

Univerzita Palackého v Olomouci
Pedagogická fakulta
Ústav pedagogiky a sociálních studií

DANIEL OREL

Obor: Společenské vědy se zaměřením na vzdělávání a Geografie

**Postavy týmových počítačových on-line her a jejich
vliv na vnímání genderových rolí.**

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Pavel Neumeister, Ph.D.

Olomouc 2019

Tímto prohlašuji, že jsem bakalářskou práci: „Postavy týmových počítačových on-line her a jejich vliv na vnímání genderových rolí“ vypracoval samostatně a vypsál veškerou literaturu ze které jsem pro tuto bakalářskou práci čerpal.

V Olomouci dne 11. 6. 2019

.....

Daniel Orel

Poděkování

Rád bych tímto poděkoval panu Mgr. Pavlu Neumeisterovi, Ph.D. Který mi nabídl možnost napsat bakalářskou práci u něj a v případě potřeby poskytl cenné rady při psaní této práce.

Obsah

Úvod.....	6
Teoretická část.....	8
Definování základních teoretických kategorií.....	8
Hra.....	8
Počítačová hra	8
Virtuální svět a realita	9
Pohlaví.....	10
Gender	10
Genderové diference	11
Genderové stereotypy.....	11
Základní informace o hře League of Legends.....	12
Průběh hry	12
Typy hrdinů.....	14
Správné zvolení lajny a role.....	16
Praktická část.....	19
Úvod k praktické části.....	19
Genderové rozdělení postav podle různých kritérií	20
Shrnutí genderového rozložení postav podle rolí.....	26
Sexualizace ženského pohlaví.....	26
Výzkumné šetření:	28
Cíl výzkumu	28
Formulace hypotéz a výzkumných předpokladů.....	28
Metodologie	29
Charakteristika výzkumného vzorku.....	29
Metody pro analýzu a zpracování výsledků.....	30
Ověřování zvolených hypotéz	31
Hypotéza 1	31
Hypotéza 2	32
Hypotéza 3	33
Ověření výzkumných předpokladů	34
Diskuse	35
Závěr	39
Seznam zdrojů a bibliografických citací.....	40

Seznam tabulek	42
Seznam obrázků	43
Seznam příloh	44
Příloha 1: vyhodnocená data dotazníku pro jednotlivé otázky.	44
Příloha 2: dotazník k praktické části výzkumu	47

Úvod

Několik vět, které mě vedly ke zvolení výše uvedeného tématu. Pocházím z generace, pro kterou už je typické připojení k internetu a nejspíš i minimálně jeden počítač v rodině. Vývoj nových technologií se s nástupem 21. století enormně rozvinul a člověk, který viděl počátky internetu a počítače by asi nevěřil, jak se to dokázalo změnit, během tak krátké doby k nepoznání. Místo původního vojenského účelu zde máme něco, co je volně přístupné všem. Internet stále roste a nabízí čím dál novější informace, které bychom hodiny hledali v knihovnách. Internet je pomocníkem globalizace, zmenšuje vzdálenosti mezi lidmi například pomocí sociálních sítí. Na druhou stranu máme vývoj sofistikovanějších počítačových softwarů, které nám nabízejí nové možnosti. Společně s internetem bychom mohli říct, že tvoří jakousi novou realitu. Virtuální prostor, tvořený z jedniček a nul, které však vytváří něco víc. Tento nový prostor nebo realita, chceme-li, se vytvořil v naší realitě, ve které žijeme a lidé se pomalu do tohoto nového prostoru začali usazovat, ať už z různých důvodů objevovat jeho nové možnosti, svobodu slova, která zde vládne, pocit anonymity atp. V reálném světě jsme omezováni různými věcmi, ať už je někdo nešťastný z práce, z toho že se narodil jako jiné pohlaví než takové, jaké se cítí. Tento nový prostor, který byl vytvořen pomocí internetu a počítačů, nabízí lidem čistý štít. Oni se rozhodnou, jak budou vystupovat a vypadat v tomto novém světě a jsou omezeni pouze fantazií. A teď si představme, že kromě normální reality, ve které žijeme, která na nás působí, ovlivňuje nás a my se jí snažíme přizpůsobit vznikne de facto hned vedle té reálné další realita. Obě na nás působí, teď nejde o to, jestli na nás působí dobře nebo špatně, musíme si přiznat že moderní doba, už není doménou fyzického žití, ale i toho virtuálního. Vzájemně se doplňují a někdo už by si ani jinak nedokázal představit vlastní život než-li tak, že bude přecházet z jedné reality do druhé. Virtuální prostor se štěpí, není monotónní a tato bakalářská práce se bude zabývat počítačovou hrou League of Legends, která vytváří takovýto virtuální prostor hráčům. Práce se bude zabývat problematikou vlivu online týmové počítačové hry na vnímání genderových stereotypů, protože tak jak už bylo zmíněno, obě reality ovlivňují naši osobnost. Na samotné téma gender již bylo napsáno mnoho prací a knih, nicméně se zabývají hlavně reálným světem, a opomíjejí, že moderní svět se neustále vyvíjí a mění a už není záležitostí pouze hmatatelného světa.

Hlavním cílem bakalářské práce je zaměřit se na problematiku vlivu hraní konkrétní on-line počítačové hry na vnímání genderových rolí. Smyslem je poukázat, jak současné diference genderových rolí ve hrách vystupujících postav ovlivňují vnímání genderových rolí hráči (vnímání genderových stereotypů, sexualizace ženského pohlaví, koncept maskulinity a feminity postav)

Naplnění hlavního cíle je podmíněno dosažením dílčích teoretických a empirických cílů.

Dílčí teoretické cíle jsou:

Vysvětlení základních teoretických kategorií, se kterými se v rámci bakalářské práce setkáme. Což jsou pojmy jako například hra, počítačová hra, virtuální realita, pohlaví, gender.

Seznámení čtenáře s vybranou hrou, která byla zvolena v rámci bakalářské práce pro lepší pochopení a orientaci v rámci tohoto tématu.

Dílčí empirické cíle jsou:

Zjistit a zhodnotit stávající stav hry z hlediska genderového rozložení postav v rámci jejího rozprostření mezi typy hrdinů.

Nástin sexualizace ženského pohlaví ve hře League of Legends s možnými odůvodněními pro jeho výskyt ve hrách.

Velkou část bakalářské práce bude tvořit empirické šetření, které je zaměřené na zjištění hlavních informací jako je přítomnost stereotypů o homosexualitě u hráčů v rámci postav ve hře, přítomnost a postoj k sexualizaci ženského pohlaví a postavení obou pohlaví v rámci herní komunity z pohledu druhého pohlaví. V empirickém šetření budou získána i další data pro získání ucelenějšího obrazu v rámci této problematiky.

Přínos bakalářské práce je spatřován hlavně ze získaných informací, protože se jedná o práci, která se dívá na genderovou problematiku z trochu jiného úhlu a místa. Oproti starším pracím se snaží zmapovat a propojit gender a problémy s ním spojené s virtuálním prostorem, kterému dříve nebyla přikládána tak velká váha. Získané informace pak mohou pomoci jako stupínek pro další a podrobnější zkoumání. Kromě toho také zjistíme, zda-li se gender v reálném světě odlišuje od toho virtuálního.

Teoretická část

Definování základních teoretických kategorií

Hra

Každý se už určitě někdy setkal s pojmem hra, nejspíše se nám může asociovat z dětství, kdy si představíme třeba stolní deskovou hru člověče nezlob se, pexeso, či třeba hru na babu, anebo divadelní hru. Hra je něco, co nás provází celým životem, nehrají si jenom děti, ale i dospělí. Samotná hra má více definic podle různých autorů. Jedna z nich vypadá takto. „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.*“¹ Zjednodušeněji by se dalo říct, že hra je forma zábavy, která nám nabídne oprostění od všední reality, ponořením se do zjednodušeného světa kde fungují jen pravidla hry.

Počítačová hra

Pro pochopení počítačové hry jsme si nejdříve potřebovali vysvětlit samotný pojem hra. Počítačová hra se liší v tom, že je to vytvořený program neboli software² pro počítač nebo jinou platformu, pro kterou byl určen. Tedy došlo by ke změně přídavného jména, například: mobilní hra, konzolová hra a jistě by se dali uvést ještě další příklady. Počítačová hra se také liší od obyčejné hry v tom, že je úzce spjata s vývojem počítačových technologií a je tedy mnohem mladší než obyčejné hry. Jedna z možná nejstarších her se nazývá Senet a je datovaná zhruba na 26. století před naším letopočtem v Egyptě.³ První počítačová hra vyšla v roce 1950 pro kanadskou národní exhibici.⁴ Tak jako obyčejné hry, se i ty počítačové, případně i ty na jiných platformách žánrově dělí. Při předchozím definování hry jsem uvedl různé žánry nebo jinak typy jako karetní a deskovou. Takové rozdělení nechybí ani u počítačových her, protože mezi základní výbavu počítače v minulosti právě patřily hry solitaire a šachy. Jenomže kromě základního rozdělení, se tu objevila i nová, například role playing games zkráceně RPG, které mají za cíl hlavně to, aby se hráč vžil do postavy a zosobňoval se

¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, Praha: Dauphin, 2000, s.44

² Software = datový soubor složen z jedniček a nul, který počítači říká, co má dělat

³ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana Pajares TOSCA. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge, 2008. ISBN 0415977215.

⁴ What Was the First Video Game, Who Invented It and Why. *Plarium* [online]. Plarium, ©2010-2019, 15.05.2018 [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: <https://plarium.com/en/blog/the-first-video-game/>.

s ní. Kromě toho se už v moderní době hry i žánrově překrývají, a tak jedna hra může mít víc titulů, například „akční postapokalyptická střílečka“ nebo třeba „hororová survival hra“. Jak můžeme vidět, tak počítačové hry nabízí zcela nové možnosti zábavy a rekreace, které by byli při hraní si v reálném světě neproveditelné. Například hra GTA – Grand Theft Auto vám dovolí hrát za osobu, která ve fiktivních amerických městech může krást auta, převážet drogy anebo zabíjet kohokoliv v té hře. Tohle je asi jeden z více extrémnějších případů, který se dá zvolit, ale dobře slouží svému účelu, protože nám ukazuje hranici možností her obyčejných a počítačových, kde nejsme ovlivnění pravidly a morálkou společnosti, nýbrž jen pravidly dané hry.

Virtuální svět a realita

Mezi virtuálním světem a realitou jsou jisté rozdíly, i když by si pod tím mohli někteří lidé představit skoro totéž. O virtuální realitě mluvíme tehdy, pokud simulované prostředí působí na člověka a tím mu dodává pocit reálnosti. Mezi nejčastější podměty, které na člověka ve virtuální realitě působí jsou zrakové, sluchové a hmatové jevy. Tato technologie se používá hlavně třeba při různých typech výcviků, například v armádě nebo už i v některých autoškolách, kde mají simulátory. V posledních letech se technologii virtuální reality zkráceně VR snaží prosadit i do herního průmyslu.

Oproti tomu Virtuální svět, je počítačově simulované prostředí, ve kterém uživatelé získávají podobu ve formě „herních avatarů“ (postav). A začínají se aktivně podílet na dynamice světa skrze aktivity, které je baví⁵. Hlavním takovým zprostředkovatelem virtuálních světů jsou takzvané „MMORPG“ které bychom mohli přeložit jako masivně online hrané hry s RPG prvky. Největší takovou hrou je World of Warcraft, která měla v roce 2010 skoro 10 milionů předplatitelů.⁶

⁵ Bartle, Richard (2003). *Designing Virtual Worlds*. New Riders. ISBN 978-0-13-101816-7.

⁶ *Guinness World Records: Gamer's Edition* [online]. London: Guinness World Records Limited, ©2008 [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20080405020338/http://gamers.guinnessworldrecords.com/records/pc_gaming.aspx.

Pohlaví

Pohlaví je biologicky podmíněné rozdíly mezi ženami a muži, které jsou univerzální. Jsou to biologické vlastnosti, které odlišují lidské bytosti jako ženy a muže, zejména odlišnosti týkající se pohlavních orgánů a reprodukčních dispozic.⁷

Gender

Gender je někdy také nazýván sociálním pohlavím. Na rozdíl od pojmu pohlaví, který je chápán výhradně v biologickém smyslu, označuje pojem gender kulturní charakteristiky a modely přiřazované mužskému nebo ženskému biologickému pohlaví a odkazuje na sociální rozdíly mezi ženami a muži. Tyto role se mění s časem a významně se liší podle kultury národa a dané historické etapy vývoje společnosti. Nejsou tedy přirozeným, daným rozdílem mezi muži a ženami, ale dočasným vývojovým stupněm sociálních vztahů.⁸ Zjednodušeně bychom mohli říci, že na pohlaví nasazujeme jistou uměle vytvořenou „korunu“ ve formě genderu maskulinity nebo feminity, která dodává pohlaví jiné než biologické rysy.

Tento sociální konstrukt se vytváří již při zjištění pohlaví potomka. Pokud bychom se podívali na příklad z televize nebo se zeptali přátel, zjistili bychom, že při zjištění pohlaví potomka se plánují různé věci, například pokud pár čeká holčičku přemýšleli by, jestli její pokoj nevymalovat na růžovo nebo jinou pastelovou barvou. A samozřejmě to tímto nekončí, většinou potom dítěti kupujeme hračky, oblečení, které odpovídají jakési mentalitě jeho pohlaví a očekávaného genderu. Chceme přeci, aby si naše dítě hrálo s hračkou, se kterou si hraje dané pohlaví. Z extrémních případů z televize můžeme znát, že rodiče bijí chlapečka, protože si hraje s panenkami, a ne s autíčky, která mu koupili.

Gender se prolívá i do běžného života. Můžeme ho chápat i jako sociální roli, od které se očekává, že se bude chovat způsobem, který od něho společnost očekává. V minulosti to bylo tedy tak, že žena pečovala o domácnost a muž zajišťoval živobytí. V dnešní době je to již přežitek a řadili bychom to mezi genderové stereotypy.

⁷ Český statistický úřad: *Gender: Základní pojmy* [online]. Praha, 2016 [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: https://www.czso.cz/csu/gender/gender_pojmy.

⁸ Český statistický úřad: *Gender: Základní pojmy* [online]. Praha, 2016 [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: https://www.czso.cz/csu/gender/gender_pojmy.

Genderové diference

Za genderové rozdíly chápeme odlišnosti, jako je například chování mezi mužem a ženou. Dalo by se říct, že takové rozdíly jsou velmi úzce spjaty s biologickými znaky, protože z nich vycházejí. Vždyť už jen to, že při předávání genetické informace rozhodují chromozomy X a Y, které ovlivňují, jakého pohlaví bude potomek. Obě pohlaví mají svůj hlavní hormon, který vylučují ve větším množství než ten druhý. U mužů je to testosteron a u žen estrogen. Je dokázáno, že hormony ovlivňují chování jedinců. Například výzkum agresivity ukázal, že muži jsou daleko více agresivnější než ženy.⁹ Další odlišnosti, které bychom mohli v rámci genderu odlišovat by byli ty sociální, od kterých vznikli stereotypy. Jako příklad bych uvedl různou výchovu pro chlapce nebo dívky, která může pozměnit budoucí záliby, chování a vystupování.

Genderové stereotypy

*Stereotyp je označení pro zjednodušující souhrnný popis určité skupiny. Může být pozitivního či negativního charakteru a s tím či oním stereotypem je – či v minulosti byla – spojována prakticky každá společnost.*¹⁰ Genderový stereotyp je takový, který tedy souhrnně popisuje jedno ze dvou pohlaví. Znamená, že máme mužské a ženské stereotypy můžeme najít snad v jakémkoliv odvětví ať už se díváme na osobnostní rysy, že muži jsou více sebevědomí a mají lepší logické myšlení a ženy zase zvládají lépe stres a lépe se vcítují do ostatních. Dále nás třeba může napadnout rozdílnost v povolání, muži obsluhují těžké stroje v továrnách a ženy jsou učitelky a zdravotní sestřičky. Jen bych si ještě dovolil říci, že takové rozdělení můžeme nacházet třeba už i v starověkém náboženství, například Yin a Yang, kde každý symbolizuje buď ženské nebo mužské vlastnosti.

⁹ RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 8024605252.

¹⁰ RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003, s. 20.

Základní informace o hře League of Legends

League of legends je hra, která byla vydána společností Riot games v roce 2009, její žánr bychom anglicky definovali jako „multiplayer online battle arena“ často hráči zkracováno pouze na „MOBA“. Zjednodušeně se jedná o typ hry, kde je hráč „uzavřen“ v určité mapě o různé velikosti s ostatními spoluhráči a nepřátelským týmem a cílem je ten druhý tým porazit. Tato definice ale nestačí, protože pod tímto názvem samotného žánru se schovává daleko více a to sice, že žánr spojuje RTS prvky, to je zkratka pro anglický název „real time strategy“ a RPG prvky, to je zkratka pro „roleplaying games“.¹¹ RTS prvky bychom zjednodušeně mohli přirovnat ke hře šachů, s tím, že šachové pole se neustále mění a je nutné neustále přemýšlet a měnit strategii abychom dosáhli vítězství. Oproti tomu RPG prvky si můžeme představit jako nějakou hru, kdy se vžijeme do nějaké postavy a hrajeme si tak, jak je určeno, že se daná postava ve hře bude chovat.

Průběh hry

Momentálně hra nabízí 3 různě velké mapy, pro které je však průběh hry stejný. 1. z nich je největší a jmenuje se Vyvolávačův žleb. Tato mapa je určená pro 5 hráčů v každém týmu a je nejznámější a nejoblíbenější díky tomu, že se na ni odehrávají kompetitivní zápasy turnajů o hodnotném peněžním ohodnocení. Druhá o něco menší mapa se jmenuje Pokroucená alej a hrají v ní hráči ve dvou týmech po třech.¹² A poslední, nejmenší mapa se jmenuje Kvílející propast a je to opět mapa pro pět lidí v každém týmu, která nabízí rychlý a dynamický prožitek většinou kratších her.¹³ Čas od času se objevují i různé nové herní režimy pro zpestření všedního hraní, ale nám postačí tyto základní informace. Pro samotný průběh a vysvětlení fungování hry si zvolíme tedy standartní mapu Vyvolávačův žleb, kterou můžeme vidět na obrázku č. 1. Oficiální popis od tvůrců hry zní takto: „*Největší mapa v League of Legends, tedy Vyvolávačův žleb, má diagonálně zrcadlové rozložení a nachází se na něm trojice lajn, jež vedou do nepřátelské základny. Každou z těchto přístupových cest chrání tři věže a*

¹¹ *League of Legends: What is League of Legends* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/what-is-lol/>.

¹² *League of Legends: The Twisted Treeline* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/game-modes/the-twisted-treeline/>.

¹³ *League of Legends: Howling Abyss* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/game-modes/howling-abyss/>.

*inhibitor, samotný nexus je pak chráněn dalším párem věží. Na obou stranách mapy se rozprostírají rozsáhlé oblasti džungle s mocnými buffy a řeka uprostřed Žlebu je domovem dvou nejsilnějších příšer a říčního kraba, kteří poskytují výhody pro celý tým.*¹⁴ Avšak tento popis dostatečně nepokrývá všechny informace pro ty, co tuto hru nehrají, a tudíž je potřeba o něco širší vysvětlení, které zahrne i nějaké další podstatnější informace.



Obrázek č. 1: mapa Summoner's Rift ve hře League of legends s vlastně přidanými popisky, zdroj: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/File:Summoner%27s_Rift_Update_Map.png

je to mapa, která se skládá ze 3 linek na každé straně, které se spojí v určitém místě, a tam dochází ke kontaktu s nepřátelskými hráči. Tyto cesty nazýváme Top, Mid a Bot, které můžeme z angličtiny přeložit jako vrch, střed a spodek, kromě těchto tří cest je tam i takzvaná „jungle“ což volně přeložíme jako džungle. Na každé místo chodí

¹⁴ *League of Legends: Summoner's Rift* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/game-modes/summoners-rift/>.

většinou jeden nebo 2 hráči ve formě své herní postavy, kterou si předem zvolili. Kromě džungle jsou všechny cesty osázeny přátelskými a nepřátelskými věžemi (podle strany na kterou se vydáme). Cílem hry je postupně ničit nepřátelské věže a dostat se k nepřátelským inhibitorům, které když hráči zničí tak dostanou výhodu ve formě vylepšených vojáků. A poté se hráči snaží dostat až k hlavní budově která se jmenuje Nexus, kterou pokud tým zničí tak vyhraje hru. Ve hře je i měnový systém v podobě zlata, které dostává hráč za zabíjení nepřátelských hrdinů, kteří jsou kontrolováni protihráči nebo poskoků, kteří slouží jako armáda k obléhání nepřátelských věží. Hráč si za zlato může kupovat různé předměty pro svoji postavu, které mu usnadní postup. Například mu zlepší jeho fyzický útok nebo poškození magií. Dále si může koupit předměty na snížení již zmíněného poškození. Je tam spousta možností k experimentování s těmito předměty. Kromě získávání zlata, hráčova postava získává i zkušenosti, které slouží zjednodušeně k vylepšování schopností a charakteristických vlastností, které jsou typické pro vybraného hrdinu.¹⁵ Nutné zmínit je i to, že v momentě, co hráč a jeho tým vyhraje, tak hra končí a dostává se na takzvanou pozápasovou obrazovku, kde může vidět různé statistické údaje, například kolik poskoků zabil, kolik vydělal zlatáků, kolikrát byl zabit atd. Pokud Hráč začne další hru/zápas a zvolí si postavu, ve hře začne zase úplně od začátku a celý tento postup se opakuje.

Typy hrdinů

Nyní, když už zhruba víme, na jakém principu funguje hra, můžeme přejít k tomu nejdůležitějšímu, a ve hře neobsáhlejšímu, což jsou postavy/hrdinové, za které můžeme ve hře hrát. Momentálně ke dni 3.1. 2019 je ve hře dostupných 142 postav. Každá postava je jedinečná, má vlastní unikátní schopnosti, vlastnosti, hlas, příběh, jméno a vizáž. Nejlepší by bylo asi uvést i nějaký příklad jmen postav ze hry: Elise the Spider Queen (Elise královna pavouků), Ashe the Frost Archer (Ashe ledová lučišnice), Amumu the Sad Mummy (Amumu smutná mumie)¹⁶

Jak už bylo zmíněno každá postava má své jedinečné rysy, avšak musí existovat nějaký společný znak podle kterého bychom je mohli nějak klasifikovat. Vývojáři hry už na něco takového mysleli a stále myslí, protože v průběhu let se tato klasifikace různě vylepšovala a pozměňovala. Pro naše účely použijí tu nejjednodušší a zároveň

¹⁵ *League of Legends: New Player Guide* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/new-player-guide/>.

¹⁶ *League of Legends: Champions* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/>.

nejaktuálnější klasifikaci, která se momentálně ve hře nachází. A to je rozdělení podle rolí, které jsou označeny jako: „Fighter, Assassin, Mage, Marksman, Support, Tank“. Do češtiny bychom to přeložili jako bojovník, zabiják, kouzelník, střelec, podpora a tank. Jen pro upozornění bych chtěl sdělit, že každá postava může patřit i do dvou a více kategorií. Každá role má jakési své předpoklady, aby se tam daná postava mohla zařadit, takže myslím, že je potřeba si vysvětlit i toto.

Fighter - Jsou různorodá skupina, která se zaměřuje na postavy hlavně s krátkým dosahem, kteří vynikají v udělení poškození nepřátelským hrdinům a zároveň v přežívání poškození, které dostávají na oplátku. Vyhledávají hlavně časově delší boje, ve kterých excelují na rozdíl od krátkých, ve kterých se mohou ocitnout v nevýhodě, kvůli jejich krátkému dosahu jsou v konstantním nebezpečí, proti rolím, které se soustředí na dálkový útok.¹⁷

Assassin - Vysoce pohyblivá skupina hrdinů, kteří se specializují na krátké a precizní přepadení nepřátelských postav díky jejich vysokému poškození, zároveň si však musí dávat pozor, protože díky jejich vysokému útoku jsou velice křehcí a musí být opatrní, aby nezůstávali v centru pozornosti moc dlouho. Zabijáci se snaží přepadávat hlavně kouzelníky a střelce, protože přímý střed s ostatními rolemi, by pro ně nemusel skončit přívětivě.¹⁸

Mage - Jsou to hrdinové kteří většinou mají větší dosah a soustředí se na bombardování nepřátel jejich silnými kouzli z dálky a v bezpečí. Na oplátku jejich nevýhoda tkví v tom, že se jejich kouzli musí trefit a jsou velmi málo odolní, což je činí snadnějšími terči proti zabijákům.¹⁹

Marksman - Je skupina hrdinů, kteří mají střední dosah, a jejich síla se točí kolem jejich základních útoku (například střílení z luku, pistole) pomocí jejich dosahu a nepolevujícího útoku, dokážou zdat kohokoliv, avšak jejich nevýhodou je to, že jsou velice slabí proti nárazovému poškození, které jim může způsobit jakákoliv jiná role,

¹⁷ *League of Legends: Who to play* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: https://na.leagueoflegends.com/en/featured/new-player-guide?source=https://na.leagueoflegends.com/en/site/guide/#/who-to-play/roles?_k=puiuva.

¹⁸ *League of Legends: Who to play* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: https://na.leagueoflegends.com/en/featured/new-player-guide?source=https://na.leagueoflegends.com/en/site/guide/#/who-to-play/roles?_k=puiuva.

¹⁹ *League of Legends: Who to play* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: https://na.leagueoflegends.com/en/featured/new-player-guide?source=https://na.leagueoflegends.com/en/site/guide/#/who-to-play/roles?_k=puiuva.

například zabijáci a je tedy důležité aby se střelci správně stavěli za jejich tým a byli dostatečně chránění.²⁰

Support - Velmi různorodá skupina, do které by teoreticky mohla pasovat každá postava pokud bereme v potaz hráčskou kreativitu. Support neboli podpora se zaměřuje na to, aby co nejvíce pomáhal střelci (Marksman) ať už léčením druhého spoluhráče, nebo tím, že bude bombardovat nepřátelské hráče silnými útoky, nebo tím že bude živým štítem pro svého spoluhráče. Z tohoto popisu, si můžeme všimnout, že tyto znaky, které sem zde vypsal jsou velmi podobné nebo i stejné pro některé další role, což je pravda. Support je taková rozmanitá skupina postav, že pod tuto roli bychom mohli dosadit skoro jakoukoliv postavu a bylo by to správně, tedy až na střelce, který nemůže být podpora, protože k tomu nemá žádné predispozice.

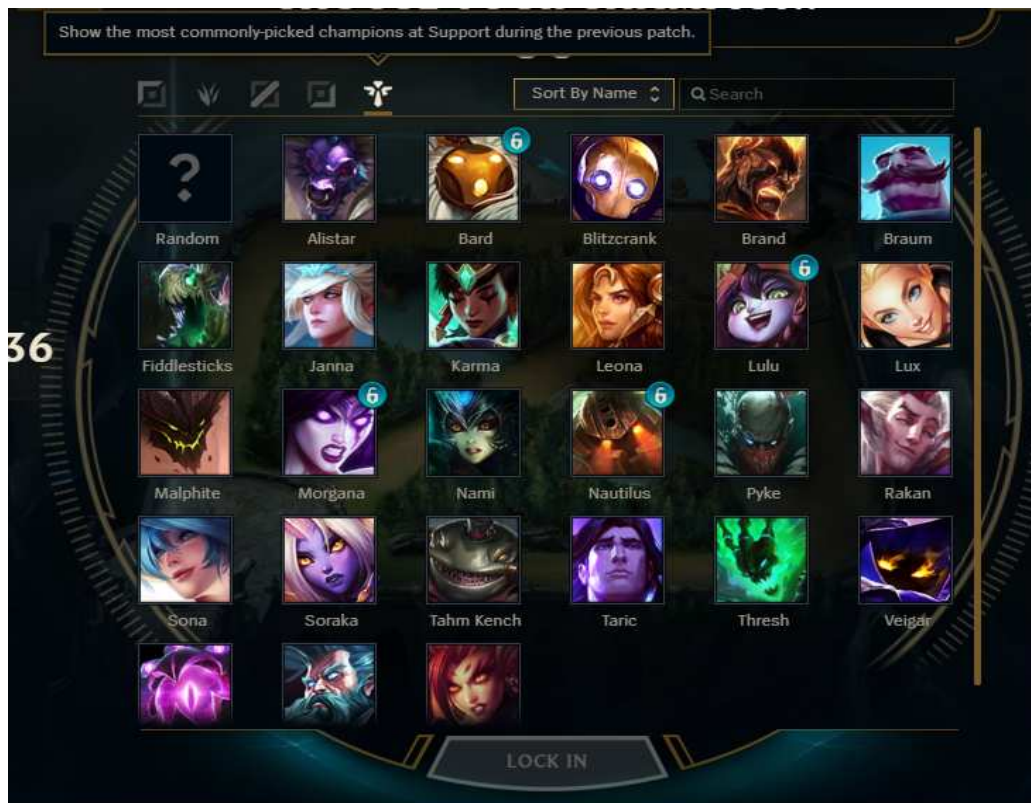
Tank - Do této kategorie patří ti nejodolnější postavy, které výměnou za to, že mají mizerné poškození do nepřátel, dostali vysokou odolnost, která jim pomáhá přežít obrovské poškození, jejich hlavní cíl ve hře snažit se ochránit méně odolné spoluhráče jako živý štít a také narušovat nepřátelskou formaci.²¹

Správné zvolení lajny a role

Hrdinu s jeho již zmíněnou rolí, za kterého bude hráč hrát si zvolí na základě toho na jakou linku se v mapě vydá (viz Průběh hry). Zpravidla je ve hře hlavní dělení, které nám rozděluje hrdiny na to, kde se „většinou“ hrají, viz. Obrázek č. 2. na kterém v levém horním rohu můžeme vidět jednotlivé role a po rozkliknutí nám to zobrazí postavy hrající se na dané lince.

²⁰ *League of Legends: Who to play* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: https://na.leagueoflegends.com/en/featured/new-player-guide?source=https://na.leagueoflegends.com/en/site/guide/#/who-to-play/roles?_k=puiuva.

²¹ *League of Legends: Who to play* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: https://na.leagueoflegends.com/en/featured/new-player-guide?source=https://na.leagueoflegends.com/en/site/guide/#/who-to-play/roles?_k=puiuva.



Obrázek č. 2: *Výběr postavy podle zvolené role*, zdroj: vlastní fotka obrazovky ze hry League of Legends

Jednotlivé linky si můžeme pamatovat již z předchozí kapitoly o průběhu hry, ale pro zopakování se jedná o Top, Mid, Jungle, Bot a Support. Objevila se nám zde nová kategorie Support, tu můžeme z angličtiny přeložit jako podpora, je to linka, kterou označujeme jako Bot a je jedinečná v tom, že na ni hrají dva hráči ze stejného týmu zářaz. Je to také role, která je zrovna rozkliknutá v obrázku č. 2, kde vidíme, jací hrdinové se tam běžně hrají.

Top, je nejsevernější linka, na které se vybírají, již stereotypně hlavně postavy, které jsou hlavně odolné a mají za úkol v pozdější fázi hry být živím štítem pro ostatní spoluhráče nebo takové které mají za úkol se vypořádat s hrozbami ve formě nepřátelských hrdinů, tedy zjednodušeně říci pro tuto kategorii pasuje role fighter a tank a méně časté jsou ostatní role.

Jungle, je prostor, který můžeme vidět na obrázku č. 1, je neosvětlený, skrývají se tam velmi silná stvoření jako jsou vlci, golemi, obří žáby, do džungle se se berou hrdinové, kteří se nejlépe hodí na to, aby pomáhali ostatním hráčům, na ostatních

místech mapy. Zároveň se starají o to, aby nepřátelský „Jungler“ tak nazýváme hráče, který hraje tuto roli, neměl příležitost pomáhat jeho spoluhráčům ať už aktivní pomocí v boji nebo sbíráním jiných bonusových cílů, které zlepšují šanci na výhru jeho týmu. Pro tuto kategorii se hodí většina postav kterékoliv role, jenomže jsou aspoň trochu přizpůsobeny, k tomu, aby byli efektivní a dali se zde hrát.

Mid, nejkratší linka, která vede doprostřed mapy, hodně často se berou pro tuto roli hrdinové, kteří jsou zdatní v magii anebo tací, kteří mají možnost se rychle vypořádat s méně odolnými hrdiny. Mid je obklopen džunglí s obou stran což je pro hráče nevýhodné a musí si dávat pozor, ale zase může jít pomoci v případě potřeby všem ostatním hráčům, protože to má všude stejně daleko. Pro tuto kategorii se hodí role mage, assassin a fighter.

Bot, nejjižnější cesta, která je obývaná 2 spoluhráči v každém z týmu. Pro tuto roli se berou velmi málo odolní hrdinové, kteří z většiny útočí z dálky, proto jsou kompenzováni menší odolností. Jejich cílem je sbírat zlato a zajistit výhru v nejpozdější fázi hry, protože je to postava která, může napáchat nejvíc škody nepřátelskému týmu. Neoptimálnější rolí je marksman a mage (ten pouze v ojedinělých případech)

Support, je součástí linky Bot, můžeme říct, že má prakticky jediné 2 úkoly po celou dobu hry, prvním úkolem je pomocí zlata kupovat předměty, které mohou z části odkrýt na určitou dobu část mapy a tím, zajistit lepší podmínky pro bojování mezi soupeřícími týmy a druhý úkol je snažit se udržet svoje spoluhráče hráče co nejdéle naživu, někdy i za cenu svého vlastního života. Pro tuto roli se zvolení hrdinové štěpí, první typ, který se hraje je odolný hrdina, který funguje jako živí štít a snaží se zaměstnat nepřátelské hráče, aby útočili na něho, druhým typem je postava která není odolná, ale její schopnosti jí dovolit chránit a léčit ostatní spoluhráče a třetím typem je postava která sesílá na nepřátele silné magické útoky. Pro tuto kategorii se nejvíce hodí role mage a tank.

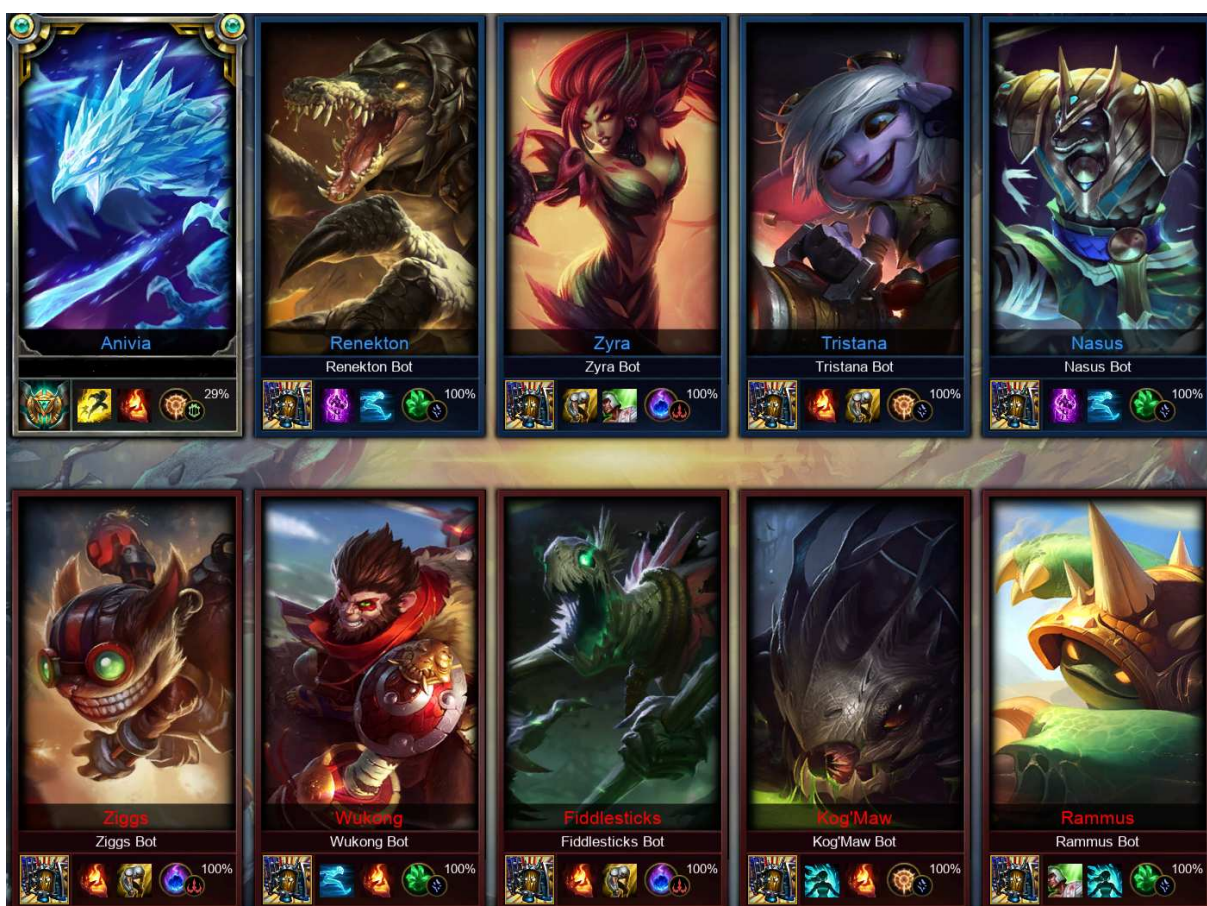
Praktická část

Úvod k praktické části

V první půlce empirické části se budu věnovat genderovému rozdělení postav ve hře, pro zjištění v jak vyváženém genderovém rozdělení se hra nachází. Bude se jednat hlavně o rozložení mužských a ženských postav v rámci určitých rolí, které ve hře existují. Další menší kapitola se poté bude zabývat sexualizací ženských postav ve hře a možnou interpretací důvodů, proč to tak je. Opomenuty nebudou ani mužské postavy, na které bude náhled v závěru kapitoly. V Druhé půlce se již budu zabývat cílem výzkumu, metodologií, testováním hypotéz a interpretací zjištěných výsledků.

Genderové rozdělení postav podle různých kritérií

Nyní když jsme si vysvětlili jednotlivé role a fungování hry, je možné se konečně podívat na jejich genderové rozložení ve hře. Nejprve se podíváme na celkový počet postav a jejich genderové rozložení. Avšak hned první problém se vyskytuje v tom, pokud si položíme otázku, podle čeho poznám, že je daná postava muž nebo žena, jelikož ve hře se objevují i postavy, které se nedají velmi lehce zařadit například postava Anivia the cryophoenix je létající ledový fénix²² který má ženský hlas. viz obrázek č. 3. s různými typy postav.

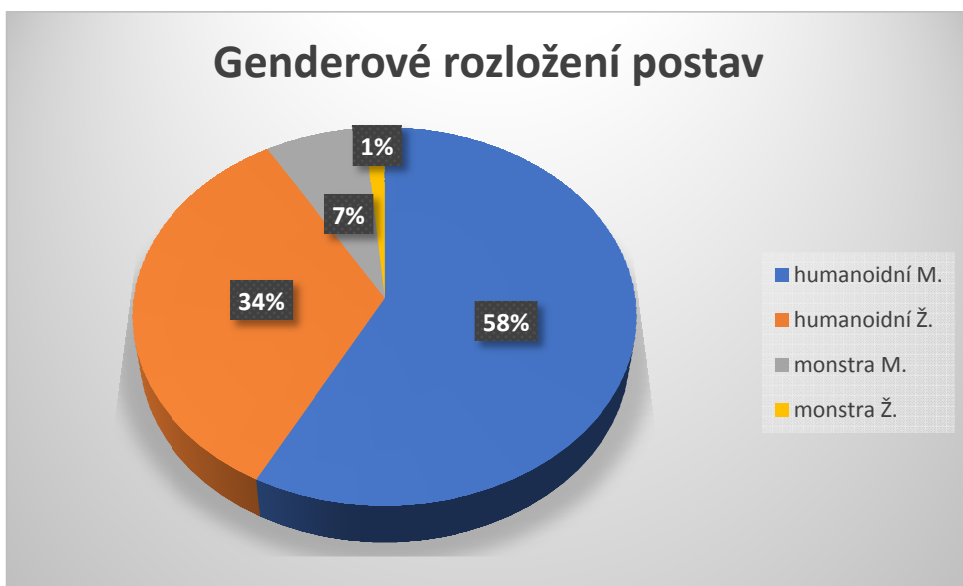


Obrázek č. 3: *Různé typy postav ve hře League of Legends, zdroj: vlastní fotka obrazovky ze hry League of legends*

Proto jsem se rozhodl, že kromě základních dvou kategorií muž a žena ve které budou humanoidní postavy vypadají jako jedno nebo druhé pohlaví budou ještě

²² *League of Legends: Anivia* [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/Anivia/>.

kategorie monstra ženská a mužská, posuzováno to bude podle kontextu ve hře, tedy hlasu dabéra a příběhu dané postavy a zároveň pokud postava nemá ženskou daběrku, není podle příběhu napsáno, že by mohla být ženou, respektive být „samička“ (pokud bychom se bavili o zvířecích postavách) bude se postava brát jako mužského pohlaví. Humanoidní postavy budeme v tomto ohledu brát, jako něco, co se podobá člověku, tedy má lidské rysy, 2 ruce, palec v opozici, vzpřímenou postavu a zkrátka jakýkoliv znak nebo počet znaků které by postavu mohli potencionálně odlišovat od monster. Zároveň je také nutno upozornit, že některé postavy jsou bezpohlavní, zkrátka bychom je mohli označit jako It (anglický výraz pro TO), avšak pro snadnější zpracování budou tedy klasifikovány podle pohlaví, které připomínají. Graf s rozložením všech postav ve hře League of legends můžeme vidět na obrázku č.4. Zároveň bych také chtěl říci, že níže se nebude jednat o oficiální genderové rozložení, nicméně o vlastní statistické zpracování, které se v případě vydání oficiálního rozložení od vydavatelů hry může lišit, protože zde budeme pracovat v co nejjednodušeji zpracované verzi pro snazší a přehlednější výstup.



Obrázek č. 4: *Genderové rozložení postav ve hře league of legends, zdroj: vlastní zpracování*

Z grafu můžeme vyčíst, že největší zastoupení je zde humanoidních mužských postav, kterých je 82, dále je zde 48 humanoidních ženských postav, 10 mužských monster, a 2 ženská monstra, která jsou zde nejmenší menšinou, Byla zde zařazena již dříve zmíněna Anivia (ledový fénix) a Rek'Sai, která je podle jejího příběhu královnou svého druhu.

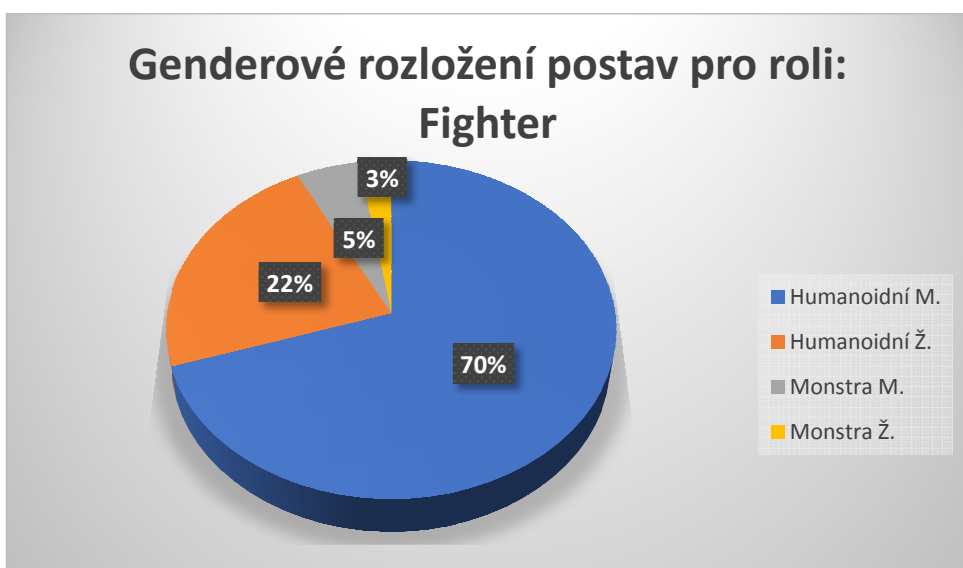
Nyní se podíváme na genderové rozdělení postav podle rolí ve hře. Specificky se jedná o role, Assassin, fighter, tank, marksman, support, mage (viz. odstavec Typy hrdinů). Jako první se podíváme na roli Assassin. Tou je označeno 15 postav ve hře na jejich genderové rozložení se můžeme podívat na obrázku č.5.



Obrázek č. 5: *Genderové rozložení postav pro roli: Assassin ve hře League of legends, zdroj: vlastní zpracování*

Největší zastoupení je zde humanoidních mužských postav, kterých je 8, dále 5 ženských humanoidních postav a 2 mužská monstra. Vzhledem k velmi malému množství ženských monster se v této kategorii zrovna žádné nenachází.

Další role je fighter, do které patří 40 postav. Jejich genderové rozdělení můžeme vidět na obrázku č.6.



Obrázek č. 6: *Genderové rozložení postav pro roli: Fighter ve hře League of Legends, zdroj: vlastní zpracování*

Opět je zde největší zastoupení humanoidních mužských postav, kterých je 28, dále je zde 9 humanoidních ženských postav, 2 monstra mužského pohlaví a už sem nám zde objevilo i zastoupení monster ženského pohlaví které je zde zastoupeno jednou postavou.

Tank je další role, pro které budeme dělat genderové rozdělení, jehož zastoupení můžeme vidět na obrázku č.7. Jako role tank je klasifikováno 19 postav.



Obrázek č. 7: *Genderové rozložení postav pro roli: Tank ve hře League of legends, zdroj: vlastní zpracování*

Zase si můžeme všimnout, že největší zastoupení zde hrají humanoidní mužské postavy, kterých je čtrnáct, humanoidních ženy jsou zde zastoupeny pouze třemi postavami a poslední procenta vzorku jsou tvořena mužskými monstry, která jsou zde dvě. Pokud bychom si chtěli vysvětlit proč je tak drtivě převládá mužské pohlaví v roli fighter a tank, tak první, co by člověka mohlo napadnout je myšlenka, že přeci žena není žádný boxovací pytel nebo bojovník co rozdává tvrdé rány, i když toto vysvětlení bychom mohli brát i jako stereotyp, protože v moderní společnosti máme rovnost pohlaví. Nicméně tady existuje ta možnost, že toto rozdělení postav v rámci těchto rolí vychází z tohoto „konceptu“.

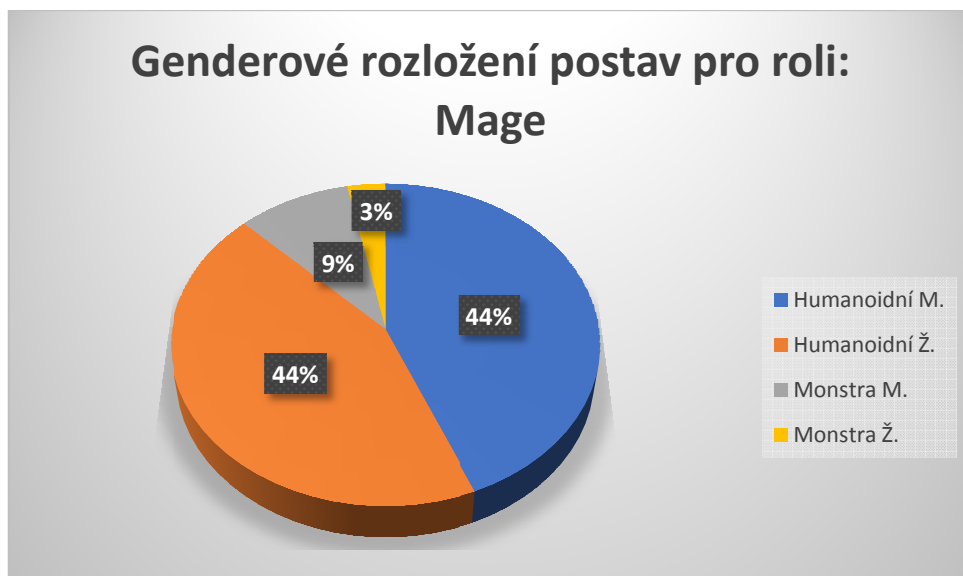
Další rolí je marksman. Postav s touto rolí je ve hře 22. Jejich genderové rozložení můžeme vidět na obrázku č. 8.



Obrázek č. 8: *Genderové rozložení postav pro roli: Marksman ve hře League of Legends,*
zdroj: vlastní zpracování

Marksman je první rolí u které vidíme, že jí nedominuje mužské pohlaví. Počet humanoidních mužů je zde 9, humanoidních žen 12 a mužských monster 1. V minulém odstavci jsem poukázal na to, že role tank a fighter je záležitostí spíše mužského pohlavní dle jejich genderového rozložení tady vidíme, že postavy s rolí marksman, které se soustředí hlavně na boj se středním dosahem a snaží se být spíše opodál konfliktu a bezpečně utočit z dálky připadají hlavně na ženské postavy, samozřejmě se nejedná o doloženou informaci, takovéto spekulace nikdy potvrzeny vydavatelem hry nebyli ani nejspíš nebudou, protože by to mohlo vydavateli hry uškodit, kdyby se takovéto vyjádření moderní společnosti nelíbilo.

Předposlední rolí je Mage, celkový počet postav, které mají tento titul nebo roli chceme-li, je 32. genderové rozložení postav pro roli mage, můžeme vidět na obrázku č. 9.



Obrázek č. 9: *Genderové rozložení postav pro roli: Mage ve hře League of Legends, zdroj: vlastní zpracování*

Z grafu vidíme, že je to asi nejvíc rovnoměrné rozložení, jaké jsme tady zatím mohli vidět, ale pro upřesnění teda mužské humanoidní zastoupení postav je 14, humanoidní ženské je také 14, poté 3 mužská monstra a 1 ženské monstrum.

Role support je poslední, pro kterou budeme dělat genderové rozdělení. Celkem je ve hře 14 postav, které jsou určeny přímo pro roli support. Jíž dříve v odstavci typy hrdinů, jsme si uvedli že role support, je velmi různorodá skupina, ve které se může hrát prakticky cokoliv, nicméně genderové rozložení se bude dělat pouze z postav, které byli vývojáři hry specificky určeni pro roli support a nesou takové označení (viz. obrázky v příloze pro kterékoliv rozložení role) Nyní už však k obrázku č. 10.



Obrázek č. 10: *Genderové rozložení postav pro roli: Support ve hře League of Legends, zdroj: vlastní zpracování*

Asi to nejdůležitější, co z grafu můžeme vyčíst je to, že skoro dvě třetiny této role tvoří mužské pohlaví. Přesněji je to 9 humanoidních mužských postav a 5 ženských humanoidních postav.

Shrnutí genderového rozložení postav podle rolí

Ze zjištěných údajů můžeme vidět, že kromě role marksman, ve které dominují ženské postavy, jsou ostatní role zástíněny větším počtem mužských postav, tedy kromě role mage, kde jsou výsledky „téměř“ vyvážené a máme zde podobný počet na obou stranách pohlavního spektra.

Sexualizace ženského pohlaví

Při hraní této hry si můžeme všimnout hned zpočátku jedné důležité věci a sice toho, že hodně ženských postav je oblečeno do ne příliš zahalujícího oděvu, který by ji v „bitvě“ měl pomoci. Mnohé z postav jsou oblečeny do jakýchsi železných nebo obyčejných bikin nebo něčeho, co připomíná materiál podobný latexu ve formě kombinézy, některé jsou oblečeny pouze do šatů v rámci kosmetické úpravy zvané skin (viz dále). Další, co nejspíše upoutá náš zrak je vidina toho, že naprostá většina dospělých ženských hrdinek je vyobrazena s křivkami, které snad ani žádná reálná žena ve světě nemůže mít, aby toho nebylo málo, ženské hrdinky jsou většinou vyobrazeny ve velmi nepraktických pózách, pokud bychom nechali člověka takto zapózovat, asi by

se mu to v tom nejlepším případě nepomohlo a v tom horším by si poškodil páteř. V tomhle odstavci uvedu nějaké možné důvody, co stojí za takovouto sexualizací postav v této specifické hře.

Hra League of Legends je zdarma, tedy nemusíte nic zaplatit, abyste si ji mohli zahrát, hra však nabízí možnost mikrotransakcí pro zakoupení bonusové herní měny, za které je možnost si koupit i mimo jiné „skiny“, což jsou kosmetické změny pro postavu, za kterou hrajete, například si můžeme koupit skin, který nám převlékne postavu z plné zbroje do plavek se sukni a místo zbraně jí dá deštník. Změna je pouze kosmetická a nemá žádný vliv na průběh hry. Prvním důvodem, proč vlastně sexualizovat postavy, by byl výdělek, jelikož je hra zdarma, vývojáři musí přijít s něčím co hráče přinutí investovat do jejich hry reálné peníze, protože herní průmysl je hlavně zaměřen na muže, ženy sice také hrají hry, ale ne tak moc a často. Další důvodem, proč vlastně ve hře nebo hrách existuje přehnaná sexualizace ženského pohlaví, může být pokus o dokonalou estetickou krásu. Tak jako první důvod, i tento bychom nejspíš brali jako racionální, je v celku normální, že každý umělec nejspíš chce, aby se jemu i ostatním dílo líbilo. Posledním důvodem bychom mohli shledat očekávání hráčů a vžití se do postavy. Pokud bychom si chtěli zahrát nějakou hru, která nám nabízí hrát za nějakou krásnou amazonku nebo za nějakou nepříliš zajímavou vesničanku co pere prádlo, asi by si nejspíš valná většina vybrala tu amazonku, ze které by cítili tu sílu, krásu a výjimečnost. Kolem a kolem jsou důvody pro sexualizaci postav celkem pochopitelné, ať už bychom se nato snažili dívat z pohledu estetického, marketingového anebo osobního očekávání hráčů. Otázkou ale je, jak moc tato sexualizace postav ovlivňuje dané hráče.

Pro zajímavost jsem spočítal, kolik ženských postav už v základu nebo pomocí skinu je nějak více sexualizováno. Nicméně, objektivitu v tomto ohledu nejde úplně přímo dosáhnout, každopádně, podle vlastního úsudku a zdravého rozumu jsem se snažil být co nejvíce neutrální a nenadržovat, za sexualizované sem vybral pouze ty, které až příliš odhalují tělo ženské postavy a díky tomu se ženské vnady dostávají do středu pozornosti, nebo také ty jež zaujímají až smyslné či flirtující pózy. Kdyby to zkusel zhodnotit někdo jiný, mohl by nalézt více nebo i méně sexualizovaných postav. Ze 44 postav, který velmi připomínají ženu, tedy mají ženské tělo, je 12 z nich, které nemají „žádný“ více sexualizovaný vzhled, u zbylých 32 ženských postav se rozmezí sexualizovaných skinů objevuje v rozmezí 1 až 8 sexualizovaných skinů, což si

přízněji je docela velké rozpětí. Dohromady jsem napočítal 96 sexualizovaných skinů, což při celkovém počtu skinů obou pohlaví, kterých je 900 pro 142 postav ve hře, není zas tak „moc“ velké číslo.

Pokud bychom se teď podívali, jak je to s vyobrazováním mužského pohlaví a postav v této hře, tak by se k tomu dalo říct i to, že přehnanou sexualizací zde mužské postavy netrpí, většina postav je buďto oblečena v brnění nebo v oblečení, které je podle jejich herního příběhu žádoucí. Můžeme zde najít všechny typy postav: svalnaté, hubené, tlusté. Mužské postavy jsou nakresleny s ostrými rysy, které jim dodává charisma a v pózách ve kterých jsou vyobrazeny působí až epicky nebo teatrálně. Jistě by se asi daly najít nějaké chyby, kterých se umělci na tvorbě hrdinů dopouštějí, ale obyčejnému hráči by něco takového asi uniklo a bral by je jako součástí herní kultury.

Výzkumné šetření:

Cíl výzkumu

Cílem výzkumu je zjistit možný vliv postav v online počítačové hře League Of Legends na vnímání genderových stereotypů hráčů a řešení otázky sexualizace ženského pohlaví ve hře. Dalším cílem je zjistit postavení jedince v rámci pohlaví v herní komunitě sdružující hráče této hry.

Formulace hypotéz a výzkumných předpokladů

Pro dosažení cíle výzkumu se stanovují hypotézy. Podle Chrásky existují tři základní požadavky pro jejich správnou formulaci:

„Hypotéza je tvrzení, které je vyjádřeno oznamovací větou.

Hypotéza musí vyjadřovat vztah mezi dvěma proměnnými (pokud se nejedná o vyjádření vztahů, není možno hovořit o hypotéze). Proto musí být hypotéza vždy formulována jako tvrzení o rozdílech, vztazích nebo následcích.

Hypotézu musí být možno empiricky ověřovat. Proměnné, které v hypotéze vystupují, musí být měřitelné (byť jen na základě kategorizace).“²³

V rámci tohoto výzkumu bylo zvoleno následující tři hypotézy:

²³ CHRÁSKA, M. *Úvod do výzkumu v pedagogice*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006, s. 10.

1. Vztah mezi hodnocením přehnané sexualizace ženských postav a pohlavím hráče je statisticky významný.
2. Respondenti nejvíce odhadují sexuální orientaci postav podle jejich vzhledu než podle jiných kritérií.
3. Hráči v herní komunitě nabízejí pomoc spojenou s hrou ochotněji hráčkám než hráčům

Výzkumné předpoklady:

1. Minimálně 70 % respondentů budou muži a alespoň 50 % jich bude ve věkové hranici 15 až 20 let.
2. Minimálně 50 % respondentů souhlasí s tvrzením, že ženy hrají nejčastěji roli support.

Metodologie

K získání dat pro náš výzkum jsem využil metody standardizovaného dotazníku. Standardizovaný dotazník má sice nevýhody zavřených odpovědí, ale protože budu pracovat s relativně velkým výzkumným vzorkem je volba nejracionálnější pro snažší zpracování získaných dat. Dotazník se skládá z 12 otázek. Dotazník je pomyslně rozdělen na dvě části. První část se skládá z otázek zaměřující se na zjištění rozsahu sexualizace postav, přenášení genderových stereotypů v rámci homosexuality do postav ve hře a ovlivňování představ o druhém pohlaví v rámci estetického vykreslení postav ve hře. Druhá část otázek je již zaměřena na rozdílnosti postavení hráčů a hráček v herní komunitě. Samotný dotazník je uveden v příloze.

Charakteristika výzkumného vzorku

Výzkumný vzorek byl zvolen na základě získání co největšího možného počtu respondentů v co nejkratším čase. Pro získání dat byla vytvořena vazba mezi dnešním „moderním“ povoláním čímž je streamování²⁴ na internetové platformě Twitch²⁵. Zvolení byli lidé, kteří zprostředkovávají zábavu pro ostatní skrze hraním her a natáčením sebe sama v reálném čase a jejich hlavní náplní je hlavně hraní hry League of Legends. Komunita lidí, kteří takové streamery²⁶ sledují mají většinou stejnou formu zábavy, tedy také aktivně hrají stejnou hru jako jejich oblíbený bavič. Komunita baviče

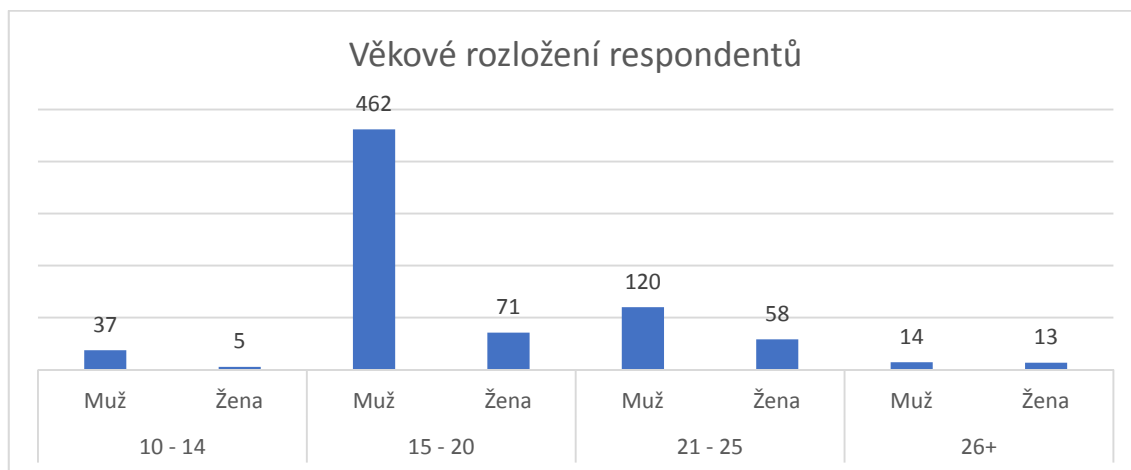
²⁴ Streamování = živé vysílání na internetových platformách

²⁵ Twitch.tv = zatím nejvíce populární internetová platforma pro streamování videí

²⁶ Streamer = člověk, který se živí tím, že poskytuje audiozáznam sebe a obrazovky jeho monitoru v reálném čase, pro pobavení jeho diváků, kteří mu zato posílají peníze

se navíc skládá z různých věkových skupin, takže je možné posoudit odchylky v rámci odpovědí u zvolených věkových kategorií. Kromě zvoleného šíření byl dotazník připnut i na internetu ve skupinách sdružující hráče League of Legends.

Věkové rozložení výzkumného vzorku můžeme vidět z grafu na obrázku č.11.



Obrázek č. 11: **Rozložení respondentů podle věkových kategorií a pohlaví**, zdroj: vlastní zpracování

Z grafu můžeme vidět, že největší počet respondentů tvoří věková kategorie 15-20. Jako jeden z možných aspektů, proč tomu tak, je bychom mohli vidět v tom, že hra neměla „donedávna“ možnost českého jazyka a byla pouze v angličtině, tedy byla potřebná určitá znalost cizího jazyka ke spuštění a hraní hry. Kromě toho, také můžeme brát v úvahu to, že samotné hře chvíli trvalo dostat se na vrchol jedné z nejpopulárnějších her. Tímto tvrzením se taky dá odvodit to, proč není zas tolik lidí v první věkové kategorii, protože momentálním trendem v online počítačových hrách byla nebo stále je hra Fortnite.

Metody pro analýzu a zpracování výsledků

Data ze získaných vyplněných dotazníků byla převedena pomocí počítačového softwaru do tabulkového souboru a následná analýza probíhala v programu Excell. K ověření zvolených hypotéz byl použit nezávislosti chí-kvadrátu. Tento test používáme, pokud chceme zjistit, zda-li existuje mezi zkoumanými jevy nějaká souvislost. Následně musíme definovat hypotézu nulovou a alternativní. Nulová hypotéza je taková, která tvrdí, mezi jevy neexistuje souvislost, a naopak alternativní souvislost zkoumaných jevů předpokládá. V rámci této metody analýzy si musíme stanovit hladinu významnosti $\alpha = 0,05$ (Toto číslo nám udává s jak velkou

pravděpodobností je možné určit správný výsledek) a spočítáme očekávanou četnost O (která odpovídá případu platné nulové hypotézy). Hodnoty očekávané četnosti spočítáme jako násobek odpovídající součtům pozorovaných četností u zvolených kategorií, které poté vydělíme četností celkovou.

Následně pro každé pole kontingenční tabulky spočítáme hodnotu chí-kvadrátu, který je získán vztahem:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(P_i - O_i)^2}{O_i}$$

Také potřebujeme určit stupeň volnosti, který je získán vztahem:

$$f = (r - 1) * (s - 1)$$

Z tabulek pak můžeme vyčíst hladinu významnosti, kritickou hodnotu a stupeň volnosti. Navzájem je pak srovnána kritická hodnota a hodnota získaná výpočtem. Nulovou zamítneme tehdy, pokud je vypočtená hodnota větší nebo rovná kritické hodnotě.²⁷

Ověřování zvolených hypotéz

Hypotéza 1

Vztah mezi hodnocením přehnané sexualizace ženských postav a pohlavím hráče je statisticky významný.

H0: Neexistuje statisticky významný vztah mezi hodnocením přehnané sexualizace ženských postav a pohlavím (genderem) hráče.

Ha: Existuje statisticky významný vztah mezi hodnocením přehnané sexualizace ženských postav a pohlavím (genderem) hráče.

Kontingenční tabulka – názor na sexualizaci postav ve hře – pozorované četnosti			
pohled na přehnanou sexualizaci	muž	žena	celkem
vadí	50	37	87
nevadí	583	110	693
celkem	633	147	780

Tabulka č. 1: pozorované četnosti názoru na přehnanou sexualizaci ve hrách v závislosti na pohlaví, zdroj: vlastní zpracování

²⁷ CHRÁSKA, M. Úvod do výzkumu v pedagogice. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006, s. 91–94

Kontingenční tabulka – názor na sexualizaci postav ve hře – očekávané četnosti Pearsonův chí – kvadrát = 35,91 stupeň volnosti = 1, p = 0,000000002		
pohled na přehnanou sexualizaci	muž	žena
vadí	70,604	16,396
nevadí	562,396	130,604

Tabulka č. 2: *očekávané četnosti názoru na přehnanou sexualizaci ve hrách v závislosti na pohlaví, zdroj vlastní zpracování*

Při zpracování dat statistického souboru vyšel chí-kvadrát: 35,91 při stupni volnosti = 1 s pravděpodobností chyby $p = 0,000000002$ což nepřesahuje hladinu významnosti $\alpha = 0,05$ v takovémto případě **zamítáme H₀**: Neexistuje statisticky významný vztah mezi hodnocením přehnané sexualizace ženských postav a pohlavím (genderem) hráče. A naopak **přijímáme H_a**: Existuje statisticky významný vztah mezi hodnocením přehnané sexualizace ženských postav a pohlavím (genderem) hráče.

Hypotéza 2

Respondenti nejvíce odhadují sexuální orientaci postav podle jejich vzhledu než podle jiných kritérií.

H₀: Vzhled postavy není hlavním kritériem pro posouzení její sexuality.

H_a: Větší počet respondentů odhaduje sexuální orientaci postav podle vzhledu, než podle ostatních možností.

Kontingenční tabulka – Posuzování sexuality postav – pozorované četnosti			
Posouzení sexuality podle různých kritérií	Muž	žena	celkem
Osobnost a hlas postavy	85	24	109
Podle vzhledu postavy	89	15	104
Příběh postavy	365	77	442
celkem	539	116	655

Tabulka č. 3: *pozorované četnosti posouzení sexuální orientace postav, zdroj: vlastní zpracování*

Kontingenční tabulka – Posuzování sexuality postav – očekávané četnosti Pearsonův chí – kvadrát = 2,1847, stupeň volnosti = 2, p = 0,335434861		
Posouzení sexuality podle různých kritérií	Muž	žena
Osobnost a hlas postavy	89,696	19,304

Podle vzhledu postavy	85,582	18,418
Příběh postavy	363,722	78,278

Tabulka č. 4: *očekávané četnosti posouzení sexuální orientace postav, zdroj vlastní zpracování*

Při zpracování dat statistického souboru vyšel chí-kvadrát: 2,1847 při stupni volnosti = 2 s pravděpodobností chyby $p = 0,335434861$ což přesahuje hladinu významnosti $\alpha = 0,05$ a na základě toho **přijímáme H₀**: Vzhled postavy není hlavním kritériem pro posouzení její sexuality.

Hypotéza 3

Hráči v herní komunitě nabízejí pomoc spojenou s hrou ochotněji hráčkám než hráčům

H₀: Pohlaví hráče nemá vliv na obdržení pomoci od ostatních hráčů

H_a: Hráči v herní komunitě nabízejí pomoc spojenou s hrou ochotněji hráčkám než hráčům

Kontingenční tabulka – Pomoc hráčů v herní komunitě – pozorované četnosti			
Hráči nabízejí pomoc spíše ženám než mužům	Muž	Žena	celkem
Ano	549	116	665
Ne	84	31	115
celkem	633	147	780

Tabulka č. 5: *pozorované četnosti pomoci hráčů v herní komunitě v závislosti na pohlaví, zdroj: vlastní zpracování*

Kontingenční tabulka – Pomoc Hráčů v herní komunitě – očekávané četnosti Pearsonův chí – kvadrát = 5,80123, stupeň volnosti = 1, $p = 0,016015$		
Hráči nabízejí pomoc spíše ženám než mužům	Muž	Žena
Ano	539,6731	125,3269
Ne	93,32692	21,67308

Tabulka č. 6: *očekávané četnosti pomoci hráčů v herní komunitě v závislosti na pohlaví, zdroj: vlastní zpracování*

Při zpracování dat statistického souboru vyšel chí-kvadrát: 5,80123 při stupni volnosti = 1 s pravděpodobností chyby $p = 0,016015$ což nepřesahuje hladinu významnosti $\alpha = 0,05$ a v takovém případě **zamítáme H₀**: Pohlaví hráče nemá vliv na obdržení pomoci od ostatních hráčů. Zároveň **přijímáme H_a**: Hráči v herní komunitě nabízejí pomoc spojenou s hrou ochotněji hráčkám než hráčům.

Ověření výzkumných předpokladů

Ověření jednotlivých, předem stanovených výzkumných předpokladů

Výzkumný předpoklad 1:

Minimálně 70 % respondentů budou muži a alespoň 50 % jich bude ve věkové hranici 15 až 20 let.

Výzkumný předpoklad zjišťoval kolik respondentů jsou muži a kolik z nich patří do věkové kategorie 15 až 20 let.

celkový počet respondentů	Muž	věk 15–20
780	633	462
100 %	81,15 %	59,23 %

Tabulka č. 7: *hodnoty znázorňující rozložení hráčské komunity, zdroj vlastní zpracování*

V tabulce můžeme vidět hodnoty pro první výzkumný předpoklad. Z těchto hodnot vyplývá, že minimálně 70 % respondentů byli muži a více než 50 % z celkového počtu jsou ve věkové hranici 15–20let. Tímto se potvrdil výzkumný předpoklad č. 1.

Výzkumný předpoklad 2:

Minimálně 50 % respondentů souhlasí s tvrzením, že ženy hrají nejčastěji roli support.

Ženy hrají nejčastěji roli support	muž	žena	celkem	celkem v %
souhlasí	364	85	449	57,56 %
nesouhlasí	269	62	331	42,43 %
celkem	633	147	780	100 %

Tabulka č. 8: *hodnoty znázorňující postoj k tvrzení, že ženy hrají nejčastěji roli support, zdroj: vlastní zpracování*

Z tabulky můžeme vyčíst, že výzkumný předpoklad 2 je pravdivý, jelikož víc než 50 % respondentů souhlasí s tvrzením, že většina ženských hráček hraje roli support.

Diskuse

V diskusi se budu zabývat výsledky dotazníkové šetření a jejich komentování. Zpracované tabulky pro jednotlivé otázky dotazníku jsou k nalezení v příloze.

Jako prvních bych zvolil rozložení hráčské komunity. Zde jednoznačně vyšlo, tedy alespoň podle zpracovaných dat respondentů, že až 81 % hráčů tvoří muži a necelých 19 % ženy. Pro mě osobně toto zjištění není šokující, jakožto dlouholetý hráč znám poměry této hry. Nicméně pokud bychom se měli zaměřit na důvod, kvůli kterému jsou tyto hodnoty takovéto, tak bych zmínil fakt, že po velkou dobu se herní průmysl považoval za odvětví pro muže. Toto tvrzení však samo o sobě nic znamenat nemusí. Jakožto hlavního aktéra bych považoval typ hry. Protože tak jako tahle hra má majoritní zastoupení mužských hráčů tak existují i hry, které jsou na tom opačně, pokud bych měl uvést příklad tak mě napadá herní série The Sims, která je například cílená právě na ženy a dívky.

Co se týče věkového rozložení respondentů, nejvíce zastoupeni jsou hráči ve věku 15-20 let. O tomto jsem se již zmiňoval dříve, že mezi hlavní faktory, proč tomu tak může být, je fakt, že hlavně dříve byla potřeba znalost angličtiny k pochopení, komunikaci a hraní hry. Kromě toho mladší děti jsou většinou více kontrolovány rodiči a mohou být u počítače kratší dobu. S tím může také souviset doba jedné normální hry League of legends která se pohybuje mezi 20 až 40 minutami, z takového důvodů mohou být mladší hráči „nuceni“ hrát jinou hru, která není tak časově náročná nebo se dá v průběhu přerušit.

Mezi hlavní témata práce patřila sexualizace postav ve hře. Není asi šokující, když řeknu, že z výsledků otázky č. 3 vyšlo, že zhruba 52 % souhlasí s tím, že většina postav ve hře je sexualizovaných. Důvody by nám měly být jasné již z předchozích odstavců. Největší cílová skupina hráčů jsou muži a ve věkové skupině dospívání. Tedy je větší šance že společnost bude mít lepší tržby, pokud tam budou ženy obnaženější a ne muži. Což by sice vydělat peníze mohlo taky, ale spíše to nepředpokládáme v tomto případě. Dalším zjištěním bylo, že skoro 89 % respondentům nevádí přehnaná sexualizace. Hodnotově to vyšlo že zhruba 1/4 žen přehnaná sexualizace vadí a u mužů zhruba 1/12. S odůvodněním, proč hráčům přehnaná sexualizace nevádí, si vypomůžeme i otázkou č. 5 z dotazníku, která se zabývala výběrem postav. Vzhled postavy byla nejméně vybíraná možnost. Naopak nejvíce odpovědí bylo pro výběr

postavy podle jejich schopností, kterou označilo 53 % respondentů. Další možná odpověď byla podle celkové přínosnosti postavy pro tým, kterou označilo 40 % respondentů. Můžeme tedy říct, že hráči spíše než na vzhled postavy hledí na taktické využití postav ať už samostatně nebo ve skupinových šarvátkách.

Otázka č. 6 měla zjistit, jestli si respondenti myslí, že jsou nějak ovlivněni v rámci představ o druhém pohlaví vyobrazením postav ve hře. Již v předchozí části bakalářské práce jsem se zmiňoval, že grafiky a vývojáře vede k vytvoření díla nejen potencionální zisk, ale třeba i snaha vytvořit něco krásného. Proto si také můžeme všimnout, že ve hře jsou většinou vyobrazeny postavy tak, jak by měli vypadat ideálně, tím myslíme esteticky. Ostatně toto například dělali i významní umělci v minulosti. Každopádně výsledek na tuto otázku vyšel tak, že skoro 92 % respondentů tuto možnost zamítá, myšleno, že nejsou ovlivněni tímto zkresením. Abych byl upřímný, tak mě to jako hráče samotného vůbec nepřekvapilo, protože se hráči povětšinou musí věnovat aktivní dynamice hry.

Další dvě otázky se zabývaly sexuální orientací postav. Přesněji orientací na stejné pohlaví. Z dat pro otázku č. 7, která zjišťovala, jestli se respondenti myslí, že se ve hře vyskytují nějaké homosexuální postavy vyšlo, že 84 % si myslí, že ve hře nějakí takoví hrdinové existují. Další otázka č. 8 měla za úkol zjistit podle jakých kritérií posuzují sexualitu postavy o které si myslí, že je orientovaná na stejné pohlaví. Data vyšla takto: 15,9 % zvolilo jako faktor vzhled, 16,6 % zvolilo osobnost a hlas postavy a 67,5 % zvolilo příběh postavy. Abych se přiznal, takové výsledky jsem opravdu nečekal, jelikož také aktivně hraji a dříve jsem se zapojoval do komunity, vždy sem slýchal vtipy a narážky na vzhled dané postavy že jsou homosexuální. I právě proto jsem byl zvědavý, jestli tomu bude pravda a jestli lidé hodnotí postavy v rámci reálných stereotypů. Nicméně výsledek je takový, že lidé zvolili na základě příběhu postavy. Nad tímto bych se chtěl chvíličku pozastavit. Hra League of legends se neustále vyvíjí a mění. Zkrátka reaguje na trendy moderní doby. Dochází i k aktualizacím jednotlivých příběhových sekcí ať už celého fiktivního světa nebo i samotných postav. Nemusí být teda nezvyklé, že lidé, kteří hrají hru mohou mít zájem i o příběh postav a pročítat si je, všimnout si detailů a následně tuto informaci rozšířit. Protože já sám vázaný na komunitu nejsem a spíše raději hraji než čtu, tak je možné, že je můj úsudek zastaralý z dob kdy mohli převládat právě ony stereotypy. Toto jsou však mé vlastní spekulace, pravda může být úplně někde jinde.

Otázka č. 9 zjišťovala, jestli respondenti souhlasí s tvrzením, že ženy hrají nejčastěji roli support. Výsledek bych považoval za v celku vyrovnaný s tím, že ale 54 % lidí souhlasí. V komunitě sem často slýchával, že ženy hrají často roli support, odůvodněním bylo, že je to nejlehčí role, kde toho není tolik co pokazit. Otázka č. 10 se na to snaží odpovědět. Překvapivě volba, že support je nejlehčí role má pouze 12,6 %. Další výběr byl že muži preferují ostatní role hlavně kvůli možnosti více ovlivnit výsledek hry. Tato možnost měla 37,2 %. A poslední možnost, kterou zvolilo 50,2 % respondentů, je taková, že muži preferují více akční role a nebaví je pomocná role. Myslím si tedy, že ženy opravdu mohou hlavně raději hrát support roli, protože oproti mužům jim pomocná role nevadí. U mužů může být hlavní problém ten, že se můžou cítit frustrovaní, pokud prohrávají a nemají zas tak velkou možnost ovlivnit průběh hry nebo zkrátka jak vychází z odpovědí, mají rádi aktivní průběh hry, který všechny postavy v roli support nemají.

Otázka č. 11 se zabývá hráčským chováním. Respondenti měli vybrat to pohlaví, které je podle nich ve hře agresivní a toxické. 92,1 % respondentů vybralo že muži jsou ve hrách více agresivní a toxičtí. Pokud se podíváme na čísla, kolik je ve hře hráčů oproti hráčkám, tak by nám logicky i statisticky vyšlo, že je daleko větší pravděpodobnost, že potkáme ve hře spíše hráče, který je vůči ostatním agresivní než hráčku. Jedním z dalších důvodů, který za tímto může být je ten, že spíš muži chtějí být slavní a bohatí pomocí hraní her, takže frustrace z prohry může pro hráče znamenat oddálení od jeho snu a to se projevuje na jeho chování. Na začátku v bakalářské práci jsem se také v textu zmiňoval, že výzkum dokázal, že hormony ovlivňují chování a proto jsou muži agresivnější než ženy.²⁸

Zajímalo mě také postavení pohlaví v komunitě, vzhledem k tomu, že hru League of Legends hrají převážně muži. Proto jsem se v dotazníku v otázce č. 12 zeptal, jestli respondent souhlasí s tvrzením, že ženám je v komunitě pomáháno ochotněji než mužům. Souhlasí 85,3 % respondentů. Domnívám se, že by to mohlo souviset s menším počtem žen, které hru hrají. Když se řekne ženská hráčka, tak to sebou nese jistou prestiž, třebaže to o sobě žena jenom tvrdí, protože poukazuje na fakt, že zas tolik žen nehraje. Toto může mužům imponovat a chtít vytvořit nějakou formu vztahu a následně se tím chlubit. A jak lépe navázat formu vztahu, než dané hráčce s něčím pomoci, když

²⁸ RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 8024605252.

se zeptá na herním fóru nebo skupině sdružující hráče. Oproti tomu, kdyby se zeptal muž tak může mít daleko méně odpovědí, už jen proto že je tu mnoho dalších jako on a není speciální. V poslední otázce číslo 13. mě zajímal názor na to, kdo má větší šanci se prosadit v rámci hraní této hry na streamovacích platformách. Podle 52,9 % respondentů má větší šanci žena. Tedy, někdo kdo je menšinově zastoupen. Je zajímavé, že to otevírá spoustu možných otázek a diskusí na téma prestiž hráček versus umění hrát danou hru mistrovsky. Jedna z možných spekulací, které mě samotného napadají, je ta, že ženy si všimnuly nástupu popularity streamování a mohou využít prestiže z titulu „gamer girl“ (hráčka) a zakrýt svoje nedostatečné herní schopnosti svým vzhledem. Tento názor se sice může jevit sexisticky, ale to nemění nic na faktu, že takové případy se objevují. Jako příklad bych si dovolil uvést zážitek z nedávných profesionálních zápasů, kdy jeden z týmů měl obsazení pouze z hráček. Úroveň hráček, dobrý nedosahovala ani z daleka úrovně ostatních týmů. Vedení daného týmu oznámilo že se snaží experimentovat a zjistit jak si povede ženský tým proti ostatním účastníkům. Ještě bych dodal že všechny slečny jsou velmi pohledné a také bych poukázal na fakt, že tým si v profesionálních zápasech vedl velmi mizerně a byl na spodních příčkách²⁹. Proto se zrovna momentálně přikláním k názoru, že ženy se přidávají ke streamování her hlavně kvůli vidině popularity a s tím přívalu zisku.

²⁹ SACCO, Dom. All-female Russian LoL team Vaevictis Esports lose 52-2 in the LCL: Is this really about giving women a platform or is it just an unfair publicity stunt?. In: *ENUK: ESPORTS NEWS UK* [online]. 17.2.2019 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <https://esports-news.co.uk/2019/02/17/vaevictis-esports-all-female-team/>.

Závěr

Bakalářská práce „Postavy týmových počítačových on-line her a jejich vliv na vnímání genderových rolí“ podala v teoretické části základní informace o používaných pojmech které souvisí spolu s prací. V teoretické části je hlavně kladen důraz na vysvětlení pojmů jako je pohlaví, gender, genderové stereotypy, genderové diference, hra, počítačová hra, virtuální svět a realita. Kromě toho je v teoretické části nastíněn i princip hry a její stručná historie.

V praktické části nejdříve zjišťuji aktuální stav rozdělení postav podle jejich rolí a pohlaví. Dále zde byla uvedena kapitola o sexualizaci postav ve hře a snaha určit množství postav, které jsou tímto zasaženy. V textu přicházím s různými myšlenkami, které mohli vést autory k tomuto designu postav. Další kapitola v praktické části se již zabývá popisováním výzkumu, který byl zaměřen na zjištění dosavadního stavu hráčské komunity z hlediska stanovených v cílech výzkumu.

Bylo využito metody dotazníku, který byl anonymní. Vyplnilo ho přesně 780 respondentů. Byly stanoveny 3 hypotézy a 2 výzkumné předpoklady, které jsem chtěl ověřit. Data byla zpracována a analyzována metodou nezávislého testu chí-kvadrátu. Při určené hladině významnosti sem přijal 2 alternativní hypotézy. Z výsledků pro přijatou alternativní hypotézu vyplývá, že existuje vztah mezi hodnocením přehnané sexualizace postav a pohlavím (genderem) hráče. Z výsledku pro druhou alternativní hypotézu vyplývá, že hráči v herní komunitě nabízejí pomoc spojenou s hrou ochotněji hráčkám než hráčům. Oba výzkumné předpoklady se zjistili být pravdivé.

V diskusi se vyjadřuji jednotlivě k výsledkům zjištěných z dotazníkového šetření a nastiňuji možné důvody k očekávaným a neočekávaným výsledkům

Seznam zdrojů a bibliografických citací

What Was the First Video Game, Who Invented It and Why. *Plarium* [online]. Plarium, ©2010-2019, 15.05.2018 [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: <https://plarium.com/en/blog/the-first-video-game/>.

Guinness World Records: Gamer's Edition [online]. London: Guinness World Records Limited, ©2008 [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20080405020338/http://gamers.guinnessworldrecords.com/records/pc_gaming.aspx.

Český statistický úřad: *Gender: Základní pojmy* [online]. Praha, 2016 [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: https://www.czso.cz/csu/gender/gender_pojmy.

League of Legends: What is League of Legends [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/what-is-lol/>.

League of Legends: Summoner's Rift [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/game-modes/summoners-rift/>.

League of Legends: The Twisted Treeline [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/game-modes/the-twisted-treeline/>.

League of Legends: Howling Abyss [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/game-modes/howling-abyss/>.

League of Legends: New Player Guide [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/new-player-guide/>.

League of Legends: Champions [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/>.

League of Legends: Who to play [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: https://na.leagueoflegends.com/en/featured/new-player-guide?source=https://na.leagueoflegends.com/en/site/guide/#!/who-to-play/roles?_k=puiuva.

League of Legends: Anivia [online]. Los Angeles: Riot Games, ©2019 [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/Anivia/>.

Summoner's Rift Update Map.png. In: *FANDOM* [online]. Wikia, 2019, 23.2.2017 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/File:Summoner%27s_Rift_Update_Map.png.

SACCO, Dom. All-female Russian LoL team Vaevictis Esports lose 52-2 in the LCL: Is this really about giving women a platform or is it just an unfair publicity stunt?. In: *ENUK: ESPORTS NEWS UK* [online]. 17.2.2019 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <https://esports-news.co.uk/2019/02/17/vaevictis-esports-all-female-team/>.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Praha: Dauphin, 2000. 2. vydání. ISBN 80-7272-020-1.

RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 8024605252.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana Pajares TOSCA. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge, 2008. ISBN 0415977215.

BARTLE, Richard A. *Designing virtual worlds*. Indianapolis, Ind.: New Riders Pub., c2004. ISBN 0131018167.

CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1369-4.

Seznam tabulek

Tabulka č. 1: pozorované četnosti názoru na přehnanou sexualizaci ve hrách v závislosti na pohlaví

Tabulka č. 2: očekávané četnosti názoru na přehnanou sexualizaci ve hrách v závislosti na pohlaví

Tabulka č. 3: pozorované četnosti posouzení sexuální orientace postav

Tabulka č. 4: očekávané četnosti posouzení sexuální orientace postav

Tabulka č. 5: pozorované četnosti pomoci hráčů v herní komunitě v závislosti na pohlaví

Tabulka č. 6: očekávané četnosti pomoci hráčů v herní komunitě v závislosti na pohlaví

Tabulka č. 7: hodnoty znázorňující rozložení hráčské komunity

Tabulka č. 8: hodnoty znázorňující postoj k tvrzení, že ženy hrají nejčastěji roli support

Tabulka č. 9: vyhodnocení dat pro otázku 1

Tabulka č. 10: vyhodnocení dat pro otázku 2

Tabulka č. 11: vyhodnocení dat pro otázku 3

Tabulka č. 12: vyhodnocení dat pro otázku 4

Tabulka č. 13: vyhodnocení dat pro otázku 5

Tabulka č. 14: vyhodnocení dat pro otázku 6

Tabulka č. 15: vyhodnocení dat pro otázku 7

Tabulka č. 16: vyhodnocení dat pro otázku 8

Tabulka č. 17: vyhodnocení dat pro otázku 9

Tabulka č. 19: vyhodnocení dat pro otázku 10

Tabulka č. 20: vyhodnocení dat pro otázku 11

Tabulka č. 21: vyhodnocení dat pro otázku 12

Tabulka č. 22: vyhodnocení dat pro otázku 13

Seznam obrázků

Obrázek č. 1: mapa Summoner's Rift ve hře League of legends s vlastně přidanými popisky

Obrázek č. 2: Výběr postavy podle zvolené role

Obrázek č. 3: Různé typy postav ve hře League of Legends

Obrázek č. 4: Genderové rozložení postav ve hře league of legends

Obrázek č. 5: Genderové rozložení postav pro roli: Assassin ve hře League of legends

Obrázek č. 6: Genderové rozložení postav pro roli: Fighter ve hře League of Legends

Obrázek č. 7: Genderové rozložení postav pro roli: Tank ve hře League of legends

Obrázek č. 8: Genderové rozložení postav pro roli: Marksman ve hře League of Legends

Obrázek č. 9: Genderové rozložení postav pro roli: Mage ve hře League of Legends

Obrázek č. 10: Genderové rozložení postav pro roli: Support ve hře League of Legends

Obrázek č. 11: Rozložení respondentů podle věkových kategorií a pohlaví

Seznam příloh

Příloha 1: vyhodnocená data dotazníku pro jednotlivé otázky.

1. Vyberte pohlaví	Počet respondentů	celkem v %
Muž	633	81,2
Žena	147	18,8
celkem	780	100

Tabulka č. 9: vyhodnocení dat pro otázku 1. zdroj: vlastní

2. Věková kategorie	Počet respondentů	celkem v %
10–14	42	5,4
15–20	533	68,3
21–25	178	22,8
26+	27	3,5
celkem	780	100

Tabulka č. 10: vyhodnocení dat pro otázku 2. zdroj: vlastní

3. S tvrzením: „většina ženských postav je v League of legends sexualizovaných“	Počet respondentů	celkem v %
Nemám vyhraněný názor	219	28,1
Nesouhlasím	155	19,9
Souhlasím	406	52,1
celkem	780	100

Tabulka č. 11: vyhodnocení dat pro otázku 3. zdroj: vlastní

4. Vadí vám přehnaná sexualizace postav ve hře? (přehnaná sexualizace = velká prsa, vosí pas, široké boky, hluboký výstřih, atd.)	Počet respondentů	celkem v %
Ne	693	88,8
Ano	87	11,2
celkem	780	110

Tabulka č. 12: vyhodnocení dat pro otázku 4. zdroj: vlastní

5. Podle čeho vybíráš postavu za kterou se chystáš hrát?	Počet respondentů	celkem v %
celková přínosnost postavy pro tým	313	40,1
schopnosti postavy	416	53,3

vzhled a charakter postavy	51	6,5
celkem	780	100

Tabulka č. 13: *vyhodnocení dat pro otázku 5. zdroj: vlastní*

6. Ovlivňuje tě celkové vyobrazení těl ženských/mužských postav ve hře v rámci tvých představ o druhém pohlaví?	Počet respondentů	celkem v %
Ne	716	91,8
Ano	64	8,2
celkem	780	100

Tabulka č. 14: *vyhodnocení dat pro otázku 6. zdroj: vlastní*

7. Myslíš si, že ve hře jsou nějaké postavy, které jsou sexuálně orientované na stejné pohlaví?	Počet respondentů	celkem v %
Ne	125	16
Ano	655	84
celkem	780	100

Tabulka č. 15: *vyhodnocení dat pro otázku 7. zdroj: vlastní*

8. Pokud si odpověděl na předchozí otázku ano, podle čeho sexualitu dané postavy posuzuješ? (odpověď pouze pokud předchozí otázka byla ANO)	Počet respondentů	celkem v %
podle vzhledu postavy	105	15,9
osobnost a hlas postavy	110	16,6
příběh postavy	446	67,5
celkem	556	100

Tabulka č. 16: *vyhodnocení dat pro otázku 8. zdroj: vlastní*

9. S tvrzením že většina ženských hráček hraje hlavně roli „support“.	Počet respondentů	celkem v %
Nesouhlasím	354	45,4
Souhlasím	426	54,6
celkem	780	100

Tabulka č. 17: *vyhodnocení dat pro otázku 9. zdroj: vlastní*

10. Pokud byla předchozí odpověď ano, vyberte z následujících možností argument, který je názorově nejbliž tomu vašemu.	Počet respondentů	celkem v %
Role „support“ je nejlehčí z možných rolí	57	12,6
Mužští hráči preferují více akční role s neustálým napětím ze hry a nebaví je pomocná role	227	50,2
Mužští hráči preferují jiná role hlavně kvůli větší možnosti ovlivnit výsledek hry	168	37,2
celkem	452	100

Tabulka č. 19: vyhodnocení dat pro otázku 10. zdroj: vlastní

11. Kdo si myslíš že je podle tebe více agresivní a toxický při hraní?	Počet respondentů	celkem v %
Muž	718	92,1
Žena	62	7,9
celkem	780	100

Tabulka č. 20: vyhodnocení dat pro otázku 11. zdroj: vlastní

12. Myslíš si, že hráči v herní komunitě nabízejí pomoc ochotněji hráčkám než hráčům?	Počet respondentů	celkem v %
Ne	115	85,3
Ano	665	14,7
celkem	780	100

Tabulka č. 21: vyhodnocení dat pro otázku 12. zdroj: vlastní

13. Kdo si myslíš, že má větší šanci se prosadit v rámci internetových streamovacích platformách hraním hry League of Legends.	Počet respondentů	celkem v %
Muž	401	47,1
Žena	357	52,9
celkem	758	100

Příloha 2: dotazník k praktické části výzkumu

Postavy týmových počítačových on-line her a jejich vliv na vnímání genderových rolí.

Dobrý den,

Jsem studentem Pedagogické fakulty v Olomouci. V rámci mé bakalářské práce provádím výzkum, který se zabývá genderovou problematikou ve hře League of Legends. Chtěl bych vás tímto požádat o vyplnění tohoto dotazníku, který vám nezabere víc než 5-10 minut. Dotazník je určen pro lidi, kteří jsou se hrou obeznámeni a aspoň někdy ji hráli. Dotazník je anonymní a v každé otázce budete mít na výběr jednu z možností.

1. Vyberte pohlaví*
 - Žena
 - Muž

2. Věková kategorie*
 - 10–14
 - 15–20
 - 21–25
 - 26+

3. S tvrzením: „většina ženských postav je v League of legends sexualizovaných“*
 - Souhlasím
 - Nesouhlasím
 - Nemám vyhraněná názor

4. Vadí vám přehnaná sexualizace postav ve hře? (přehnaná sexualizace = velká prsa, vosí pas, široké boky, hluboký výstřih, atd.)*
 - Ano
 - Ne

5. Podle čeho vybíráš postavu za kterou se chystáš hrát?*
- vzhled a charakter postavy
 - schopnosti postavy
 - celková přínosnost postavy pro tým
6. Ovlivňuje tě celkové vyobrazení těl ženských/mužských postav ve hře v rámci tvých představ o druhém pohlaví?*
- Ano
 - Ne
7. Myslíš si, že ve hře jsou nějaké postavy, které jsou sexuálně orientované na stejné pohlaví?*
- Ano
 - Ne
8. Pokud si odpověděl na předchozí otázku ano, podle čeho sexualitu dané postavy posuzuješ? (odpověď pouze pokud předchozí otázka byla ANO)
- Podle vzhledu postavy
 - Osobnost a hlas postavy
 - Příběh postavy
9. S tvrzením že většina ženských hráček hraje hlavně roli „support“.*
- Souhlasím
 - Nesouhlasím
10. Pokud byla předchozí odpověď ano, vyberte z následujících možností argument, který je názorově nejbliž tomu vašemu.
- Role „support“ je nejllehčí z možných rolí
 - Mužští hráči preferují více akční role s neustálým napětím ze hry a nebaví je pomocná role
 - Mužští hráči preferují jiná role hlavně kvůli větší možnosti ovlivnit výsledek hry
11. Kdo si myslíš že je podle tebe více agresivní a toxický při hraní?*
- Muž

- Žena

12. Myslíš si, že hráči v herní komunitě nabízejí pomoc ochotněji hráčkám než hráčům?*

- Ano
- Ne

13. Kdo si myslíš, že má větší šanci se prosadit v rámci internetových streamovacích platformách hraním hry League of Legends.*

- Muž
- Žena

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Daniel Orel
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavel Neumeister, Ph.D.
Rok obhajoby:	2019

Název práce:	Postavy týmových počítačových on-line her a jejich vliv na vnímání genderových rolí.
Název v angličtině:	Characters in team on-line games and their influence on the gender role perception.
Anotace práce:	Bakalářská práce se zabývá genderovou problematikou v on-line počítačové hře League of Legends. Teoretická část je zaměřená na základní pojmy spojené s tematikou genderu a her a také seznámení se zvolenou hrou. V praktické části kromě výzkumného šetření provádím i analýzu stávajícího stavu genderového rozložení postav a rozebírám přehnanou sexualizaci ženských postav ve hře. Cílem výzkumu bylo zjistit možný vliv postav v online počítačové hře League Of Legends na vnímání genderových stereotypů hráčů a řešení otázky sexualizace ženského pohlaví ve hře. Dalším cílem bylo zjistit postavení jedince v rámci pohlaví v herní komunitě sdružující hráče této hry. Výsledky byly v závěru práce prodiskutovány
Klíčová slova:	Gender, genderové stereotypy, hra, počítačová hra, virtuální realita, League of Legends, dotazník
Anotace v angličtině:	The thesis deals with the gender issue in the online computer game League of Legends. The theoretical part focuses on basic terms connected with gender and games. It also introduces the chosen game. The research that was carried out is implemented in the practical part. There is also the analysis of the current situation of gender distribution of characters in the game. The exaggerated sexualisation of female characters is also discussed in the practical part of the thesis. The aim of the research was to find out the possible influence of characters in the online game League of Legends on the perception of gender stereotypes of players and the question of sexualisation of female characters in the game. The aim was also to find out the position of an individual concerning sex in a gaming community of this game. The results was

	discussed in the conclusion of the thesis.
Klíčová slova v angličtině:	Gender, Gender stereotypes, game, computer game, virtual reality, League of Legends, questionnaire
Přílohy vázané v práci:	2
Rozsah práce:	43 stran + 6 stran příloh
Jazyk práce:	Česky