

**Česká zemědělská univerzita v Praze**  
**Provozně ekonomická fakulta**  
**Katedra psychologie**



**Teze bakalářské práce**

**Vliv médií na mládež na příkladu  
zobrazování etnicity ve video hrách**

**Jiří Chmelař**

©2015 ČZU v Praze

## **Souhrn**

Bakalářská práce se zabývá otázkou vlivu médií na mládež na příkladu zobrazování etnické příslušnosti/národnosti ve video hrách. Teoretická část představuje antropologii her, kulturu video her, etnicitu, stereotypy a předsudky jakožto koncepty a pojmy vážící se ke zkoumané problematice. V praktické části je pomocí obsahové analýzy identifikován potenciálně problematický obsah video her z hlediska etnické stereotypizace a je zjišťováno působení současných video her na mládež při stereotypizaci etnických/národních skupin prostřednictvím kvalitativního výzkumu.

**Klíčová slova:** etnikum, video hry, média, stereotypy, kategorie „nepřítel“, kategorie „hrdina“.

## Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá otázkou, zda video hry mohou šířit, utvrzovat nebo naopak odbourávat etnické stereotypy a předsudky. Intuitivně by se dalo předpokládat, že ve stále více informačně propojeném světě bude ubývat stereotypů a předsudků souvisejících s národností, rasou nebo etnicitou. Tento pokrok by se dal očekávat především u členů komunit spojených s informačními a komunikačními technologiemi, právě kvůli akceleračnímu vlivu informačních technologií na efektivní zkracování vzdáleností ve světě. Ve skutečnosti jsou ovšem etnické, národnostní a náboženské předsudky stále běžné, a to nejen na internetu a v herních komunitách. Akademický výzkum ukazuje, že virtuální komunity přejímají předsudky z reálného světa a je zde běžné chování stereotypizující na základě rasy, věku nebo pohlaví.

Bakalářská práce je dělena do dvou úseků. Teoretická část se po literární rešerši zabývá antropologickým studiem hry, kulturou video her, etnicitou, kategorizací, stereotypizací a předsudky. Druhým úsekem je samotná analytická část, která začíná analýzou různých videoherních titulů 21. století. Metodika výběru konkrétních video her pro potřeby této práce je popsána a vybrané tituly jsou analyzovány z hlediska výskytu popsaného stereotypního vyobrazení etnických nebo národních skupin. Prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů je následně řešena otázka vlivu těchto konstruovaných obrazů na percepci etnik/národů u vybrané skupiny.

## Cíl práce a metodika

Bakalářská práce se v obecné rovině zabývá problematikou etnické/národní stereotypizace ve specifickém videoherním prostředí. Cílem je zjistit, jaký obraz „toho druhého“ je konstruován ve vybraných akčních video hrách, konkrétně, jak jsou vyobrazovány různé etnické/národní kategorie a jaké stereotypy se k nim váží. Současně bude zjišťována percepce „druhých“ etnických a národních skupin uživateli těchto video her na příkladu hráčů video her ve věku 22 až 27 let.

Metodika bakalářské práce se v teoretické části opírá o studium odborné literatury a dalších relevantních informačních zdrojů. Empirická část je založena na obsahové analýze vybraných video her. Dále je využito kvalitativního výzkumu v podobě

polostrukturovaných rozhovorů. Výhody kvalitativního výzkumu spočívají především v lepším pochopení zkoumané subkultury, identifikaci lokálních souvislostí a snazším počátečním výzkumu fenoménu, nevýhodami pak jsou hlavně vyšší míra vlivu výzkumníka na výsledky, větší časová náročnost na sběr i vyhodnocení dat a obtížnější zobecnění získaných výsledků.

Polostrukturovaný rozhovor, též nazýván jako rozhovor pomocí návodu, byl vybrán na základě povahy problému. Polostrukturovaný rozhovor je připraven jako seznam témat, které je třeba probrat, ne nutně v zadaném pořadí, na rozdíl od strukturovaného rozhovoru, který je zadán jako seznam pečlivě formulovaných otázek nebo volný rozhovor, kdy jsou témata generována spontánně např.: během zúčastněného pozorování. Otázka percepce etnik a národností vyžaduje daleko větší uvolnění a rozpovídání informátora než by bylo možno poskytnout během strukturovaného rozhovoru. Volný rozhovor by zase nemusel poskytnout požadovaná data, neboť výzkumná otázka je poměrně úzce zaměřena. Pro získání informátorů je využito metod „sněhové koule“ a intenzivního vzorkování. Metoda sněhové koule znamená sbírat kontakty od již známých kontaktů. Metoda intenzivního vzorkování znamená demonstrovat náš fenomén na celé škále intenzity daného jevu, nejen na extrémních případech.

Z poměrně mnoha potenciálních informátorů bylo vybráno a osloveno 15, z nich 10 studentů VŠ a 5 dalších nestudentů hrajících video hry. Žádost o rozhovor nebyla nikým z nich odmítnuta. Bylo provedeno 15 přibližně hodinových polostrukturovaných rozhovorů se zástupci uživatelů tohoto specifického druhu zábavy. Rozhovory byly nahrávány na diktafon, přepisovány a následně analyzovány. Informátoři byli seznámeni s účelem výzkumu a jejich jména byla anonymizována. Otázky se týkaly toho, zda dotazovaný hraje video hry, jak často, které tituly, dále byly zaměřeny na jeho percepci příslušníků vybraných etnik/národů a současné události v muslimském světě a jak vnímá dotazovaná osoba stereotypizující obsah ve video hrách a v jiných médiích.

## **Výsledky a závěry výzkumného šetření**

Z kvalitativního výzkumu lze vyvodit tezi, že již existující stereotyp je posílen při konfrontaci emotivního videoherního obsahu potvrzujícího tento stereotyp. Pokud je k dispozici osobní zkušenost se stereotypizovanou skupinou či přítomnost objektivních

nebo alespoň odlišných informací o daném etniku nebo národnosti, hráč obvykle nepřijme předkládaný stereotyp za svůj do míry předsudku, ať již v případě stereotypů přátelských nebo nepřátelských.

Zkoumané válečné video hry obsahují emotivní interaktivní obsah potvrzující tyto stereotypy a z výpovědí informátorů se dá usuzovat, že takovýto obsah posiluje mnohé relevantní stereotypy, sdružuje je pomocí zjednodušující kategorizace do kategorií „my“ a „oni“ a může vést až k předsudkům o etnických/národních skupinách. Konstruované obrazy nestabilního Ruska spolupracujícího s islámským terorismem nemají příliš velkou oporu v dění na mezinárodní scéně 21. století, ale jsou typickým výjevem analyzovaných válečných her. Z prezentovaného výzkumu se dá usuzovat na přijímání zjednodušujících kategorizujících znalostí pro konstrukci reality skrz video hry v daleko větší míře než např. prostřednictvím filmu či jiných médií populární kultury. Tento fakt vyplývá z interaktivnosti, emotivnosti obsahu a dále z často každodenní několikahodinové expozice zkoumané skupiny informátorů takovým obsahem.

Pokud prezentovaný obsah souhlasí s informátorovou dosavadní konstrukcí reality, nic by na obsahu současných video her neměnil. Jiní informátoři ovšem navrhovali různé aplikovat jiná pojetí kategorií „my“ a „oni“ nebo vyprávět příběh včetně motivů z pohledu obou stran konfliktu a tito měli také častěji kritický pohled na předkládané stereotypy.

V teoretické části se tato práce zabývala zkoumáním hry z antropologického a psychologického hlediska, teorií sociální konstrukce reality vypracovanou Bergerem a Luckmannem (1999), dále problematikou etnicity, stereotypů a předsudků, obzvláště teorií smíšeného stereotypu (Fiske a kol., 2002), a badatelskou činností zkoumající vliv video her na mládež. Praktická část se již dále soustředila na výsledky kvalitativního výzkumu, který byl proveden mezi uživateli tohoto specifického druhu zábavy. Byla zkoumána jejich percepce vybraných etnik a souvislost konstruovaných obrazů s jejich herní minulostí. Bylo pozorováno množství stereotypů v konstruovaných obrazech a byly pozorovány a popsány mechanismy vzniku posilování těchto stereotypů skrze působení video her. Práce přispěla k lepšímu pochopení zkoumané problematiky vlivu expozice stereotypním videoherním obsahem na percepci etnických a národních skupin skrz teoretický popis působících mechanismů a kvalitativní šetření v exponované skupině.

## Vybrané zdroje

ALLPORT, Gordon Willard. *O povaze předsudků*. 1. vydání. Praha: Prostor, 2004. 576 s. ISBN 80-726-0125-3.

BERGER, Peter L a LUCKMANN, Thomas. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999, 216 s. ISBN 80-859-5946-1.

CAILLOIS, Roger. *Man, play, and games*. University of Illinois Press, 1961. 208 s. ISBN 025207033X, 9780252070334.

ERIKSEN, Thomas Hylland. *Etnicita a nacionalismus: antropologické perspektivy*. 1. vydání. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2012, 352 s. ISBN 978-807-4190-537.

FISKE, Susan T. CUDDY, Amy J. C. GLICK, Peter. XU, Jun. (2002). *A Model of (Often Mixed) Stereotype Content: Competence and Warmth Respectively Follow From Perceived Status and Competition*. Journal of Personality and Social Psychology (American Psychological Association) 82 (6): 878–902. doi:10.1037//0022-3514.82.6.878.

HEIM, Jan, BRANDTZAEG, Petter Bae, KAARE, Birgit Hertzberg, ENDESTAD, Tora, TORGERSEN, Leila. *Children's usage of media technologies and psychosocial factors*. New Media Society. 2007. 9: 425. DOI: 10.1177/1461444807076971.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Portál 2005, 1. vydání. ISBN 978-80-262-0219-6.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Praha: Nakladatelství Studia 1. vydání. Praha: Ypsilon, 1971. 226 s. 203/21/8.6 23-028-71 02/3.

LEONARD, David. *“Live in Your World, Play in Ours”*: Race, Video Games, and Consuming the Other. Studies in Media & Information Literacy Education. Volume 3. Issue 4. November 2003. 1–9. University of Toronto Press. DOI: 10.3138/sim.3.4.002.

ŠATAVA, Leoš. *Jazyk a identita etnických menšin: možnosti zachování a revitalizace*. Praha, Cargo, 2001. 160 s. ISBN 978-80-86429-83-0.

DESKINS, Troy G. *Stereotypes in Video Games and How They Perpetuate Prejudice*. McNair Scholars Research Journal, 2013: Vol. 6: Iss. 1, Article 5. Dostupné z WWW <<http://commons.emich.edu/mcnair/vol6/iss1/5>>. [cit. 2014-03-14].

HEIR, Manveer. *Misogyny, Racism and Homophobia: Where Do Video Games Stand?* [on-line] Přednáška z GDC Vault, San Francisco, USA, 19. březen 2014. Dostupné z WWW <<http://www.gdcvault.com/play/1020420/Misogyny-Racism-and-Homophobia-Where>>. [cit. 2014-11-18].