortuj*⁴³. Ve hře existuje mnoho rozličných předmětů, též tzv. itemů, které hráči zpříjemňují jeho čas strávený se hrou a pomáhají mu porazit nepřátele a dokončit hlavní příběhovou linku, jinak řečeno dokončit hru.

Takovými předměty jsou například zbraně, brnění, štíty, lékárničky, jídlo, náboje. Jejich získávání funguje jako motivace k prozkoumávání světa a plnění vedlejších úkolů. Ve hře *Fallout 3*⁴⁴ je též možné si pomocí vedlejších úkolů obstarat spřátelenou

⁴⁰ Zakočení příběhu je možných několik, nejen pouze binární kombinace „dobrý“ a „špatný“ konec.

⁴¹ Prostřednictvím této kategorie hráč lokalizuje a doručí zadavateli předmět.

⁴² Tato kategorie obnáší vraždu někoho z nepřátel vedlejší postavy.

⁴³ V rámci této kategorie postava napomůže jiné vedlejší postavě bezpečně přejít nepřátelské teritorium.

⁴⁴ Bethesda. (2012). *Fallout 3* [počítačový software]. Dostupné z: <https://fallout.bethesda.net/en/games/fallout-3>

postavu, která hráče následuje na jeho cestách, a pobyt ve zničeném světě tak působí méně skličujícím dojmem. Taková postava ale žádnou akci ani aktivitu běžně neinicuje a pouze pomáhá hráči se zabíjením nepřátel, čímž slouží spíše jako rozšíření inventáře, tzv. batohu.

11. Doplnující kontext žánru

Podžánrem open-world her jsou tzv. RPG hry, které se soustředí na tzv. role play, tedy vizualizaci hráčem smyšlené postavy ve fiktivním světě. Výše popsany titul *Fallout 3*⁴⁵ splňuje definici RPG her s tím, že stereotypně tento žánr bývá charakterizován jako „hra na rytíře“. Podmínkou tak je, že si hráč může kompletně vizuálně i charakterově nadefinovat postavu, ze kterou hraje. Obyčejně u takové postavy v příběhu není známa její historie a je na hráči, jak takovou mytologii konstruuje, což odpovídá jednomu z předmětů této studie. Opačným ale stejně běžným přístupem, který vývojáři ve hrách s otevřeným světem používají, je výstavba hlavní postavy, která má v příběhu jasně definovanou roli. Taková hra je potom orientovaná na vyprávění, a spíše než na propracovanost charakterů je tato hra orientována na role play a mechanismy „levelování“ postavy či přidělování schopnostních bodů v ní nemusí figurovat.

Rozloha herního světa bývá předmětem debat i reklamních kampaní, přičemž herní vývojáři se často předhánějí v tom, jak velkou a realistickou „mapu“ dokážou ve svých hrách představit. Například v již zmíněné úspěšné hře *Grand Theft Auto V*⁴⁶ je rozloha

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Rockstar Games. (2013). *Grand Theft Auto V* [počítačový software]. Dostupné z: https://www.rockstargames.com/V/restricted-content/agegate/form?redirect=https%3A%2F%2Fwww.rockstargames.com%2FV%2F&options=&locale=en_us

herní mapy⁴⁷ velká zhruba 127 km², přičemž se ve vysoké míře detailu snaží zpodobnit kalifornské město Los Santos⁴⁸ a venkov kolem něj.

Příběhová open-world hra se dá vymezit i vůči podžánru tzv. sandboxové hry, která uživateli nabízí pouze určitý otevřený a často i nekonečný svět. Tento typ hry nicméně již dále nedefinuje určité cíle, narativní oblouk a často ani postavy. Taková hra připomíná stavebnici bez návodu, kde je hráči ponechána absolutní volnost tvorby i destrukce. Příkladem sandboxové hry budiž veleúspěšný *Minecraft*⁴⁹.

Základem ale i limitou hry je nejen otevřený svět a jeho hranice, ale i to, co vše se v tomto světě dá dělat. Zde narážíme na paradox, že čím je herní svět realističtější, tím více redukuje svou herní podstatu a stává se spíše simulací. Limitou zábavy v těchto hrách je často omezení herních mechanik na pohyb po světě a soubojový systém, z toho vyvstávající generičnost a repetitivnost vedlejších úkolů (viz zmíněné např. *přines, zabij*) a plochost odměny, kterou hráč za průzkum a splnění úkoly získává⁵⁰. Teoretik a publicista Josh Bycer repetitivní hry tohoto typu nazval termínem *upen-world*⁵¹. Po rozklíčování této zkratky se nám dostane označení „unfulfilling world to explore“, což ve volném překladu znamená „zapomenutelný svět k prozkoumání“. Titul *No Man's Sky*⁵² tak dokázal generovat až 18 kvintilionů planet⁵³ včetně související flóry a fauny. Jedná se tak o zajímavý experiment v renderování virtuálního vesmíru

⁴⁷ KeWis. (2013, July 7). *The most accurate GTA map comparison ever!* [Online forum comment]. Dostupné z: <https://gtaforums.com/topic/821812-the-most-accurate-gta-map-comparison-ever/>

⁴⁸ V reálném světě je ekvivalentem Los Santos kalifornské město Los Angeles.

⁴⁹ Mojang. (2009). *Minecraft* [počítačový software]. Dostupné z: <https://www.minecraft.net/en-us/>

⁵⁰ Namísto zapamatovatelných zážitků obdrží hlavní postava od té vedlejší peníze, lékárničku a náboje.

⁵¹ Bycer, J. (2017). *The Repetitive Nature of Open World Games — A Study in “Upen” World Design*. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <https://medium.com/@GWBycer/the-repetitive-nature-of-open-world-games-a-study-in-upen-world-design-fcf39fcf106e>.

⁵² Hello Games (2016). *No man's sky* [počítačový software]. Dostupné z: <https://www.nomanssky.com/>

⁵³ Khatchadourian, R. (2015). World without end: creating a full-scale digital cosmos. *The New Yorker*. 91(13). 48–57. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/magazine/2015/05/18/world-without-end-raffi-khatchadourian>

nepředstavitelné rozlohy. Pestrá hratelnost a motivace takový svět prozkoumávat se však stále rovná objemu jedné pěkně zalesněné planety.

Tato studie se nezaměřuje na evaluaci herních titulů žánru open-world her, jeho kritiku či poměrování s jinými žánry, ale soustředí se na zásadní body hráčské zkušenosti a aktivity v tomto typu her. V konečném důsledku mohou nicméně výsledky výzkumu takto definovaného objektu zájmu pomoci vývojářům pochopit hráčské praktiky a systémy svých her tak v závislosti na tom upravovat.

12. Charakter⁵⁴ a avatar

Herní teorie obecně rozlišuje hráčovy prostředky pro přítomnost v herním světě na hráčem ovládané charaktery⁵⁵ a avatary. Rozlišení avatar a ovladatelný charakter je z teoretického hlediska zásadní. Termín charakter je svou obecností kategorií aplikovatelnou jak ve videohrách, tak i knihách, divadle a filmech a odkazuje k vazbě postavy na příběh.⁵⁶ Herní postava funguje jako prostředek přemostění hráče do světa příběhu a ten tak vnímá takový charakter ekvivalentně jako jednu z postav. Teoretik Rune Klevjer definuje avatar spíše jako nástroj nebo vozítko, které hráč užívá jako fiktivní tělo pro pobyt v herním světě.⁵⁷

Charakter je tedy fiktivní konstrukcí nacházející se v příběhovém oblouku. Sám v rámci příběhu myslí a v herních cut scénách i jako herec působí. Avatar je na druhé straně spíše funkčním vtělením hráče:

⁵⁴ Pro účely této práce užívám pro označení herní postavy též anglicismu „charakter“, který je v oblasti herního žargonu běžně užívaným ekvivalentem.

⁵⁵ Označení pochází z anglického „PC“, tedy „playable character“.

⁵⁶ Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (Disertační práce). Bergen: University of Bergen. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/242412375What_is_the_Avatar_Fiction_and_Embodiment_in_Avatar-Based_Singleplayer_Computer_Games. S. 116.

⁵⁷ Ibid. S. 87.

„Lara Croft coby avatar je definovaná svými proporcemi a fyzikálním chováním v prostoru herního světa a repertoárem možných akcí: šplháním, skákání, střelbou atd. Oproti tomu Lara Croft coby hratelná postava je žena britského původu se svou zvláštní historií, postupně doplňovanou a upravovanou dalšími díly série.“⁵⁸

Pro příklad se dá zajít do žánru závodních her, kde avatarem jako pomyslným vozítkem je doslova vozidlo. Od naleštěné Toyoty Corolly ve hře *Need For Speed: Underground 2*⁵⁹ nikdo neočekává, že bude přemýšlet nad tím, zda projede zatáčku smykem, a tuto volbu hra štědře přenechává hráči.

13. Vedlejší postavy a předměty

Vedlejší postavy⁶⁰ jsou všichni ostatní obyvatelé fiktivního světa. Tuto množinu lze většinou rozdělit dle dvou kategorií, odlišujících se svou funkcí v herním světě. První funkcí vedlejších postav je rozvíjet příběh pomocí nabízených úkolů, předepsaných dialogů, herecké akce v cut scénách či společného postupu hrou. Druhou funkcí je prosté vyplnění světa živou masou za účelem jeho autenticity a realističnosti. Takové postavy mají své denní rytmy a jejich existence a změna nezávisí na hráčově interakci. I když se s nimi interagovat dá, netvoří jejich konverzační penzum většinou více jak pár vět.

Vedlejší postava se dá užitečně vymezit i vůči hernímu předmětu. Předmět je hráčem použitelný objekt, který hráč aktivuje v určitých situacích, aby změnil a často zlepšil svůj stav v herním světě. Příkladem takového předmětu budiž kniha, která hráčově postavě přidá schopnostní body v kategorii inteligence. Další příkladem objektu je

⁵⁸ Švelch, J. (2012). Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. In B. Suwara, & Z. Husárová (Eds.): *V síti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (s. 125-141). Bratislava: SAP & Ústav svetovej literatúry SAV. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/hra-pro-vice-hracu-herni-studia-a-interdisciplinarita/>

⁵⁹ EA Black Box. (2004). *Need for Speed: Underground 2* [počítačový software]. Dostupné z: <https://www.ea.com/cs-cz/games/need-for-speed/need-for-speed-underground-2>

⁶⁰ Často užívaným označením je také akronym „NPC“, tedy „non-playable-character“.

vedlejší postava, s níž je možná jen omezená míra interakce zapříčiněnou nedostatečnou zpětnou vazbou. Ve fikčních světech je samozřejmá přítomnost ožvlých předmětů ze světa reálného. Kniha, která je v reálném světě předmětem, zadá ve fikčním světě hráči úkol či ho vyzve na souboj v šermu. Tyto schopnosti klasifikují knihu v rámci pravidel hry jako postavu.

14. Identifikace

Termínem identifikace se zabývá mnoho studií z celé řady vědních oborů, např. v rámci zkoumání filmových, knižních, televizních i divadelních postav. Podobně lze tyto cenné poznatky aplikovat i na vztah hráče a herní postavy. V rámci herního světa postavy fungují jako mediátory příběhu a s filmovými i knižními tuto podstatu sdílí. Při zkoumání kulturně-antropologických témat, jež se týkají interakcí hráčů

a charakterů/avatarů, za které hrají, je prakticky nemožné zamezit střetu s psychologickými konceptualizacemi hráčské identifikace.

„Psychologický výzkum počítačových her patří co do objemu publikovaných výsledků a jejich publicitě v mainstreamových médiích k nejvýznamnějším odvětvím studia her. Bohužel je často izolovaný od diskurzu herních studií, k čemuž přispívá i odlišná metodologie.“⁶¹

Literární teoretik Keith Oatley přirovnává takový proces identifikace s fiktivní postavou k „*potkání duší*“⁶², kterého autor knihy může cíleně dosáhnout například užitím metody volného proudu myšlení, kdy vyličí niterné myšlenkové pochody

⁶¹ Švelch, J. (2012). Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. In B. Suwara, & Z. Husárová (Eds.): *V síti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (s. 125-141). Bratislava: SAP & Ústav svetovej literatúry SAV. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/hra-pro-vice-hracu-herni-studia-a-interdisciplinarita/>

⁶² Oatley, K. (1999). Meetings of minds: Dialogue, sympathy, and identification in reading fiction. *Poetics*, 26, 439-454. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: https://sites.ualberta.ca/~dmiall/Cognitive/Readings/Oatley_Meetings.pdf. V originálnám znění: „*meetings of minds*“. (vlastní překlad)

u literární postavy.⁶³ S postavami filmových, televizních a herních děl je situace odlišná, protože u média na audiovizuální bázi není tak snadné vylíčit psychologické pochody. Odstup diváka od situací, které se dějí na obrazovce, ale zůstává stejný.

S další pojetím teorie identifikace diváka s hrdinou příběhu se můžeme setkat v práci akademiček Cynthia Hoffner a Marthy Buchanan, které se věnují zejména specifické „*touze být jako fiktivní charakter a chovat se tak*“⁶⁴. Ve svém výzkumu zjistily, že by diváci televizních filmů a seriálů disponovat jistými vlastnostmi svých oblíbených hrdinů i ve chvílích, kdy reálně televizi nesledují.⁶⁵ Tento fakt naznačuje, že identifikace s fiktivním charakterem přesahuje dobu, po kterou uživatel mediální obsah konzumuje. Míru participace charakterizuje Petri Lankoski užitím termínu tzv. empatické zapojení. To dochází naplnění, jakmile hráč namísto sledování vlastních cílů reaguje na potřeby a akce herního charakteru.⁶⁶ Koncept empatického zapojení se při zkoumání vztahů hráčů k jimi ovládaným charakterům může ukázat jako přínosný.

Další možné druhy identifikace s herními charaktery nastínili psychologové Christoph Klimmt, Dorothee Hefner a Peter Vorderer, kteří jí rozumí „*dočasný posun v sebepojetí*“⁶⁷. Pro využití možností této definice či její falzifikaci ale tato studie nedisponuje potřebnými nástroji a ani to není jejím cílem.

⁶³ Ibid. S. 445-446.

⁶⁴ Hoffner, C., & Buchanan, M. (2005). Young adults' wishful identification with television characters: The role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychology*, 7(4), 325–351. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/247503440_Young_Adults'_Wishful_Identification_With_Television_Characters_The_Role_of_Perceived_Similarity_and_Character_Attributes. S. 325. V originálním znění: „(...) the desire to be like or act like the character.“ (vlastní překlad)

⁶⁵ Ibid. S. 327

⁶⁶ Lankoski, P. (2011). Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture*, 6(4), 291-311. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412010391088>. S. 299-305.

⁶⁷ Hefner, D., Klimmt, Ch., & Vorderer, P. (2007). Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment. In L. Ma, M. Rauterberg, & R. Nakatsu (Eds.), *Entertainment Computing – ICEC 2007: 6th International Conference, Shanghai, China, September 15-17, 2007. Proceedings*

Termín identifikace se ale ve většině případů nevztahuje na zacházení hráče s avatarem, který má z narativního hlediska status „nepopsané desky“ a zůstává otevřenou proměnnou do prvního spuštění hry. Teoretici potom definují vztah hráče a jeho virtuálního avatara spíše jako „protetické rozšíření možností jednání a vnímání“⁶⁸.

15. Magický kruh

Z hlediska klasického výkladu vztahu hry a herního prostoru k realitě a jiným neherním činnostem je pro herní studia stále určujícím (a často diskutovaným) autorem antropolog Johan Huizinga. Ten definuje vedle hry jako základ také činitele kultury, které charakterizuje jako na kultuře nezávisle existující entity. Princip hry není podle něj založen na racionálním uvažování, čímž naráží na její výskyt také u zvířat. Ze své podstaty musí být hraní svobodným jednáním, nikoliv aktivitou vykonávanou na rozkaz. V herních studiích je nejdiskutovanější pojetí prostoru jako „magického kruhu“, čímž se rozumí vstoupení do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí, která se liší od vlastního nebo běžného života.⁶⁹

Taková sféra aktivity je uzavřená a ohraničená časově i prostorově a má svůj smysl a průběh v sobě samé. Příklady takových pro hru specializovaných míst budiž aréna, hrací stůl, jeviště, chrám, soudní dvůr či filmové plátno, obrazovka počítače nebo brýle pro virtuální realitu. Vše, co se na takových místech odehrává, má formu dočasného

(p. 39-48). Berlín: Springer. S. 40. V originálním znění: „*temporary alteration of media users' self-perception*“. (vlastní překlad)

⁶⁸ Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (Disertační práce). Bergen: University of Bergen. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/242412375What is the Avatar Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games](https://www.researchgate.net/publication/242412375What_is_the_Avatar_Fiction_and_Embodiment_in_Avatar-Based_Singleplayer_Computer_Games). S. 94. V originálním znění: „*prosthetic extension of agency and perception*“. (vlastní překlad)

⁶⁹ Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Praha: Dauphin. S. 9-32.

světa uvnitř světa obyčejného, přičemž zvyky a zákony obyčejného světa jsou ve světě dočasně omezeny, nebo v něm vůbec neplatí či nefigurují. Hra je tedy zároveň dekontextualizací a jasně definovaným řádem v jinak proměnlivém světě.⁷⁰

Huizinga uvádí i to, že cíle, ke kterým hra slouží, leží též v tomto „magickém kruhu“, a tedy se vyjímají z přímých hmotných zájmů jedinců a účelem hry není uspokojování nezbytných životních potřeb.⁷¹ Z hlediska tohoto výzkumu je tato konceptualizace cílů též důležitá a zdůvodňuje šíři zastoupení psychologického bádání v herních studiích.⁷² Zkoumání hráčských cílů, herních aktivit a jejich konsekvencí a efektů v reálném světě je prizmatem metodologicky formujícího se oboru značně problematické.

Kombinace absence vědomých a zamýšlených hmotných cílů procesu hraní s predestíranou vykořeněností z pravidel kultury zkoumaným jevům přiděluje jaksi efemérní podstatu, jež si žádá vlastní metody výzkumu. I v této věci se studie bude snažit implicitně pokládat otázky, jakým způsobem hráč koncipuje svou zkušenost v magickém kruhu na základě toho, co si do něho přinesl, a naopak co si z něj odnáší, a nastínit možnost hledat odpovědi za pomoci kvalitativních metod. Možnou cestu se snaží najít i Mia Consalvo, která magický kruh v rámci počítačových her navrhuje vnímat ne jako striktní abstraktní hranici, ale spíše orientačního oddělení her jako světů s rozdílným systémem pravidel zakódovaných v herních mechanismech.⁷³

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ Ibid.

⁷² Rodriguez, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *Game Studies* 6(1). Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>

⁷³ „While it may be helpful to consider that there is an invisible boundary marking game space from normal space, that line has already been breached, if it was ever there to start with. My point is not to contend that such boundaries are necessary (or unnecessary) but instead to point to the most important boundary marker for games: their rules.“ Více viz Consalvo, M. (1969). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: The MIT Press. S. 7.

Pro tuto práci je funkční i shrnutí Hectora Rodrigueze, dle kterého je mnohem užitečnější než definování hry jako striktně odděleného prostoru zkoumání všech probíhajících procesů a výměny reakcí mezi hráčem a hrou.⁷⁴ Magický kruh tedy může být chápán i následovně: „*Všechna hřiště jsou dočasné světy v běžném světě, které jsou určené k výkonu od jedince oddělené role*“⁷⁵.

16. Teorie rolí

Z hlediska zkoumání herních charakterů a hráčových interakcí s nimi je důležité zmínit i klasickou teorii rolí Ervinga Goffmana popsanou v knize *Všichni hrajeme divadlo*. Jeho teorie zkoumá funkce hry tak, jak se projevují v životech lidí a v kultuře obecně. Hru Erving Goffman koncipuje pomocí hlediska fiktivního dramaturga divadelního představení a společnost vykresluje jako plejádu sólistů i skupin herců v divadelní hře života ve společnosti, kde se každý snaží předvést perfektní výkon. K termínu hra tedy přidává zásadní termín role a dále zkoumá jejich společenské funkce.⁷⁶

Vzhledem k tomu, že se tituly ze žánru open-world her snaží konstruovat realistické a uvěřitelné světy, vývojáři často implementují různé typy sociálních struktur. Hráč se dostává do pozice, kdy je zároveň jak sám sebou, tak i fiktivní postavou v rámci fantazijního světa, jakkoliv podobného realitě. Hráč přebírá roli protagonisty příběhu a na čas tak ve fiktivním světě přejímá vlastnosti, vzhled, minulost a další související atributy přidělené charakteru autorem hry. Pokud je mediátorem hráčovy zkušenosti avatar, hráč si takové role snaží vyfabulovat sám, což je důležitá složka hrané

⁷⁴ Rodriguez, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *Game Studies* 6(1). Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>

⁷⁵ Perron, B., & Wolf, M. (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge. S. 113. V originálním znění: „*All [play-grounds] are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.*“ (vlastní překlad)

⁷⁶ Goffman, E. (1990). *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.

zkušenosti v RPG hrách. Implicitním předmětem této studie je tedy i konceptualizace reprezentace společenských rolí v počítačových hrách jak ze strany vývojáře, tak i hráče.

B. Výzkumná část

17. Úvod výzkumné části

Tato kapitola explikuje cíle výzkumu a rozvine podružné výzkumné otázky. Následně se bude hutně věnovat obhájení volby designu případové studie a nastínění všech metod použitých při sběru dat, výběru respondentů, definování vzorku a analýze výpovědí. Skrze postupné definování metodologického základu bude prosvítat leitmotiv snahy systematicky postihnout a popsat těkavý virtuální svět a stopy, které zanechal v myslech a činech těch, kteří měli možnost ho navštívit.

18. Cíle výzkumu a výzkumné otázky

Analytická část tohoto explorativního výzkumu si klade za cíl popsat způsoby, jakými hráči příběhových singleplayerových her⁷⁷ s otevřeným světem v těchto hrách koncipují svou hranou zkušenost a identifikaci s jimi ovládanými herními postavami nebo avatary. Hlavním výstupem je tak explanace neprozkoumaných hráčských praktik v rámci jejich interakce skrze postavu s otevřeným herním světem, vedlejšími postavami a prakticky veškerou živou masou, která konkrétní herní světy obývá. Implicitně se tedy tato práce snaží o přípravu tematického základu pro extenzivní bádání v oblasti nekompetitivních příběhových her s otevřeným světem.

Mimoto si tato práce pokládá i dílčí výzkumné otázky zaměřené na hráčské uchopení a interakce s různými společenskými rolemi, jež hry skrze zobrazované postavy vykreslují: Identifikují se hráči s jimi ovládanými postavami? Pakliže se hráči s nimi identifikují, jak tento vztah koncipují? Jaká je role vedlejších postav v kontextu hráčovy identifikace s hlavní postavou? Jakým způsobem příběhové počítačové hry s otevřeným světem skrze narativ a postavy replikují stereotypy a společenské role?

⁷⁷ Hry pro jednoho hráče

19. Metodologie

19.1. Výzkumný design

Pro účely mého výzkumu jsem zvolil design případové studie, který má ze své flexibilní podstaty velmi dobrou šanci pokrýt a pomoci zodpovědět otázky, které se týkají nestriktně vyhraněné skupiny jednotlivců. Jedná se o exploratorní případovou studii⁷⁸ kladoucí si za cíl prozkoumat existenci a možné podoby vztahů, jež hráči příběhových open-world her mají k postavám, za které hrají. Tato studie se nesoustředí na podání plošně reprezentativní zprávy či konstrukci široce aplikovatelné teorie, nečiní si tak nárok na statistické zobecnění, ale chce být odrazovým můstkem pro bádání, která takové hodnoty vlastnit mohou.

Zkoumanou jednotkou je zájmová skupina hráčů nekompetitivních počítačových her s otevřeným světem. Z podstaty hraní tohoto žánru jakožto vcelku samotářské praktiky tento design nepředpokládá, zda se jednotliví účastníci výzkumu navzájem znají nebo se vědomě jako skupina identifikují, např. ve smyslu komunity či subkultury. Respondenti oslovení pro tuto studii sdílí pouze zájem, konkrétně způsob solitérního trávení volného času. Předpokladem pro participaci ve výzkumu je tedy alespoň minimálně hráčská zkušenost s mnou zkoumaným žánrem počítačových her. Tato znalost je definována minimálně povrchním povědomím o několika titulech her tohoto žánru, extenzivní hráčská zkušenost o alespoň jednom. Podmínkou pro naplnění kritérií k účasti respondenta nicméně není jeho vlastní percepce sebe sama jako hráče, tedy nutnost pojímat počítačové hry a s nimi spojenou uživatelskou aktivitu jako definující součást osobnosti.

⁷⁸ Yin, R. K. (2009). *Case study research: design and methods*. Los Angeles: Sage. S. 35.

19.2. Sběr dat

Preferovanou metodou pro sběr dat je hloubkový polostrukturovaný rozhovor čítající více než 60 otázek. Oproti strukturovanému rozhovoru je předpokládáný výsledek této metody mnohem bohatší na kontext, hlubší porozumění probíraným praktikám a možnost odbočovat a objevit tak nové prvotně nedefinované možnosti dalšího směřování výzkumu. Vzhledem k nekoherentní, a přitom subtilní povaze zkoumaných jevů nestrukturovaný rozhovor ani nepřišel v úvahu.

I přes svou značnou psychickou náročnost převážně v časových intervalech, kdy je nutné provést více rozhovorů po sobě, se navržená metoda projevuje flexibilitou v situacích, které vyžadují odklon od připravených okruhů otázek a precizní reakci na nečekanou odpověď. Ačkoliv je od prvního rozhovoru nutná důkladná příprava výzkumníka, polostrukturovaný rozhovor v takovém případě bez komplikací umožňuje sondování, ověření formy a celkové správnosti otázek. Strukturu otázek je možno pozměňovat do té chvíle, dokud přináší adekvátní informační nasycení.

V polostrukturovaném rozhovoru se výzkum zvolenou metodou striktně držel těchto zásad: pokládat otevřené otázky, nikoliv uzavřené, pokládat dotazy srozumitelné, pokládat simulační otázky, neklást více otázek najednou, nedoříkávat a nedoplňovat odpovědi, reagovat na odpovědi ad hoc otázkami a používat shrnutí řečeného jakožto oslí můstky k dalším okruhům. Samozřejmými tabu jsou používání návodných otázek a dotazování se respondentů otázkami výzkumnými tak, jak jsou definovány v podkapitole *Cíle výzkumu a výzkumné otázky*.

Co se struktury rozhovorů týče, osvědčila se chronologizace řazení otázek následujícím způsobem: začít minulostí, obecnými jevy a praktikami, následně stavět na získaných informacích a věnovat se současným jevům a nakonec se přesunout k detailům, intimním a citlivým informacím či názorům.

Čtyři z rozhovorů proběhly v rámci fyzických setkání s dotazovanými. Dvě interview proběhla formou videohovoru skrze platformu ZOOM⁷⁹, která umožňuje nahrávání rozhovorů ve formě videa, i pouze samostatné zvukové stopy. Metoda virtuálního rozhovoru je ve studiích zaměřujících se na různá témata z ranku počítačových her velmi frekventovanou volbou, poskytující oběma stranám požadovaný komfort.⁸⁰ Všichni dotazovaní s nahráváním rozhovoru souhlasili a bylo jim přislíbeno smazání souborů po vyhotovení přepisu a vypracování analýzy. Nepřekvapivými ale zanedbatelnými neduhy této metody jsou nutnost přepínat se participantů při výpadku spojení a nutnost je motivovat k srozumitelné artikulaci ve vztahu k mikrofonu. Ne všechny tyto nevýhody se dají zdárně eliminovat, nicméně jejich vliv na možné zkreslení dat je minimální.

S přepisem virtuálních rozhovorů se mohou poutat pochybnosti, zda je zachycení neverbálně komunikovaných informací a reakcí participanta autentické a analyzovatelné. V získaných zvukových stopách je velmi snadno rozklíčovatelné i to, co se například děje ve chvílích, kdy respondent nemluví, a na zkreslení dat má tak tato vlastnost virtuálního rozhovoru minimální efekt.

19.3. Etické aspekty výzkumu

Nedílnou součástí předem smluvených podmínek výzkumu je dohoda s participanty šetření na tom, jaký obsah bude z našich rozhovorů a setkání publikovatelný. Stejně tak samozřejmá je výměna jmen participantů za smyšlená, pokud si budou přát zůstat anonymními. Téma této práce však nespadá do oblasti se zvláštní citlivostí, a je naopak možné, že se budou chtít vyznavači cosplay například se svými výtvary skrze svou účast zviditelnit.

⁷⁹ Zoom. us. [website]. (n.d.). Dostupné z: <https://zoom.us/>

⁸⁰ Martey, R., & Consalvo, M. (2011). Performing the Looking-Glass Self: Avatar Appearance and Group Identity in Second Life. *Popular Communication*. 9(3). 165-180. Citováno 18. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/232869940_Performing_the_Looking-Glass_Self_Avatar_Appearance_and_Group_Identity_in_Second_Life. S. 170-172.

Z etického hlediska by potenciálně kritická a citlivá situace mohla nastat ve chvíli, kdy by některý z participantů prožil v průběhu hraní videohry nějakou bolestivou životní zkušenost nebo si ji s ní spojoval.

19.4. Vzorek

Výzkumným vzorkem byli tři muži a tři ženy ve věkovém rozmezí 21 až 36 let. Výběr tak umožnil pokrýt dvě generace hráčů a hráček, které mají různé zkušenosti s širokou paletou titulů zaměřených na otevřený svět pro jednoho hráče. Těchto šest participantů bylo vybráno z celkem 13 oslovených. U vzorkování byla rozhodující následující kritéria: věk, pohlaví, preferovaná platforma, alespoň povrchní obeznámenost se zkoumaným typem her, minimální počet dohraných titulů se tedy musel rovnat jedné.

19.4.1. Věk

Pro naplnění tohoto kritéria bylo stěžejní dvougenerační obsazení jedinců, kteří s počítačovými hrami měli možnost dospívat, a zároveň výběr participantů v rovnoměrném zastoupení mezi 18 a 40 lety věku. I když tato studie nevylučuje důležitost zkoumání i mladších participantů ve věku od 10 do 18 let, práce s takto širokým vzorkem by si nutně musela pokládat otázky týkající se formativního potenciálu open-world her v různých fázích procesu dospívání, což se v současné fázi výzkumu míjí se záměrem této bakalářské práce. Volbou vzorku dospělých respondentů též inherentně popírám předsudky přežívající z rané fáze vývoje počítačových her, konkrétně ty vykreslující počítačové hry jako dětinské a dětem náležící.

19.4.2. Pohlaví

Studie usiluje o rovnoměrné zastoupení mužů a žen ve vzorku, což se zdařilo bez jakýchkoliv problémů. S hráči počítačových her bývá často spojován stereotyp asociálního dospívajícího muže, který však, jak to již se stereotypy bývá, není

autentickým odrazem reality hráčského zastoupení v populaci⁸¹ a tato studie ho nehodlá naplňovat ani respektovat.

19.4.3. Preferovaná platforma

Pět ze zúčastněných hraje počítačové hry nejčastěji na osobním počítači⁸², zatímco jeden participant jako nejoblíbenější platformu uvedl herní konzoli. Mezi zkušenostmi z těchto dvou platforem tato studie nediferencuje, protože diskutované hry jsou zastoupené v obou verzích se zanedbatelnými rozdíly ve vyznění a hratelnosti. Jedna participantka navíc jako platformu uvedla i mobilní telefon. V analýze tato skutečnost nebude zohledněna z důvodu nedostatku relevantních her a možností hratelnosti.

19.4.4. Zkušenost se zkoumaným typem hry

Dalším kritériem pro participaci je obeznámenost hráče se zkoumaným typem počítačové hry. Všichni dotazovaní měli herní zkušenost minimálně se dvěma a více tituly open-world her, v několika případech se jednalo o hry staršího data vydání. V takové situaci bylo výhodou, že díky svému přehledu o hrách spadajících do zkoumaného žánru i o hrách obecně mohli participanti dané hry volně komparovat a odhalovat prvotně nečekané skutečnosti. Na nehráče a hráče bez zkušeností s tímto typem her by se měla orientovat jinak koncipovaná, ale neméně přínosná studie.

Nutno zmínit, že se u zkoumaného vzorku lišil čas strávený hraním v závislosti na vytížení jinými činnostmi. Respondenti pracující na plný úvazek uvedli, že se hraní věnují v pravidelných intervalech ve večerních hodinách, přičemž rozehranou hru mohou hrát průměrně zhruba dvě hodiny denně až do jejího dokončení. Studenti vysokých škol u sebe reflektovali jak nárazovost herní doby, tak i její jistou flexibilitu a hrací dobu čítající denně i šest hodin.

⁸¹ STATISTA. (2020). *Age breakdown of video game players in the United States in 2019*. Citováno 19. června 2020. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>

⁸² Tím se v tomto případě rozumí laptop i desktop.

19.5. Další kritéria

Čtyři z participantů disponují alespoň jedním vysokoškolským titulem, dva účastníci na titul aspirují. Druh vzdělání při výběru vzorku participantů ale nehrál zásadní roli, v budoucnu je tuto proměnnou možno modifikovat za účelem verifikace či falzifikace výsledků.

Dále se výzkum dotazuje na míru sebepojetí participantů jako hráčů videoher. Všichni respondenti uvedli, že se jako hráči identifikují, pět z účastníků ale uvedlo, že pro ně tato volnočasová aktivita není osobnostně definujícím faktorem. Skutečnost, že by na takovém sebepojetí participantům záleželo, bych předpokládal spíše u kompetitivních hráčů on-line multiplayerových her, protože v takovém typu hry hráči svou identitu konstruují ve vztahu k ostatním hráčům a poměřují se schopností nad ostatními zvítězit. To však o hráčích singleplayerových příběhových her s otevřeným světem neplatí a dle toho se liší i motivace hráčů ke hře.⁸³ U této studie zároveň z obdobných důvodů nezáleželo na tom, zda respondenta jako hráče vnímá jeho okolí.

Důležité je rovněž zmínit, že hry a jejich hlavní i vedlejší postavy, o nichž se participanti zmíní, bude nutno v rámci analýzy posuzovat jak jednotlivě, tak i v souvztažnosti k obecným konvencím v rámci tohoto typu her a zároveň v rámci komparací, které respondenti sami vyzdvihují v provedených rozhovorech. Zkoumaná zkušenost a identifikace s postavami jsou procesy neodmyslitelně spjaté s hrami jakožto kulturními produkty.

⁸³ Looy, J. van, Courtois, C., Vocht, M. de, & Marez, L. de. (2012). Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs. *Media Psychology*, 15(2), 197-221. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/254306443_Player_Identification_in_Online_Games_Validation_of_a_Scale_for_Measuring_Identification_in_MMOGs. S. 205.

I přestože můžeme nalézt několik obecných žánrových prvků, které mají diskutované hry společné, tak v takovém médiu, kde každý nový titul přichází s řadou obměn a inovací v pojetí systému herního mechanismu, příběhu a zobrazovaných postav, je třeba ke každé hře přistupovat s individuální opatrností. Míra svobody, již uživateli hra nabízí, je jedním z potenciálních definujících prvků pro tuto studii.

19.6. Výběr respondentů

Výběr respondentů probíhal pomocí sondování v rámci kontaktů v akademických oborech Net Artu a herních studií, dále i přes spřátelené kontakty na hardcore hráče⁸⁴. Nedá se tak mluvit o metodě snowballu, ale pokud by jí bylo třeba, dva z dotazovaných participantů uvedli kontakty na další hráče zde zkoumaného typu počítačových her. Dva z participantů byli osloveni náhodně při předem nezamýšleném setkání v souvislosti s nezáměrně odposlechnutým rozhovorem o počítačových hrách. Jeden z těchto účastníků se ukázal jako výjimečně bohatým zdrojem dat.

Tabulka č. 1 : Seznam participantů a jejich definice⁸⁵

	Pohlaví	Věk	Dosažené vzdělání	Čas strávený u hry (h)
Participant 1	Žena	21	Středoškolské	2
Participant 2	Žena	36	Vysokoškolské	0,5
Participant 3	Žena	23	Vysokoškolské	2
Participant 4	Muž	27	Vysokoškolské	1
Participant 5	Muž	25	Vysokoškolské	6
Participant 6	Muž	26	Vysokoškolské	2

⁸⁴ Hardcore hráči počítačových her jsou většinou orientovaní na výkon. Tento způsob trávení volného času je pro ně naprosto majoritní složkou. (vlastní definice)

⁸⁵ Tabulka č. 1 byla vytvořena za pomoci dat získaných realizací vlastního výzkumu.

19.7. Průběh výzkumu

V rámci této práce proběhlo šest výzkumných rozhovorů. Po prvním rozhovoru, který byl brán jako testovací z hlediska struktury a validity otázek, byly tři otázky z důvodu jejich redundance kompletně odstraněny, dvě byly přeformulovány, a naopak šest otázek přibýlo v reakci na chybějící data. Mezi rozhovory též probíhal přepis předešlých interview a jejich vyhodnocování a průběžná analýza. Takto získané zkušenosti byly velmi cenné v posledních dvou rozhovorech, kdy se bylo možné flexibilně doptávat na již identifikované vzorce.

19.8. Analýza dat

Kritériem úspěšného naplnění cíle práce je identifikace relevantních informací ve výpovědích. Pro potřeby této exploratorní případové studie využiji tematickou analýzu⁸⁶ rozhovorů s respondenty. Procesem analýzy bude otevřené kódování,⁸⁷ vyhledávání pojmů a jejich přiřazování do kategorií. Ty budou interpretovány, což povede k pokusu naplnit hlavní cíl výzkumu a zodpovědět dílčí výzkumné otázky.

Tematická analýza přepisů rozhovorů je pro účely této studie vhodným typem obsahové analýzy, užitá za účelem získání uceleného souboru kvalitativních dat o zkoumané skupině hráčů open-world počítačových her. Tento typ analýzy je přirozenou volbou díky možnostem své flexibility při hledání hráčských konceptualizací jejich herní zkušenosti a identifikace s postavami. Ve své podstatě se kromě nástroje pro hledání pojmů a jejich tematických okruhů též jedná o praktický způsob redukce informací. Takto získaná a definovaná témata jsou zároveň se zodpovězením výzkumných otázek hlavními výstupy této práce a každé z témat by

⁸⁶ Tematická analýza je označována za metodu, jak identifikujeme, analyzujeme a odkazujeme ke vzorům, jinak řečeno tématům, v datech. Jejím nesporným pozitivem je její flexibilita. Analýzu je možné aplikovat, je-li výchozím bodem předem stanovená teorie. Tematická analýza, jejíž postupy nejsou odvislé od teorie, se nazývá induktivní tematickou analýzou. Výzkumná otázka této analýzy se objeví až v průběhu samotné analýzy. Více viz Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: [tandfonline.com/doi/abs/10.1191/1478088706qp063oa](https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa)

⁸⁷ Strauss, A., & Corbinová, J. (1995). *Základy kvalitativního výzkumu*. Brno: Sdružení podané ruce. S. 42.

potenciálně mohlo znamenat možnost pro další zkoumání v oblasti hráčské identifikace s herními postavami v počítačových hrách s otevřeným světem.

Tematická analýza je svou formou velmi blízko tzv. zakotvené teorii, postrádá však nutnost teorii explicitně formulovat, což v této z podstaty induktivní exploratorní studii ani není záměrem. Tematická analýza si ze zakotvené teorie bere možnost vytvořit základní koncepty dost pevné pro načrtnutí a vystavění dalšího výzkumu. Postupovat se tedy v předložené analýze bude induktivně, a to od jednotlivých výpovědí a formulací ke společným tématům a možným hypotézám, které bude možné falzifikovat v dalších výzkumech. Záměrem této studie není vytvářet kategorie či témata apriori ještě před analýzou výpovědí.

Postup selekce a získávání témat skrze metodu otevřeného kódování je procesem rozděleným na několik fází. Skrze opakované čtení výpovědí budou identifikovány kategorie, které budou následně pojmenovány.⁸⁸ Neustálá komparace a vyhledávání témat by mělo vést k nasycení dat, což znamená, že po opakovaném čtení jsou všechny důležité pojmy rozřazeny a další nové kategorie nepřibývají.⁸⁹ Ve výpovědích budu tedy nejen hledat stejné myšlenkové vzorce, ale také porovnávat protichůdné názory a kontrasty.

Owen definuje tři kritéria tématu:⁹⁰

- 1) *Recidivita*: Stejná myšlenka se objevuje u respondentů napříč souborem dat. Použité výrazy a forma se ale u takových případů mohou lišit;

⁸⁸ Strauss, A., & Corbinová, J. (1995). *Základy kvalitativního výzkumu*. Brno: Sdružení podané ruce. S. 47.

⁸⁹ Webb, L. (2017). Online Research Methods, Qualitative. In J. Matthes, Ch. S. Davis, & Robert F. Potter, *The International Encyclopedia of Communication Research Methods*. New York: John Wiley & Sons Inc. Citováno 22. června 2020. Dostupné z: <https://www.researchgate.net/publication/320925277>

⁹⁰ Owen, W. F. (1984). Interpretive themes in relational communication. *Quarterly Journal of Speech*, 70 (3), 274–287. Citováno 19. června 2020. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00335638409383697>. S. 275. V originálním znění: „1. recurrence, 2. repetition, and 3. forcefulness“. (vlastní překlad)

- 2) *Repetice*: V souboru dat se objevuje stejná a stejně artikulovaná myšlenka;
- 3) *Naléhavost*: Myšlenky, které jsou zvýrazněné verbálními či neverbálními postupy. Ticho, smích či zamyšlení jsou daty a materiálem k analýze. Toto kritérium je obzvlášť platné ve výzkumech s nízkými počty respondentů, tedy i v této studii.

Vzhledem k menšímu vzorku tak není váha tématu bezpodmínečně vázána na jeho vysokou četnost, a postačují tedy i dva až tři zdroje formulující stejnou myšlenku. Velké pervazivní téma bude definováno, pokud se bude objevovat napříč výpověďmi majoritní většiny dotazovaných. Flexibilita tematické analýzy ve výsledku umožní aplikaci existujícího teoretického základu a porovnání, zda se s ním identifikovaná témata shodují, či nikoliv. Pokud po takové komparaci zůstanou témata, jež nemají definované teoretické ukotvení, pravděpodobně pak půjde o nové předměty otevřené výzkumu a exploratorní záměr této případové studie se stane úspěšným.

C. Analytická část

Tato kapitola využívá teoretických rešerší a pojmů definovaných v teoretické části k analýze a interpretaci sebraných dat.

20. Kdo hraje

Prvním z persistentních témat, které se objevovalo napříč výpověďmi, je participanty uváděné vědomé i nevědomé zdůrazňování rozdílné zkušenosti při ovládání herních postav a avatarů. Důležitou roli zde hraje míra informací, kterou hráč o postavě či avataru od hry skrze příběh, dialogy či cut-scény získal. Tato informovanost o pozadí postavy hráči následně definuje míru svobody, se kterou může řešit hrou predestinované úkoly.

Kategorii herní postavy participanti připisovali nutnost empatického přístupu k postavě za účelem odhadování potřebného herního stylu tak, aby mohl být jejich zážitek z příběhu považován za optimální. Příběh a jeho vyústění je silnou motivací pro opatrný způsob game playe a hráč implicitně rozumí, že za „určité akce“ bude náležitě odměněn.

„Rozhodně jakoby přemýšlím nad Geraltem, nad tím jeho rozhodnutím, i když ho ve finále dělám já. (...) Já chci mít prostě čistý svědomí, že jsem za toho Geralta udělal přesně to, co jsem chtěl udělat, a že to prostě dopadlo, tak jak to mělo dopadnout.“⁹¹

Kategorii avatar respondenti přisuzovali důležitost hráčova vkladu do postavy a z toho pramenící benefity v rámci herního světa. V takových situacích bývá hráči upozadřován příběh a hráči při popisu své akce v herním světě vykonané skrze avatar častěji volí osobní zájmeno „já“.

⁹¹ Participant 5

„Když mluvím o tý hře, tak říkám já, já jsem to udělala.“⁹²

„Asi mi vyhovuje víc ten Skyrim⁹³, že je tam taková prázdná nádoba, dá ti to víc možností se tam promítat, nebiješ se takhle s pocitema toho hrdiny, že nemá rád orky.“⁹⁴

Bylo očekávatelné, že participantů budou obeznámeni s konvencemi žánru, nicméně praktika experimentace tuto myšlenku rozvíjí. Participantů uvedli několik situací a vědomých postupů, které pro ně byly definující v kontextu objevování toho, jaký způsob hry je vhodný pro další postup v příběhu i prozkoumávání světa.

„Je to jako když hraješ v divadelní hře a za někoho se vydáváš a seš chvíli někdo jiný, ale byl určitý bod, kdy se mi ten Arthur zformoval a já jsem dostal celkem jasnou představu, kdo to je a kdo chci i aby byl a začal jsem tomu být fakt věrný.“⁹⁵

Tato výpověď se dá velmi úspěšně interpretovat jako úleva z pochopení identity své postavy. Tento jev se však dle další výpovědi může vztahovat na celý herní svět a fungování pravidel hry obecně.

„Když si vzpomenu, že jsem začínala s tou jedničkou, tak to bylo takové zvláštní, jak mám používat ty schopnosti a ty zbraně, jak fungují, že vlastně nemají náboje.“⁹⁶

Takový prvotní údiv, následné učení a získávání zkušeností s herním světem se dá připodobnit ke snaze se vyrovnat s cizí kulturou či prostředím. Jiný soubor herních pravidel je ve své podstatě pro hráče kulturním šokem, který v negativním případě může způsobit nezájem hráčů o hru.

⁹² Participant 2

⁹³ Bethesda Softworks, LLC. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [počítačový software]. Dostupné z: <https://elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim>

⁹⁴ Participant 6

⁹⁵ Participant 4

⁹⁶ Participant 1

21. Experimentace

Participant ve většině případů sami vědomě směřovali ke zjištění, jak ve hrách fungují herní mechanismy. Tuto nabytou znalost pak hodlali využít pro optimalizaci svého zážitku. Šíře experimentace s postavami dokládá, že identita postavy je v tomto žánru her stěžejním mechanismem, který určuje možnosti dalšího průběhu. Participant shodně uváděli, že jde o proces, který začíná metodou pokus-omyl, chaotickou hratelností a nekoherencí v tom, jak se s postavou v rámci hry a příběhu nakládá: „*Na začátku jsem hrála trochu jako psychopat, morálka mi litala od záporáka k dobrému pořádku.*“⁹⁷

Další z participantů jako příklad takového experimentování uvedl akt vyvraždění vesnice. Při postupném ubíjení vedlejších postav se učil, jak funguje soubojový systém hry či odměňování v podobě získaných zkušeností a předmětů. Toto učení experimentem v počátku hry se svými motivy silně liší od podobně ilustrovaných momentů v pokročilé fázi hry. V závislosti na času stráveném s postavou, prožitým příběhem, pochopení pravidel, mechanismů a situací se několik participantů zmiňuje o momentech, kde hráčův vztah s postavou přímo ovlivňuje to, co bude prostřednictvím postavy ve hře vykonávat. Takové situace potom značí i konec hráčovy experimentace s identitou postavy, protože definovaný vztah k postavě zabraňuje takovému jednání:

*„Přepadl jsem vlak, velká vlaková loupež. Co můžeš udělat je, že všechny cestující obereš a potom ten vlak projdeš znova, všechny je zastřelíš a obereš ještě ty mrtvolky, protože oni ti nikdy nedají všechno. Já jsem to zkusil a asi v půlce jsem se zastavil a nahrál jsem si to do bodu před tím, než jsem to začal dělat, protože mně bylo za Arthura blbě, že tohle dělá, takže jsem musel přestat. Já jsem to chtěl vyzkoušet, ale fakt mi z toho bylo špatně, fakt jsem se styděl.“*⁹⁸

⁹⁷ Participant 3

⁹⁸ Participant 4

22. Uložit/načíst

Tato zjištěná praktika se liší v případě toho, zda hráč jedná prostřednictvím postavy, nebo avataru. Hráč herní postavy se musí do postavy empaticky vcítit, s respektem ji zkoumat a snažit se ji pochopit. Hráč užívající avataru na druhé straně koncepci postavy od začátku definuje sám a aby se vyhnul konfliktům s autonomně definovanou rolí, musí se vyhnout aktivitám, které by kredibilitu zážitku narušovaly. V obou případech je tedy cílem koherence rolí. Způsoby, jak jí dosáhnout, se ale u participantů lišily odvisle od typu mediátoru.

Na základě četné shody se též ukázalo, že jednou z užitečných praktik, jak kredibilitu role zachránit nebo se vrátit do módu experimentování bez nutnosti roli porušit a beztestně zkoušet prozkoumávat svět v rolích pozměněných, je ukládání a načítání hry.

„Když je jako fakt něco, co si chci vyzkoušet, jak dopadne, tak si to uložím. Já udělám druhou možnost a pak si to načtu, když se to podělá. Ale kouzlo Zaklínače⁹⁹ je v tom, že ten největší dopad toho tvého rozhodnutí objevíš až třeba za dalších 15 hodin.“¹⁰⁰

Ukládání hry slouží primárně k tomu, aby hráč mohl plynule s hraním přestat a bez nutnosti začínat znovu se k němu po čase zase vrátit. Načítání poslední uložené pozice nebo záchytného bohu hraje roli i ve chvíli, kdy hráč nenaplnil podstatu hrou stanovených cílů nebo se radikálně změnil stav postavy tak, že se stala nehratelnou. Hráči obecně tuto zabudovanou herní vlastnost často zneužívají k tomu, aby ovlivnili výsledek hry v jejich prospěch. Neustálým načítáním hry za takovým účelem bývá i opovrhováno.¹⁰¹

⁹⁹ CD Projekt RED. (2015). *Zaklínač 3: Divoký hon*. [počítačový software]. Dostupné z: <https://en.cdprojektred.com/category/the-witcher-3/>

¹⁰⁰ Participant 5

¹⁰¹ Jako běžné slangové označení se používá hanlivý termín *save scumming*.

S nástupem mechanismu větvení příběhu a hráčových voleb se tedy začalo užívat i načítání hry v rámci těchto voleb, aby hráč viděl „celou hru“, respektive zažil všechny příběhové možnosti, které hra nabízí, nebo alespoň vybral tu, která mu po komparaci vyhovuje. Jak ale vyzdvihuje Participant 5 ve své výpovědi o *Zaklínači*¹⁰², ti nejkreativnější vývojáři s takovými praktikami hráčů počítají a designují hry tak, aby příběhové volby nebyly prvoplánové, snadno odhalitelné a jejich působení se projevovalo během nebo až po velikém časovém úseku.

Nicméně Participant 4 ve své výpovědi o vlakové loupeži velmi jasně uvádí, že této praktiky užil ve chvíli, kdy hrozila diskreditace jeho obrazu postavy:

„Já jsem to zkusil a asi v půlce jsem se zastavil a nahrál jsem si to do bodu před tím, než jsem to začal dělat, protože mně bylo za Arthura blbě, že tohle dělá, takže jsem musel přestat.“

To znovu poukazuje na důležitou instanci, kterou identifikace hráčů a do jisté míry i role-playing disponují ve hrách, kde hráč ovládá předdefinovanou postavu.

23. Role náhody a ideologie světa

Tato práce již identifikovala experimentální přístup hráčů ke konstrukci svého game play v závislosti na tom, jak se jim daří uchopit svou herní postavu či koncipovat svůj avatar. Jakou roli ve vztahu *hráč – postava (avatar) – příběh* hraje otevřený svět a jeho obyvatelé?

Podle toho, jak flexibilními pravidly je fiktivní svět definován, tak v něm hráč naráží na situace, jež nebyly specificky designovány vývojářem, ale které díky hráčově interpretaci získávají na hodnotě a významu. Herní svět se díky takto náhodně se

¹⁰² CD Projekt RED. (2015). *Zaklínač 3: Divoký hon*. [počítačový software]. Dostupné z: <https://en.cdprojektred.com/category/the-witcher-3/>

generujícím kombinacím proměnných stává z pohledu hráče velmi uvěřitelným, vtahujícím a ve své podstatě autentickým. Výborným příkladem takové situace je anekdotická výpověď Participanta 4:

„Co se mi stalo, jednou jsem jel odněkud někam, už ani nevím. A po cestě jsem viděl nějakého medvěda, tak jsem ho střelil na maso a na kůži. Povedlo se mi ho střelit dobře, byla z toho kůže, jsem chtěl dobře prodat, tak jsem ho stáhnul. A když jsem ho nakládal na koně, najednou za sebou uslyším takový skřek chchch a než stihnu kameru otočit, tak se mi to změní v animaci, kdy vím, že ta postava umře. No skočila po mně zezadu puma a byl jsem mrtvej. Ale to je něco, co se ti vlastně mohlo v té době v těch horách stát, takže to pořád funguje v rámci toho světa, že ta hlavní postava má vlastně štěstí, že přežila tak dlouho.“

Analogický příklad uvádí Participant 6 v kontextu jiné hry:

„V Oblivion¹⁰³ bylo super, že ty postavy neměly předem daný žádný úkoly. Ale že když měly hlad, tak šly prostě pro jídlo a potom tam vyvstávaly takový problémy, že oni právě místo toho, aby si to jídlo koupili, tak pro ně bylo jednodušší se navzájem okrádat. A pak tam vznikaly vlastně konflikty, že ty důležitý NPC postavy byly ve vězení a tak.“

Díky takovýmto interakcím a jejich výkladům si participant vytváří nejen vztah ke světu jakožto autentickému a koherentnímu systému pravidel, ale zpětně tento fakt promítá i do postavy, která je s tímto světem neoddělitelně spjata. Zajímavý příklad konstrukce významů uvádí Participant 6 v jiné hře. Na základě interakcí s vedlejšími postavami formuluje motivaci, která ho v rámci společenské hierarchie fiktivního světa nutí dále postupovat ve virtuálním sociálním žebříčku:

„Ve Skyrimu je hodně ras, lesní elfové, vznešení elfové, domorodí obyvatelé – Nordové. A ti právě často uráží ty cizí rasy, temné elfy, že znečišťují jejich města. Záleží, jakou rasu si zvolíš, ale když si zvolíš

¹⁰³ Bethesda. (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. [počítačový software]. Dostupné z: https://store.bethesda.net/store/bethesda/en_IE/pd/productID.1312109100/currency.EUR

lesního elfa, tak už jeden z prvních dialogů už když se do té hry naspawnuješ¹⁰⁴, tak hned ti Nordové třeba řeknou: „Haha, málokterý lesní elf by se vydal do Skyrimu.“ Nebo si zvolíš temného elfa a řeknou ti: „Tvůj lid dělá jenom problémy.“ Tak jsem si sám říkal, že jim musím ukázat, že budu ten dobrý lesní elf.“

Konkrétně u tohoto participanta je tedy zajímavé sledovat, jakým způsobem konstruuje svůj příběh v herním světě kolem fabulované zkušenosti se strukturálním rasismem. Je důležité, že hry zpracovávají takto důležitá témata reálného světa, ale problematickým se takové užití stává, když se z diskriminačních praktik stává předmět zábavy. Konkrétně hra *The Elder Scrolls V: Skyrim*¹⁰⁵ dle výpovědi participanta nedisponuje mechanismy, které by v rámci příběhového oblouku designovaném pro herní avatar zohledňovaly jeho rasu. Ať už Nord či temný elf, archetypální hrdinský narativ se nemění a je na kreativě a sociálním citění hráčů, jaké významy si z magického kruhu Skyrimu odnesou.

24. Vliv vedlejších postav na konstrukci identity hlavní postavy

Posledním pervazivním tématem, které se v analýze objevovalo, je kladné hodnocení absence „donucovacích prostředků“ ke hře a prozkoumávání herního světa zakódovaných v herních mechanismech a pojetí příběhu. Toto téma vystihuje důležitost autentičnosti vedlejších postav v tom smyslu, že jejich existence, pohyb a cíle nejsou závislé na hráčově akci.

„Já si myslím, že je totiž velký rozdíl mezi tím, když vedlejší postava zasahuje do tvého příběhu a tím, když ty zasahuješ do příběhu vedlejší postavy. Unikátní je to v tom že ty nerozvíjíš pomoci vedlejších

¹⁰⁴ Slangový výraz pro akt zpřítomnění hráčovy postavy/avataru v herním světě

¹⁰⁵ Bethesda (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [počítačový software]. Dostupné z: <https://elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim>

*postav ten svůj příběh, ale ty pomocí sebe rozvíjíš příběh těch vedlejších postav a tím pádem, když už jsi do toho zainvestovaný, tak tě prostě zajímá, co s tím i s těmi postavami.“*¹⁰⁶

Participant 2 tento jev, kdy se hráč zajímá o intimní životy a příběhy ostatních obyvatel virtuálního světa, nazývá „šmíráctví“. Pojetí příběhu tímto způsobem rozkouskování a rozesetí jeho střípků po celém rozlehlém herním světě je z hlediska autentičnosti vyprávění mnohem výhodnější. I když je ještě vcelku nezvyklým modelem, otevírá cestu hráčské konstrukci identity vlastního charakteru či avataru skrze pestrou paletu interakcí s vedlejšími charaktery.

25. Limity tematické analýzy

Limitou vzorku je omezené věkové zastoupení participantů na zástupce pouze produktivního věku. Je pravděpodobné, že výzkum orientovaný na děti, mládež či seniory by odhalil důležitá fakta specifická jak pro tyto věkové skupiny, tak by mohl poskytnout širší náhled na zkoumanou látku. Ve stejné situaci se nalzáme v případě zastoupení respondentů, kteří disponují jiným než vysokoškolským vzděláním. Pro nalezení akurátnějších odpovědí na otázky ohledně reprezentace postav ve hrách by se budoucí studie měly zaměřit na zahrnutí jedinců různých národností i etnických skupin.

Tematickou limitou vzorku je sám zvolený žánr či spíše zastoupení pouze tzv. AAA her s vysokou produkční hodnotou a masovým způsobem produkce. V dalších výzkumech by měly být zastoupeny i hry z nezávislé produkce, která dokáže flexibilněji reagovat na současná témata a zpracovávat důležitá i když okrajová témata.

¹⁰⁶ Participant 5

Metodologickou limitou v této studii jsou z podstaty tematické analýzy vyplývající symbolismus a abstrakce zjištění. Interpretace dat jako subjektivní úkonem výzkumníka. Při vší nepravděpodobnosti je tedy možné, že by jiný badatel dosáhl rozdílných výsledků, což je jev, který by Espen Aarseth možná označil za ergodickou podstatu kvalitativního bádání. Pro verifikaci, zpřesnění výsledků a pokračování ve výzkumu tato studie navrhuje v dalším bádání užít metody mikroetnografie jakožto ideálního nástroje pro sběr a analýzu dat, jež se nachází na pomezí reálného a virtuálního světa.

II. Závěr

Cílem této práce bylo popsat způsoby, jakými hráči příběhových počítačových her s otevřeným světem koncipují svou hranou zkušenost v těchto hrách a identifikaci jimi ovládanými herními postavami nebo avatary.

Metoda tematické analýzy šesti rozhovorů pomohla definovat několik praktik, jichž hráči vědomě či nevědomě při hraní příběhu, interakci s postavami a prozkoumávání krajiny virtuálních světů užívají. Participanti ve většině případů experimentovali s herním světem a jeho pravidly tak, aby byli schopni definovat úlohu jimi ovládané postavy či avataru ve fikčním světě. Tuto zkušenost následně použili k navození optimálního herního zážitku. Ve vzorku dotazovaných byla též část respondentů, kteří využívali mechaniky ukládání a načítání herní pozice ke korekci svých činů tak, aby výsledný obraz a identita postavy odpovídaly jejich představě.

Tato práce v závislosti na naplnění svých cílů popsaných zjištěních vyzdvihuje procesuální povahu vztahu participantů výzkumu s jejich herními charaktery/avatary. Případová studie též implicitně potvrdila užitečnost separace termínů herní charakter a avatar a pro další výzkum doporučuje zpřesnit výběr pouze jednoho typu mediátoru. Taktéž se potvrdilo, že kvalitativní metody poskytující lepší porozumění perspektivě konzumenta jsou užitečným nástrojem ke zkoumání interaktivních zábavních forem. V možných budoucích výzkumech se pro deskripci a analýzu konkrétních hráčských praktik popsaných v této studii bude hodit užití designu mikroetnografie. Ta by pravděpodobně pomohla vysvětlit bezprostřední interakce hráčů s jejich postavami a avatary při aktu hry.

Literatura a zdroje

Aarseth, E. (2001). ALLEGORIES OF SPACE: The Question of Spatiality in Computer Games. *Zeitschrift für Semiotik*, 23 (3-4), 152-171. Citováno 20. června 2020. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/273947320_Allegories_of_Space_The_Question_of_Spatiality_in_Computer_Game

Aarseth, E. (1997). *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2005). *Game Classification as Game Design: Construction Through Critical Analysis*. Příspěvek prezentovaný na konferenci Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, červen 2005, Vancouver, Britská Kolumbie, Kanada.

Bendová, H. (2019). *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, z. s.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [počítačový software]. Dostupné z: <https://worldofwarcraft.com/en-gb/>

Bethesda. (2012). *Fallout 3* [počítačový software]. Dostupné z: <https://fallout.bethesda.net/en/games/fallout-3>

Bethesda. (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. [počítačový software]. Dostupné z: https://store.bethesda.net/store/bethesda/en_IE/pd/product_ID.1312109100/currency.EUR

Bethesda Softworks, LLC. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [počítačový software].
Dostupné z: <https://elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim>

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: [tandfonline.com/doi/abs/10.1191/1478088706qp063oa](https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa)

Bycer, J. (2017). *The Repetitive Nature of Open World Games — A Study in “Upen” World Design*. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <https://medium.com/@GWBycer/the-repetitive-nature-of-open-world-games-a-study-in-upen-world-design-fcf39fcf106e>

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge; London: The MIT Press. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: https://www.academia.edu/2962442/InGame_From_Immersion_to_Incorporation

CD Projekt RED. (2015). *Zaklínač 3: Divoký hon*. [počítačový software]. Dostupné z: <https://en.cdprojektred.com/category/the-witcher-3/>

Consalvo, M. (1969). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: The MIT Press.

Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press.

EA Black Box. (2004). *Need for Speed: Underground 2* [počítačový software].
Dostupné z: <https://www.ea.com/cs-cz/games/need-for-speed/need-for-speed-underground-2>

Fassone, R. (2017). *Every game is an island: Ending and Extermities in video games*. New York: Bloomsbury Academic.

Gearbox. (2012). *Borderlands 2* [počítačový software]. Dostupné z:

<https://www.gearboxsoftware.com/game/borderlands-2/>

Gee, P. J. (2006). Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. *Games and Culture*, 1(1), 58-61. Citováno 18. června 2020. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/240285989_Why_Game_Studies_Now_Video_Games_A_New_Art_Form

Goffman, E. (1990). *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.

Guillaume Apollinaire. Citováno 20. června 2020. Dostupné z:

<https://www.spisovatele.cz/guillaume-apolinaire#cv>

Hello Games (2016). *No man's sky* [počítačový software]. Dostupné z:

<https://www.nomanssky.com/>

Hoffner, C., & Buchanan, M. (2005). Young adults' wishful identification with television characters: The role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychology*, 7(4), 325–351. Citováno 20. června 2020. Dostupné z:

<https://www.researchgate.net/publication/247503440>

[YoungAdults'Wishful Identification With Television Characters The Role of Perceived Similarity and Character Attributes.](#)

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Praha: Dauphin.

Janištin, V. (2010). *Počítačová hra: analýza uživatelských strategií* (Diplomová práce).

Brno: Masarykova univerzita. Citováno 23. června 2020. Dostupné z:

https://is.muni.cz/th/ipvwo/DP_PC_hra_analyza_uzivatelskych_strategii.pdf

Juul, J. (2009). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge: MIT Press.

KeWis. (2013, July 7). *The most accurate GTA map comparison ever!* [Online forum comment]. Dostupné z: <https://gtaforums.com/topic/821812-the-most-accurate-gta-map-comparison-ever/>

Khatchadourian, R. (2015). World without end: creating a full-scale digital cosmos. *The New Yorker*. 91(13). 48–57. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/magazine/2015/05/18/world-without-end-raffi-khatchadourian>

Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (Disertační práce). Bergen: University of Bergen. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/242412375_What_is_the_Avatar_Fiction_and_Embodiment_in_Avatar-Based_Singleplayer_Computer_Games

Lankovski, P. (2011). Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture*, 6(4), 291-311. Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412010391088>

Looy, J. van, Courtois, C., Vocht, M. de, & Marez, L. de. (2012). Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs. *Media Psychology*, 15(2), 197-221. Citováno 23. června 2020. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/254306443_Player_Identification_in_Online_Games_Validation_of_a_Scale_for_Measuring_Identification_in_MMOGs

Martey, R., & Consalvo, M. (2011). Performing the Looking-Glass Self: Avatar Appearance and Group Identity in Second Life. *Popular Communication*, 9(3), 165-180.

Citováno 18. června 2020. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/232869940_Performing_the_Looking-Glass_Self_Avatar_Appearance_and_Group_Identity_in_Second_Life

Mojang. (2009). *Minecraft* [počítačový software]. Dostupné z:

<https://www.minecraft.net/en-us/>

Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies*, 2(1). Citováno 23. června 2020.

Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

Oatley, K. (1999). Meetings of minds: Dialogue, sympathy, and identification in reading fiction. *Poetics*, 26, 439-454. Citováno 20. června 2020. Dostupné z:

https://sites.ualberta.ca/~dmiall/Cognitive/Readings/Oatley_Meetings.pdf

Owen, W. F. (1984). Interpretive themes in relational communication. *Quarterly Journal of Speech*, 70 (3), 274–287. Citováno 19. června 2020. Dostupné z:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00335638409383697>

Perron, B., & Wolf, M. (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge.

Rockstar Games. (2013). *Grand Theft Auto V* [počítačový software]. Dostupné z:

<https://www.rockstargames.com/V/restricted->

content/agegate/form?redirect=https%3A%2F%2Fwww.rockstargames.com%2FV%2F&options=&locale=en_us

Rodriguez, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *Game Studies* 6(1). Citováno 20. června 2020. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press. S. 30.

STATISTA. (2020). *Age breakdown of video game players in the United States in 2019*. Citováno 19. června 2020. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>

Strauss, A., & Corbinová, J. (1995). *Základy kvalitativního výzkumu*. Brno: Sdružení podané ruce.

Švelch, J. (2012). Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. In B. Suwara, & Z. Husárová (Eds.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (s. 125-141). Bratislava: SAP & Ústav svetovej literatúry SAV. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/hra-pro-vice-hracu-herni-studia-a-interdisciplinarita/>

Ubisoft. (2012). *Assassin's Creed III* [počítačový software]. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-3>

Ubisoft. (2018). *Assassin's Creed Odyssey* [počítačový software]. Dostupné z: <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/en-gb/home>

Ubisoft. (n.d.). *Assassin's Creed Franchise* [webová stránka]. Citováno 24. června 2020. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed>

Webb, L. (2017). Online Research Methods, Qualitative. In J. Matthes, Ch. S. Davis, & Robert F. Potter, *The International Encyclopedia of Communication Research Methods*. New York: John Wiley & Sons Inc. Citováno 22. června 2020. Dostupné z:

<https://www.researchgate.net/publication/320925277>

Williams, Dmitri. (2006). Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone. *Games and Culture*, 1(1), 13-16. Citováno 18. června 2020. Dostupné z

https://www.researchgate.net/publication/237404954_Why_Game_Studies_Now_Gamers_Don't_Bowl_Alone

Yin, R. K. (2009). *Case study research: design and methods*. Los Angeles: Sage.

Young, L. [MUTEK Montréal]. (2018, 18. duben). *City Everywhere by Liam Young (Lecture Performance)* - MUTEK_IMG 2018 [videosoubor]. Dostupné z

https://www.youtube.com/watch?time_continue=13&v=rE_c0hmx9Fg

Zoom. us. [website]. (n.d.). Dostupné z: <https://zoom.us/>