

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



**Bakalářská práce**

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

**Jiří Chmelař**

©2015 ČZU v Praze

# ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Katedra psychologie  
Provozně ekonomická fakulta

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Chmelař Jiří

Hospodářská a kulturní studia

Název práce

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

Anglický název

**Medial influence on young people on the example of ethnics in videogames**

---

### Cíle práce

Bakalářská práce se v obecné rovině zabývá problematikou etnické stereotypizace ve specifickém videoherním prostředí. Cílem je zjistit, jaký obraz "toho druhého" v etnickém slova smyslu, je konstruován ve vybraných akčních videohrách. Konkrétně, jak jsou vyobrazovány různé etnické kategorie a jaké stereotypy se k nim váží. Současně bude zjišťována percepce "druhých" etnik uživateli těchto videoher.

### Metodika

Metodika řešení problematiky bakalářské práce se v teoretické části opírá o studium odborné literatury a dalších relevantních informačních zdrojů. Empirická část je založena na obsahové analýze vybraných videoher, současně bude provedeno několik polostrukturovaných rozhovorů s vysokoškolskými studenty coby zástupců uživatelů tohoto specifického druhu zábavy.

### Harmonogram zpracování

1. Příprava a studium odborných informačních zdrojů, upřesnění hlavních a dílčích cílů bakalářské práce, volba postupu řešení: 6/2013
2. Zpracování přehledu řešení problematiky dle odborných informačních zdrojů: 7/2013
3. Provedení terénního výzkumu a pořízení biografických narací: 8/2013 – 9/2013
4. Vypracování analytické části bakalářské práce, diskuze a zhodnocení výsledků: 10/2013 - 12/2013
5. Tvorba finálního dokumentu a odevzdání bakalářské práce: 1/2014 – 3/2014

## Rozsah textové části

30 - 40 stran

## Klíčová slova

Etnikum, videohry, média, stereotypy, kategorie "nepřítel", kategorie "hrdina".

---

## Doporučené zdroje informací

1. ALLPORT, Gordon Willard. O povaze předsudků. 1. vydání. Praha: Prostor, 2004, 576 s. ISBN 80-726-0125-3.
  2. AOYAMA, Yuko a IZUSHI, Hiro. Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry. *Research Policy*, 2003, roč. 32, č. 3, s. 423-444.
  3. BERGER, Peter L a Thomas LUCKMANN. Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999, 216 s. ISBN 80-859-5946-1.
  4. BÍNA, Daniel. Počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie. 1. vydání. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012, 89 s. ISBN 978-8087510-17-9.
  6. ERIKSEN, Thomas Hylland. Etnicita a nacionalismus: antropologické perspektivy. 1. vydání. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2012, 352 s. ISBN 978-807-4190-537.
  7. HEIM, Jan, BRANDTZAEG, Petter Bae, KAARE, Birgit Hertzberg, ENDESTAD, Tor a TORGERSEN, Leila. Children's usage of media technologies and psychosocial factors. *New Media*. Tokyo: The University of Tokyo, 2007, roč. 9, č. 3, s. 425-454.
  8. HUNG, Chia-Yuan. Video games in context: An ethnographic study of situated meaning-making practices of Asian immigrant adolescents in New York City. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tokyo: The University of Tokyo, 2007, s. 248-253.
  9. LEONARD, David. "Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games, and Consuming the Other. *Studies in Media & Information Literacy Education*. 2003, roč. 3, č. 4, s. 1-9.
  10. NIKKEN, Peter a JANSZ, Jeroen. Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*. 2006, roč. 31, č. 2, s. 181-202.
  11. PROKOP, Dieter. Boj o média: dějiny nového kritického myšlení o médiích. 1. vydání. Praha: Karolinum, 2005, 412 s. ISBN 80-246-0618-6.
- 

## Vedoucí práce

Kreisslová Sandra, PhDr., Ph.D.

## Termín odevzdání

listopad 2014

---

Elektronicky schváleno dne 5.9.2013

**PhDr. Pavla Rymešová, Ph.D.**

Vedoucí katedry

---

Elektronicky schváleno dne 5.12.2013

**Ing. Martin Pelikán, Ph.D.**

Děkan fakulty

---

## **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci „Vliv médií na mládež na příkladu zobrazování etnicity ve video hrách“ jsem vypracoval samostatně pod vedením vedoucí bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce. Jako autor uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob.

V Praze dne 16. března 2015

Jiří Chmelář

## **Poděkování**

Rád bych touto cestou poděkoval rodině za veškerou podporu během mého studia. Dále děkuji vedoucí této bakalářské práce PhDr. Sandře Kreisslové, Ph.D. za cenné rady ohledně struktury odborné práce, pomoc s výběrem zdrojů a detailní konzultace mnoha částečných verzí této práce.

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

---

## Medial influence on young people on the example of ethnics in video games

### 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“.

### Summary

This bachelor thesis studies medial influence on young people on the example of representation of ethnic groups and nationalities in video games. Theoretical part introduces anthropology of games, culture of video games, ethnicity, stereotypes and prejudices as concepts relevant to studied problem. Potentially problematic content due to ethnic stereotypization in current video games is identified by content analysis in the practical part of thesis and medial influence on young people on the example of ethnics in video games is studied by qualitative methods.

**Keywords:** ethnicity, video games, media, stereotypes, category "enemy", category "hero".

## Obsah

1 Úvod.....	9
2 Cíl práce a metodika.....	11
3 Teoretická východiska.....	13
3.1 Literární rešerše.....	13
3.2 Antropologie hry.....	15
3.2.1 Kultura video her.....	17
3.2.2 Etnicita a etnické stereotypy ve video hrách.....	19
3.2.3 Etnicita.....	20
3.2.4 Stereotypy a předsudky.....	21
3.2.5 Etnicita ve video hrách.....	24
3.2.6 Vliv video her na mládež.....	25
4 Analytická část.....	27
4.1 Reflexe kvalitativního výzkumu.....	27
4.2 Analýza vybraných video her.....	30
4.3 Analýza rozhovorů.....	32
4.3.1 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše I.....	32
4.3.2 Videohry v každodenním životě informátora Romana.....	33
4.3.3 Videohry v každodenním životě informátora Jakuba.....	35
4.3.4 Videohry v každodenním životě informátora Jana I.....	37
4.3.5 Videohry v každodenním životě informátora Filipa.....	38
4.3.6 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše II.....	39
4.3.7 Videohry v každodenním životě informátora Adama.....	41
4.3.8 Videohry v každodenním životě informátora Marka.....	43
4.3.9 Videohry v každodenním životě informátora Reného.....	45
4.3.10 Videohry v každodenním životě informátora Ondřeje.....	46
4.3.11 Videohry v každodenním životě informátora Vojtěcha.....	48
4.3.12 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše III.....	50
4.3.13 Videohry v každodenním životě informátora Jana II.....	51
4.3.14 Videohry v každodenním životě informátora Víta.....	54

4.3.15 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše IV.....	56
4.4 Výsledky a diskuze.....	57
4.4.1 Herní minulost a primární motivace pro hraní video her.....	57
4.4.2 Pozorované klady a zápory hraní video her.....	58
4.4.3 Percepce zkoumaných etnických/národních skupin.....	59
4.4.4 Vliv video her na etnickou a národnostní stereotypizaci.....	62
4.4.5 Shrnutí výsledků kvalitativního výzkumu.....	65
5 Závěr.....	67
6 Seznam použitých zdrojů.....	68
Tištěné dokumenty.....	68
Elektronické dokumenty.....	70
7 Přílohy.....	72
7.1 Návod k rozhovorům.....	72

## **Seznam tabulek**

Tabulka 1: Biografické údaje informátorů.....	28
Tabulka 2: Herní minulost informátorů.....	29



# 1 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 znatelné chování stereotypizující na základě rasy, věku nebo pohlaví, jak ukazuje Francisco Yus na příkladu hry Second Life (2011, s. 209).

Svět video her přejímá stereotypy z reálného světa, které se projevují např. na volbách vývojářů video her ohledně etnicity herních postav a jejich chování. Typické jevy jsou například časté vyobrazení černochoů v rolích atletů, gangsterů a podpůrného vojenského personálu (Leonard, 2003, s. 2-6; Peck a kol., 2011, s. 219), arabských muslimů jako teroristů (Šisler, 2008, s. 203-204) nebo dominance západních bílých heterosexuálních mužů ve věku okolo 30 let mezi hratelnými postavami a obecněji mezi postavami v kategorii hrdina (Heir, 2014; Peck a kol., 2011, s. 214; Williams a kol., 2009, s. 824-827). Dá se namítnout, že takovéto vyobrazení často prostě odráží realitu, ale neustálé opakování těchto výjevů v narativu hry vede k jejich stereotypizaci. Problém stereotypizace dle etnika, genderu a sexuální orientace ve video hrách je vnímán mnohými hráči, vývojáři a herními žurnalisty jako závažný z hlediska společenské odpovědnosti videoherního průmyslu, jak komentuje Manveer Heir (2014) z významné vývojářské společnosti Bioware na konferenci videoherních vývojářů GDC, a také jak vyplývá z mnohých reakcí herních žurnalistů na Heirovu přednášku. Snahou této práce je identifikovat potenciálně problematický obsah video her právě z hlediska etnické/národní stereotypizace a zjistit, zda tyto konstruované obrazy sehrávají roli při percepci odlišných etnik/národů u současné mládeže.

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 s hráči video her ve věku 22 až 27 let je následně řešena otázka vlivu těchto konstruovaných obrazů na percepci etnik/národů u vybrané skupiny.

## 2 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 jsou především lepší pochopení zkoumané subkultury, identifikace lokálních souvislostí a snazší počáteční výzkum fenoménu, nevýhodami 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. (Hendl, 2005, s. 50-55, 78, 174-175)

V období 27. ledna 2015 až 21. února 2015 bylo provedeno 15 přibližně hodinových polostrukturovaných rozhovorů s muži ve věku 22 až 27 let coby zástupci uživatelů tohoto specifického druhu zábavy. Metoda sněhové koule přinesla množství potenciálních

vhodných kontaktů od autorových známých. Intenzivním vzorkováním byli vybráni jednotliví informátoři tak, aby výzkum pokryl různé socioekonomické pozadí hráčů a intenzitu hraní od příležitostného až po každodenní. 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. Rozhovory byly nahrávány na diktafon, přepisovány a následně analyzovány. Informátoři byli seznámeni s účelem výzkumu a jejich jména byla anonymizována. Základní údaje o informátorech se nacházejí v tabulce 1 v kapitole Analytická část v sekci Terénní výzkum. Otázky se týkaly toho, zda dotazovaný hraje video hry, jak často, které tituly, dále byly zaměřeny na jeho percepci příslušníků vybraných etnik/národů, současné události v muslimském světě a na rusko-ukrajinské hranici, a také na to, jak vnímá dotazovaná osoba stereotypizující obsah ve video hrách a v jiných médiích. Blíže se k výzkumu uskutečněnému autorem práce vyjadřuje kapitola Reflexe kvalitativního výzkumu. Samotný návod k rozhovoru je v příloze bakalářské práce.

## 3 Teoretická východiska

### 3.1 Literární rešerše

Tato kapitola podává základní přehled dosavadní vědecké práce v oblasti studia her, konkrétně pak video her. Primárními pracemi v oblasti herních studií jsou knihy *Homo Ludens* Johana Huizingy (1971) a *Hry a lidé* Rogera Cailloise (1961). Tato díla jsou podrobně rozebrána v následující sekci Antropologie hry.

Ze současného výzkumu lze vzpomenout např. studii *Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry* (2013) od Yuka Aoyamy a Hiro Izushiho. Autoři zde kvantitativně a faktograficky ilustrují bohatou kulturu a průmysl okolo video her na příkladu japonského videoherního průmyslu. Odbornice na mediální studia Adrienne Shaw ve své studii *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies* (2010) předkládá definici videoherní kultury z pohledu kulturních studií. Hlavní předmět článku je výzkum audience video her, tj. kdo hraje video hry a co pro hráče hra znamená. Shaw dochází k závěru, že video hry jsou daleko rozšířenější a oblíbenější než by odpovídalo obecně zažitému vnímání. Dmitri Williams ve své stati *Bridging the methodological divide in game research* (2005) porovnává společenskovědní přístup ke studiu her, který Williams charakterizuje jako kvantitativní, a přístup charakterizovaný v článku jako kvalitativní přístup humanitního vědce.

Dalším počinem na tomto poli byl výzkumný projekt, ze kterého vyšla studie *Children's usage of media technologies and psychosocial factors* (Heim a kol., 2007) zabývající se vlivem médií na norské děti ve věku 10 až 12 let. Žádná silná kauzalita mezi psychosociálními faktory a používáním moderních médií nebyla pozorována. Nalezena však byla kladná korelace mezi užitečným využitím moderních technologií a zájmem rodičů o to, co děti s technologiemi dělají. Byl zaznamenán vztah mezi pravidelnou konzumací audiovizuální zábavy, obzvláště televize, a horší percepcí vlastní kompetence ve škole a dále mezi pokročilým využíváním moderních médií a pocitem sociálního vyloučení (2007, s. 450). Kvantitativní výzkum závislosti na video hrách dále provedli

a popsali Marny R. Hauge a Douglas A. Gentile (2003). Tito dva badatelé uskutečnili rozhovory se 607 studenty 8. a 9. třídy základních škol ve Spojených státech, našli znaky patologického hraní u 15 % účastníků a pozorovali kladnou korelaci mezi hraním na jedné straně a agresivitou a zhoršeným školním prospěchem na straně druhé. Peter Nikken a Jeroen Jansz (2012) zkoumali, jak rodiče zasahují do hraní svých dětí. Objevili tři časté přístupy: restriktivní přístup (zakazování některých her), aktivní přístup (diskuze o hrách) a spoluhra.

Chia-Yuan Hung (2007) provedl etnografický výzkum mezi čerstvými přistěhovalci z asijských zemí do New Yorku, kteří se stále učí anglicky a hrají počítačové hry v internetových kavárnách a doma, a pozoroval, že hráči nepoužívají manuál ani se nesnaží jinak přímo zjistit, jak provést ve hře požadované, ale hru samotnou objevují kreativně metodou pokusů, omylů a často náhodných úspěchů. Studie dále popisuje, jak hráči využívají znalostí jiných her či kontextu reálného života při hraní video her. Hung v závěru popisuje možná využití těchto faktů pro výuku.

Na problematiku aspektů stereotypizace etnik ve hrách se zaměřují Muniba Saleem a Craig A. Anderson v práci *Arabs as Terrorists: Effects of Stereotypes Within Violent Contexts on Attitudes, Perceptions, and Affect* (2013). Badatelé uskutečnili dva experimenty s 224 účastníky a našli silný vliv často se opakujících videoherních stereotypů na předsudky o rase a etnicitě. Karen E. Dill v článku *The Influence of Video Games on Youth: Implications for Learning in the New Millennium* (2007) zkoumá různé aspekty vlivu video her na mládež, především vliv na učení a posilování stereotypů.

David Leonard (2003) kriticky analyzuje stav kultury video her z pohledu reprezentace genderu a etnik ve video hrách a rozebírá často se opakující problematiku jevy charakterizovatelné jako stereotypizující vyobrazení dle rasy, etnika nebo genderu. Leonard tvrdí, že video hry jsou populární kultura 21. století a reprezentace společenské reality ve video hrách může mít významné důsledky na stav diskuze o různých typech diskriminace. Dle Leonardovy analýzy *“Live in Your World, Play in Ours”*: Race, Video Games, and Consuming the Other (2003) videoherní průmysl přelomu tisíciletí převážně posiloval stereotypy ohledně etnické příslušnosti a genderu a utvrzoval tak v této oblasti statut quo.

Mezi českými autory se video hrami zabývá odborník na Game Studies Jaroslav Švelch. Z jeho literární produkce lze zmínit např. dílo *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích* (2007). Z pohledu mediálních studií se video hrami zabývá literární vědec Daniel Bína, který je autorem studie *Narativ a fikční světy v nových médiích: od literatury k počítačovým hrám* (2010), kde představuje video hry jako post-literaturu. Další českým odborníkem mediálního diskurzu je Vít Šisler, který se mimo jiné zabývá reprezentací muslimů a Arabů ve video hrách. Pro české prostředí je dále zajímavé zmínit skupinu studentů Masarykovy univerzity v Brně, která se zabývá tzv. game studies. Práce vytvořené skupinou *MU Game Studies* jsou uveřejňovány na serveru [gamestudies.cz](http://gamestudies.cz), zároveň jsou také spolupořadateli konference *Central and Eastern European Game Studies*.

### 3.2 Antropologie hry

Holandský historik Johan Huizinga (1872-1945) v předmluvě ke své práci *Homo ludens* (1971, latinsky *člověk hravý*, originál z 1939) vyjádřil názor, že „*lidská kultura se rodí a rozvíjí ve hře a jako hra*” (1971, s. 7). Kniha samotná začíná kritikou soudobého chápání hry buď jako kulturního jevu nebo biologické funkce. Proti zahrnutí hry do jevů indukovaných kulturou argumentuje zjevnou přítomností hry u zvířat. „*Fakt hry existuje očividně jak ve světě zvířat, tak i ve světě lidí*” (1971, s. 11). Argument proti zahrnutí hry pod biologické funkce je komplikovanější. Lze vysvětlovat hru jako cvičení v sebeovládání, v nějaké jiné užitečné činnosti, jako vybití přebytku životních sil nebo jako umělou odměnu pro vnitřní mechanismy motivace člověka nebo zvířete. Autor nepopírá takovou biologickou prospěšnost hry, ale těmto popisům hry vytýká jejich neúplnost a roztržitost. Argumentuje tím, že hra projevuje množství společných znaků a že je neobyčejně společné všem kulturám, jak vnímají, co je hra, a že hra může být lidská i zvířecí. Takové rozšíření hry pod společnými znaky neodpovídá hře jako odpovědi na specifické biologické potřeby zvířat a lidí. Huizinga (1971, s. 14-20) chápe hru jako aktivitu a spatřuje unikátní znaky hry v její odlišnosti od aktivit běžného života, hru charakterizuje svobodou a vášní. Netrvá přitom na primárním účelu nebo účelech hry, naopak ji považuje za základ a činitel kultury. Hra má své pravidla, dle kterých se hráči řídí, a nelibě by nesli jiného hráče porušujícího pravidla. Autor se v úvodu také zamýšlí

nad tím, co dělá činnost hrou a nachází takové indukující prvky v předvádění jevů z reálného světa a v zápase. Představování něčeho či zápas o něco vidí jako dva hlavní aspekty hry. Mezi formální znaky hry řadí:

**Svobodu hry** - hra se hraje kvůli potěšení a je svobodná vůči nutnosti užítu.

**Odlíšnost hry** - hra se výrazně liší od ostatních jevů konfrontovaných životem, hra není obyčejný nebo vlastní život.

**Uzavřenost a ohraničenost** - každá hra se hraje uvnitř časové a prostorové hranice. Hra má svůj konec, ať více či méně formálně definovaný. Možnost opakování je jedna z nejpodstatnějších vlastností hry. (Huizinga, 1971, s. 16)

*Homo ludens* je kniha plná příkladů herních aspektů v mnoha oborech lidské činnosti: právu, válečnictví, básnictví, vědě, filosofii, umění a v kultuře. Huizinga v závěru knihy zdůrazňuje důležitost fair-play ve hře, obviňuje moderní kulturu jeho doby z falešné hry tam, kde stále ještě hravost předvádí, a kultuře vytýká „ztrátu významu herního prvku od 18. století“ (Huizinga, 1971, s. 187). Tvrdí, že „sport opouští oblast hry“ (Huizinga, 1971, s. 178) kvůli profesionalizaci, komercializaci a ztrátě posvátnosti.

Francouzský literární kritik, sociolog a filosof Roger Caillois (1913-1978) výrazně rozvinul Huizingovy myšlenky o hře ve své knize *Hry a lidé* (1961, v originále *Les jeux et les hommes*, 1958). Úvod jeho knihy podává daleko podrobnější shrnutí Huizingova díla, než bylo podáno dříve v této kapitole. Caillois definuje hru jako činnost svobodnou, oddělenou v čase a prostoru od obyčejného života, s nejistým výsledkem, bez produktivního záměru, s pravidly a s hráči, v jejichž vědomí svět hry existuje jako druhotná realita. Dále představuje svou klasifikaci her pomocí čtyř kategorií (Caillois, 2001, s. 17-23):

**Agon** - hry kompetice, např. šachy, fotbal a hry nepřímé kompetice, např. horolezectví.

**Alea** - latinsky doslova kostky, je jméno pro kategorii náhodných her. Patří sem hod mincí, ruleta či různé loterie.

**Mimicry** - znamená doslova předvádění. Řadí se sem divadelní představení nebo dětské hry předvádějící dospělé. V těchto hrách často hráč na chvíli věří předváděné realitě více než té skutečné.



**Ilinx** - hry závratě a změn vnímání, patří sem tzv. adrenalinové sporty, braní drog a vědomí ovlivňující cvičení.

Caillois přiznává možnost, že hra nespadá ani do jedné z kategorií, či může mít znaky více z nich. Kniha dále umísťuje různé hry do jednorozměrného kontinua mezi „*paidia*“, čirou fantazií, improvizací a zábavou, a „*ludus*“, disciplinovaností a hrou dle přísných pravidel.

Caillois (1961, s. 71-155) se dále zaměřuje na společenskou roli her a na jevy problematické, mezi které řadí profesionalizaci a podvádění ve hrách, závislost, hazard, násilí a nesnášenlivost (např. mezi fanoušky různých fotbalových týmů). Kniha ve své druhé polovině rozšiřuje teorii klasifikace her o detailní charakteristiky a kombinace jednotlivých základních typů.

Ojedinelá pojednání Huzingovo (1939) a Cailloise (1961) o tom, co hru definuje, jaké různé hry mohou být a co často sdílejí, se stala definující pro moderní herní studia, obor rozvíjející se zhruba od 90. let 20. století, který za účelem studia hry kombinuje antropologii, sociologii, psychologii, mediální a kulturní studia a další obory. Herní studia se často zaměřují na video hry, kvůli jejich novosti, obav z možných rizik a jejich oblíbenosti. To, jak nový fenomén video her zapadl do Huizingových a Cailloisových schémat, ukazuje na obecnost a nadčasovost zmíněných děl.

### **3.2.1 Kultura video her**

Rozvoj informačních a komunikačních technologií (zkráceně ICT<sup>1</sup>) přinesl rozsáhlé stále probíhající ekonomické, společenské a kulturní změny, které se začaly naplno projevovat zhruba od 90. let 20. století. Mezi tyto patří vznik celých nových odvětví, vznik nových a proměna stávajících médií, ale i podstatné změny v tom, jakými způsoby komunikujeme nebo trávíme volný čas.

Takovým jevem, který se masově rozšířil v souvislosti s rozvojem ICT, jsou bezesporu video hry. Video hra je hra, ve které je stav hry hráči sdělován prostřednictvím elektronického zobrazovacího zařízení (pojem video game, on-line slovník Merriam-

---

<sup>1</sup> Z anglického výrazu *Information and Communication Technologies*.

Webster, 2014). V českém prostředí se častěji používá pojem počítačová hra<sup>2</sup>, který označuje hru naprogramovanou jako počítačový program pro osobní počítač. Primárním výstupním zařízením osobního počítače je obrazovka, počítačové hry tedy spadají pod video hry<sup>3</sup>. Alternativou k počítačovým hrám jsou konzolové hry pro herní konzole. Herní konzole je počítač specializovaný pro hraní her, který obvykle využívá televizor nebo videoprojektor jako primární výstup. Herní konzole bývají podstatně levnější než osobní počítače srovnatelného výkonu, ale konzolové hry jsou obvykle dražší než počítačové hry.

Video hry se vyvinuly z hříček pro přátele a z technologických demonstrací přes minoritní průmysl do dnešní podoby, kdy hraje video hry celosvětově přes 1.7 miliard hráčů<sup>4</sup>, videoherní průmysl měl v roce 2013 tržby 80 miliard dolarů ročně<sup>5</sup> (Warman, 2014), a video hry jsou jedním z hlavních tahounů vývoje výpočetního výkonu a multimediálních možností osobních počítačů a mobilních telefonů.

V 80. letech měly video hry pro konzole a rané osobní počítače jen omezené možnosti ztvárnění herní situace, ale i tak se začaly těšit značné oblibě. Objevily se obavy z možné závislosti na počítačových hrách, které byly na počátku 21. století potvrzeny praktickým výskytem i akademickým výzkumem (Hauge, Gentile, 2003). S příchodem výkonných konzolí a osobních počítačů 90. let dostaly video hry možnosti daleko realističtěji zobrazovat scénu hry. Období je spojeno s širokým nasazením počítačů do všech sfér lidského života včetně stále běžnějšího vlastnictví počítačů a herních konzolí v domácnostech. Se vstupem do nového tisíciletí podstatně narostly možnosti vývojářů her. Video hry získávají technické prostředky poskytovat mnoho desítek hodin unikátních herních situací propojených příběhem v audiovizuální kvalitě srovnatelné s animovaným filmem své doby. Do obliby se dostávají hry hrané více hráči po stále více všudypřítomném internetu a vzniká žánr MMORPG her (z anglického Massively multiplayer online role-playing game), kde se virtuálně ve hře setkávají tisíce hráčů z celého světa. Narativ a reálie nových i původních žánrů her často dosahují takové rozsáhlosti, že se užívá pojem „svět“ nebo „vesmír“ hry. V novém tisíciletí se mezi herními

---

<sup>2</sup> Často zkracováno jako PC hra dle anglického personal computer.

<sup>3</sup> Výjimku z tohoto začlenění samozřejmě mohou tvořit počítačové hry pro nevidomé.

<sup>4</sup> 800 milionů pochází z Asie, necelých 400 milionů ze severní Ameriky a 200 milionů ze západní Evropy (Warman, 2014).

<sup>5</sup> 80 miliard dolarů je zhruba 0.1% světového HDP, srovnajme toto číslo s celosvětovými filmovými tržbami 36 miliard dolarů v roce 2013 (MPAA, 2014).

platformami vedle osobních počítačů a herních konzolí stále více prosazují mobilní telefony. Audience video her se výrazně rozšiřuje a typické stereotypy hráče video her ztrácejí na relevanci (Shaw, 2010).

Napodobení boje je běžný a snadný způsob, jak navrhnout pravidla hry. Často až bizarní ztvárnění násilí a zabíjení stovek oponentů a neutrálních postav, většinou představující lidské postavy ve světě hry, vedlo k diskuzi, zda takovéto virtuální násilí může vést k násilí skutečnému. Tuto diskuzi značně ovlivnily tragické události, kdy se mladí hráči dopustili značné brutality, především v USA. Diskuze o tom, zda a do jaké míry video hry podněcují násilné a jiné antisociální chování, trvá dodnes a existují značně rozporuplné akademické závěry (Ferguson, 2010). Posouzením možného škodlivého vlivu video her na mládež se v Evropě od roku 1993 zabývá organizace PEGI (Pan-European Game Information), ve Spojených státech je to od roku 1994 ESRB (The Entertainment Software Rating Board). Hlavním účelem hodnotících systémů spravovaných těmito organizacemi je informovat rodiče, zda a nakolik hra používá vulgarismy, umožňuje hazard se skutečnými penězi a obsahuje vyobrazení násilí, drog a sexuálních témat. Tato informace je poskytnuta v podobě minimálního doporučeného věku audience. Velcí distributoři her s kamennými obchody většinou zcela odmítají prodávat AO tituly (adults-only, jen pro dospělé), v žádném případě to ovšem neplatí pro všechny internetové distributory. ESRB kritéria pro M tituly (mature, 17+) dovolují intenzivní násilí a sexuální obsah (ESRB, 2014). PEGI kritéria jsou ještě permissivnější, kategorie her pro mládež starší 16 let smí obsahovat násilí a sexuální scény (PEGI, 2014). V České Republice „*provozovatel prodejny nebo půjčovny audiovizuálních děl nesmí prodat nebo půjčit rozmnoženinu audiovizuálního díla osobám mladším, než připouští hranice přístupnosti stanovená výrobcem nebo distributorem*“ (§ 4 odst. 6 zákona 273/1993 Sb.), ovšem děti se mohou snadno dostat k hrám jinými způsoby, především sdílením her, a je tudíž hlavně na rodičích, zajímat se o to, jaké hry jejich děti hrají.

### **3.2.2 Etnické a národní stereotypy ve video hrách**

Američtí sociologové Peter L. Berger (nar. 1929) a Thomas Luckmann (nar. 1927) v jedné z nejvýznamnějších knih sociologie 20. století *Sociální konstrukce reality* (1991, v originále *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*,

1966) argumentují, že „realita“ člena lidské společnosti, tj. to, co je považováno za dané a zaručené ve smyslu toho, co ví o světě, o své roli v něm, o rolích ostatních, o každodenních rutinách a podobně, je sociálně konstruována, tedy vzniká hlavně sociálními interakcemi mezi členy společnosti. Sociální konstrukcí reality je myšleno to, jak jazyk, rituály, zvyky a všeobecné znalosti a „atmosféra“ zkoumané společnosti determinují „realitu“ jedince v tom, co považuje za pravdivé o světě. „Realita“ v tomto významu skutečně patří do uvozovek, neboť se nejedná o filozofovu objektivní realitu, ale sociální konstrukt tvořený více či méně pravdivými znalostmi. „*Co je 'reálné' pro amerického businessmana se výrazně liší od toho, co je 'reálné' pro tibetského mnicha.*“ (Berger, Luckmann, 1991, s. 15). Autoři se tedy zabývají sociologií znalosti (anglicky *sociology of knowledge*). Pro cíle této bakalářské práce je důležité zdůraznit, že video hry se významně podílejí na společenské konstrukci reality v 21. století. Nejen znalosti věd, ulic svého města nebo vlastností přátel, ale i hodnotové postoje, kdo jsme „my“ a kdo jsou „oni“ či etnické a národní stereotypy a předsudky jsou znalostmi ve smyslu toho, co považuje jedinec za pravdivé. Gordon Allport (2004, s. 314) tvrdí, že děti přebírají hodnotové postoje od rodičů, protože jednoduše nemají od koho jiného. Výhradní vliv rodičů na hodnotové postoje jedince bylo užitečné zobecnění krátce po druhé světové válce, kdy Allport sestavoval dílo *O povaze předsudků* (2004, originál z 1954), ale postup institucionalizace vzdělávání a předškolní výchovy, rozvoj médií a stále menší množství času, které s dětmi tráví rodiče, značně omezil platnost tohoto tvrzení a na hodnotovou orientaci dětí už rodiče výhradní vliv spíše nemají a přidávají se média, učitelé a postoje ostatních dětí. Etnické a národní stereotypy a předsudky vstupují do virtuálních světů video her a pomocí nich dále přežívají.

### **3.2.3 Etnicita**

Norský antropolog Thomas Hylland Eriksen (2008, s. 37) definuje etnicitu jako „*aspekt sociálních vztahů mezi lidmi, který rozděluje společnost na skupiny, jejíž členové se považují za výrazně odlišné od členů jiných skupin*“. Tato definice zdůrazňuje, že etnicita je vymezena vztahem těchto skupin, tzv. *etnik*, k ostatním skupinám společnosti, s níž je etnikum v kontaktu. Etnolog Leoš Šatava (2001, s. 17-20) definuje etnicitu jako abstrahující sociální konstrukt, na který se dá nahlížet z koncepce „bud’-anebo“, která

představuje etnickou skupinu z pohledu pospolitosti této jedné skupiny, jedinec přísluší jedné etnické skupině anebo jiné a cesta bez takovéto „své“ jedné skupiny je úplně nemožná či obtížná. Tato zdánlivá nemožnost či obtížnost umožňuje ideologickou reprodukci pojmu národ. Druhý pohled je pomocí koncepce „nejen-ale i“, která zdůrazňuje multikulturní povahu moderního světa a obohacující aspekty, které etnická rozmanitost může poskytnout. Jeden z definujících znaků etnika je dle Šatavy jazyk či jeho dialekt, jímž se etnikum dorozumívá mezi sebou i s členy jiných etnických skupin. Dalšími atributy ustanovující etnicitu, tedy podobnost členů určité etnické skupiny a zároveň odlišnost této skupiny od jiných kolektivit může být vedle jazyka např. teritorium, náboženství, historická paměť a další.

### **3.2.4 Stereotypy a předsudky**

Lidskému myšlení jsou vlastní uspořádané kategorie, které jsou podstatné pro úsudek. Lidské myšlení se bez procesu kategorizace prakticky neobejde, má-li v krátkém čase produkovat smysluplné a konstruktivní úsudky. Kategorizace, zvaná také generalizace, je charakterizována pěti znaky: seskupuje informace, přizpůsobuje se tomuto seskupení, kategorie se snaží co nejrychleji identifikovat příbuzný objekt, kategorie má schopnost vyvolávat v situacích, které do ní jsou zařazeny, stejné představy a emoce a kategorie jsou více či méně racionální. Racionální kategorie jsou např. vědecké zákony. Etnické kategorie mohou být více či méně racionální. Pokud má existovat racionální předpoklad o příslušnících určitého etnika, je nutné nejprve poznat typické vlastnosti tohoto etnika. Iracionální kategorie vznikají snadněji než ty racionální, protože na jejich vzniku se podílejí silné emocionální pocity. Iracionální kategorie vznikají bez důkazů, ať již v důsledku neznalosti faktů, dezinformací, zpráv z druhé ruky, jednostranně podaných zpráv nebo jiných příčin. Existují předčasné iracionální úsudky, které fakta zcela přehlížejí. Kategorie většinou odolávají změnám. Když nový fakt předem vytvořenému úsudku neodpovídá, lidské myšlení se brání tento fakt přijmout, protože to stojí námahu a část znalostí se musí zahodit. (Allport, 2004, s. 55)

Kategorizace je přirozenou součástí lidského myšlení a nutná k pochopení komplexní reality a k možné orientaci v ní. Pokud se ke kategorii přidá hodnotící soud, jedná se již o stereotyp. Allport (2004, s. 215) definuje stereotyp jako „*příliš silné přesvědčení spojené*

s nějakou kategorií“. Jeho funkce spočívá v tom, že má ospravedlnit (racionálně vysvětlit) chování a postoj vůči této kategorii. Allportův pohled je čistě psychologický, naproti tomu sociální antropolog Eriksen (2008, s. 52-53) definuje užší pojem kulturní stereotyp jako nedílnou součást kulturního vědění skupiny o jiných skupinách spolu s důsledným uplatňováním tohoto vědění. Dále poukazuje na to, že tyto stereotypy často sdílí vládnoucí i ovládané skupiny, vždy se ovšem najdou jedinci, kteří tyto stereotypy nesdílí a jedinci, kteří jsou považováni za „výjimky“ mezi členy stereotypizované skupiny a to naskrz různými kulturami se značnými mocenskými rozdíly i s relativně rovnoměrným rozdělením moci ve společnosti. V souvislosti s etnicitou Eriksen (2008, s. 45) zdůrazňuje důležitost klasifikace na „my“ a „oni“, tedy na kategorie pro rozlišení členů „naší“ etnické skupiny a „těch druhých“. Taková kategorizace vznikla pro usnadnění rozhodování v opakujících se každodenních situacích. Vlastnosti cizince mohou být odhadnuty pomocí jeho zařazení do jedné ze známých kategorií. Pokud je cizinec zařazen blízko „k nám“, můžeme očekávat, že pochopí „naš“ humor, může být příjemnou společností a můžeme očekávat vlastnosti, které jsou spojovány s „naší skupinou“. Pokud patří k „těm druhým“, jeho vlastnosti můžeme odhadnout alespoň z „běžně známých“ vlastností jeho etnika. Tyto „běžně známé“ vlastnosti o různých etnikách jsou mezi příslušníky různých etnik sdílené a většinou spíše negativní s výjimkou „běžně známých“ vlastností o své vlastní skupině, které bývají daleko více pozitivní. Tyto „běžně známé“ vlastnosti Eriksen (2008, s. 51-55) nazývá etnickými stereotypy. Pokud někdo zakládá svou přízeň či nepřízeň k jinému z velké části na etnických stereotypech, mluvíme pak o tomto postoji jako o etnickém předsudku. (Allport, 2004, s. 38)

Stereotypy mohou být vytvořeny i přes jejich neprokazatelnost. Například ve frenském okrese v Kalifornii existoval stereotyp, že Arméni jsou podvodníci. Byla provedena studie, která měla najít nějaký fakt, co by stereotyp podpořil. Bylo zjištěno, že Sdružení obchodníků hodnotilo Armény v kontextu úvěrové schopnosti stejně, jako jiné skupiny. Arméni dále nežádali tolik o podporu a před soudem jich byl nízký výskyt. Vzniká tedy otázka, kde se toto tvrzení vzalo. Nelze toto tvrzení považovat za pravdivé, nicméně armenoidní rysy připomínaly lidem některé rysy Židů, proto se jejich znaky přenášely na Armény. Nebo to jednoduše vzniklo na základě lokální špatné zkušenosti a situace se při vyprávění přibarvila. Nicméně toto je příklad stereotypu, u kterého je původ

nedohledatelný. Jiné stereotypy jsou založeny na nelogické generalizaci nějakého faktu. Například je bráno za fakt, že ti, kteří ukřižovali Krista, byli Židé. Stereotyp tuto skutečnost zdůrazňoval tolik, že obecné povědomí bere Židy jako ty jenž zabili Krista. Existují tedy stereotypy, kterým chybí jakékoli faktické podepření, jiné vznikají skrze zdůrazňování a přílišného zobecňování některých fakt. Ve chvíli, kdy se tento stereotyp dostane do povědomí člověka, nutí ho jednat už v kontextu právě vytvořených kategorií a tak vzniká předsudek (Allport, 2004, s. 214).

„*Snad nejkratší definice říká, že předsudek znamená smýšlet o ostatních špatně bez náležitého opodstatnění*“ (Allport, 2004, s. 38). Zde lze nalézt dva základní prvky všech vymezení předsudku: generalizace nad rámec logiky a emocionální zabarvení, tato stručná definice ale neumí problematiku absolutně vyjasnit. První věcí je, že se váže jen k odmítavému předsudku. Člověk může být vůči jiné skupině zaujat i pozitivně, čili smýšlet o druhých bez opodstatnění v dobrém. New English Dictionary nabízí definici, která zahrnuje prvky jak odmítavého, tak pozitivního předsudku: „*Příznivý, či nepříznivý postoj vůči osobě, anebo věci, který člověk zaujímá předem, bez opravdové zkušenosti, nebo bez ohledu na ni*“ (Allport, 2004, s. 38). Ne každá nadměrná generalizace musí znamenat předsudek a může jít jen o mylnou představu. Mylnou představu a předsudek lze velice jednoduše zaměnit, ale pro odlišení jednoduchého omylu a předsudku postačuje kritérium, zda je člověk schopen opravit ve světle nových skutečností svůj chybný úsudek (Allport, 2004, s. 41). Pokud by ve světle evidence jedinec uznal omyl svého předsudku jen s velkým emočním nepohodlím či vůbec, půjde pak u tohoto člověka spíše o předsudek. Modernější teorie klasifikují stereotypy do čtyř kategorií dle percepce kompetence a přátelství cílové skupiny stereotypu: nekompetentní-nepřátelské (např. stereotypizace Romů nebo příjemců sociálních dávek), kompetentní-nepřátelské (bohatí), nekompetentní-přátelské (staří lidé) a kompetentní-přátelské (vlastní skupina, spojenci) a předsudek definují jako soubor stereotypů spojený s emočním nábojem, ať už jde o opovržení, obdiv, posměch, závist, strach či nenávisť (Fiske a kol., 2002).

### 3.2.5 Etnicita ve video hrách

David Leonard (2003) kritizuje prosté opakování etnických a genderových stereotypů ve video hrách, negativně nahlíží např. na dodnes úspěšnou a kontroverzní sérii *Grand Theft Auto* (1997-2014) za to, s jak velkou radostí převzala etnické stereotypy okolo Afroameričanů, čínských, japonských, jamajských a kubánských imigrantů, Kolumbijců atd. Leonardův (2003, s. 8) závěr je, že video hry značně přispívají k běžnému povědomí ve společnosti a významně se podílejí na sociální konstrukci reality. Práce je kvalitativním rozbohem populárních her jeho doby a poukázáním na několik jevů, které pozoroval.

Na kvantitativním výzkumu je založena práce *The virtual census: representations of gender, race and age in video games* (Williams a kol., 2009), která analyzuje reprezentaci dle pohlaví, věku a etnika mezi hratelnými i nehmatelnými postavami video her. Výsledky práce ukazují daleko nižší reprezentaci žen, dětí, starších lidí a hispánských skupin ve video hrách. Dle teorie sociální identity je tato nedostatečná reprezentace signál členům těchto skupin o jejich společenské bezvýznamnosti. Takováto nedostatečná reprezentace je zde chápána jako promeškaná příležitost pro vývojáře a zdroj problémů s identitou pro hráče.

Podrobná psychologická analýza vlivu obsahu video her na percepci etnik byla provedena zatím jen třikrát. Poslední z nich, *Stereotypes in Video Games and How They Perpetuate Prejudice* od Troye G. Deskina (2013), se snaží upozornit na podceňování tohoto problému. V úvodu práce je ukázáno, že k vyvolání etnických předsudků stačí jen manipulace se slovy a symboly bez nutnosti jakékoliv interakce se členy či důsledky činů stereotypizovaného etnika. Deskins ukazuje na časté užití etnického stereotypu pro výrobu vedlejších postav příběhu bez nutnosti vytvářet postavy s komplikovaným životním příběhem, který by vysvětlil jednání této postavy. Příslušnost k etnické skupině je často využita jako hlavní prvek definující vedlejší postavu ve filmech i video hrách.

Video hry jsou ovšem odlišné médium např. v porovnání s filmem, právě proto, že jsou hrou, konzument tohoto média je hráčem, tudíž je on sám postavou příběhu a získává novou virtuální identitu. Svět video hry se stává další realitou a z fungování mozku, který pro usnadnění své činnosti vytváří schémata a kategorie, vyplývá, že smyšlená schémata



se stereotypizujícím chováním konfrontována během hry „infikují“ tyto pomůcky mozku, jinými slovy, video hry mohou naučit hráče prezentované etnické stereotypy a ty již mohou snadno dát za vznik předsudkům. Předpoklady pro toto tvrzení neplatí jen pro etnické předsudky a tyto závěry můžeme zobecnit na genderové stereotypy či stereotypy o starých lidech ve video hrách.

### **3.2.6 Vliv video her na mládež**

Karen E. Dill v práci *The influence of videogames on youth: Implications for learning in the new millennium* (2007) popisuje závěry několika výzkumů o závislosti na video hrách, o souvislosti mezi hraním agresivních video her a agresivním chováním a o souvislosti mezi hraním her, v nichž jsou stereotypizovány ženy či etnické minority, a vznikem předsudků vůči ženám či stereotypizovaným menšinám u hráčů těchto her. Ukazuje, že video hry mohou být jak velice účinným nástrojem pro výuku, tak i médiem, jenž šíří stereotypy a napomáhá vzniku a přežívání předsudků. Zajímavý ukazatel množství a charakteru předsudků ve společnosti vůči etnickým menšinám byl pokus, kdy hráči hráli hru s Afroameričanem v hlavní roli nebo bez něj. Výzkumníci se následně ptali na to, co obecně na hře hráče zaujalo. Hráči hrající hru jako Afroameričané si daleko více všimli stimulů spojených s násilím. Dill (2007, s. 5) zakončuje svou práci popisem výzkumu mozku, který pozoroval, že potěšení z hraní násilných video her způsobené vyplavováním dopaminu při hře následně tlumí negativní reakci na násilné chování ve skutečném životě. Toto snižování míry empatie dále vedlo k agresivnějšímu chování při pokusech v laboratoři.

Lze si tedy položit otázku, jak charakterizovat obsah či prvky video her, jenž mohou vést k etnické a národnostní stereotypizaci, tedy potenciálně problematický obsah video her z hlediska etnické a národní stereotypizace. Z teoretických znalostí popsaných výše vyplývá, že takovým obsahem je opakované spojení jedné či více vlastností s virtuální reprezentací člena stereotypizovaného etnika s minimem protipříkladů, které by odporovaly tomuto spojení. Tyto stereotypní vlastnosti nemusí být jen kriminální jednání, často prezentována ve hrách jako atribut Afroameričanů (*Grand Theft Auto: San Andreas*, 2004) či terorismus muslimů (*Medal of Honor*, 2010) a Rusů (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007), ale i bezmocnost, neschopnost si pomoci sám a nutnost být

zachráněn, často prezentováno u virtuální reprezentace žen, afrických či asijských národů (*Far Cry 4*, 2014) nebo imigrantů (*BioShock Infinite*, 2013). Bylo zcela mimo možnosti této práce provést reprezentativní výzkum video her posledních let a zhodnotit kvantitativně přítomnost etnické stereotypizace ve hrách, ovšem jak příklady her uvedené v předchozím odstavci, tak i názory herní komunity (Heir, 2014 a široká reakce herních žurnalistů na Heirovu přednášku) ukazují na značnou přítomnost takového obsahu. Jiná otázka ovšem je, zda vliv takového obsahu je skutečně takový, jak se tvrdí v sekcích výše. Christopher J. Ferguson (2010) kritizuje články obviňující video hry z podněcování agresivního chování a především poukazuje na různé problematické aspekty metodologie vyhodnocování agresivity hráčů.

## 4 Analytická část

### 4.1 Reflexe kvalitativního výzkumu

Motivací tohoto výzkumu je zjistit, nakolik se v nejvýznamnějších hrách zhruba od roku 2007 vyskytují etnické a národní stereotypy a dále, jak tyto stereotypy ovlivňují percepci těchto etnik a národností hráčem video her. Byla vybrána trojice herních sérií a jeden další titul jako vzorek úspěšných video her (vždy miliony prodaných nosičů na titul), které nějakým způsobem vyobrazují interakci etnických a národních skupin a obsahují potenciálně problematické prvky z hlediska ztvárnění této interakce.

Prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů je následně řešena otázka vlivu těchto konstruovaných obrazů na percepci etnik a národů u vybrané skupiny informátorů, která sestává z mužů ve věku 22 až 27 let, kteří jsou uživateli tohoto specifického druhu zábavy.

V období mezi 7. lednem a 20. únorem 2015 byly provedeny rozhovory na různých místech v Praze s 15 informátory. Při hledání informátorů začal výzkumník dotazováním svých přátel na dlouhodobé hráče akčních a válečných video her, které znají, a ti byli následně zkontaktováni s prosbou o rozhovor. Po skončení rozhovoru byli informátoři požádáni, zda by pomohli v získání dalších kontaktů. Žádost o rozhovor nebyla odmítnuta ani jednou. Zvoleným typem vzorkování tedy byla metoda „sněhové koule“ doplněná o intenzivní vzorkování.

Snahou intenzivního vzorkování při výběru informátorů bylo zvolit hráče z širokého socioekonomického spektra tak, abychom byli schopni posoudit vliv nejen herní minulosti, ale i postavení a vzdělání jedince na názory na různá etnika a národnosti. Tento cíl byl do velké míry naplněn, viz Tabulka 1. Všech patnáct informátorů má ukončené středoškolské vzdělání, osm z nich v současnosti studuje různé vysoké a vyšší odborné školy, a tři již získali magisterský či obdobný vysokoškolský titul. Informátoři jsou příslušníci nižší a vyšší střední třídy. Nikdo nepochází z výrazně bohatých či chudých poměrů. Kritika výběru informátorů by měla směřovat na úplnou absenci žen a majoritu informátorů pocházející z Prahy. Absence žen vyplývá z žánru analyzovaných her, válečné a akční hry jsou mezi ženami daleko méně oblíbené než jiné žánry.

Tabulka 1: Biografické údaje informátorů

Č.	Datum a místo rozhovoru	Křestní jméno	Věk	Bydliště	Dosažené vzdělání	Student	Bydlí sám / u rodičů	Pracuje	Dosažené vzdělání matky / otce	Zaměstnání matky / otce	Místo narození
1	27. 1. 2015, Praha Karlín	Tomáš I.	22	Praha – Karlín	SŠ	VŠ filosofie	sám	příležitostně	VŠ / VŠ	v domácnosti / ekonom	Žilina, SR
2	28. 1. 2015, Praha Karlín	Roman	26	Praha – Karlín	VŠ	ne	sám	programátor	ZŠ / VŠ	pěčovatelka / výzkumník	Banská Bystrica, SR
3	30.1.2015, Praha 4	Jakub	23	Praha 4	SŠ	VŠ pedagogická	u rodičů	příležitostně	SŠ / OÚ	úřednice / automechanik	Praha
4	31.1.2015, Praha 4	Jan I.	23	Praha 10	SŠ	VŠ přírodovědní	u rodičů	recepční	SŠ / SŠ	účetní / technik	Praha
5	1.2.2015, Praha 8	Filip	22	České Budějovice	SŠ	VOŠ dopravní	sám	ne	SŠ / SŠ	učitelka MŠ / masér	Rožnov pod Radhoštěm
6	5.2.2015, Praha 8	Tomáš II.	23	Praha 8	SŠ	ne	sám	ne	VŠ / VŠ	sekretářka / ředitel sekce	Praha
7	10.2.2015, Praha Hostivař	Adam	24	Praha Hostivař	SŠ	VŠE	u rodičů	bankovníctví	VŠ / VŠ	účetní / ředitel oddělení	Praha
8	12.2.2015, Praha 8	Marek	24	Praha	SŠ	VŠ filosofie	u rodičů	reality	SŠ / SŠ	OSVČ / OSVČ	Praha
9	15.2.2015, Praha Kyje	René	22	Praha Kyje	SŠ	VŠ Policejní akademie	u rodičů	ne	SŠ / SŠ	OSVČ / OSVČ	Praha
10	16.2.2015, Praha Strašnice	Ondřej	24	Praha	SŠ	VŠ marketing	u rodičů	IT	SŠ / SŠ	laborantka / neznámo	Praha
11	17.2.2015, Praha 10	Vojtěch	24	Praha	SŠ	VŠ medicína	u rodičů	zdravotník	VŠ / VŠ	makléřka / architekt	Praha
12	17.2.2015, Praha 10	Tomáš III.	25	Praha	SŠ	ne	sám	podnikatel	SŠ / SŠ	úřednice / podnikatel	Praha
13	18.2.2015 Praha Krejčířek	Jan II.	26	Praha	VŠ	doktorské studium biologie	u rodičů	doktorand	VŠ / VŠ	recepční / podnikatel	Praha
14	19.2.2015, Praha 3	Vít	23	Praha 4	SŠ	ne	u rodičů	příjem sázek	SŠ / SŠ	úřednice / celník	Praha
15	21.2.2015, Praha 8	Tomáš IV.	27	Rudná	VŠ	ne	u rodičů	úředník	SŠ / VŠ	účetní / úředník	Praha

Tabulka 2: Herní minulost informátorů

Č.	Datum a místo rozhovoru	Křestní jméno	Věk	Aktivně hrál	Příležitostně hrál	Doba týdně strávená hraním (v součas.)	Expozice stereotypům *)	Stereotypní názory **)	Ročně investuje do hraní
1	27. 1. 2015, Praha Karlín	Tomáš I.	22	2001-2011	2011-2015	7h	GTA, MW	ne	2000 Kč
2	28. 1. 2015, Praha Karlín	Roman	26	1996-2007	2007-2015	1h	GTA, MW	ne	500 Kč
3	30.1.2015, Praha 4	Jakub	23	1998-2015	ne	12h	GTA, MW	ano	20000 Kč
4	31.1.2015, Praha 4	Jan I.	23	1997-2015	ne	10h	GTA, BF, MW	ano	5000 Kč
5	1.2.2015, Praha 8	Filip	22	2008-2015	2005-2008	7-14h	GTA, BF, MW, MoH	ano	1000 Kč
6	5.2.2015, Praha 8	Tomáš II.	23	1998-2015	ne	14-21h	GTA, BF, MW, MoH	ano	35000 Kč
7	10.2.2015, Praha Hostivař	Adam	24	1998-2015	ne	7h	GTA, BF, MW	ne	7500 Kč
8	12.2.2015, Praha 8	Marek	24	ne	2001-2015	14h	GTA, MW	ne	5000-10000 Kč
9	15.2.2015, Praha Kyje	René	22	1997-2015	ne	16h	GTA, MW	ne	6000-7000 Kč
10	16.2.2015, Praha Strašnice	Ondřej	24	2001-2015	ne	10h	GTA, BF, MW, MoH	ano	15000 Kč
11	17.2.2015, Praha 10	Vojtěch	24	2001-2015	ne	10-15h	GTA, BF, MW	ano	20000-22000 Kč
12	17.2.2015, Praha 10	Tomáš III.	25	2003-2015	ne	14h	BF	ano	2000-5000 Kč
13	18.2.2015 Praha Krejčířek	Jan II.	26	1997-2015	ne	>20h	GTA, BF, MW	ano	20000 Kč
14	19.2.2015, Praha 3	Vít	23	2004-2015	ne	7-14h	GTA, BF, MW	ano	20000 Kč
15	21.2.2015, Praha 8	Tomáš IV.	27	1996-2015	1994-1996	15h	GTA, MW, MoH	ne	10000 Kč

S každým informátorem byl uskutečněn zhruba hodinový rozhovor, který byl nahrán na diktafon. Na začátku každého rozhovoru byl informátor dotázán, zda souhlasí s využitím rozhovoru pro účely dané bakalářské práce za podmínky anonymizace těchto osob. Všichni informátoři souhlasili se zveřejněním v tomto rozsahu. Nahrávky a přepisy nejsou součástí práce z důvodu ochrany osobních dat a jsou uchovány v archivu autora. Okruhy otázek byly následující:

1. Biografická data
2. Herní minulost
3. Herní chování a motivace k hraní her
4. Pohledy na etnika a národy ve skutečnosti a ve video hrách

Poslední okruh otázek se zabýval nejprve pohledem na předem vybrané etnika a národnosti. Ty byly zvoleny tak, aby obsahovaly etnika a národnostní skupiny často se vyskytující ve video hrách (Američané, Rusové, Číňané) i ty ve video hrách takřka neexistující (Vietnamci, Romové). Poté následovalo sondování mezi hrami, které informátor hrál, a které byly předem identifikovány jako video hry obsahující potenciálně problematický obsah z hlediska etnické/národní stereotypizace. Šlo o značně oblíbené video hry nejen v České republice s desítkami milionů prodaných kusů celosvětově.

## **4.2 Analýza vybraných video her**

*Grand Theft Auto* (DMA Design a další, 1997-2014), běžně zkracováno jako GTA, je celosvětově proslulá série video her se 120 miliony prodaných nosičů. GTA je na české herní scéně velmi populární od dob prvního dílu až dodnes. Ve hrách série GTA je děj zasazen do fiktivního amerického velkoměsta, hráč se stane zločincem a plní různé úkoly sestávající obvykle z pouličních přestřelek a automobilových honiček.

Děj každého dílu zasadí hlavního hrdinu do války gangů a jednotlivé gangy jsou představovány různými etnickými a národními skupinami, např.: afroamerické a ruské gangy, čínské triády, japonská Jakuza či různé haitské, mexické a kolumbijské kartely. Policisté jsou výhradně běloši a v posledních dílech se chovají rasisticky k Afroameričanům. Hlavní hrdinové jednotlivých titulů úspěšné série byli běloši dlouho žijící v Americe, čerství přistěhovalci z východní Evropy nebo Afroameričané.

Obsah hry reflektuje mnohé etnické/národní stereotypy kontinuálně. Série GTA nemá za snahu konstruovat předsudky ani stereotypy, naopak protagonisté i antagonisté jsou sympatické a lidské charaktery více etnik a národností. Etnické/národní skupiny jsou ovšem charakterizovány klasickými stereotypy těchto skupin a především je výrazné rozdělení na bílé policisty, venkovské farmáře a kriminálníky často „na úrovni“ v kontrastu s primitivnějšími pouličními gangy definovanými jako afroamerické, kolumbijské, haitské atd... Z důvodu značné popularity a příchuti „zakázaného ovoce“ celé série je tak především mládež vystavena nepřetržitému a interaktivnímu proudu obrazů generující stereotypy členů minoritních a vizuálně odlišných etnik a národností spojené s násilnou pouliční kriminalitou.

Série *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007-2011), dále jen CoD: MW, je trilogie válečných stříleček viděných z prvního pohledu (tzv. FPS, z anglického First Person Shooter). Děj je zasažen do alternativní současnosti, kdy v Rusku zuří občanská válka, je zde ukradena jaderná hlavice, prodána na Blízký východ islámským militantům a použita proti americkým silám zasahujícím proti teroristům, plenicím fiktivní město na Blízkém východě. Často diskutovaný moment z druhého dílu je epizoda na letišti v Moskvě, kdy se hlavní hrdina infiltrující teroristy účastní masakru ruských civilistů. Cílem ruských teroristů je svést toto krveprolití na americké tajné služby a rozpoutat válku s USA, to se také doopravdy povede, mimo jiné zradou na straně amerického generála. Rusové kombinovaným použitím teroristických metod a konvenčních válečných operací vtrhnou do Evropy a USA a hra nás zavede, mimo jiné, také do obsazené Prahy.

Série představuje konflikt spojených amerických a britských sil proti ruskému ultranacionalismu a muslimským teroristům, kteří ve hře spolupracují. Hráč hraje většinou jako Američan či Brit a je tak konstruován obraz těchto národů jako ochránců západní civilizace prezentované v kategorii „my“, zatímco Arabové a muslimové jsou vykresleni výhradně v kategorii „oni“, jako radikální militanti motivováni iracionální touhou po světovém chaosu. Obraz Rusů přítomný ve hře je dvojitý. Ve hře existuje „oficiální“ ruská frakce, kterou je třeba podporovat, v jedné epizodě hry hratelná postava představuje člena ochranky ruského prezidenta.

*Battlefield 3 a 4* (EA Digital Illusions CE, 2011-2013), dále jen BF3 a BF4, je dvojice her z rozsáhlé série válečných FPS Battlefield. Battlefield 3 začíná v alternativní přítomnosti v roce 2014 v Iráku, kde operují USA a iranská polovojenská skupina PLR (People's Liberation & Resistance, Lidové osvobození a odpor). PLR spáchá coup d'état v Iránu a Spojené státy proto intervenují také v Iránu. Hlavní hrdina brzy zjistí, že PLR získala ruské jaderné zbraně. Ruský spojenec Dima se snaží zabránit použití těchto zbraní v Paříži, avšak neuspěje a útok je na americké straně považován za ruský. Hlavní hrdina je ovšem schopen zabránit detonaci jaderné zbraně na Times Square. Battlefield 4 začíná šest let po předchozím díle a představuje svět, v němž je Rusko a USA na hranici konfliktu. V Číně chystá admirál Chang s ruskou podporou převrat a za tímto účelem usiluje o život oblíbeného čínského politika Jina s plánem svěst smrt Jina na USA. Američané jsou schopni zachránit Jina, spojit jej s čínským lidem a zabránit tak válce.

Tyto tituly konstruují výrazný obraz kategorie „my“ na straně Spojených států a jejich spojenců a kategorie „oni“ na straně čínských, iránských a ruských skupin. Tyto zneprátelené skupiny sice nereprezentují spolupracující „oficiální“ frakce těchto národů, nicméně konstruují obraz nestability daných národů a hra pak jasně vymezuje tuto kategorii skrze teroristické metody nepřátelských skupin. Konstrukce daných kategorií může u hráče nastat díky emotivnímu příběhu konfliktu lidských charakterů na jedné straně proti nenávistnému a bezohlednému nepříteli na straně druhé.

*Medal of Honor 2010* (Danger Close Games, 2010), dále jen MoH, je válečná střílečka viděná z pohledu první osoby (FPS) zasazená do reálných událostí roku 2002, kdy probíhala americká intervence v Afghánistánu. Hráč zde přejímá roli vojáka speciálních sil Spojených států. Hra si klade za cíl autentické ztvárnění života amerického operátora v Afghánistánu. Nepřítelem je zde Taliban, jejich čečenští spojenci a Al-Kajda. S výjimkou informátora Tariqa jsou zde Afghánci nepřátelští bojovníci.

Obraz Američanů je zde jasně konstruován jako postavy v kategorii „hrdina“ skrze vyobrazování jejich jednání v situacích, které vyžadují smysl pro boj za správnou věc. Jejich obraz je vytvářen tak, že patří mezi „nás“, členy západní kultury. Operátoři přímo na bojišti komunikují s rodinou doma ve Spojených státech a lidský život má pro ně nejvyšší prioritu, bojové operace jsou nevyhnutelné. Toto vyobrazení je v přímém



kontrastu s tím, jak hra prezentuje bojovníky Talibanu, kteří ve hře podnikají podlé útoky a mučí zajatce. Afghánští civilisté se ve hře vyskytují zcela minimálně, Afghánistán je zde prezentován výhradně jako bojiště.

### **4.3 Analýza rozhovorů**

Následující kapitola se zabývá popisem a interpretací jednotlivých rozhovorů. Každý informátor je stručně představen, jsou shrnuty jeho názory na klady a zápory hraní video her a je popsána jeho percepce různých etnických a národních skupin jak ve skutečnosti, tak ve výše analyzovaných hrách. Důležité pasáže jsou citovány doslovně a doplněny interpretací. Informace o socioekonomickém pozadí a herní minulosti informátorů jsou shrnuty v tabulkách 1 a 2 na stranách 28 a 29.

#### **4.3.1 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše I.**

Hrát video hry začal informátor Tomáš zhruba v osmi letech a hrál stále více s vrcholem na přelomu základní školy a gymnázia. Na gymnáziu hrál profesionálně Warcraft 3 a věnoval hraní 6 až 8 hodin denně. Dnes již hraje daleko méně a odhaduje, že stráví hraním zhruba 2 až 4 hodiny týdně, přiznává ale, že to je velice hrubý odhad a někdy to může být daleko více nebo vůbec. Za klady hraní video her považuje zlepšování se v angličtině, získávání citu v práci s počítačem a procvičování úsudku a postřehu. Negativa vidí v časové náročnosti a špatném vlivu na pohybovou soustavu hráče.

Obraz Američana konstruuje dle typických stereotypů: jako vlastence, toto vlastenectví však považuje za pokrytecké. Roli Spojených států ve světě považuje za problematickou, odmítá však posuzovat Američany dle činů jejich vůdců. Má s Američany osobní i pracovní zkušenosti. Obraz Britů konstruuje s vlastnostmi konzervativního národa dbajícího na tradice, má s Britem pracovní zkušenost. Za výrazný a problematický znak Arabů považuje Islám. Odmítl hodnotit Mexičany, i když uznal, že „*ve světě mají většinou špatnou nálepku, jakožto pašeráci drog a přistěhovalci v Evropě a Americe*“. Podobná percepce často pochází z americké populární kultury. Konstruovaný obraz muslimů zahrnuje „*dodržování náboženských příkázání, modlení, navštěvování mešity, zahalení žen*“, informátor tedy generalizuje znaky spojené s nejkonzervativnějšími

islámskými společnostmi. Percepce Romů je spojena s nutností „*být obezřetnější v jejich přítomnosti, protože někdy je pravdou, že toto etnikum páchá dosti kriminální aktivitu, ale není to opět zase něco, jenž by šlo plošně říci, jsou i velmi poctiví Romové (...)*“ Informátor Tomáš konstruuje tento obraz nutné obezřetnosti na základě vyprávění přátel a vlastních zkušeností.

Z analyzovaných her informátor Tomáš hrál dva tituly ze série CoD: MW a dvě hry ze série GTA. Ztvárnění etnik a národností v GTA označil za rasistické a spontánně uvedl několik příkladů. Připustil, že měl negativní dojem z Rusů, muslimů a Arabů po hraní CoD: MW, ovšem dodal, že toto může být nebezpečné hlavně pro mladší hráče. Na otázku, zda považuje ztvárnění etnik ve hrách za stereotypizující, odpověděl, že „*jejich vývojáři je dělán velmi špatný obraz těchto etnik*“.

#### **4.3.2 Videohry v každodenním životě informátora Romana**

Informátor Roman měl od raného věku přístup k počítači, často hrál hry, ale o svém hraní během gymnázia říká: „*taky jsem hrál dost, ale už jsem měl jiné zájmy. Bavilo mě programovat, bavilo mě dělat matiku, fyziku, to už bylo na základce (...) na střední jsem už hrál daleko míň a chodil jsem ven (...) a začal jsem používat počítač k podle mě užitečnějším věcem.*“ Na hraní her tedy oceňuje, že jej přivedlo k programování a získal cit pro práci s počítačem. Hraje nejraději strategie, které bere jako „*cvičení mozku*“ a akční hry, které bere více jako relaxaci a přirovnává je ke kinematografickému zážitku. Negativem vidí, že je to sedavá, osamělá činnost, při které se tělo moc nehýbe. Sám spatřuje ve svém životě krátká období, kdy hrál mnoho hodin denně, hlavně během základní a střední školy, ale nepovažuje to ve svém případě za dlouhodobě škodlivé. Zná ovšem ze svého okolí několik příkladů patologického hraní a považuje to za běžný jev na vysokoškolských kolejích: „*Pozoroval jsem to třeba na výšce, že spousta lidí nedělala, co měla, ale prostě pařila. Takový byl můj první spolubydlící na Strahově, prostě místo toho, aby dělal něco do školy, tak hrál a nakonec ho vyrazili. Je to tam docela běžné.*“

S Američany má osobní zkušenost a považuje je za materiálně založený národ hrdý na svou příslušnost, připouští ovšem, že Američan je pro něj velmi široký pojem. Srovnává chování Američanů ve světě s chováním Pražanů v České Republice. Brity vnímá jako

chladný a konzervativní národ přebírající americký způsob života. Informátor Roman ovšem odmítá posuzovat, jaký by byl člověk přítel, spolupracovník nebo člen rodiny na základě národnosti.

Afroameričany posuzuje dle francouzských a španělských černochů, se kterými měl dobré zkušenosti při cestování. Říká, že jsou přátelští, žoviální, impulzivní. Dodal, že je ovšem dobré mít se na pozoru: *„může se stát daleko častěji, jak u nás s cikány nebo s Marokánci, že potkáš nějaké ostré jedince.“* Považuje Afroameričany za kreativní a méně přizpůsobivé pro hierarchickou organizaci. Dává je do kontrastu s Němci, Švýcary a Japonci. Se smíchem dodává: *„budu mít za kamarády černochoy a spolupracovníky třeba Brity. Ale to je samozřejmě hloupost, že jo, ale hlavně taky je hloupost to takhle rozdělovat, třeba si uvědomovat, že člověk je, jaký je člověk, a nechat ho definovat tím, že je černoch nebo Brit, by vůči nim byla nespravedlnost.“*

Araby popisuje jako náboženské, zaostalé, odsuzuje extrémní islám, arabské elity označuje jako zkorumpované, alkoholické, násilné a pokrytecké. Zkušenosti s Araby má dobré i špatné z vysokoškolských kolejí a z ulic Prahy. Za hlavní znak Arabů považuje Islám. Araba by považoval za špatného spolupracovníka, přítel by to podle něj byl loajální.

S muslimy popisuje dobré zkušenosti, ale upozorňuje, že by byl proti minaretům *„s takovým tím chlapíkem, co tam dělá bordel“*, islámskému právu a náboženským hlídkám v ČR. S podmínkou jejich náboženské tolerance je ovšem odmítá předem odsuzovat. Konstruovanému obrazu Araba značně dominuje radikální islám. Percepce Roma zahrnuje typické nekompetentní-přátelské i kompetentní-přátelské stereotypy: *zábavný, špatně vychovaný, zloděj, špatně zaměstnatelný: „Romy nikdo nechce zaměstnat, takže nemají zkušenosti, takže je nikdo nechce zaměstnat, takže musí krást, takže je nikdo nemá rád, takže jsou nezaměstnaní. To je takový kolotoč. A taky ta výchova... (...) můžou být vtipní. Jsou to hudebníci, prostě pobaví společnost, ale člověk si musí dávat pozor, jestli ho nechtějí okrást a jako mám takové zkušenosti, že je to dost dobrý nápad.“* Rusy popisuje informátor Roman jako alkoholiky. *„Tak v Rusku se hodně pije, tam se pije mnohem víc než na Moravě, nebo i na Slovensku,“* dále je považuje za neopatrné a agresivní. Spolupráci s nimi považuje za chaos, ale oceňuje jejich snahu. Vietnamce

v Česku považuje za zcela naturalizované. Percepce Mexičanů se zdá být založená čistě na populární kultuře a především americké kinematografii: *„co mají ty ponča, sombréra, ukulele a ty kníry. (...) Národ sužovaný drogovými válkami, pašování do Spojených států.“*

Z exponovaných her hrál či viděl a zná všechny. Série CoD: MW a BF a titul MoH považuje za zábavné, ale přímo je označuje za americkou válečnou propagandu. Sérii GTA oceňuje jako zábavnou a vtipnou. Na etnické příslušnosti postav a skupin si vzpomněl u všech těchto her. Náplň GTA považuje za přehnanou v ČR, ale připouští, že podobné etnicky rozdělené války gangů mohou existovat v USA. Hlavního hrdinu dílu GTA: San Andreas popsal jako *„prototyp hiphopového černocha“*, opět tak demonstruje vliv populární kultury na percepci skupin. Reprezentaci etnických/národních skupin ve video hrách obecně považuje za stereotypizující, důvodem je dle něj *„lenost vývojářů něco vymýšlet“*.

### **4.3.3 Videohry v každodenním životě informátora Jakuba**

Herní minulost informátora Jakuba začala přibližně v první třídě základní školy, hraje od té doby *„na denní bázi“* a *„drží krok s dobou“*. Na hraní oceňuje procvičování reflexů a rychlého rozhodování, dává však do svého koníčku dost peněz, jiné negativa nepozoruje.

Američany a Brity považuje za blízké národy a spojence, jako přátele je ovšem odmítá hodnotit dle národnosti. S Afroameričany má pozitivní zkušenost, celkově je vnímá pozitivně, ale jako první znak uvedl *„vyšší sklon ke kriminalitě.“* Konstrukce obrazu Araba je založena na zkušenostech, negativně hodnotí styl obchodování a postavení žen v arabské společnosti a považuje Arabů za zaostalé. Chvilí pracoval v podniku, který patřil arabskému majiteli: *„nějaký pokusy o znásilnění a moc bych to nerozebíral, no. (...) No já bych se asi s těma lidma nekamarádil.“* Na základě zkušeností a případných dalších zdrojů znalostí konstruuje přátelsky-kompetentní stereotyp Číňana: *„pracovitost, ochota, Číňané jsou neskutečně pokorní, mám s nima nějaké obchodní zkušenosti a vím toho hodně z vyprávění. (...) tady ta kultura má vychování, jako obecně vštěpovanou úctu ke stáří.“* S Mexičany nemá zkušenosti, ale jím konstruovaný obraz Mexičana dle stereotypů často zobrazovaných v americké populární kultuře ilustruje následující úryvek: *„lenost, menší asi vzrůst, nějaká s tím spojená kriminalita.“* Jako spolupracovníka by jej nechtěl, *„samý*

*siesty,*“ ale jako přítel by mu nevadil, do rodiny jej ovšem ze strachu před vysokou šancí toxikomanie či kriminálního jednání nechce: „*Tak, když tak srovnám s tím Číňanem, tak takový Číňan, přece jen do rodiny bych si nechtěl přivést někoho, já nevím, kdo by byl kriminálník nebo narkoman, že jo, což přece jen u těch Mexičanů to je takový ošemetnější.*“ S muslimy má špatné zkušenosti a přistupuje k nim s odmítavými předsudky: „*nevyhledával bych s nima kontakt, ale člověk si nevybere.*“ Percepce Romů je pozitivní, má s nimi mnoho zkušeností a dle něj příliš nevybočují od ostatních etnik. Nevadil by mu ani jako přítel nebo rodinný příslušník. Obraz Rusů konstruuje z přátelsky- nekompetentních stereotypů: „*Rusové jsou super, no mezi jejich časté znaky patří vysoká konzumace alkoholu, nedodržování bezpečnostních pravidel, celkově ruský styl života.*“ Říká, že z vyprávění ví o Rusech hodně, osobní zkušenost však nemá. Jako spolupracovníka by jej nechtěl kvůli častým pracovním nehodám a myslí si, že by přátelství nefungovalo kvůli odlišné mentalitě.

Z analyzovaných her hrál informátor Jakub CoD: MW a GTA. Část děje v Praze a pražské realie v CoD: MW ho zaujaly, ale žádnou zášť vůči Rusům nepociťoval. Vybavil si Afroameričany, Haitiany a Rusy a čínské triády jako gangy v GTA a detailně popsal vztahy těchto skupin. GTA: San Andreas na něj silně zapůsobilo, považuje jej za příběh plný „*velikých momentů (...), kde se zjistí, že lidi, se kterými tam celou dobu trávíte čas, jsou největší křiváci a podrazili vás a najednou úplně otočí.*“ Na otázku, zda si tedy myslí, že se tyhle příběhy takhle dějí s afroamerickými gangy odpověděl: „*Problémy v rodině můžou mít asi i Eskymáci. Takže jako odpověď ano, může se to stát.*“ V CoD: MW si vybavuje charismatické Brity. „*Trošku mi vadil takovej ten stereotyp americkéj, kde se v podstatě několik posledních let furt jenom bojuje s Rusama, takoví jako divno-polosověti (...) to je takový stejný na jedno brdo.*“ Tyto tituly dle informátora Jakuba vůbec neodrážejí realitu. Stereotypizaci etnik a národností vidí u „*vyobrazování Rusů v amerických hrách (...) u těch ostatních ne.*“ Nemyslí si ale, že by se do toho mělo nějak zasahovat: „*Jsou to prostě hry a vždycky se to musí brát v rámci nějakého prostředí. Nemyslím si, že by se tady mělo nařizovat, nebo se to dál měnit, nechal bych tomu asi volnej průběh.*“

#### 4.3.4 Videohry v každodenním životě informátora Jana I.

Informátor Jan začal hrát zhruba v šesti letech, hrál několik hodin denně, dokud jej nezačal limitovat hardware a dnes hraje, jak říká, občas u přátel na konzolích a doma již moc ne, i tak ale uvádí, že stráví hraním v současnosti zhruba 10 hodin týdně. Hraní bere čistě jako zábavu, jako negativum vidí časovou náročnost. Považuje to za dobře strávený čas, ale připouští, že se občas kvůli hraní nedostane na věci, které by měl udělat. Z médií sleduje ta internetová, „televizi už moc ne.“

Bez osobních zkušeností konstruovaný obraz Američana zahrnuje typické stereotypní znaky, Američany považuje za příjemné, milé, ale trochu hloupé. V případě Arabů konstruuje informátor obraz založený na osobních zkušenostech, kdy jej chtěli okrást, a generalizaci těchto zkušeností: „Připadají mi takoví, že se chovají jako hulváti trošku. A připadá mi, že se tě snaží obrát o prachy za každou cenu, ať už u nás, nebo když někam přijedeš. Jako to se snaží udělat každý člověk všude, když někam přijedeš, ale oni jsou takoví hodně výbušní, že se prostě naštvou a jsou takoví horkokrevní, no.“ Percepce Číňanů je založena na zkušenostech s čínskou menšinou v Torontu, nesympaticky přistupoval k jejich počtu a používání čínštiny v Kanadě: „tam jich bylo strašně moc a jsou úplně všude. Pak jako tě to trošku štve. Malinko mi vadilo, že jsem jim nerozuměl, že se spolu bavili v čínštině.“ Vietnamce vnímá stejně jako Číňany a přiznává, že je ani moc nerozlišuje. Obraz Mexičana konstruuje dle typických přátelsky-kompetentních stereotypů přisuzovaných jihoevropským národům: „Myslím si, že jsou právě hodně přátelský. (...) Zkušenost byla pozitivní určitě. (...) Myslím, že jsou takoví v pohodě, takovej chill.“ „Proti muslimům, pokud by neměl nějaký negativní vlastnosti spojený s tím, že je muslim, bych nic neměl.“ Výpověď ovšem implikuje negativní stereotyp muslima v konstrukci reality informátora Jana. Obraz Romů je konstruován z vyprávění přátel: „Romy vnímám zatím nejhůř z těchto skupin, protože jejich znaky jsou, že prostě si připadají, že jsou oprávnění tady obtěžovat zbytek obyvatel. Mám třeba kamaráda, kterému chtěli ukrást mobil, jako neukradli mu ho, ale zmlátili ho, takže.“ Osobní zkušenosti má s Romy negativní, které u tohoto informátora ústí v otevřené stigmatizující předsudky: „Určitě jsem nějakýho někde potkal a spíš negativní, jsou takoví jako nepřátelští až. (...) No, nechtěl bych ho za přítele asi jako úplně.“

Informátor Jan hrál CoD: MW 1 a několik dílů ze série GTA. Nijak si nepamatuje žádné silné momenty z CoD: MW 1, sotva si vybaví etnika a národnosti v příběhu. „*Zášť jsem nepocítil, hele, já to u těch her beru jako, že to není realita, takže v tu chvíli zášť necítím, no.*“ Válečné hry považuje za poměrně věrný obraz reality, „*GTA asi úplně ne*“. Na otázku, jak vnímá vyobrazení etnických a národních skupin v probíraných hrách, odpověděl: „*Tak Američani v dobrém světle, Afroameričani spíš vyobrazování špatně, stejně tak Arabové a asi i Rusové a Číňané v podstatě. (...) Dobře byli vyobrazováni spíš ti Američani, Britové. (...) V mainstreamových médiích to je taky tak.*“

Informátor potvrzuje, že jím sledovaná média také potvrzují tyto stereotypy, věří jim a změnu ve video hrách odmítá: „*mně to v podstatě vyhovuje, protože si uvědomuju, že je to hra, že to je odlišný od reality. Takže to neberu nějak osobně, říkám si, že je to hra a ne realita.*“

#### **4.3.5 Videohry v každodenním životě informátora Filipa**

Informátor Filip začal hrát video hry někdy v průběhu základní školy přibližně jednou týdně, nejraději historické válečné hry kvůli zájmu o toto téma. Dnes hraje přibližně hodinu až dvě denně. Hraní reflektuje jeho zájem o vojenskou techniku a touhu po emotivních zážitcích: „*U novodobých her může třeba člověk vidět vojenskou techniku v akci, je to dobrý zážitek i emotivní třeba v některých hrách.*“ Hlavním negativem je dle něj časová náročnost, ale „*ta hodinka denně se třeba dá obětovat, aby si člověk odpočinul po škole.*“

Na základě medializovaných událostí na Blízkém východě konstruuje negativní stereotyp Arabů: „*Araby zas až tak extra v lásce nemám, už jenom kvůli tomu, co se děje všude ve světě, i když není islám jako islám.*“ Zkušenosti z vyprávění má pozitivní a říká, že by s nimi neměl problém vyjít. Číňany posuzuje neutrálně, jako znak konstruovaného obrazu uvedl pracovitost. Percepci Mexičana dominuje rozšířený stereotyp spojený s pašováním drog do Spojených států: „*Když se řekne Mexičan, tak se mi vybaví drogové kartely a tak dále.*“ Obraz Roma konstruovaný informátorem Filipem na základě osobních zkušeností a vyprávění přátel zahrnuje „*sociální dávky, krádeže a tak dále... Ne, s Romama mám osobní zkušenost, kteří mě přepadli a okradli, takže Romy moc v lásce nemám a když*

*vidím, když je třeba i potkávám na ulici, tak to nevím, stačí mi na ně pohled a jako vidím, neříkám, že jsou všichni špatní, ale myslím si, že třeba osmdesát až devadesát procent z nich jsou opravdu jako nepřizpůsobitelní a myslím si, že náš stát akorát obtěžují. (...) Pokud by to byl jeden z těch normálních Romů, tak proč ne a pokud by to byl z těch „špatných“. Romů, tak si myslím, že můj spolupracovník by asi ani nebyl.“*

Informátor Filip hrál všechny analyzované hry. Jaderný útok muslimských teroristů na Američany v CoD: MW si pamatuje dobře, pamatuje si také, že na něj emotivně zapůsobil. Stejně tak na něj zapůsobil obsazení Prahy Rusy: *„Asi jo, protože je to vlastně hlavní město mé rodné země, a bylo mi to jako proti srsti samozřejmě.“* a je přesvědčený, že k událostem CoD: MW klidně může dojít. Na dotaz, zda cítil zášť vůči Rusům odpověděl, že ne, že jen vůči té konkrétní ruské pučistické organizaci, stejně jako v případě Číňanů ve hře Battlefield 4. Podobně mluvil i o MoH 2010, kde na otázky, zda na něj působil nepovedený výsadek, kvůli kterému nakonec hlavní hrdina zahyne, odpověděl, že to na něj emotivně zapůsobil a cítil smutek i hněv: *„Určitě. Byl to asi nejemotivnější moment té celé hry, bylo to hodně smutné jako i v tom to bylo dobře udělané ta hra, bylo to hodně smutné a myslím si, že určitě tam byla i nějaká zášť vůči těm muslimům.“*

Informátor Filip měl ze série GTA nejraději díl San Andreas, na otázku jaké tam byly etnické skupiny, odpověděl kriticky ohledně jednoduché metody konstrukce frakcí ve hře: *„bylo to jakoby na Los Angeles dělané, takže tam byli jakoby Afroameričani, pak Hispánci (...) Byli to zneprátelené gangy, takže nepřátelské. Byli vyobrazení jako v záporném světle, byli nepřítel, ke kterému jakoby se má chovat jako nepřátelsky.“* Informátor Filip se ve hrách dovedl ztotožnit se svou postavou a myslí si, že bojoval vždy za dobrou věc. Na otázku, zda si myslí, zda je v těchto hrách přítomno stereotypizující vyobrazení etnik a národností, odpověděl, že ano, stejně jako v dalších mediích, hned ale dodává, že těmto stereotypům věří jako věrohodným přiblížením reality: *„V těch médiích se člověk nedozví, jak co probíhá a tak dále. V těch hrách se můžeme alespoň podívat, jak to třeba může vypadat, co se tam děje a tak dále. V těch hrách, těžko říct stereotypizující, když ona ta situace opravdu takhle je, tak oni ti vývojáři těch her se asi podle toho řídí, takže si myslím, že by to asi tak mohlo zůstat a v těch médiích si myslím, že by jsme se toho mohli dovídat víc.“*



#### 4.3.6 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše II.

Video hrám se věnuje informátor Tomáš od šesti let s výkyvy zhruba hodinu denně. *„Pozitiva: dává mi to uspokojení, od reálného světa uteču do světa fantazie, jednak zajímavé příběhy, občas i inspirace, negativa: bere mi to čas, ničí mi to zrak, a většinou rodiče a okolní svět je nespokojený s tímhle druhem zábavy. (...) Člověk radši tráví čas venku, ale když prší...“* Informátor tak akcentuje častou nepopularitu této činnosti u ostatních, ale vidí v ní útěk od reality a zážitek z narativu hry. Informátor Tomáš podléhá minimálně stereotypům a předsudkům u etnických a národních skupin a popisuje při sondážních otázkách spíše své zkušenosti a otázky na typické znaky či jinou shrnující charakteristiky nechává výslovně otevřenou.

Typický stereotypní obraz ovšem konstruuje informátor u skupin, se kterými přímou zkušenost nemá, ovšem předpokládá u nich víru, kterou odsuzuje: *„Araby nemám moc rád, protože nejsem nábožensky založený člověk, ale rozhodně si myslím, že celá jejich víra je špatná, a chovají se tak i k ostatním lidem. Takže sám jsem proti nim docela vyhrazený. To samý i k muslimům. Nemám osobní zkušenost s Arabem, jen ty, co potkám jako kolemjdoucí. Jako spolupracovník – bych se choval k němu s odstupem, s výhradama, a rozhodně bych se s ním nehodlal přátelit. Asi by jako můj přítel nebyl.“* S Čiňany ovšem informátor problém nemá a konstruuje obraz vzájemné spolupráce na základě domněnky o jejich ochotě a pracovitosti: *„V pohodě. Akorát musím říct, že se trošku straní a držej se své kultury hodně, rádi si udržují takový standard, co mají ze své původní země. (...) Určitě si myslím, že by byl hodně pracovitý, ochotný, a že bychom mohli spolu dobře spolupracovat.“*

To ovšem neplatí pro obraz konstruovaný o příslušnících romského etnika, který je založen na konfliktních zkušenostech a, dle jeho slov, jejich neférovosti, ovšem dodává, že mezi příslušníky tohoto etnika měl přátele, se kterými měl kladné zkušenosti: *„Romové jsou kočovníci a nemají ani vlastní stát, vlastní zemi, většinou jsou závislí na státním systému, na dávkách, nejsou moc pracovití, samozřejmě taky záleží kus od kusu, nějaký jsou pracovití, snaží se, ale většinou ze svých vlastních zkušeností, co znám, co jsem s nima zažil, tak vysávali systém a byli akorát na obtíž. Osobní zkušenost by byla, je často,*

*v České republice si myslím, že jich je docela dost, až nadmíra, kolikrát jsem s nimi měl potyčku, nebyli fér, nejsou fér, vyhledávají konflikty. V kruzích, kde pracuju, si myslím, že by určitě nebyl jako spolupracovník, a když by byl, tak buď by byl vzdělaný a mluvil by a jednal by úplně jako normální člověk, tak myslím, že by mohl být normální, v pořádku. Pár Romů jako přátele jsem měl, ti byly kupodivu i dobře vychovaní, to byla asi jedna z výjimek, rozuměl jsem si s nima“ Percepce Rusů zahrnuje znaky jako vlastenectví, informátor je přirovnává k Američanům. S Vietnamci má Tomáš mnohé zkušenosti: „Mám jednak ze světa, a sám jsem s jedním kamarádlil, v pořádku, anglicky jsme se bavili výborně, byl i vzdělaný, rozhodně měli jsme si co říct, byl v pohodě.“ Považuje je za podobné Číňanům, akcentuje pracovitost: „snažil by se a myslím, že by to mohl dotáhnout i dál, než kdejaký Čech.“*

Z analyzovaných her hrál BF 3 a 4, celou sérii CoD: MW a většinu dílů GTA. Informátor Tomáš se s obrazem Američana ve hře BF 3 a 4 odmítl identifikovat, ovšem jeho percepce Američana v kategori „hrdina“ ve hře byla jasně akcentována, dále rovněž odmítá přítomnost stereotypního obsahu ve hře: „většinou člověk bojoval jako Američan, ani moc jsem se s nima neidentifikoval, byly to spíš pro mě herní charaktery, ale působily na mě dobře, pozitivně, byly to prostě klad'asové. Jedna z hlavních postav, ze kterých jsem hrál, byl Afroameričan a ten byl dobrý, byl to velitel, myslím, že byl braný, hodně tu hru pozvednul. Dobře udělaný charakter. (...) Občasně tam člověk hrál i za Rusy, jestli si pamatuju dobře. (...) Tam jsem je bral, jako že drželi pospolu, taky byli braní jako národnost, nebyli braní jako nepřátelé, který chtějí prostě zničit svět a vlastnit všechno, vládnout světu, ale taky měli své cíle, a myslím si, že to byla akorát protější národnost s jinýma názory. (...) Je to udělaný, aby to bavilo hráče, ne, aby to uráželo svět.“

Tomášovi se líbí zpracování vojenského vybavení, ale nemyslí si, že tyto válečné hry nějak věrně odráží realitu, dávají dle něj však pozornost současným problémům světa. „Čína tam byla vyobrazena jako špatná frakce, Američani tam byli braní jako hodní. Samozřejmě s Číňanama se tam trošku pracovalo, ale v malém měřítku. (...) Myslím, že Čína má sama nějaké omezení proti okolnímu světu a i v té hře na to bylo trošku poukázáno a myslím, že jako Číňani na tu hru nereagovali moc pozitivně.“ Ohrožení z kontinentální Číny považuje za možné. Hru CoD: MW považuje Tomáš za velmi

povedenou sérii, situace za skutečně možné a Rusy spolupracující s muslimskými teroristy tak, jak je vyobrazeno ve hře, za zcela reálné, absenci analyzování této hrozby v jiných médiích považuje za chybu.

#### 4.3.7 Videohry v každodenním životě informátora Adama

Herní minulost informátora Adama začíná v jeho sedmi nebo osmi letech, dnes hraje zhruba 6 hodin týdně. Považuje to hlavně za relaxaci od „*neustálého přemýšlení*“. Možné negativum vidí v tom, že někteří jedinci pak nemusí rozlišit realitu od hry. Vesměs to považuje za dobře strávený čas a pokud má důležité věci na práci, dovede si hru odepřít.

S Američany má mnohé zkušenosti: „*míval jsem hodně známých, přátel, kteří jakoby pocházeli z Ameriky, nebo v Americe bydlí teďka*“ a srovnává je s Rusy. Jeho percepce je vesměs pozitivní a zahrnuje znaky cílevědomosti a soupeřivosti. Brity považuje za kritičtější, ale i pokrytečtější, lehce rezervovanější, ale konstruovaný obraz je sympatický, stejně jako u percepce Afroameričanů, u kterých oceňuje aktivnost a snahu něco dokázat. S Araby má dobré zkušenosti a konstruovaný obraz reflektuje jejich emoční zaměření v kontrastu se západní civilizací: „*Jsou hodně oddaní tomu, v co věří, bez ohledu na to, co to je, jsou myslím, že oproti Evropě a Americe, jsou mnohem víc na emocionální úrovni, než na racionální, mají určitý předpoklad k tomu jako si víc užívat život, nebo ho brát s větším nadhledem.*“ Posuzuje je jako přátelské, patriarchální, autoritářské.

Percepce Číňana zahrnuje cílevědomost a zarputilost. S Mexičany má zkušenosti, bere je jako srdečné, temperamentní, sympatické, ale ledabylé v práci. Dotazovaný Adam svou percepce muslimů izoluje od radikálních jedinců a akcentuje jejich spravedlivost a důraz na rodinné hodnoty. „*Muslimy vnímám pozitivně, bez ohledu na to, jak vnímán islám jako takovej, nebo ty frakce radikální. Já si myslím, že mezi jejich znaky určitě patří tradicionalismus, tradiční hodnoty rodinný, vůbec i společenský, jsou, myslím si, že hodně spravedliví a dbají na spravedlnost, takže asi takhle.*“ Informátor Adam konstruuje pozitivní obraz Romů jako bohémů, dodává, že je hodnotí být ledabylými pracovníky, ale oceňuje jejich „*usazenost víc v té emoční rovině*“. Konstruuje obraz Rusů jako pilných a cílevědomých, srdečných a přejících přátel a striktních pracovníků, stejně tak i obraz Vietnamce konstruuje se znaky vyrovnanosti, cílevědomosti a přesnosti. Z analyzovaných

her hrál z každé série jeden díl, u GTA několik dílů, MoH nehrál. Bral ovšem všechny tyto hry s odstupem: „*Upřímně řečeno v tý hře, já jsem ani nevnímал, jestli bojuju za dobrou věc, mně spíš šlo o to jakoby splnit úkol. Tam jsem se vlastně dostával nepřímo do role vojáka, který nemá přemýšlet o tom, jestli dělá dobře nebo špatně, ale opravdu jenom poslouchat rozkazy a tak.*“ Svou deskripci vyobrazení etnik a národnosti v těchto hrách, tak u válečných her kriticky komentoval prezentovaný stereotyp Rusů jako nestabilního a nebezpečného národa: „*že je tam jako lehce hozenej akcent na to, že Rusové jsou jakoby takový mírný nebezpečí, nebo jako ty tvůrci zla, toho takový tý nervozity ve světě, tý nejistoty.*“ Stejně tendence vidí i ve světových médiích: „*Si myslím, že taky v globálu, když vezmu média jako taková, tak si myslím, že někdy právě dochází k tomu, že to je přesně tak, jak jsem řekl, že ty Rusové jsou vnímáni jako nějaký nevzdělaný jako stádjní národ, kterej jako vytváří mírně dusno v těch geopolitickéjch poměrech, v tý sféře jako geopolitický.*“ Nemyslí si, že by hraní ovlivnilo jeho percepci těchto skupin, také je nepovažuje za moc věrný obraz reality. „*Vůbec. Já myslím, že to je právě o tom, že kdyby jsme se dostali na hru, kterou by zpracovali třeba ruský vývojáři, tak by jsme se mohli dostat přesně na úplně jako opak tý perspektivy.*“ CoD: MW na něj zapůsobilo, přiznal obavu z ohrožení ze strany teroristů „*asi konkrétně od muslimů nebo islámský frakce.*“, ale dnes je jako nebezpečí již příliš nebere. Naproti tomu sérii GTA o válkách gangů považuje za docela věrné zobrazení reality: „*To si myslím, že k tomu jako běžně dochází, nebo myslím si, že tak plus minus tomu tak může bejt. (...) Přestřelky, honičky, vydírání, vraždy a tak.*“ Vzpomíná si na různé gangy, co se v GTA objevily: „*tak tam byli Afroameričani, Hispánci, běloši, myslím, že v některých misích se tam dokonce jakoby objevili Rusové, Asiati, ...*“ Hra na něj působila emočně, identifikoval se s hlavním hrdinou a jeho frakcí, ale nemyslí si, že bojoval za dobrou věc: „*To právě si myslím, že úplně ne. Že jsem vytloukal klín klínem, tudíž že jsem reagoval stejným hnusem, nebo respektive, že jsem na hnus reagoval minimálně stejným hnusem.*“ Vyobrazení etnik a národností ve hrách i médiích považuje za silně stereotypizující. Na otázku, zda by v tomto směru ocenil nějakou změnu, odpověděl identifikováním problému v přímočarosti daných titulů v jasně stanovených kategoriích „my“ a „oni“ a řešením pomocí reflexe racionálních motivů protistrany: „*mě by třeba právě bavilo, kdyby hráč, který hraje za určitou jako frakci,*

*za určitou třeba dejme tomu nějakou ideologickou skupinu, tak kdyby ta hra byla prolínána třeba dialogama tý opačný strany. Jakoby tam bylo víc ten kontrast toho, kdo jsem já, za co bojuju, a kdo je ten proti mně a za co bojuje a na čem je to postavený. Protože takhle ty hry vlastně vycházejí z toho, že ten protivník nebo ten nepřítel vlastně jde proti nám s nějakým jasně stanoveným cílem jenom jakoby nám ublížit, že jakoby člověk to vnímá jenom, že jde ublížit, ale pak si neuvědomuje, že tím co koná on sám, tak taky ubližuje a ty protistrany vzájemně nevidí, co je ten důvod toho, proč se to či ono děje.“*

#### **4.3.8 Videohry v každodenním životě informátora Marka**

Informátor Marek začal pravidelně hrát video hry zhruba v deseti letech a věnoval se tomuto druhu zábavy několikrát týdně po škole a o víkendu. Dnes už hraje s daleko menší intenzitou. Hraní je pro něj zábava ve volném čase, jako negativa vidí časovou a finanční náročnost.

Percepce Američanů, stejně jako Britů, zahrnuje přátelsky-kompetentní stereotypy a informátor Marek je řadí do kategorie širších „nás“. Konstruovaný obraz Afroameričanů je sympatický, ale zahrnuje i stereotypy nekompetence na příkladu jejich sociální situace: *„Jejich časté znaky, no, to je těžké, většinou se jedná o nižší střední třídu, nebo spousta z nich žije v nějakých zhoršených podmínkách, taky je spousta Afroameričanů za mřížemi, jeden z deseti Afroameričanů.“* Připouští sympatie k umírněným Arabům: *„pokud ten Arab žije v Evropě, a je asimilovaný.“* Svou percepci Číňanů, se kterými informátor nemá žádnou zkušenost, popisuje zejména jejich pracovitostí: *„Jsou pracovití, jsou oddaní nějakému systému, nebo režimu, takže jsou schopní pracovat v podmínkách, v kterých by to nikdo z lidí nedělal.“*

Obraz Mexičanů je konstruovaný kombinací vlivu populární kultury a aplikací typických stereotypů, informátor Marek je posuzuje *„jako národ přátelský, veselý, ve kterém se, bohužel, často jedinci musí přesouvat do USA kvůli pracovním podmínkám, které mají v Mexiku. Nedostatek práce, drogové kartely a tak dále. Vnímám je asi pozitivně.“* Pojem muslim považuje informátor Marek za velmi široký: *„hodně početná obec muslimů, sunité, šiité, pak máme radikální fundamentalisty, kterých je minimum procenta, většina jsou normální mírumilovní pracující lidi. Osobně s nimi nemám problém,*

*pokud se nejedná o nějaké extrémisty.“ Stejně tak Romy odmítá generalizovat, jeho percepcce tohoto etnika zahrnuje ocenění snahy začlenit se do společnosti: „Kontroverzní skupina. Můžeme říct početné rodiny, hodně spolu drží, někteří z nich nepracují, někteří se snaží vyčlenit z toho stereotypu toho Roma, který nepracuje, je to tak 50 na 50, těžko říct. Vnímám je vesměs smíšeně. Záleží člověk od člověka, pokud se jedná o nějaké Romy, kteří obývají nějaké baráky v Chánově, obtěžují chováním sousedy, tak samozřejmě to neschvaluji, odsuzuji to. Ale pokud je to pracující Rom, který přispívá společnosti, tak s tím nemám problém.“ Nějakou zkušenost s Romy má, říká, že byla negativní. Stejně tak Rusy odmítá generalizovat, ale dodává: „celkově můj postoj k Rusům není úplně pozitivní. (...) Záleží, co je to za člověka.“ Vietnamce charakterizuje jako pracovité a má k nim pozitivní postoj.*

Z analyzovaných her hrál CoD: MW 1 a několik dílů ze série GTA. Na otázku, zda cítil zášť vůči muslimům, když použili jadernou zbraň proti Američanům, odpověděl, že ano, dodává, že ta hra na něj „určitě zapůsobila emočně“. V jakém světle byla tato etnika a národnosti vyobrazena si vzpomíná jednoznačně, včetně zařazení Američanů v kategorii „my“ a Rusy a Araby v kategorii „oni“: „Američani určitě v tom dobrém, a Rusové a Arabové v tom špatném“, vyobrazení vidí „v těch západních médiích stejné.“ Na otázku, zda ho hraní těchto her nějak ovlivnilo, odpovídá, že ano, myslí si však, že jen po dobu hraní těchto her. CoD: MW dle něj „do nějaké míry to může odrážet realitu. Že dejme tomu minimálně v zobrazování moderního válečného konfliktu.“ GTA nepovažuje za příliš věrný obraz reality, co se vyobrazení etnik týče: „Vyobrazování typu drogy, zbraně, atd...“ Současnou situaci považuje za stereotypizující a sám by změnu ocenil: „Pokud budou vycházet furt tituly s takovouhle tematikou a s takovýmto pohledem na tyto skupiny, či etnika tak se toho asi moc nezmění, no. To záleží, jak se k tomu ti vývojáři postaví, jaké udělají prostředí a postavy. (...) Já si myslím, že by možná bylo na čase k tomu přistupovat jinak a tady ty stereotypy začít odbourávat. S tím, že různé afroamerický či mexický gangy kšeftují s drogama a se zbraněma atd., tak to jsou přesně ty stereotypy, který potom se dostanou mezi lidi, že jo. A zakoření tam v té společnosti dejme tomu.“

### 4.3.9 Videohry v každodenním životě informátora Reného

Informátor René hraje video hry od velmi raného věku, přibližně od čtyř či pěti let. Nejprve jej omezovali rodiče na půl hodinu denně, pak se to rozšířilo na hodinu denně a dnes hraje cca 2 hodiny denně přes týden, nejvíce 3 hodiny denně o víkendu. Pozitiva vidí v zábavě, za negativum považuje, že u hraní občas ztratí nervy. Pak ale dodává, že se alespoň hraním vyřádí.

Informátor René jasně rozlišuje stereotypní obraz Američana, který konstruuje, a zkušenosti s těmi, jenž potkal: „*[Američany] vnímám dva druhy, jedni jsou takoví ti hodně stereotypický, že to jsou prostě hodně tlustý lidi, který prostě se vůbec nesnaží o to rozšířit svůj vlastní pohled, mají svou vlastní pravdu a půjde to podle nich a ne podle někoho jinýho. A pak jsem potkal taky Američany, který prostě byli v pořádku ani neměli nadváhu, byli schopní se osobně rozvíjet a přijmout názory ostatních. Vnímám je spíš pozitivně.*“ S Afroameričanem nemá žádné zkušenosti, percepce je hlavně z médií, vnímá je „*jako oběti nějakého násilí, nebo že prostě přímo vykonávají prostě něco gangsterskýho, nebo krádeže, vraždy.*“

Obraz konstruovaný o arabských etnikách zahrnuje fundamentální islám: „*S Arabama mám trochu smíšené pocity, protože já znám jak i trošku fanatičtější tak i ty méně, a jinak jako ne až tak příliš fanatický, takže spíše pozitivní zkušenosti. Akorát občas ty jejich náboženský názory by si občas mohli strčit někam, ale jinak se mi zdají v pohodě, možná trošku agresivní.*“ Mexičana žádného nikdy nepoznal a tak jeho konstruovaný obraz založen na několika separovaných znalostech, přičemž je přirovnává k Ukrajincům v Česku: „*Jediný co o nich vím je, že mají dobré jídlo. A že se o nich tvrdí, že jsou líní, ale pak zase na druhou stranu se na ně nadává, že kradou práci v Americe, tak asi zas tak líní nebudou. To je tak vše co vím. Oni se vlastně dají popsat jako Ukrajinci tady v Česku, prostě chodí sem, normálně je tady vidíme často. Mezi sebou se baví svým vlastním jazykem, kterému nerozumíme.*“

Z analyzovaných her hrál informátor René sérii CoD: MW a několik dílů ze série GTA. Nepřišly mu nijak emotivní, zášť cítil maximálně proti hlavním antagonistům příběhu CoD: MW. Poznamenal, že GTA: San Andreas v něm zanechalo pozitivní dojem

o Afroameričanech. Nepovažuje tyto hry za příliš stereotypizující, daleko větší problém vidí v jiných médiích. Pokud se ho zeptáme, zda by ocenil nějakou změnu, informátor René předložil své řešení, v přesunu Američanů do jasně vymezené kategorie „oni“: *„Rád bych pro změnu viděl Američany jako hlavní záporáky, když teda nepočítám Spec Ops: The Line, tak jsem je snad nikde neviděl jako záporáky.“*

#### **4.3.10 Videohry v každodenním životě informátora Ondřeje**

Informátor Ondřej hraje video hry od desíti let, hrál dle svých slov poměrně dost, zhruba dvě hodiny denně. Na hraní oceňuje volnost, že si tam může dělat, co chce. Myslí si, že negativ, kromě času, moc není. Dnes hraje zhruba hodinu a půl denně a považuje to za dobře strávený čas.

Tvrdí, že na první pohled hodnotí Američany dobře, ale celkově je hodnotí negativně, vměšují se dle informátora, kam nemají. Konstruovaná percepce je zjevně založená na mediálním obrazu, informátor Ondřej konstruuje obraz Američanů jako konzumních, stádovitých, průměrných, *„nejsou úplně nejchytřejší.“* Zkušenosti s nimi má však pozitivní. Informátorem Ondřejem konstruovaný obraz Afroameričana je popisuje jako kreativní a originální umělce a schopné jedince, dodává ale, že je také považuje za animální a kontroverzní při vydělávání peněz. *„...jim je to jedno, protože mají takovou povahu.“* Arabů považuje za méně inteligentní, rodinné typy, trochu se obává jejich iracionální víry, kdy *„se může stát cokoli, protože ti lidé jsou tak věrní, že pokud něčemu věří, tak to dělají. (...) Vnímám je spíše negativně.“* Jako spolupracovníka by jej ovšem nijak zvlášť neřešil. *„Číňani jsou hodně inteligentní, hodně pracovití a je jich hodně,“* shrnul Ondřej svou percepci Číňana. Dále zdůrazňuje obdiv k jejich interakci s českou společností. *„Já je vnímám pozitivně, myslím si, že mají ke všemu a ke všem úctu. I přesto, že třeba v Čechách, pokud počítám celkově Asiaty, tak na to, jak se k nim lidé chovají, se oni chovají fakt dobře.“* Negativní percepce Mexičanů zahrnuje kriminalitu a nevzdělanost: *„hodně horkokrevné, že jsou akční a hodně hlasití, dělají bordel, hodně všechno vyprávějí a v tomto ohledu jsou takoví jednodušší. To nemyslím nijak špatně. A vnímám je spíše negativně, protože si myslím, že u nich žije spousta nevzdělaných lidí. Ti za to sice nemůžou, ale tak to prostě je. Plus jsou hodně kriminalisticky založení.“*



Osobní zkušenosti nemá, ale z vyprávění usuzuje, že jsou „*vřelí a mají rádi turisty.*“ Odmítavá percepce muslimů se zakládá na stereotypu extrémního islámu: „*Neříkám, že všechny útoky, co se o nich říká, že jsou od nich, od nich opravdu jsou, ale myslím si, že by klidně být mohly.*“ Informátor konstruuje obraz Roma dle typických stereotypů rozšířených v Česku, svůj konstrukt o Romech identifikuje zejména kriminalitou a zhoršenou sociální situací: „*Romy vnímám poměrně negativně, zejména v ČR, protože kradou dávky a žijí takové divné způsoby života, dost velká většina z nich. Žijí v nějakých ghettech, v šílených podmínkách, rodí tam nezodpovědně X dětí a ani se o ně nedokáží postarat. Samozřejmě s tím je spojena kriminalita, protože v těchto místech se to prostě hemží. Když se pak přesunou do města, tak si myslím, že tam mohou přinést kriminalitu tím, že mají v sobě to, co zažili z mládí a podobně. (...) Pár jsem jich potkal v noci na ulici a většinou něco chtěli. (...) Neumím si toho klasického Roma představit, jak prostě přijde do práce a že fakt málo z nich to dělá. Fakt hrstka, ta hrstka si myslím, že to dělá dobře, ale většina ne.*“ Stejně tak percepce Rusů následuje rozšířené stereotypy Rusa: „*Rusové jsou šílení, myslím si například, že většina z nich hodně pije a od toho se všechno odvíjí. Jsou málo zodpovědní a dělají věci, co si člověk neumí představit. Myslím si, že to jim hodně ve všem škodí. Mají takové výrazné rysy obličeje a jdou ihned poznat.*“ Osobních zkušeností má několik a všechny pozitivní: „*Většinou, co jsem znal, tak byli v pohodě.*“ Vietnamcům přisuzuje stejné znaky jako Číňanům: poctivost a pracovitost.

Z nalyzovaných her hrál všechny díly série BF a několik dílů GTA. Říká, že to na něj emočně působilo, ale nespojoval si události ve hře s těmi skutečnými. Pamatuje si na Američany, Rusy a Číňany v Battlefield 3 a 4 a v jakém světle byly tyto národnosti vykresleny. Informátor konstruoval typický obraz Američanů v kategorii „*my*“ a východního protivníka v kategorii „*oni*“: „*Amerika byla jednoznačně v dobrém a Rusko ve špatném. (...) Amerika v dobrém a Čína ve špatném, klasicky.*“ V GTA si pamatuje gangy „*z GTA SA, tam bylo spousta etnik, a vzhledem k tomu, že to bylo dle L.A., tak tam byla spousta přistěhovalců. Italové, Asiati, Mexičani, černoši, Evropani...*“

Všechny tyto hry považuje za stereotypizující, stejně tak vnímá i další média. U těch ale dodává, že konstruují stereotypizující obrazy více: „*myslím si, že víc skrytě, ale myslím si, že mnohem víc, než ty hry.*“ Na otázku, co by se dalo v této oblasti zlepšit,

odpověděl, že by rád hrál za obě strany konfliktu: „že by to pak prostě udělali i z druhý strany, ten konflikt. Samozřejmě, pokud by to bylo kvalitně udělaný z tý druhý strany, že by chvilku byli zlí ti první. Což chápu, že by asi šlo těžko, protože by se tak člověk nesžil s tím hrdinou, ale šlo by to.“

#### 4.3.11 Videohry v každodenním životě informátora Vojtěcha

Informátor Vojtěch začal hrát asi ve svých deseti letech, hrál poměrně intenzivně a dnes hraje asi 10 až 12 hodin týdně. Video hry bere jako zábavu a odpočinek od školy, negativem hraní vidí hlavně časovou náročnost: „nejvíc mi bere ten volný čas, který bych mohl třeba strávit venku. A co si občas uvědomuju, že někdy člověk hraje třeba pět až šest hodin v kuse a pak ten čas zmizí, jako kdyby se třeba rozplynul ve vzduchu. Ještě mi bere třeba příležitost jít místo toho ven s někým a pokecat, ale zase je to jiný druh zábavy (...) občas tam jsou výčitky, protože ta škola mě dost emočně zaměstnává. Když začínám hrát, tak je to dobrý, když končím, tak mám blbej pocit, což asi každě, kdo má nějaký povinnosti.“

S Američany má dotazovaný pozitivní zkušenosti, ale když se řekne Američan, „tak si vybavím armádu. A taky hodně lidí kritizuje jejich vojenské aktivity, i když tomu úplně nerozumí.“ Zkušenosti s Američany má pozitivní. S Afroameričany má pozitivní zkušenosti, vnímá je pozitivně jako otevřené, „moc neřešej pravidla“. Do rodiny by jej ovšem nechtěl, přímo přiznává vliv médií na svou percepci: „jen tak z mého pohledu bych řekl, že spíš z toho podvědomí, co člověk má, asi negativní. Tak nějak to na mě působí, asi je to tou mediální masáží, že mě to trošku ovlivňuje. Jako že Afroameričani nejsou moc schopní si udržet rodiny a takhle. Možná je to nesmysl, ale spíš to na mě takhle působí z médií, nemůžu říct, že by to byla určitě pravda.“ Informátor Vojtěch má pozitivní zkušenosti s Araby, přesto ho možnost, že by se stali součástí jeho širší rodiny, netěší, protože se obává reakce okolí: „nemyslím si, že bych byl úplně rád, kdybych někoho v rodině měl, nějakýho Araba. V dnešní době, kdy spíš ta společnost na ně útočí už jenom bezprecedentně, i když třeba nemá nic společného s nějakýma radikálnýma hnutíma a podobně, spíš asi ne, spíš bych ho nechtěl.“ S muslimy má pozitivní zkušenost, ale celkový konstruovaný obraz zahrnuje odsuzované náboženské násilí: „pořád se snažím

je vnímat neutrálně, ale občas samozřejmě inklinuju k tomu si myslet, že to je trošku svinstvo nebo plevel. Protože už mě trošku s prominutím sere to, co se děje v poslední době s těma radikálníma muslimama a s islámským státem. To už mi trošku vadí, takže to kazí tu představu o relativně klidným náboženství, kterým je, když není v té radikální podobě. (...) podobně jako u těch Arabů (...) bych ho nechtěl v rodině za současnejch podmínek, protože bych se bál, že by se stal terčem nějakých, ne útoků, ale třeba šikany v dětství a tak.“ Informátorova percepce Romů je založena takřka výhradně na typických nekompetentních-nepřátelských stereotypech o tomto etniku, vyjadřoval se o nich poměrně expresivně a nakonec dodal: „Já se snažím bejt málo expresivní, ale občas to nejde. Jako fakt je moc nemusím, musím říct, že nejsem žádný úplně rasista jako nácek, vyhraněnej extrémista, ale moc je nemám rád.“ Stejně tak nemá rád Rusy, z historických i současných důvodů, jeho konstrukce asociuje Rusy se sebestředností: „stejně tak, jako třeba Araba poznám vizuálně podle, prostě ho poznám, tak poznám Rusáka. A moc mi jako nesedí ta jejich povaha, prostě mám pocit, že si myslej, že se všechno točí kolem nich a jsou prostě takoví, no namyšlení.“

Informátor Vojtěch hrál BF 3 a 4, sérii CoD: MW a několik dílů ze série GTA. Vůči nepřítelům cítil zášť: „vůči nepříteli, no, to v těch letech všech hrách, asi jo. Vždycky mě to bavilo, střílet tyhle ty hajzly. Jak jsem to dohrál, tak jsem měl vždycky dobrej pocit, že jsem jich zase pár zabil, prostě. (...) tak Američani samozřejmě byli vyobrazení jako vládci ty kampaně, de facto, protože jsi za prvý bojoval hlavně za ně a taky ten příběh byl prostě, že oni jsou ty dobří. A ti muslimové nebo ti islámský radikálové byli špatný. (...) Britové byli takoví klasický spojenci, mi přišlo, jako ve všech těch hrách. (...) Myslím si, že ať se snaží být objektivní, tak to končí tak, že jsou třeba Američani vyobrazení v lepším světle, než to ve skutečnosti může bejt.“ Informátor Vojtěch si myslí, že hraní se později projevilo na jeho vztahu k muslimům: „Ale už se možná začínal tvořit ten názor, že islamisty jsem nikdy moc nemusel, takže mě to ovlivnilo jako do budoucna. Ale tehdy ještě úplně ne.“ Dotazovaný Vojtěch zmínil svou obavu z podobného moderního konfliktu: „Tak přesvědčujeme se o tom dnes a denně, spějem k tomu dlouho, takže asi jo. (...) Taky nacionalisti, to je nejhorší svoloč, Rusáci tam byli samozřejmě taky vyobrazení jako hajzlové, ale jako menší hajzlové, že se snažili držet nějakých hranic.“

Informátor Vojtěch by rád viděl ve video hrách i opačné vyobrazení těchto standardních frakcí v podobných hrách: „i jiný skupiny, o kterých se třeba zatím úplně nemluvílo, jako například nějaký severský národy nebo takový ty národy jako třeba Egypťany, jak se v poslední době ozývají třeba různý muslimský národy, který ale jak je vidno serou i ty radikální islamisti, tak tam udělat třeba nověj konflikt. Vymyslet něco ze současnosti i třeba mezi muslimama jako takovejma, to by mohlo bejt zajímavý. Jinak v rámci tý stereotypizace, tam se tomu člověk asi neubrání, pokud to bude chtít udělat nějak, aby to ty lidi bavilo, protože už jsou na to zvyklí. Spíš si myslím, že udělat zajímavej příběh a občas tam dát moment, kdy to zase ukáže černý světlo na tu skupinu, za kterou standardně hraješ rád, aby to taky udělalo okno do duše, že tam může být občas taky něco špatnýho.“

#### **4.3.12 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše III.**

Informátor Tomáš hraje zhruba od svých čtrnácti let, proč začal hrát definuje absencí zájmu o ženy a trávení času s kamarády v přírodě: „zatím jsem ještě neměl zájem o holky, s kamarádama se flákat po parku a popíjet mě nebavilo, tak jsem trávil čas u počítače a hrama, které mě bavily. (...) Když se občas zaseknu u tý hry, tak je mi pak líto toho času, který jsem do toho utopil, ale ta lítost netrvá zas tak dlouho.“ Na hraní oceňuje, že se seznámil s mnoha přáteli a že se dovídá informace o vojenské tematice.

Obraz Američanů konstruuje částečně z činů jejich vůdců a označuje je jako světovou policii. Osobní zkušenost s nimi ale má dobrou, ač poznamenává, že mohou být „mdlejšího rozumu“ a popisuje svou percepci jejich omezeného a sebestředného přístupu jako: „my jsme na vrcholu, ostatní o nás nic nevědí a všude kromě Ameriky je třetí svět a rozvojový země. A dokonce se mě ptala, jestli jsem někdy v životě viděl ohňostroj.“ Přiznává ovšem, že jeho obraz je konstruován především informacemi z médií: „jaký mám náhled na Ameriku, tak je to spíš názor, který jsem si přejal z médií.“

„Araby kupodivu vnímám pozitivně, častý znaky: že se na ně v dnešní době strašně moc věci shazuje a svaluje, nicméně, tatínek zase žil šest let v Arábii, konkrétně v Iráku, a jenom takhle, co vím z vyprávění, tak jsou to jedni z nejvěrnějších a nejčestnějších lidí, se kterýma měl on tu čest se potkat.“

S Číňany nemá žádné zkušenosti, ale konstruuje jejich obraz vyznačující se pílí, pracovitostí, odolností a schopností se přizpůsobit. Tomáš má pozitivní zkušenost s Mexičanem, který byl jeho učitelem španělštiny, přesto Mexičany charakterizuje přátelsky-nekompetentními stereotypy odvozenými od často konstruovaných znaků jihoevropských národů: *„takoví jako mi přijdou dost líný a nepůsoběj na mě úplně pracovitým dojmem, takovým spíš uvolněným dojmem, a charakteristický hlavní znaky: sluníčko, hezká muzika, pohoda, nepřetrhat se.“* S muslimy má dobré zkušenosti z práce, ale obrazu opět dominuje stereotyp islámské nesnášenlivosti: *„asi odsuzování jiných náboženství, což se v Evropě nebo v České republice už nějakým způsobem začíná chápat jako společenská povinnost, mít pochopení pro jiná vyznání, ale oni muslimové na mě působí tím dojmem, že u nich to prostě ještě není, nejsou toho prostě ještě schopní.“* Tomášova percepce zahrnuje stereotypní pohled na Romy, sám byl jimi okraden, na druhou stranu má přátele mezi Romy. Rusy považuje za protipól ke Spojeným státům, má s nimi dobré osobní zkušenosti a má přátele mezi Rusy. Vietnamce vnímal skrze negativní stereotypy, ale poznal nové sousedy, kteří změnili jeho pohled na daleko příznivější. Stále na ně však nahlíží spíše negativně kvůli usuzovanému počtu Vietnamců v Česku: *„protože mi přijde, že v České republice je jich už doopravdy dost.“*

Z analyzovaných her hrál Tomáš jen Battlefield 3 a 4. Překvapilo ho na sérii Battlefield, že tam bojovali dobří Rusové proti špatným Rusům. Dnešní média mu přijdou kritičtější než video hry: *„myslím si, že média v dnešní době rozhodně nejsou tak moc proamerický, jako byla ta hra. Že dnešní média zaplat' pánbůh vidí Ameriku právě už ne tak jakoby glorifikovaně, v tom super úžasném světle, že média už začínají vidět Ameriku střízlivě, že asi není úplně dobře všechno, co ta Amerika dělá.“* Informátor Tomáš připouští, že po hraní Battlefieldu 4 se změnil jeho názor na Čínu, byla zde pozorována percepce na základě obavy z potenciálního rozšiřování země: *„Začal jsem brát Čínu jako reálnější hrozbu nebo začal jsem si víc připouštět tu možnost tý expanze tý Číny.“*

### 4.3.13 Videohry v každodenním životě informátora Jana II.

Informátor Jan hraje zhruba od sedmi let proměnlivě několik hodin denně. Hraní her přirovnává ke čtení knih a sledování filmů. Jako negativum vidí především časovou náročnost, na otázku, zda mu hraní zasahuje do organizace času, přiznal, že zasahuje a do velké míry: „*značně. A negativně. Mám problém si hraní odeprít a na úkor toho občas zanedbávám důležitější věci.*“

Informátor rovnou přiznává, že konstruovaný obraz Američanů je založený především na různých stereotypech, globální politické aktivity Spojených států ovšem hodnotí kladně: „*u Američanů je spousta dejme tomu kulturních a nějakých sociálních stereotypů, kterým asi částečně věřím: častá míra obezity, jakási sebestřednost, že zbytek světa moc nevnímají, nebo ho vnímají, jako něco buď podřadného nebo nedůležitého, ale na druhou stranu si myslím, že jejich role ve světové politice je spíše pozitivní.*“ V USA ovšem strávil několik týdnů a má s Američany zkušenosti vesměs pozitivní v USA i zde v ČR. „*Brity vnímám vyloženě pozitivně, samozřejmě nemůžu říct jako úplně 100%, ale pozitivně.*“ Obraz Afroameričana je konstruován na základě populární kultury: „*mám je spojené s rapery a s přestřelkami v ulicích L.A. a tak dále. Taky řekněme, že často jsou v médiích zobrazováni jako sociální skupina jenom pobíračů dávek a s ne úplně dobrou pracovní morálkou.*“ Zkušenosti má s Afroameričany ovšem minimální. „*třeba ty skupinky Afroameričanů v L.A. jsem měl možnost vidět a trošku mi naháněli strach, ale vyloženě osobní zkušenosti asi ne.*“ Stejně tak percepce dalších etnik a národností je konstruována medializovanými znalostmi, konstruovaný obraz Arabů je reflektuje jako přehnaně náboženské, se špatnou pracovní morálkou a žijící z nerostného bohatství. Má s nimi špatné obchodní zkušenosti a vadí mu postavení žen v arabské společnosti. Obraz Číňana zahrnuje neúctu k lidskému životu, osobní zkušenosti ovšem nemá. S Mexičany také nemá žádné zkušenosti, percepce je opět založena na zkušenosti z televize a filmů. Má několik zkušeností s muslimy, ty byly vždy pozitivní, přesto je ale vnímá negativně na základě domněnky o přehnané víře: „*záleží na tom zase jaké muslimy. Radikální muslimy vnímám velmi negativně, umírněné muslimy vnímám asi neutrálně. (...) zase platí, jestli se jedná o ty radikální, nebo řekněme umírněné, ale časté znaky jsou náboženský fanatizmus, nebo přehnaná víra v jakoby věci nadpozemské. Až posedlost nějakým náboženským životem.*“

S Romy má několik negativních zkušeností, také jejich obraz reflektuje jejich začlenění do společnosti: *„časté zobrazované znaky jsou opět špatná pracovní morálka, neochota zapojit se do zbytku společnosti nebo komunity, neochota vzdělávat se.“* Jako spolupracovníka by Roma také nechtěl, jeho percepce zahrnuje narušení jeho bezpečnosti v okolí Roma a jeho předpokládaná pracovní morálka, ovšem s Romem by pracovat neodmítl: *„kvůli pracovní morálce, taky s několika jsem se setkal a možná bych se necítil bezpečně ani. Ale zase není to, že bych vyloženě odmítl spolupracovat s Romem, to zase ne.“*

Konstruovaný obraz Rusů informátora Jana reflektuje jejich arogantní přístup v cizině na příkadu neochoty učit se jiný jazyk a ruského nacionalismu, definuje problém: *„Rusy opět vnímám negativně, časté znaky jsou nějaká obecná nevzdělanost, ale řekněme neochota učit se jiné jazyky kromě ruštiny, nějaký komplex, že se k nim všude musí přistupovat jako ke světové mocnosti, ti, se kterými se setkávám často, tak nějaká absence zdvořilosti, přijde mi že jsou dost nezdořilí v jednání, taky často se u nás setkáváme s ruskou mafii, to mi taky nedělá úplně dobře.“* Má ovšem dobré i špatné osobní zkušenosti s Rusy. Na otázku, jaký by byl Rus přítel, odpověděl: *„Záleží hodně na osobnosti, mám i přátele ruského původu, ale zase, kdyby se jednalo o někoho, koho neznám tak spíše negativní.“*

Z analyzovaných her hrál informátor Jan Battlefield 3, všechny díly CoD: MW a několik dílů ze série GTA. Na otázku, zda cítil zášť vůči Rusům, když v BF3 odpálili jadernou nálož v Paříži, tak odpověděl, že trochu ano, *„protože tam to bylo částečně jakoby posvěceno nějakou frakcí ruské vlády, že to bylo jako polooficiální.“* Správně ovšem připomněl, že zde hráč hrál také za Rusa, který se snažil zabránit výbuchu. V CoD: MW vnímá pozitivní roli Britů a Američanů, Rusové jsou dle Jana vyobrazeni jako *„podlí nepřátelé, kterým nezáleží na civilních obětech a tak dále, jak tomu u padouchů bývá, no a islámští extrémisté, proti kterým bojujete, tak jsou vyobrazovány stejným způsobem.“* Jan si nemyslí, že by hraní CoD: MW ovlivnilo jeho percepci těchto skupin, avšak připouští, že možné to je. Zde je v percepci zahrnuta obava z nestabilního národa. *„trochu u těch Rusů. (...) dovedu, si představit, že by to bylo možné, že by tam nějaká takováto skupina získala značnou moc, tak možná v tomhle směru jsem se toho trochu začal bát.“*

Informátor Jan byl dále dotázán na Modern Warfare 2, zda na něj zapůsobila část, kdy se hráč infiltrující skupinu teroristů zúčastnil masakru civilistů na Moskevském letišti. Informátor Jan popsal tuto scénu jako silnou z emočního hlediska, připustil, že to „možná minimálně“ ovlivnilo jeho pohled na Rusy. Ze všech národností si vybavuje Brity, Američany, Rusy. Američany si vybavuje zastoupené bílými Američany, Afroameričany a Hispánci. „Američané, ať už jako běloši, černoši nebo Hispánci, tak byli vyobrazováni v dobrém světle, jako soudržný tým, bojující za dobrou věc, Britové to samé, Rusové byli zobrazováni v silně negativním světle, protože poté, co se podařilo převzít té, dejme tomu, negativně působící frakci moc, tak se jim podařilo zosnovat plnohodnotnou invazi do USA, takže tam je to jako velmi negativní. (...) od toho prvního dílu si představuju, že by možná v Rusku byl takovýto pokus o převzetí moci možný, že se jedná o velmi nestabilní velmoc na světovém poli.“ Podobně informátor vzpomíná na nepovedený výsadek v MoH, vedoucí k smrti hlavního protagonisty: „Ta scéna byla řekněme velmi dobře zpracovaná z toho, aby působila jako z emočního hlediska...“

GTA ovšem bere jako hnané do extrému, parodii a nadsázku. Vybavil si mnohá etnika, které se ve hře vyskytují, i to, jak jsou ve hře vyobrazena: „Afroameričané byli vyobrazeni jako skupina, která naoko se snaží jako udržovat iluzi soudržnosti a bratrství a tak dále, ale ve skutečnosti je plná hromady různých podrazů. Hispánci jsou vyobrazováni jen jako násilníci, ty kterým jde o to rozpoutávat chaos, běloši jsou vyobrazováni jako bankéři a policajti.“

Informátor Jan rozhodně považuje vyobrazení ve hrách za stereotypizující, daleko více než v jiných médiích. Změnu ovšem žádnou nevyžaduje: „mně tyto trendy nijak moc nevadí, pokud to člověk je ochoten brát jako fikci a s nadsázkou, tak v tom nevidím absolutně žádný problém, problém je, když to někdo začne brát vážně a doslovně.“

#### **4.3.14 Videohry v každodenním životě informátora Víta**

Informátor Vít začal hrát zhruba v deseti letech, dnes hraje asi hodinu až dvě denně a na hraní oceňuje zážitky, někdy poznatky a že ve hrách může dělat to, co by jinak nemohl. Z negativ uvedl časovou náročnost a že mu hraní „bere trochu i rodinné vztahy“.



S Američany nemá žádné zkušenosti, percepce je nepochybně příklad nekriticky aplikovaných přátelsko-kompetentních stereotypů, Američané jsou dle něj nejvyspělejší národ na světě, druhé by zařadil Japonce a třetí Brity. Brity by popsal jako „slabší Američany“, ale percepce je pozitivní a hodnotí Brity jako zásadové a obzvlášť oceňuje to, že „dodrží tradice, což se ve světě nevidí dneska.“ Obraz Afroameričana odráží typické stereotypy o tomto etniku: „Nic nedělat, lelkovat, v gancech a dělat zločiny. Na druhou stranu vnímám, že jsou docela hustý, podle raperských klipů. A podle filmů.“ Zkušenosti s nimi nemá, ale jako spolupracovníka by Afroameričana nechtěl: „špatný, nevěřil bych mu, bál bych se, že mě bude chtít okrást.“ O Arabech konstruuje velmi negativní a nepřátelský obraz, zcela definovaný islámským terorismem: „Časté znaky jsou vyhazovat do vzduchu lidi a věci. Jako křesťan nemám rád muslimy, měla by se začít vést další svatá válka. (...) A časté znaky - jsou bohatí.“ Zkušenosti s nimi ale žádné nemá. Číňané jsou dle dotazovaného Víta „větší hrozba, než si myslíme. Komunismus je špatnej, to víme všichni.“ Jinak má s Číňany pozitivní zkušenosti. Mexičany posuzuje informátor Vít jako líné, ačkoliv s nimi nemá žádné zkušenosti a z vyprávění si pamatuje, že jsou přátelští. Percepce muslimů je sdružená s Araby: „časté znaky jsou špatné náboženství, takže špatné zvyky a špatné věci, co dělají.“ Na otázku, jak vnímá Romy, informátor odpověděl srovnáním konstruovaného obrazu s tím muslimským s rozdílem absence násilí „v podstatě stejné jako u muslimů, akorát neodpalují bomby, nic nedělají. Jen sbírají dávky, okrádají akorát.“ Z práce i osobního života má s Romy špatné zkušenosti: „častěji, než bych chtěl.“

Na Rusy má informátor Vít také náhled s nepřátelskými předsudky: „brát si co není jejich, pít vodku a nic nedělat,“ ale pokud se ptáme na osobní zkušenosti a jak by jej bral jako přítele, poněkud svůj negativní názor na Rusy zmíní. Zkušenosti s Rusy má „v práci i v osobním životě“ a jako spolupracovníka by jej bral: „jsou spíš pracovití, spolehliví.“ Vietnamce opět hodnotí nejprve spíše negativně, především nemá rád, „když je moc menšin v jiné zemi“, po optání na osobní zkušenosti s Vietnamci odpoví poněkud smíšeně: „Více než bych chtěl. A hodnotil bych to spíše pozitivně. (...) spolupracovník dobrej, ve smyslu pracovitosti. (...) přítel tak neutrální, nehodnotil bych to (...) raději bych, aby nebyl rodinný příslušník.“

Z analyzovaných her zná a hrál BF 3 a 4, sérii CoD: MW a několik dílů série GTA. Tvrdí, že hru emočně prožíval a cítil zášť vůči všem teroristům, děj BF považuje za možný, odráží dle něj realitu „*více, než bychom si přáli*“, vzpomíná si na Američany a Rusy i jejich vyobrazení „*Američané dobří, Rusové zlí*.“ Stejně vyobrazení pozoruje i v dalších médiích. Vzpomíná si, že cítil zášť vůči muslimům při hraní CoD: MW 1, hra jej zaujala a obává se, že k podobným událostem by mohlo dojít i ve skutečnosti. Hra dle něj reflektuje etnické/národní skupiny opět jako „*Amerika dobro, muslimové zlo*.“ Další média kromě video her dle informátora Víta vyobrazují muslimy i Američany stejně. Informátor Vít uvedl, že CoD: MW 1 „*prohloubilo*“ jeho vnímání Američanů a muslimů. Považuje tuto hru jako „*předzvěst budoucnosti*.“ Podobně vnímá Rusy v pokračování CoD: MW: „*Obzvlášť v té misi s Prahou, jsem cítil velkou zášť*.“

Přiznává, že tato hra určitě prohloubila jeho nenávisť k Rusům, a myslí si, že CoD: MW 3 „*odráží realitu blízké budoucnosti*.“ Vzpomíná si dále na jednotlivé gangy v GTA: „*Američani, Afroameričani, Rusové, Asiati, všechno, Hispánci*.“ i to, že to byli převážně nepřátelé. Opět tuto hru považuje za pravdivé vyjádření reality. Na otázku, jak jsou daná etnika a národnosti vyobrazovány, odpověděl: „*Opět evropská/americká část kladně, asijská část záporně a Afroameričani záporně*.“ Dotazovaný Vít si myslí, že jeho názor ovšem hry ze série GTA moc neovlivnily. Video hry i jiná média považuje za stereotypizující: „*Utvrzuje to stereotyp a obávám se, že je to založeno na pravdě*.“ Informátor Vít by na takovémto obsahu video her nic neměnil, přijde mu to v pořádku „*tak, jak to je*.“

#### **4.3.15 Videohry v každodenním životě informátora Tomáše IV.**

Informátor Tomáš začal hrát video hry asi v šesti letech. Pamatuje si, že si chtěl „*zastřílet*“ a dodnes bere video hry jako výbornou zábavu. „*A jako negativum je určitě, že to žere čas*.“ V současnosti hraje asi 2 hodiny denně, o víkendu víc a přiznává, že mu hraní občas zasahuje do organizace času: „*když člověk hraje nějaký to RPG a nějak se do toho zažere a nebo hraje nějakou hru, která má fakt výbornej příběh, tak jako neváhám hrát třeba až do jedné do rána, pak člověk vstává brzo do práce a po těch pěti hodinách spánku už to není zas tak slavný*.“

Percepci Američanů popíše jako heslovitě definovaný obraz: „*tlustej pupek, hranolky, hamburger, Walmart,*“ ale následně dodává, „*že každej Američan je blb, to asi ne.*“ Informátor Tomáš několik Američanů poznal a popisuje to jako víceméně pozitivní zkušenost. Brity vnímá jako gentlemany se suchým sarkastickým humorem, zkušenosti s nimi má pozitivní. Afroameričany informátor Tomáš posuzuje dle svého kamaráda, který je původem z Keni, velice pozitivně, na otázku na typické znaky ovšem odpověděl stereotypní percepcí: „*ono to bude znít trošku ošklivě, ale když člověk vidí ty americký černochoy, tak rap, hip-hop, drogy. (...) Je to většinou tím, že tyhle věci jsou zobrazovaný v médiích. (...) A vnímám je člověk od člověka.*“ Araby posuzuje dle Turků, které poznal na škole a nejvýraznějším znakem Arabů je dle něj islám, ten Tomáš vnímá i jako potenciální zdroj neshod. Číňany kupodivu posuzuje dle jejich ekonomiky a výrobků.

Muslimy vnímá dotazovaný Tomáš opět skrze typické stereotypy o tomto etniku s odmítavým postojem vůči fanatické víře: „*oni jsou strašně zatvrzelí v tý svojí víře, jako nasetkal jsem se s tím, že by byli nějak vnímaví vůči ostatním. Přijdou mi takoví strašně sebestřední (...) jakoby typický muslim, že oni mají tu ultimátní víru a všechno ostatní je špatně a že všichni by se měli přizpůsobit. Přijde mi to strašně extrémistický.*“

Informátor Tomáš hrál z analyzovaných her celou sérii CoD: MW a mnohé díly ze série GTA. Na otázku, zda cítil zášť k muslimům během a po hraní CoD: MW, odpověděl, že hru prožíval, ale jeho percepce muslimů se přes vzrušení z momentů ve hře nemění: „*že bych vůči nim cítil zášť, to ne, ale byl jsem možná trošku naštvanej, ale určitě tě to pustí, když to dohraješ. Určitě se nekoukáš škaredě na každého muslima, co uvidíš.*“ Také se ztotožnil během hraní s americkým geopolitickým přístupem. Vzpomněl si na sympatické i nepřátelské Rusy v příběhu, Arabové jsou zde jen jako nepřátelé. V jiných médiích je to dle něj velice podobné a zmínil obavy z extrémismu: „*je to více méně stejný. Mně na tom přišlo úchvatný, že se to může stát. (...) Člověk se toho tak trošku bojí, trošku je na to naštvanej, že taková věc jako extremismus existuje, no. Historie se opakuje.*“ Na otázku, zda něco cítil při invazi Rusů do USA v CoD: MW 2, Tomáš odpověděl: „*Zášť proti Rusům asi ani ne, je to hra,*“ nevylučuje ovšem, že k něčemu takovému může dojít: „*když by ti političtí pohlaváři zblbli ty lidi, tak si myslím, že je možný cokoliv. Podívej se na Hitlera.*“ Daleko emotivněji komentoval Tomáš ruskou invazi do Prahy: „*Pamatuju si*

*ruskou invazi do Prahy. To mě taky jako chytlo za srdce, že jo, člověk tak jako bojoval s téma loajalistama, že jo, proti těm zlejm, proti těm Rusům. (...) Ještě jak tam házej ty mrtvoly do Vltavy. Tak člověk je v tu chvíli naštvanej.“*

Hry obecně bere informátor jako stereotypizující, „v televizi, ve filmech, já si myslím, že to je úplně to samý.“ Změna, kterou by ocenil, by bylo občasné porušování stereotypů, „že jsou jakoby zobrazování většinou ty vedlejší postavy, ty NPCčka, jakoby nějaké etnikum a chová se právě úplně jinak, než je daný tím stereotypem. No, a je to osvěžující, když se nechovají úplně běžně.“

## **4.4 Výsledky a diskuze**

### **4.4.1 Herní minulost a primární motivace pro hraní video her**

Většina informátorů začala hrát video hry na prvním stupni základní školy a hrála v období základní a střední školy několik hodin denně, často s rostoucí tendencí. Obvykle, kromě dvou výjimek, s růstem povinností, buď kvůli vysoké škole nebo zaměstnání, snížili dobu strávenou hraním na průměrně jednu až dvě hodiny denně, o víkendu obvykle více. Někteří přestali pravidelně hrát úplně. Jako motivaci pro hraní video her uvedli informátoři zábavu a relaxaci. Hraní video her bylo často přirovnáno ke kinematografickému zážitku a čtení knih. Několik informátorů akcentovalo svobodu dělat si v herním světě, co chtějí, např. bojovat, střílet či závodit v ulicích, dá se tedy vyvozovat přítomnost touhy po tomto „zakázaném ovoci“.

### **4.4.2 Pozorované klady a zápory hraní video her**

Mezi klady informátoři nejčastěji uvádějí procvičování úsudku a logického myšlení, učení se novým poznatkům např. o vojenské tématicce, trénink postřehu a angličtiny nebo získávání citu při práci s počítačem. Nejčastěji akcentované negativum je časová náročnost, ovšem všech patnáct informátorů souhlasilo do větší či menší míry s tím, že je to dobře strávený čas. Dva informátoři přiznali, že jim jejich hraní negativně ovlivňuje organizaci času. Informátor Jan II. (26 let, student) popsal klady a zápory hraní video her následovně: „*Je to jako číst knížku nebo se dívat na film, vnímám nějaké další fiktivní příběhy, dává mi to nějaký odraz reality, svým způsobem rozvíjí fantazii, i když zase jak*

*kteřá hra, některé hry jsou přesně nalinkované, některé dávají prostor pro fantazii (...) hraní mi bere asi poměrně hodně času. (...) Mám problém si hraní odepřít a na úkor toho občas zanedbávám důležitější věci.“*

Negativní vliv na organizaci času popsal informátor Tomáš IV. (27 let, úředník) v posledním rozhovoru takto: *„Když člověk hraje nějaký to RPG a nějak se do toho zažere a nebo hraje nějakou hru, která má fakt výbornej příběh, tak jako neváhám hrát třeba až do jedné do rána, a pak člověk vstává brzo do práce a že jo, po těch pěti hodinách spánku už to není zas tak slavný.“*

Většina informátorů ovšem odmítla, že by jim hraní jakkoliv zasahovalo do organizace času, dotazovaný Adam (24 let, student) uvedl: *„Když vím, že si můžu dovolit hraní, tak si ho dovolím a kdybych věděl, že mám před sebou jako ještě prioritnější věci, nebo nadřazenější věci, tak bych si to hraní ani neužil, takže stejně by mě to dotlačilo se vrátit k těm povinnostem.“*

Méně často uváděným negativem hraní video her je, že při nich fyzická schránka zahálí, ovšem toto uvedli výhradně informátoři se sedavým zaměstnáním, které jim vyplňuje většinu času. Finanční náročnost byla uvedena mezi negativa překvapivě zřídka. Průměrná částka vydávána na video hry a hardware zaokrouhlená na celé tisíce je 12 000 Kč ročně, nejvyšší odhad byl 35 000 Kč ročně. Roční náklady tak, jak je u sebe odhadli jednotlivých informátorů, jsou uvedeny v tabulce 2.

#### **4.4.3 Percepce zkoumaných etnických a národních skupin**

U mnoha informátorů byl zjevně konstruován obraz Američanů a Britů velmi podobně jako páteře a obránců západní civilizace. Tito informátoři pak vnímali Američany a Brity jako sympatické a blízké k „nám“ Čechům. Z pohledu teorie smíšeného stereotypu bychom mohli charakterizovat většinu stereotypů spojených s Američany a Brity jako přátelské-kompetentní. Dotazovaný Vít (23 let, příjem sázek), který nemá žádné osobní zkušenosti s Američany a jen jednu s Břitem, konstruuje stereotypní obraz těchto národností s příznivými předsudky takto: *“Američani jsou nejlepší, nejvyspělejší národ na světě. Vždycky byli, vždycky budou. I když mají své mouchy, někdy se moc do všeho cpou. (...) Brity považují za třetí nejvyspělejší na světě, druzí jsou Japonci. V Británii, tam moc Britů*

*není, tam je spíš hodně přistěhovalců. To je dlouhá historie, že jo. Takže jako slabší Američani. Vnímám je pozitivně. Dodržují tradice, což se ve světě nevidí dneska, jsou zásadoví.“*

Konstruovaná percepce Američanů často zahrnuje negativní stereotyp akcentující hloupost, zahleděnost do sebe a ignorantství, jak ilustruje výpověď informátora Tomáše II. (23 let, nezaměstnaný): *„Myslím, že typickej znak Američanů je zahleděnost do sebe, ignorance, ale taky, že, není to všechno, ne každěj Američan je zahleděnej do sebe, ignorant, neví o světě. Ale myslím, že si hodně o sobě myslej, když jsou světová jednička.“*

Obraz Britů často sestává ze znaků, jako je zdvořilost, konzervatismus a s tím spojený důraz na tradice, ovšem také odměřenost. Svou představu Brita popsal informátor Jakub (23 let, student) následujícím úryvkem: *„Jsou to Evropani a mám k nim přátelský vztah, jsou taky konzervativní asi, v určitých věcech staromilšší, prý jsou nesamostatní, co jsem slyšel tak z vyprávění, to si nemůžu ověřit, jsem nějak s Britama nepřišel do styku.“*

Afroameričani byli jen jednou hodnoceni zcela negativně, ovšem více informátorů zmínilo sklon ke kriminalitě. Na Afroameričanech bylo oceňováno umělecké nadání, kreativita, přátelské vystupování a temperament, ale byli také popisováni jako líní a nepřizpůsobiví pracovní hierarchii. Konstruovaný obraz je často tvořen směsicí stereotypů přátelských-kompetentních, přátelských-nekompetentních i nepřátelských-nekompetentních. Informátor Jan II. (26 let, student) popisuje své vnímání Afroameričanů, se kterými má minimální zkušenost: *„Mám je spojené s rapery a s přestřelkami v ulicích L.A. a tak dále. Taky řekněme, že často jsou v médiích zobrazovány jako sociální skupina jenom pobíračů dávek a ne s úplně dobrou pracovní morálkou.“*

Také informátor Vít (23 let, příjem sázek) konstruuje svůj obraz Afroameričanů podle amerického rapu a filmů: *„Nic nedělat, lelkovat. V gangech, a dělat zločiny. Na druhou stranu vnímám, že jsou docela hustý, podle raperských klipů. A podle filmů. Vnímám je v pohodě.“*

Jen dva informátori hodnotili Araby pozitivně, v obou případech kvůli osobní zkušenosti nebo z vyprávění, např. vyprávění dotazovaného Tomáše III. (25 let, podnikatel): *„Araby kupodivu vnímám pozitivně, častý znaky: že se na ně v dnešní době*

*strašně moc věcí shazuje a svaluje, nicméně, tatínek zase žil šest let v Arábii, konkrétně v Iráku, a jenom takhle, co vím z vyprávění, tak jsou to jedni z nejvěrnějších a nejčestnějších lidí, se kterými měl on tu čest se potkat.“*

Jinak ale informátoři hodnotili arabské etnické a národní skupiny převážně negativně. Byli vnímáni jako konzervativní až zaostalí, byl jim vytýkán přístup k ženám a jednou byli přímo spojeni s islámským terorismem. Více než polovina dotazovaných konstruovala obraz Arabů v souvislosti s náboženskou nesnášenlivostí, islámským státem, špatným postavením žen v islámské společnosti a zpátečnictvím islámu. Pojmy muslim, Arab, Turek a Afghánec byly často nesprávně zaměňovány, jako např. u informátora Filipa (22 let, student):

Tazatel: *„Máš s nějakým Arabem osobní zkušenost, nebo něco z vyprávění?“*

Informátor Filip: *„Osobní zkušenost ne, akorát máma byla na zájezdu do Turecka.“*

[...]

Tazatel: *„Jaký si myslíš, že by byl Arab spolupracovník?“*

Informátor Filip: *„Tak záleží jestli by byl z Afghánistánu nebo třeba z Turecka“*

Konstruovaný obraz Číňana zahrnoval pracovitost, konzervativní postoje, uctivost a pokoru a dobře jej ilustruje následující úryvek z rozhovoru s informátorem Tomášem III. (25 let, podnikatel): *„S Čínou žádné zkušenosti nemám, beru je samozřejmě jako velmoc, velmoc na vzestupu, která má hrozně bohatou kulturu, ze které pramení spousta věcí, který fungují do dnešní doby, hlavní znaky bych uvedl nesmírnou píli, pracovitost, odolnost a asi schopnost se přizpůsobit.“* Byly pozorovány předsudky vůči Číňanům a to vždy na základě komunismu v kontinentální Číně, např. dotazovaný Jan II. (26 let, student) popsal svou percepci Číňanů takto: *„Řekněme neúcta k lidskému životu způsobená obrovskou populační hustotou a špatnými životními poměry. Dále velká hospodářská moc, ohrožující trh západního světa, poměrně nebezpečný komunistický režim, který je i v dnešní době nepředvídatelný.“*

Dotazovaní konstruovali obraz Mexičanů jako přátelských a temperamentních, často však informátoři zmínili obavy z Mexičanů v souvislosti s pašeráctvím, kartely, drogami a násilím. Informátor Jakub (23 let, student), který neměl žádné zkušenosti s Mexičany,

konstruoval jejich obraz na základě typických stereotypů o národech jižní Evropy.

Tazatel: *„Jaký si myslíš, že by byl tvůj spolupracovník?“*

Informátor Jakub: *„(...) Samý siesty.“*

Informátor Jakub (23 let, student) ovšem také usuzoval na častou kriminalitu a toxikomanii Mexičanů, pravděpodobně z amerických filmů zabývajících se kriminalitou na jižní hranici Spojených států: *„Do rodiny bych si nechtěl přivést někoho, já nevím, kdo by byl kriminálník, nebo narkoman, že jo, což přece jen u těch Mexičanů to je takový ošemetnější.“*

Často konstruovaný obraz Mexičanů nejlépe shrnuje tato výpověď informátora Jana II. (26 let, student): *„Mexičany v podstatě znám pouze z amerických filmů anebo z médií a tak. Mexičani jsou často zobrazováni ve westernech jako líní a nebo zbabělí, protože je vždycky musí zachránit nějaký americký hrdina, jinak s Mexičany nějak osobní zkušenost nemám, takže nedokážu tyhle rysy potvrdit ani nějak vyvrátit, asi spíše pozitivní, protože přesto, že jako bývají zobrazováni jako líní a tak, bývají zobrazováni jako dobrosrdeční, pohostinní, nedělající problémy.“*

Většina informátorů konstruovala obraz Romů negativně, často měli osobní zkušenost s pouličními potyčkami a jejich kriminalitou. Jen dva informátoři konstruovali obraz Romů jakkoliv kladně, konkrétně jako zábavné, volnomyšlenkáře a umělce. Typický konstruovaný obraz Romů založený na vyprávění známých pochází od dotazovaného Jana I. (23 let, student): *„Romy vnímám zatím nejhůř z těchto skupin, protože jejich znaky jsou, že prostě si připadají, že jsou oprávnění tady obtěžovat zbytek obyvatel. Mám třeba kamaráda, kterému chtěli ukrást mobil, jako neukradli mu ho, ale zmlátili ho, takže. (...) Určitě jsem nějakýho někde potkal a spíš negativní, jsou takoví až jako nepřátelští, bych řekl.“*

Pozitivní stereotyp Romů konstruovaný informátorem Adamem (24 let, student) se vymyká ze všech ostatních: *„nejčastější znaky určitě bohemství, volnomyšlenkářství, myslím si, že další specifický znak je ten, že jsou taky hodně emočně založení, jako z těch skupin do teď zmiňovaných asi úplně nejvíc. (...) jsou jakoby víc usazený v té emoční rovině než jako v racionální.“*



Rusové byli charakterizováni jako nevzdělaní, bezpečnosti práce nedbalí alkoholicí, jak ilustruje např. výpověď dotazovaného Jakuba (23 let student): „*vysoká konzumace alkoholu, nedodržování bezpečnostních pravidel, celkově ruskej styl života.*“

Na druhou stranu zahrnoval konstruovaný obraz Rusů často loajalitu a hrdost, následující výpověď informátora Tomáše III. (25 let, podnikatel) byla vybrána jako zástupce takto konstruovaného přátelsky-kompetentního stereotypu: „*Přijdou mi takoví hodně oddaní ti Rusové a v něčem hodně hrdý na sebe.*“

Percepce Vietnamců byla definována pracovití, uctiví, podnikaví a přizpůsobivý, jen jeden informátor hodnotil Vietnamce negativně. Zajímavým faktem je, že byli často hodnoceni stejně jako Číňané, mnohokrát to dokonce dotazovaní přímo zmínili, např. informátor Tomáš II. (23 let, nezaměstnaný) popsal své prisuzování stejných znaků Vietnamcům a Číňanům takto: „*Já myslím, že asi Číňani by to neradi slyšeli, ale myslím, že jsou na tom skoro jako Číňani. Jsou vyhrazeni v sobě, jsou trošku stranící se, ale jsou taky pracovití, snaží se, česky se snaží učit, když jsou v naší zemi, ale furt mají rádi vlastní jazyk a rozhodně nejsou líní a nejsou nám na přítěž.*“

Konstruovaný obraz Vietnamce je ovšem často stereotypně vykresloval jako stánkaře a prodavače nekvalitního zboží, jak ilustruje následující úryvek z rozhovoru s informátorem Tomášem IV. (27 let, úředník): „*Častý znaky, no tak u nás hodně provozují, že jo, ty second-handý a ty různý neznačkový zboží, a ty tržnice, ovoce. Tak takovou mám zkušenost většinou.*“

#### **4.4.4 Vliv video her na etnickou a národnostní stereotypizaci**

Všichni informátoři s výjimkou jednoho hráli alespoň jeden díl ze série Call of Duty: Modern Warfare, ve které hráč přebírá roli členů amerických a britských speciálních jednotek bojujících proti islámským teroristům a ruským ultranacionalistům, mimo jiné i v Rusy okupované Praze. Všichni hráči her série CoD: MW konstruovali přátelsky-kompetentní stereotypy ve spojení s Američany a Brity. To, jak hra spojuje ruské ultranacionalisty s muslimskými teroristy, si zapamatovalo několik hráčů, percepci této předkládané souvislosti a konstrukce založené na této informaci lze ilustrovat úryvkem rozhovoru s informátorem Tomášem (23 let, nezaměstnaný), jenž si tímto obsahem utvrdil

své nepřátelské předsudky k Rusům a muslimům, které definoval jako totožné s Araby: „Myslím, že jiná media jednají hlavně, aby... musejí trochu jednat na uzdě, nemůžou to říct na plný koule, ale myslím, že každý ví, jaká to je hrozba, a tam je na to docela i poukázáno. Jestli se nemýlím, tak tam je i jeden Rus, který prodává na černém trhu zbraně, myslím, že i prodal tu jadernou zbraň teroristům. (...) Když jsem to hrál, byl jsem trochu menší, tak myslím, že i nějaký menší postih to na mě udělalo, ohledně Arabů a tak. (...)“

Informátor Adam (24 let, student) kriticky popsal předkládaný stereotyp o Rusech: „Mám pocit, že tam je jako lehce hozenej akcent na to, že Rusové jsou jakoby takový jako mírný nebezpečí, nebo jako ty tvůrci zla, takové nervozity ve světě, tý nejistoty. (...) Si myslím, že taky v globálu, když vezmu média jako taková, tak si myslím, že někdy právě dochází k tomu, že to je přesně tak, jak jsem řekl, že ty Rusové jsou vnímáni jako nějaký nevzdělaný jako stádjinný národ, kterej jako vytváří mírně jako dusno v těch geopoliticejch poměrech, v té sféře geopolitický.“ Adam (24 let, student) popsal dříve v rozhovoru svou percepci Rusů takto: „Rusy vnímám taky pozitivně, byť jakoby třeba vnímání Rusů Čechama je tak jako dost rozporuplný. Tak jako po zkušenosti s nima mám na ně dobřej názor a dobřej zkušenosti a myslím si, že mezi typický jejich znaky je hodně, co bych tak jako řekl, že je tak jako nejvíc vystihuje píle a cílevědomost.“

Informátor Jakub (23 let, student) ve hře předkládané stereotypy také odmítl: „Trošku mi vadil takovej ten stereotyp americkéj, kde v podstatě několik posledních let furt se jenom bojuje s Rusama, takový jako divno-polosověti, tak já nevím, no. Stejně tak tady u toho jsem čekal, že to je takový stejný, na jedno brdo.“ Dotazovaný Vít (23 let, příjem sázek) přiznal, že během hraní her série *Call of Duty: Modern Warfare* skutečně cítil zášť vůči všem muslimům:

Tazatel: „Zapůsobilo to na tebe emočně? Cítil jsi zášť vůči těm muslimům radikálním? A nebo vůči všem muslimům?“

Informátor Vít: „Ano. Spíše vůči všem muslimům.“

Devět informátorů hrálo *Battlefield 3* nebo *4*, kde se americké námořnictvo snaží zabránit ruským ultranacionalistům spolupracujícím s iránskými teroristy a čínskými pučisty v rozpoutání války se Spojenými státy. Informátor Tomáš III. (25 let, podnikatel)

přiznal, že jej tato hra ovlivnila v percepci Číňanů: „Začal jsem brát Čínu jako reálnější hrozbu nebo začal jsem si víc připouštět tu možnost tý expanze tý Číny.“ Podobně měla hra vliv i na percepci Číňanů u informátora Vojtěcha (24 let, student): „Myslím, že Čína je takovej tichej nepřítel v médiích, jako že se jí nevěnujou moc, že spí, ale pak se může začít něco dít. Nevěnuje se tomu taková pozornost, jaká by se možná měla.“

Většina dotazovaných odmítla, že by jejich hraní ovlivnilo percepci Rusů a muslimů, např. informátor Filip (22 let, student): „Vůči těm národům zas tak moc ani ne, spíš vůči té organizaci“

Čtyři informátoři hráli *Medal of Honor 2010*, který nás zavede do reálného konfliktu v Afghánistánu z pohledu amerických speciálních sil. Opět se zde projevuje zaměňování pojmů Arab, muslim a Afghánec, jako např. u informátora Tomáše (27 let, úředník): „Američani, že jo, a Arabové.“

Hráči těchto her ovšem příliš nepodléhají stereotypům předkládaným ve hře. Dotazovaný Tomáš (23 let, nezaměstnaný) odpověděl na sondážní otázku o jeho pocitech při emotivních scénách *Medal of Honor*: „Já myslím, že Afghánistán si akorát brání svoje prostředí, nijak se ve světě neprojevují a akorát prostě, určitě jako viru mají zvláštní, ale myslím, že akorát dělali to, co cítili jako potřebný, bránili svoji zemi.“

Některý díl ze série *Grand Theft Auto* hráli všichni informátoři kromě jednoho. Tato úspěšná série her založila herní narativ na souboji gangů často definovaných běžnými stereotypy o etnikách a národnostech. Informátor Roman (26 let, programátor) nepovažuje děj GTA za zcela vyloučený, včetně etnický a národně definovaného pouličního násilí: „Myslím, že se něco takového třeba může stát, ne tak moc přehnaně. Vždyť GTA je přehnané. Ale jako ve Spojených státech si myslím, že na některých místech můžou něco takového mít, ale tam jsem třeba nikdy nebyl, takže to je jenom taková domněnka (...) myslím si, že i ten hráč pochopil, že kdyby byl v téhle situaci, tak by prostě musel něco takového dělat, a pravděpodobně by dělal, něco inteligentního, že by se prostě zachránil. Aby nebyl chudý, měl se dobře a prostě jaké by byly východiska, jaké věděl, že měl východiska kolem sebe, s nepřáteli a podobně. (...) je to vtipná hra o městě plném násilí, kéž by všechny takové města plné násilí byli jenom ve hrách. (...) v tom GTAčku

*Kolumbijci pěstují koks, trávu a vozí to do Spojených států v lodích (...) je to stereotypizující, že jo, uděláš Kolumbijce jako bandu drogových dealerů a jelikož opravdu velké množství kokainu ve Spojených státech z Kolumbie pochází, tak prostě jen utvrzuješ tenhle stereotyp.*“ Dotazovaný Jakub (23 let, student) odpověděl výmluvně na otázku, zda si myslí, zda GTA vyobrazuje stereotypně jednotlivá etnika: „*No, hraješ za černocha a první, co je, ukradneš kolo.*“

Většina informátorů nepovažovala hry série GTA za věrné ztvárnění reality, dotazovaný René (22 let, student) při diskuzi o díle GTA *San Andreas* na otázku, do jaké míry *San Andreas* odráží realitu, odpověděl: „*Do hodně nízké.*“ Výjimkou byl informátor Vít (23 let, příjem sázek), který naopak mínil, že GTA je „*do velké míry opravdu skutečná realita.*“

#### **4.4.5 Shrnutí výsledků kvalitativního výzkumu**

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 přátelských či nepřátelských stereotypů.

Na příkladu často konstruovaného obrazu Mexičana lze popsat zdroje znalostí používané informátory při konstrukci obrazu etnika nebo národnosti, se kterým nemají osobní zkušenost. Informátoři si na prvním místě vybavili vlastní zkušenosti, dále vyprávění přátel či členů rodiny. Pokud nic z toho nebylo přítomno, spojili si Mexičany se znaky často připisované Španělům a dalším národům jižní Evropy, pravděpodobně na základě vnější podobnosti a stejného jazyka, a dále aplikovali obraz latinskoamerických etnik z americké populární kultury, především z kinematografie. Stejně tak se kultura rapu často reflektovala v percepci Afroameričanů skrz přátelsky-kompetentními stereotypy o uměleckém nadání, tak i stereotypními výjevy afroameričana jako pouličního gangstera a uživatele omamných látek. Z obrazů konstruovaných o Američanech a Britech s převážně přátelsky-kompetentními stereotypy lze usuzovat na podstatný vliv video her na posilování

předsudků, vzhledem k míře expozice emotivním obsahem video her podporujícím takové stereotypy, obzvláště u zkoumané skupiny informátorů. Stejně tak z opačného konce spektra lze pozorovat tento jev u typických konstruovaných obrazů muslimů. Obraz muslima a Araba byl často totožný a konstruován na základě kombinace medializovaných násilných událostí na Blízkém východě a islámského terorismu.

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 různě 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.

## 5 Závěr

Cílem této práce bylo zkoumat problematiku etnické/národní stereotypizace ve video hrách, především vliv etnický a národnostně stereotypizujícího videoherního obsahu na mládež. 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. Byly zde prezentovány práce Dmitriho Williamse (2013) zkoumající reprezentaci pohlaví, etnik a věku ve video hrách, studie Davida Leonarda (2003) a Troye G. Deskinse (2013) kritizující etnickou stereotypizaci předkládanou v moderních video hrách a přednášku Manveera Heira (2014) stejného tématu s širokou odezvou mezi herními žurnalisty. V závěru teoretické části práce byl charakterizován potenciálně problematický obsah video her z hlediska etnické stereotypizace jako takový obsah video hry, jenž opakovaně spojuje jednu či více osobnostních vlastností s virtuální reprezentací člena stereotypizovaného etnika s minimem protipříkladů, které by odporovaly tomuto spojení.

V analytické části byl identifikován takovýto obsah v několika úspěšných video hrách přibližně z let 2007 až 2014, značně oblíbených i v České republice. Těmito hrami byly tituly série Grand Theft Auto, které stavěly narativ hry na gancích definovaných etnickými stereotypy, a válečné hry představující moderní konflikt západní civilizace, reprezentované převážně Američany a Brity, s aliancí ruského ultranacionalismu nebo s muslimskými teroristy nebo s čínskými pučisty. 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 etnické/národní stereotypizace ve video hrách a může sloužit jako vstup pro další zkoumání této problematiky.

## 6 Seznam použitých zdrojů

### Tištěné dokumenty

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

AOYAMA, Yuko a IZUSHI, Hiro. *Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry*. Research Policy, 2003, roč. 32, č. 3, s. 423-444.

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.

BÍNA, Daniel.: *Narativ a fikční světy v nových médiích: od literatury k počítačovým hrám*. In: Bočák, M., Rusnák, J. (eds.): *média a text 3. Mediálny text: variácie mediálneho diskurzu – popkultúra*. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove, 2010, s. 15-25. ISBN 978-80-555-0309-7 RIV/60076658:12410/10:43882652.

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

DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Miroslav Disman. 3. vyd. Praha : Karolinum, 2002. 374 s. ISBN 80-246-0139-7.

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

FERGUSON, Christopher J. *Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good?* Review of General Psychology. 2010, Vol. 14, No. 2, 68-81 DOI: 10.1037/a0018941.

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.

HUNG, Chia-Yuan. Video games in context: An ethnographic study of situated meaning-making practices of Asian immigrant adolescents in New York City. *Situated Play*, Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Tokyo: The University of Tokyo, 2007, s. 248-253.

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.

NIKKEN, Peter a JANSZ, Jeroen. *Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children*. *Learning, Media and Technology*. 2006, roč. 31, č. 2, s. 181-202.

PECK, B. Mitchell a kol. *Racism and sexism in the gaming world: Reinforcing or changing stereotypes in computer games?* *Journal of Media and Communication Studies* Vol. 3(6), s. 212-220, June 2011. ISSN 2141-2545.

SALEEM, M., ANDERSON C. A.. *Arabs as Terrorists: Effects of Stereotypes Within Violent Contexts on Attitudes, Perceptions, and Affect*. *Psychology of Violence* 2013, Vol. 3, No. 1, 84–99. DOI: 10.1037/a0030038.

SHAW, Adrienne. *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. *Games and Culture*. 2010. 5(4). 403-424. DOI: 10.1177/1555412009360414.

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

ŠISLER, Vít. *Digital Arabs: Representation in Video Games*. *European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11, No. 2, 2008, ISSN: 1367-5494, s. 203-220.

ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Edice pracovních sešitů PSSS. Mediální řada MED – 009. FSV UK 2007, Praha. ISSN 1801-5999.



WILLIAMS, D. *Bridging the methodological divide in game research*. 2005. *Simulation & Gaming* 36 (4): 447–463. DOI:10.1177/1046878105282275.

WILLIAMS, D. a kol.. *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*. New Media Society 2009. 11: 815 DOI: 10.1177/1461444809105354.

YUS, Francisco. *Cyberpragmatics: Internet-Mediated Communication in Context*. Philadelphia: Benjamins, 2011. Pp. xiv, 353. ISBN 978–90–272–5619–5.

## Elektronické dokumenty

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].

DILL, Karen E. *The influence of videogames on youth: Implications for learning in the new millennium* [on-line]. Expert Meeting on Videogames and Education sponsored by the Center For Educational Innovation of the Organization for Economic Cooperation and Development. Santiago, Chile, 2007. Dostupné z WWW <<http://www.oecd.org/edu/ceri/39414891.pdf>>. [cit. 2014-11-26].

ESRB, *ESRB Ratings Guide* [on-line]. Dostupné z WWW <[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp)>. [cit. 2014-11-10].

HIRTOVÁ, Michaela, KABELE, Štěpán, JIRÁSKOVÁ, Marcela, HŮLE, Daniel, HIRT, Tomáš, FRÝBERT, Jiří. *Hra GhettOut*. Realizátor Společnost tady a teď, o. p. s., 2006. Dostupné z WWW <<http://ghettout.cz/>>. [cit. 2014-12-06].

HAUGE, Marney R., GENTILE, Douglas. A.. *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression* [on-line]. Society for Research in Child Development Conference, Tampa Florida. April, 2003. Dostupné z WWW <[http://www.psychology.iastate.edu/faculty/dgentile/SRCD\\_Video\\_Game\\_Addiction.pdf](http://www.psychology.iastate.edu/faculty/dgentile/SRCD_Video_Game_Addiction.pdf)>. [cit. 2014-11-25].

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].

MERRIAM-WEBSTER, Online Dictionary [on-line]. Dostupné z WWW <<http://www.merriam-webster.com/>>. [cit. 2014-11-10].

MPAA. Theatrical Market Statistics 2013 [on-line]. Dostupné z WWW <[http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013\\_032514-v2.pdf](http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf)>. [cit. 2014-11-11].

PEGI. *Pan-European Game Information. What do the labels mean?* [on-line] Dostupné z WWW <<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>>. [cit. 2014-12-06].

WARMAN, Peter. *Top 100 Countries Represent 99.8% of \$81.5Bn Global Games Market.* [on-line] Dostupné z WWW <<http://www.newzoo.com/insights/top-100-countries-represent-99-6-81-5bn-global-games-market/>>. [cit. 2014-11-10].

## 7 Přílohy

### 7.1 Návod k rozhovorům

**Úvod rozhovoru:** Poznamenat datum, čas a místo. Požádat o svolení zveřejnit křestní jméno informátora a obsah rozhovoru. Představit informátora.

#### **Tématické okruhy:**

##### **1. Biografická data (krátký životní příběh, datum narození, vzdělání apod.)**

Odkud pocházíš? Kde jsi vyrostl? Jaké vzdělání mají tví rodiče? Kde jsi pracovali? Kde jsi studoval a kde pracoval v minulosti? Menší město? Bydlíš u rodičů, na koleji? Co děláš teď (studium, práce)?

##### **2. Herní minulost**

Kdy jsi začal hrát a jak často si tehdy hrál? Co tě k tomu vedlo? Jakou hrou jsi začal? Jak se tvé hraní vyvíjelo s věkem?

##### **3. Herní chování a motivace k hraní her**

Co si myslíš, že ti hraní dává a bere? Rozpovídej se o pozitivních i negativních. Kolik času hraní věnuješ? Myslíš, že je to dobře strávený čas? Jak si myslíš, že ti hraní zasahuje do organizace času? Jaké hry preferuješ? Rozpovídej se o titulech a žánrech, které máš rád a řekni proč.

##### **4. Pohledy na etnika a národy ve skutečnosti a ve video hrách**

Jaká média sleduješ? Zajímáš se o společenské poměry v ČR a ve světě? O politické a válečné problémy světa?

**Etnické skupiny:** Američané, Britové, Afroameričané, Arabové, Číňané, Mexičané, muslimové, Romové, Rusové, Vietnamci.

Jak vnímáš tyto skupiny? Jak bys je popsal? Máš s nimi osobní zkušenost nebo vyprávění "z první ruky"? Jaké si myslíš, že jsou časté znaky příslušníků těchto skupin? Jaci jsou příslušníci těchto skupin jako spolupracovníci? Jaci jsou příslušníci těchto skupin jako přátelé? Jaci jsou příslušníci těchto skupin jako rodinní příslušníci?

**Hry:** *Battlefield 3, Battlefield 4, Call of Duty: Modern Warfare, Medal of Honor 2010, Grand Theft Auto.*

Hrál si jednu z těchto her? Pamatuješ si některé kontroverzní momenty v těchto hrách, např.:

CoD: MW 1 – útok na Američany jaderným zbraněmi

CoD: MW 2 – teroristická mise na letišti a invaze do USA

CoD: MW 3 – ruská invaze do Prahy

BF3 – odpálení atomové bomby na Eiffelovce

BF 4 – vystřílení letadlovky

MoH – nepovedený výsadek na nepřátelském území, smrt hlavní postavy

GTA – jaké etnika si pamatuješ? V jakém byli vztahu k hlavní postavě?

Jak ses dostal k těmto hrám? Zapůsobila na tebe emočně tato hra, např. příběhem či jinak? Myslíš, že by k takovým událostem mohlo skutečně dojít? Identifikoval jsi se s frakcí, za kterou si bojoval? Myslíš, že jsi bojoval za dobrou věc? Pamatuješ si etnické skupiny zastoupené ve video hrách? V jaké světle byly dle tebe vyobrazeny? Jak si myslíš, že tyto etnické skupiny vyobrazují jiná média. Myslíš, že tebe hraní těchto her ovlivnilo ve vnímání uvedených skupin? Jak si myslíš, že tě to ovlivnilo? Do jaké míry si myslíš, že uvedené videoherní tituly odrážejí realitu? Považuješ vyobrazování těchto skupin ve video hrách za stereotypizující? Jak je tomu v jiných médiích? Jakou změnu bys ocenil nebo navrhl?