

Univerzita Hradec Králové

Filozofická fakulta

## **Bakalářská práce**

2020

Tomáš Zítka

Univerzita Hradec Králové

Filozofická fakulta

Katedra sociologie

## **Vliv hraní počítačových her ve využití volného času**

Bakalářská práce

Autor:	Tomáš Zítko
Studijní program:	B6703 Sociologie
Studijní obor:	Sociologie obecná a empirická
Forma studia:	prezenční
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Ján Bunčák, CSc.

Hradec Králové, 2020

## Zadání bakalářské práce

**Autor:** Tomáš Zítko

**Studium:** F17BP0162

**Studijní program:** B6703 Sociologie

**Studijní obor:** Sociologie obecná a empirická

**Název bakalářské práce:** **Vliv hraní počítačových her ve využití volného času**  
**Název bakalářské práce AJ:** Influence of computer's game players on their use of time

### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

V práci se budu zabývat sociálním fenoménem, který v posledním desetiletí skrze technologický vývoj postihuje čím dál větší skupinu populace. Fenomén označovaný jako "gaming", hraní videoher, či v krajním případě esport je charakteristický svojí svébytností, která si, jako každá jiná, žádá časové, ale i jiné výdaje. Sociální skupinou, kterou fenomén gamingu nejčastěji postihuje, jsou mladí lidé, které v práci blíže specifikuji. Pomocí kvalitativních metod sociologického výzkumu se pokusím zodpovědět otázky týkající se vztahu mladých lidí věnující se gamingu k jejich časovému výdaji, studijním či pracovním povinnostem a sociálnímu životu. Skrze polostrukturované rozhovory, dotazníky a metodu deníků se pokusím zjistit způsob trávení volného času u takto specifické skupiny populace. Váhu svých tezí a též těžště práce spatřuji, mimo jiné, v dlouholeté zkušenosti s tímto koníčkem a v rozsáhlé síti respondentů z různých věkových a sociálně-ekonomických skupin.

DUMAZEDIER, Rybáčková, Volný čas. Sociologický Časopis / Czech Sociological Review. 1966.  
HAMŘÍK, KALMAN, BOBÁKOVÁ, SIGMUND, Sedavý životní styl a pasivní trávení volného času českých školáků. 2012. SKOŘIC, M.M., CHING TEO, L.L., NEO, R.L. Children and Video Games: Addiction, Engagement and Scholastic Achievement. Cyberpsychology and Behavior. 2009. KUSÁK, Hraní počítačových her jako náplň volného času dětí a mládeže, 2011.

**Garantující pracoviště:** Katedra sociologie,  
Filozofická fakulta

**Vedoucí práce:** doc. Mgr. Ján Bunčák, CSc.

**Datum zadání závěrečné práce:** 22.8.2018

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Tomáš Zítko

## **Anotace**

ZÍTKO, TOMÁŠ. *Vliv hraní počítačových her ve využití volného času*: Hradec Králové: Filozofická Fakulta, Univerzita Hradec Králové, 2020, Bakalářská práce.

V této práci se zabývám sociálním fenoménem, který v posledním desetiletí skrze technologický vývoj postihuje čím dál větší skupinu populace. Zaměřil jsem se na opis životního stylu hráčů počítačových her v závislosti na typu her a míře angažovanosti jednotlivých hráčů počítačových her. Cílem práce je v návaznosti na několik faktorů vymezit znaky subkultury hráčů počítačových her. Mezi tyto faktory patří například opis životního stylu, časová investice do herního světa, socioekonomické zázemí, sociální vztahy utvořené ve virtuálním světě a typický diskurz. Sběr dat je proveden metodou polo-strukturovaných rozhovorů. Základní soubor tvoří představitelé hráčské komunity, kteří jsou rozděleni dle čtyř nejhranějších herních žánrů. Výběr je proveden metodou sněhové koule.

**Klíčová slova:** Subkultura, životní styl, gaming, volný čas, komunita

## **Annotation**

ZÍTKO, TOMÁŠ. *Influence of computer's game players on their use of time*: Hradec Králové: Philosophical faculty, University of Hradec Králové, 2020

In this work, I address the social phenomenon that has been affecting an increasing group of the population over the last decade through technological developments. I focused on a copy of the lifestyle of computer game players, depending on the type of games and the level of engagement of individual computer game players. The aim of the work, following several factors, is to define the characteristics of a subculture of computer game players. These factors include, for example, lifestyle copy, time investment in the gaming world, socio-economic background, social relationships formed in the virtual world, and typical discourse. Data collection is done using the semi-structured interview method. The core ensemble is made up of representatives of the gaming community, who are divided according to the four most played gaming genres. The choice is made using the snowball method.

**Keywords:** Subculture, life style, gaming, free time, community

## Poděkování

Zde bych rád poděkoval svému vedoucímu práce doc. Mgr. Jánů Bunčákovi, CSc. za odborné vedení, cenné připomínky a hlavně za jeho trpělivost.

## Obsah

Úvod.....	9
1. Hráč počítačových her jako produkt kultury .....	10
1.1. Participace na kultuře .....	10
1.2. Subsystemy kultury .....	11
1.3. Kulturní participace .....	12
1.4. Subkultura .....	13
1.5. Dopad internetu na kulturu .....	15
1.6. Subkultura informačních technologií .....	16
1.7. Subkultura počítačových her .....	17
2. Typy počítačových her a jejich hráčů.....	19
2.1. Typologie počítačových her .....	20
2.2. Typologie hráčů počítačových her.....	22
3. Životní styl hráčů počítačových her .....	24
3.1. Životní styl jako předmět zkoumání .....	24
3.2. Volný čas jako jedna z dimenzí životního stylu .....	25
3.3. Typy volného času a jeho aktivity .....	26
4. Vlastní výzkum.....	28
4.1. Cíl výzkumu .....	28
4.2. Metodologie.....	28
4.3. Rozhovory - Scénář rozhovorů.....	30
Závěr.....	44
Shrnutí .....	49
Přílohy .....	53



## Úvod

Ve své bakalářské práci se hlouběji ponořím do kultury počítačových her, která je již nedílnou součástí našich životů. Smyslem této práce bude zjistit, zda je možné tuto velkou skupinu, tedy hráčskou kulturu, rozčlenit na menší subkultury na základě různých herních žánrů. Hlavním předpokladem odlišnosti těchto hráčských skupin je rozdílnost ve využití jejich volného času mimo hraní počítačových her, intenzita hraní a zainteresovanost do hráčského světa, sociální a ekonomická situace, sociální vztahy, ale i třeba typický diskurz pro danou hru, či herní žánr.

Při volbě tohoto tématu jsem vycházel z vlastní zkušenosti s těmito skupinami hráčů, kteří mi poskytli základ pro mé rozhovory.

Práce je rozdělena do čtyř kapitol. První kapitola se soustředí na kulturu samotnou a zabývá se otázkou, jakým způsobem na ni dopadá internet a moderní technologie. Ve druhé kapitole popisují druhy her a herních žánrů a typologii samotných hráčů, kteří se dají rozdělit podle motivace a chování v herním světě. Třetí kapitola je věnována volnému času a možnostem jejího využití. Volný čas jako součást kultury vytváří svým rozsahem prostor pro využití moderní technologie pro hraní her. Poslední čtvrtá kapitola je můj vlastní výzkum, který je formou rozhovorů proveden se zástupci různých herních komunit rozdělených dle různých herních žánrů.

# 1. Hráč počítačových her jako produkt kultury

Kultura má mnoho pojetí. Zde bych se však soustředil na pojetí pro nás nejzajímavější, a tím je pohled sociálně antropologický. Ten nám udává, že kultura je složitý celek, který zahrnuje vědění, víru, umění, právo, morálku, zvyky a všechny ostatní schopnosti a obyčeje, jež si člověk osvojil jako člen společnosti. Kroeber a Kluckhohn na základě zkoumání více než 150 kultur, dospěli k názoru, že kultura je produkt, který zahrnuje ideje, vzory a hodnoty, je selektivní, je založená na symbolech a je abstrahovaná z chování a produktů chování. Představuje mnohovýznamový program činností jedinců a sociálních skupin, který je fixovaný kulturními stereotypy, přetvářený společností a předávaný prostřednictvím kulturního dědictví. Kultura je tedy především a) sociokulturní regulativ (normy, hodnoty, kulturní zdroje), b) výtvar lidské práce, c) idea kognitivních systémů, d) institucí organizovaného lidského chování. [Matějů, Soukup 2018]

Ve 20. století se prosadil teoretický pojem, který pojímal kulturu jako sféru lidských “nadbiologických” věcí a jevů typických pouze pro rod “Homo”. V tomto pohledu kultura vystupuje čistě jako lidský nástroj přetvářející svět. Tato teorie se prosadila zejména v kulturní a sociální antropologii. Kultura je nadindividuální sociální fenomén, který si jedinec osvojuje skrze zvyky a obyčeje. [Soukup 2011: 27]

“Kultura je komplikovaný a kontroverzní výraz, protože tento pojem nezastupuje samostatnou jednotku nezávislého objektového světa. Měli bychom jej chápat spíše jako pohyblivé označující, které dovoluje formulovat různé, odlišné a různými účely motivované promluvi lidské činnosti.” [Barker 2006: 95]

## 1.1. Participace na kultuře

Pojem “přítomnost v kultuře, je spíše filozofický než sociologický, ale pomáhá pochopit fungování člověka ve vztazích ke kultuře. “Přítomnost v kultuře znamená, že máme vnitřní dispozice umožňující chápat kulturní vzorce a z nich vyplývající chování lidí a taktéž chápat kulturní výtvary společně s dovednostmi jejich vytváření a přetváření”. [Golka 2007: 121]

Ve vědeckých textech se často setkáváme s pojmem “kulturní aktivity”, který se používá k označení aktivního jednání zaměřeného na poznávání kulturních hodnot, jako je například literatura, hudba, divadla atd. Další častou koncepcí je percepce kultury, která označuje přijímání a osvojování si obsahu dané kultury. Toto osvojování se týká jejich poznávání, porozumění a interpretace. Abychom pochopili výraz “participace na kultuře”, je nutné vyčlenit ještě jeden termín, kterým je “kulturní kontakt”. Je to každé setkání člověka s jiným člověkem, s jakýmkoli kulturním dílem, kulturní institucí, nebo obsahem prostředků masové komunikace bez ohledu na záměr a motivy. [Golka 2007: 121]

“Participace na kultuře znamená každý kontakt člověka s produkty kultury a kulturním jednáním, a tedy bezprostřední nebo zprostředkovaný kontakt s jinými lidmi. Tento kontakt spočívá v použití produktů kultury, na osvojování, přetváření a reprodukování hodnot v nich obsažených, v podléhání vzorcům závazným v kultuře, ale i na tvorbě nových produktů a hodnot, jako i jednání.” [Golka 2007: 123]. Účast na kultuře se týká každého člověka, vytváří ho a ovlivňuje, ale na druhou stranu se utváří a mění také kultura. [Golka 2007: 123]

## **1.2. Subsystemy kultury**

Rozlišení subsystémů kultury vzniklo na základě empirického zkoumání kultury a o charakteru kontaktu lidí s produkty kultury, skrze které navazují kontakty s lidmi dalšími. Rozlišujeme čtyři subsystémy kultur:

- Subsystém primární kultury
- Institucionální subsystém kultury
- Subsystém prostředků masové komunikace
- “Mimomístní” podsystém kultury

Primární podsystém se nazývá primární ze dvou důvodů. Za prvé proto, že už od dávných časů, žil člověk v tomto podsystému, který vytváří nevelké společenství vzájemně si blízkých lidí, pro které jsou kontakty každodenní a bezprostřední. A za druhé, což je důležitější, je založen na primárních formách kontaktu člověka s člověkem, který pramení z dobré znalosti kulturního a společenského kódu. Jeho

projevem je rodinný a společenský život v okruhu přátel, soukromé sbírky umění, klubový život atd. [Golka 2007: 126]

Institucionální subsystém je vztahovým protikladem předchozího subsystému. Odesílatelé i příjematelé kulturního komunikátu vystupují ve formalizovaných rolích, které jsou určeny pro dané instituce, v nichž komunikace probíhá. Tento subsystém vznikl a) přetvářením primárního systému kultury b) vytvářením kulturních institucí již vzniklými kulturními institucemi, jako je například stát nebo církve. Tímto subsystémem je například divadlo, muzea nebo kulturní domy.

Subsystém masové komunikace se vyznačuje silnou institucionalizací, centralizací a technikalizací předávání. Je to návrat ke spontánní neformální komunikaci. Tento subsystém dominuje v zemích “třetího světa” avšak s absencí druhého subsystému, který se nedostavil před nástupem technologií.

“Mimomístní subsystém se týká všech kontaktů s kulturními výtvoři, které probíhají za hranicemi místa bydliště a zaměstnání. Tento subsystém vznikl kdysi dávno na rovině s náboženskými poutěmi. Můžeme zde zařadit turistické aktivity spojené s kulturním poznáním, ale i možnosti transportu, díky kterému se tento subsystém v posledním období rozrůstá.” [Golka 2007: 126-133]

### **1.3. Kulturní participace**

Podrobnější kulturní participaci lze pochopit podle několika indikátorů.

- Počet a frekvence kontaktů
- Typ kontaktu (odvislá dle toho, v jakém kulturním subsystému probíhá daný kontakt)
- Motiv kontaktu
- Důsledky (vznik nových potřeb, obohacení osobnosti)

Kulturní participace je velmi diferencovaná, proto je nutné se zamyslet nad otázkou, co tuto diferenciaci způsobuje. Je to velké množství činitelů, o kterých víme jen málo. Jedním z těchto činitelů je osobnostní podmínka, což je například zájem o vědění,

osobní vzor, zkušenost s kulturami a osobní postoj. Druhým činitelem jsou vnější podmínky, které se dají rozdělit do několika postojů. „Konformistický – spolupatříčnost s jinými; rekreačně-zábavní – očekávání zábavy nebo odpočinku; poznávací – vyhledávání informací, snaha nabývat přehled v kulturní nabídce; estetický – snaha o nabytí estetického a uměleckého zážitku; emocionální – zážitky a vzrušení; tvůrčí – nabytí podnětů pro vlastní tvůrčí aktivitu“ [Golka 2007: 135]. K vnějším podmínkám obvykle řadíme i vzdělání, povolání a plnění sociální role, časové možnosti, příjmy a majetek, rodinné tradice atd. [Golka 2007: 135-138]

Hráči počítačových her jsou dobrou ukázkou participace. Působí jako první účastníci/participant na hráčské kultuře. Participují díky samotné aktivitě hraní her. Touto aktivitou se učí, vytvářejí sociální kontakty a tvoří. Podobný projev participace můžeme vidět například v divadlech, kde se divák vlastními projevy mohl podílet na samotném představení. Dnes, i díky internetu, se téměř každý jedinec může vyjadřovat k většině dění. Kontakt hráčů, probíhá na základě subsystému masové komunikace. V těchto kontaktech se utvořil specifický diskurz, který je příznačný pro dané hry, nebo pro komunikaci na internetu obecně. Zajímavé je, že mezi hráči dochází často až k nelogické nenávisti, která se projevuje na základě neosobního kontaktu, který by mohl zapříčinit absenci morálních pocitů u jedince.

## **1.4. Subkultura**

“Označující “kultura” v pojmu “subkultura” tradičně odkazovalo k “celému způsobu života” nebo “mapám významů”, díky nimž je tento svět pro své obyvatele čitelný. Předpona “sub” naznačuje svébytnost a odlišnost od dominantní nebo mainstreamové společnosti.” [Barker 2006: 185]

V rámci sociologie hovoříme o pojmu subkultury tehdy, když se vzorce jednání výrazně liší od dané kultury. Pojem subkultura má postihovat zvláštnosti souboru kulturních prvků typických pro menší, vyhraněné skupiny v rámci jednoho národa, státního útvaru, nebo širšího společenství. Tyto zvláštní rysy dostatečně odlišují danou

skupiny a její kulturu od skupiny ostatních a od “celkové” kultury v daném prostoru. [Smolík 2010: 28-30]

Míra rozdílnosti kultury oproti celku může být velmi pohyblivá a dokonce může být i v jejím naprostém rozporu. Rozdíl subkultury je dán velkou řadou faktorů, kterými jsou například věk, povolání a přípravy na ně, náboženství, původ, národnost, etnikum, rasa, sociální pozice, sociální status, zájmy, sociální instituce, segregace atp. [Smolík 2010: 30]

Jelikož definic pro subkulturu je velké množství, uvést jednu platnou a přesnou by bylo složité. Všechny definice se zaměřují na určité charakteristiky subkultur, které se od sebe mohou lišit. Přesto jsou zde určité styčné body, kterým se u vymezení subkultur nelze vyhnout. Existují dva základní typy definic subkultury:

- Definice substanční - pokouší se vystihnout podstatu subkultury
- Definice funkcionální - Vystihují funkce, které subkultury plní [Smolík 2006: 31-32].

„V teorii subkultur často vystupuje tento pojem jako otázka resistance vůči dominantní kultuře“ [Barker 2006: 185]. Převážná většina autorů v 70. letech 20. století viděli subkulturu jako strukturální problematiku spojenou se sociálními třídami. Subkultury se snaží řešit kolektivní problémy v rámci své subkultury a vytvářet tak kolektivní a individuální identity. Vytvářejí alternativní scénáře, reality a nabízející svým členům soubory smysluplných činností. [Barker 2006: 185]. Pro některé autory reprezentují kulturní symboly a styly, jimiž subkultury disponují, soulad mezi strukturální pozicí skupiny ve společenském řádu a společnými hodnotami těch, kteří k subkultuře patří. Takové předměty spojené se subkulturou poté odráží strukturu, styl, typické starosti a postoje skupiny. [Barker 2006: 185]

Konec druhé světové války dal možnost růstu individuálních aktivit, rozšíření hudebních forem, oblékání, tancům či jazykům. Všechny tyto věci se pojí s mladými lidmi, a proto vešli ve známost jako kultura mládeže. S příchodem těchto fenoménů se naskytla řada důležitých problémů a témat. Mezi ně se řadí kulturní klasifikace osob do sociálních kategorií, vymezení třídy, rasy, otázka prostoru, stylu, vkusu atd.

“Kategorie mládeže není biologickou univerzálií, ale měnícím se sociálním a kulturním konstruktem, který se objevil v určitém čase za určitých podmínek.” [Barker 2006: 97]

## **1.5. Dopad internetu na kulturu**

Informační technologie nepřispívají tolik ke kulturním změnám, ale naopak je podporují a rozvíjí je. Kultury a skupiny lidí se transformují do sociálních sítí, které udržují jejich pouta. Některé výzkumy nám například ukazují, že emigranti udržují pomocí internetu kontakt se svou kulturou a zachovávají si tak rodinné vztahy a přátelství. Jiné případy nám zase ukazují, jak internet dokáže vytvořit komunity, které neexistují v reálném světě. Takovým komunitám se říká “virtuální komunity”, které spojují lidi stejných zájmů a názorů. Internet má také dopad na náš každodenní život, není to jen pracovní nástroj, ale zasahuje do našich domácích a volnočasových aktivit ať už jako koníček, ve spojení se školními nebo třeba pracovními aktivitami. Náš domov přestal být “klidné útočiště ve světě bez duše.” [Griswold 2013: 213]

S nástupem internetu, nastoupila i vlna skepticismu týkající se vzdělávání, čtení a sportovních aktivit. Někteří odborníci se domnívali, že lidé budou méně číst, méně sportovat a ubude i aktivita v kulturní oblasti. To však není pravda, internet je platforma, kde se bez čtení nikdo neobejde a je také zdrojem mnoha příležitostí, jak získat literaturu, nebo potřebné materiály ke studiu. Výzkumy dokonce prokázaly, že lidé, kteří tráví více času na internetu, také více čtou. Taktéž se prokázalo, že internetové aktivity nenahradily aktivity sportovní a kulturní. V oblasti náboženství se taky jedná o spíše pozitivní korelaci s internetovými aktivitami. Až čtvrtina Američanů jsou tzv. “náboženskými surfaři.” Tito lidé si vyhledávají náboženské texty, materiály vhodné pro jejich víru a i například „recruiting“ zaznamenal daleko větší úspěch skrze internet než je tomu v případě přímého kontaktu. [Griswold 2013: 214-216]

## 1.6. Subkultura informačních technologií

Elektronické komunikační prostředky a prostředky hromadného vysílání jsou velkou revolucí v komunikaci a přesouvají nás z doby moderní do postmoderní. Tato revoluce zahrnuje komunikační prostředky oboustranné (telefon, fax, internet) a jednostranné (masové rozhlas, televize, kazety, mp3 soubory atd.) Do oblasti internetu spadají sociální média jako je Facebook, instagram, youtube, yelp atd. Tyto nové technologie mají několik společných funkcí. [Griswold 2013: 209]

- Spojují lidi bez prodlení po celém světě. Jsou mnohem účinnější než tištěná média a je zapotřebí minimálních financí na doručení jejich obsahu.
- Umožňuje spontánně vyjadřovat myšlenky, které nahrazují velmi dobře intimitu, která byla charakteristická pro osobní kontakt. Mnohdy osobní kontakt předčí a to díky aktivitám spojených s pohlavním stykem nebo porodem, který se dá vysílat přes internet.
- Demokratizuje kulturu, která už není poutaná na jednom místě jako v případě kazet nebo živého vysílání, ale která umožňuje shlédnout nahrávku kdykoli a kdekoli.
- Ovlivňuje jazyk a způsob komunikace. Technologie například stabilizuje a zároveň destabilizuje určité aspekty jazyka a to za pomoci častých zkratk jakou je například “lol” (Laughing out loud) a jiné. [Griswold 2013: 210]

Svět se díky těmto novým komunikačním technologiím zpřístupnil pro většinu obyvatel. Zejména díky internetu panuje po světě jakýsi druh neintimních vztahů. O životních způsobech některých jedinců se vědělo jen málo, ale od zavedení televizních show a internetových televizí, jsou tyto životní styly prezentovány a odhalovány pro většinu diváků. Lidské emoce jsou přeměněny na zábavu, což však podle některých teoretiků způsobuje to, že se k nim lidé budou stavět lhostejně. [Griswold 2013: 210-213]

Demokratizující role médií má také hluboké sociální důsledky. Před komunikační revolucí byla velká diference mezi lidmi z hlediska aktivit, které dělali, do jakých chodili divadel, na jaké univerzity, jaké četli knihy atd. Takové kulturní aktivity přispívaly k rozdílnosti mezi městskými centry a v periferiemi. To se dnes mění. Nyní



i geograficky diferencované publikum může sledovat stejné věci pomocí YouTube a jiných elektronických médií. Nedílnou součástí tohoto procesu je globalizace kultury, před kterou ustupují kultury národní. Díky internetu můžeme komunikovat s lidmi, kteří jsou na druhém konci světa, můžeme si osvojovat jejich zvyky, učit jejich jazyky, monitorovat jejich každodennost a navazovat nové kontakty. Nabízí se proto otázka, zda stojíme na počátku uskutečnění jedné velké komunity, která již nebude závislá na kulturních rozdílech a zvycích? Podle Griswolda nikoliv. Internet vytváří podmínky pro vznik různých, na vzájem se lišících, komunit, které jsou do jisté míry opakem komunity globální. [Griswold 2013: 210-213]

## **1.7.Subkultura počítačových her**

Nástupem internetu a moderních technologií se rozšířil i výběr volnočasových aktivit. Jednou z těchto aktivit a dovolím si říct i nejdůležitější z nich, je rozšíření virtuálních her, které si našli oblibu lidí všech genderových, věkových a ekonomických skupin. Pro tento typ aktivity je specifický její globální charakter, který nemůžeme najít u jiných typů her. Hraní počítačových her, jinými slovy “gaming” je už nedílnou součástí naší kultury a stále více se zakořeňuje a ovlivňuje mnoho aspektů sociálního i kulturního života. Jedním z jeho dopadů na kulturu je oblast sportu.

**Elektronický sport** (E-sport) je označení pro klání hráčů počítačových her. Pod esport patří všechny počítačové hry, které jsou navrženy tak, aby mohli hráči soutěžit proti sobě buď v týmech, či jako jednotlivci. První náznaky kompetitivního hraní jsou zaznamenány již v roce 1980. Největší rozmach však esport zažil s nástupem her Doom a Quake, které položily pevné základy pro esport skrze populární turnaj QuakeCon, který se pořádá od roku 1996. Ve světovém měřítku se esport prosadil přibližně v 90. letech 20. století. Mezi nejznámější soutěž patří Cyberathlete Professional League, která odstartovala nové odvětví esportu. [Rand 2019]

Mezi novější velké události patří turnaje celosvětově známé hry League of Legends (LoL). Tato hra byla založena roku 2009 studiem Riot Games. Jedná se o hru typu MOBA (Multiplayer online battle arena). V této hře proti sobě stojí dva týmy po pěti

hráčích. Úkolem každého týmu je zničit hlavní budovu nepřítele. Každý hráč si na začátku hry vybere jednoho z momentálně sto padesáti nabízených šampionů. Každý šampion má unikátní schopnosti a pohyby, které se dají zužitkovat v boji s nepřítelem. Ve hře má každý hráč danou roli, kterou zastává ve svém týmu. Pro lepší představu bychom mohli tyto role přiřadit například k známějšímu sportu jako je hokej. V hokeji máme postavení hráčů následovné: center, pravé křídlo, levé křídlo, obránci a brankář. V League of Legends se nám tyto role řadí podle postavení na tzv. lajnách. Na nejspodnější lajně hraje “ADC” a “Support”, na středové lajně je “Mid laner”, na horní lajně “Top laner”. Mezi těmito lajnami je tzv. džungle, kde hraje poslední role “Jungler”, jehož úkolem je běhat mezi ostatními lajnami a pomáhat spoluhráčům při potížích a tzv. “gangovat”, což znamená přepadat nepřítele na jeho lajně a případně jej zabít. Jde o to, že tyto hry mají velmi podobné aspekty jako více známé týmové sporty. Jsou jimi například individuální dovednosti hráčů v oblasti strategie, postřehu, rychlosti a výdrže (ne fyzické, ale spíše schopnosti soustředit se). Zajímavá je rozdílnost těchto sportů v oblasti techniky. Fyzické sporty jsou rámovány pravidly, které se však dají porušovat. V tomto případě nastane určitý trest“. Oproti tomu esport jako takový, žádná pravidla nemá, neboť je ani nepotřebuje. Esport je rámován pouze vlastní konfigurací, která neumožňuje hráčům dělat něco, co ve hře zkrátka nelze. Ideály hráčů se také změnilo od maskulinních postav, jaké jsou přítomny například v hokeji, na “obyčejné” kluky, kteří vynikají rychlostí a dokonalou znalostí svého oboru. Nebudeme zabíhat do zbytečných detailů, neboť vysvětlit všechny aspekty herního sportu by bylo zdlouhavé.

Hra League of Legends má vlastní celosvětovou soutěž od roku 2011, kdy hlavní cenou pro vítěze tohoto ročníku bylo 100 tisíc dolarů. V tu dobu sledovalo soutěž 1.6 milionů lidí online. V roce 2019 je již výherní částka v řádech milionů. V posledním turnaji bylo mezi týmy podle úspěšnosti rozděleno více než 2 225 000 dolarů (rekordní částka v turnaji League of Legends byla více než 6 milionů dolarů) a počet sledujících se pohyboval okolo 100 milionů lidí. Kromě možnosti sledovat hru online, můžou diváci tyto události pořádané Riot Games navštěvovat osobně. Stejně, jako v jiných sportech, se platí vstupné a je možné se účastnit doprovodného programu. Události

trvají většinou několik dní. Pořádají se ve velkých halách s kapacitou až 20 tisíc diváků. [Rand 2019]

Esport se tedy lze považovat za plnohodnotný sport, který se například v počtu diváků nijak neodlišuje od “tradičnějších” podob sporty. I přes to, že mnohé země esport neuznávají jako oficiální sport, dá se jako sport označit kvůli vlastní sportovní kategorii a autonomní soutěži. Lze však nalézt průsečíky i mezi tradičním sportem a esportem. Například aktuální situace ohledně korona viru přiměla pořadatele Formule 1 nahradit zrušený závod jízdami ve virtuálním prostoru na počítačových simulátorech. [Holčík 2020]

Nástup internetu a moderních technologií neovlivnil jen volnočasové aktivity a podobu sportovních událostí. Dopad mají, jak jsem již zmínil, na komunikaci, ale také například na módu, která je prezentována spíše v rámci gamingových subkultur. Nyní bych rád poukázal na to, jaký dopad mají počítačové hry na televizní zábavu a aktivity s ní spojené. Televizní programy se časem mění a s větší oblibou pc her se vytvořily na některých televizních stanicích pořady, které jsou na hry zaměřené. Jedním z takových pořadů je Re-play, který je vysílaný od roku 2011 a zaměřuje se na novinky z herního světa. Jeho rekordní sledovanost se pohybovala okolo 100 tisíc diváků. Na stejné televizní stanici (Prima Cool) se v ranních hodinách vysílají i přenosy z esport zápasů například z již popsané hry League of Legends.

Dalším zajímavým aspektem jsou modifikace hráčských barů, které se nejrůznějšími prostředky snaží zapadat do hráčské komunity. V dnešní době existuje nespočet takovýchto míst, zaměřených na herní zábavu. Tyto bary a hospody jsou většinou vybaveny speciální místností s počítači, na kterých má každý návštěvník možnost hrát. Místo přenosů z fotbalu, jako je tomu ve sportovních hospodách, se zde promítají živé přenosy z her, nebo zpravodajství herních novinek či zápasů.

## **2. Typy počítačových her a jejich hráčů**

Virtuální hry jsou v dnešní době takřka neodmyslitelnou součástí každé domácnosti a to jako zdroj odreagování a zábavy. Tyto hry se dají provozovat na mnoha

platformách, jako jsou například počítače, televize, mobilní telefony, notebooky a herní konzole. Český Statistický úřad (2015) zjistil, že je počítačem a internetovým připojením vybaveno 73% domácností. Kdybychom se zaměřili na domácnosti s jedním dítětem, tak tyto domácnosti jsou vybaveny počítačem v 94% případu. [Basler, 2016: 20]

## 2.1. Typologie počítačových her

Hry se dají rozdělit do mnoha kategorií, které jsou však uměle dány. Často se tato dělení překrývají. Mnoho her má několik aspektů, které zapadají do více herních žánrů, a proto je nemůžeme zařadit jen do jedné klasifikace. Nesmíme tedy chápat následovné rozdělení jako striktně daná pravidla, která se navzájem vylučují bez možné kombinace dvou či více žánrů.

Základním rozdělením her, jsou pojmy určující jejich přístupnost a podmíněnost internetu. Prvotně můžeme tedy rozdělit hry na singleplayerové a multiplayerové. Tyto dva pojmy určují, zda hráč hraje hru sám, nebo s jedním či více lidmi. Multiplayer dává hráči volbu hrát s jinými uživateli přes internet nebo síť, která vytváří jiné propojení několika počítačů. Dále je zde rozdíl mezi online a offline hrami. Ke hře, která je pouze online, je zapotřebí internetové připojení, kdežto k offline hře nikoliv. Dělit hry se dá také na základě jejich dostupnosti. Máme hry, které je nutné zaplatit (Premium hry) a hry, které jsou tzv. free to play. Některé hry vyžadují placení každý měsíc, jako je například hra World of Warcraft. Takové nazýváme "hry s periodickými poplatky". [Basler 2016: 21]

### **Dělení her podle žánru:**

**Akční hry** - Obvykle jsou to 3D hry, kde je cílem zneškodnit protivníka. Verze těchto her je jak singleplayer, tak i multiplayer. Tento typ her je často označován jako "střílečky", které se obvykle dělí na FPS (first person shooter), kde se obraz skládá z vlastního pohledu hráče a jsou obvykle vidět pouze končetiny, a TPS (third person shooter), kde je pohled hráče situován povětšinou za zády virtuální postavy.

**RPG hry** - Zkratka RPG znamená Role-playing game, neboli “hra na hrdiny”. Základem těchto her je utvoření vlastního avatara, se kterým hráč prozkoumává svět a postupně vylepšuje schopnosti a vybavení svého hrdiny. Do tohoto žánru her se řadí také MMORPG (Massively multiplayer online role playing game), mezi které patří například již zmíněný World of Warcraft a mnoho dalších.

**Strategické hry** - Základním požadavkem těchto her je strategické myšlení hráče. Každý hráč disponuje obvykle nějakým územím či městem, které se ekonomicky rozvíjí. Často je na mapě několik protivníků, kteří proti sobě soutěží. Vyhrává ten, kdo má nejlepší strategii a zničí zbývající protivníky. Tento žánr lze rozdělit do několika dalších podkategorií. Jednou z nich je “budovatelská strategie”, ve které se staráte o svoje území. Tento typ strategií je často nenásilný. Jedná se o hry jako například Zoo Tycoon nebo SimCity. “Tahové strategie” je typ strategií, ve kterých máte čas na rozmyšlenou, podobně jako u deskových her. V dnešní době jsou však nejrozšířenější tzv. “Real-time strategie”. V tomto typu hry plyne čas pro všechny hráče stejným způsobem a není tak čas řízen tahy jednotlivých hráčů. Oblíbené se staly zejména v profesionálním esportu, jelikož disponují akcí a jsou divácky velmi zajímavé.

**Adventury** - Jsou to hry, kde hráč plní určité rébusy a hádanky, které mu umožňují posouvat se v příběhu dál. V tomto typu her je klasické provedení 2D, avšak v dnešní době se promítlo i do 3D her s akčními prvky, jako je například Tomb Raider atp.

**Sportovní hry** - Hry, kde je simulován sport. Často je jednoduše provedený, aby se daly hry lépe ovládat.

**Simulace** - Tento druh her se soustředí spíše na náročnější hráče. Snaží se co nejrealističtěji simulovat aktivitu, která je předmětem hry. Mezi takové tituly patří například vojenská simulace od českých vývojářů Arma, ale i nenásilné hry, jako je Farming simulátor, nebo hry závodní. Simulátory jsou často konstruované na trénink vojáků, nebo jako cvičení pro různé sporty a pracovní kvalifikace.

**Závodní hry** - Úkolem je dostat se první do cíle, většinou se jedná o závody aut.

**Taneční hry** - Tyto hry se ovládají na základě vašich pohybů, nebo pomocí speciálních ovladačů. Používají se například jako cvičení, nebo jako společenská aktivita.

**Bojové hry** - Tyto hry jsou doménou herních konzolí, jako je Playstation nebo Xbox, jelikož se nejlépe ovládají pomocí herních ovladačů. Úkolem je zneškodnit protihráče v malé aréně, za pomoci určitých bojových umění.

**Logické hry** – Hry sestávající se z hádanek a logických úkolů, jejichž obtížnost se zvyšuje s postupným plynutím hry. [Basler, 2016: 22-23]

## **2.2. Typologie hráčů počítačových her**

Jak už bylo zmíněno v předešlých kapitolách mé práce, hráčská komunita se neskládá pouze z jednoho typu lidí. Lidé, kteří hrají počítačové hry, se mohou lišit mnoha různými způsoby, a to nejen v soukromém životě, jako je například jejich ekonomická, sociální a demografická odlišnost, ale i například svou povahou ve virtuálním světě a typem hraných her. V této kapitole se tedy pokusím rozdělit tuto komunitu na několik základních kategorií. Jako kritéria pro tato dělení užívám intenzitu hraní, tedy časovou investici do této aktivity, chování ve virtuálním světě a temperament, se kterým ke hraní videoher přistupují.

### **Dělení hráčů podle intenzity hraní:**

**Příležitostný hráč** - Tento typ hráčů má v herním světě asi největší zastoupení. Hry nehraje pravidelně, spíše namátkově, když nemá jiné povinnosti. Herní doba těchto hráčů se pohybuje pod 10 hodin týdně. Nepřikládá hrám velkou váhu a bere je čistě jako formu odreagování za účelem “zabití dlouhé chvíle“.

**Pravidelný hráč** - Tito hráči také vnímají hraní videoher jako zdroj zábavy, ale hrají je pravidelně každý den. Hry se u těchto lidí dají považovat za koníček a přistupují k nim vážněji, než příležitostní hráči. Tito hráči mají v herním světě ve většině případů své kamarády, za kterými se vracejí a hrají společně. Časová investice se u těchto hráčů pohybuje okolo 30 hodin týdně.

**Profesionální hráči** - Tento typ hráčů je zatím v České republice velmi ojedinělý. U těchto hráčů můžeme považovat hraní her za součást jejich životního stylu a identity. Zaměřují se obvykle jen na jednu hru, ve které se zdokonalují natolik, aby se dokázali uplatnit v soutěžích, ve kterých následně vydělávají peníze. Jejich koníček se stal jejich prací. Obvykle bydlí v tzv. “gaming housech”, který financuje jejich tým z vydělaných peněz. Profesionální hráči hrají v rámci tréninku okolo 12 hodin denně a většina z nich i ve volném čase poté. Životní styl těchto hráčů je velmi specifický, protože žijí v jednom domě s celým týmem, který tvoří, například v případě hry League of Legends, pět hráčů, několik náhradníků, výživoví trenéři, herní trenéři a manažer. Jejich život se pohybuje jen kolem her a herního světa.

#### **Dělení hráčů podle chování ve hře:**

Podle Bartla se hráči dle chování dělí ve hře na čtyři základní typy. Jeho typologie se odvíjí od stylu hraní, chování ve hře a interakce s ostatními hráči. Tato typologie je nejlépe aplikovatelná na tzv. MMORPG hry, které fungují jako velký svět, ve kterém máte volnost pohybu. Typ těchto her je často připodobňován k druhému životu, který uživatel vede ve virtuálním světě.

**Killers** - Tento typ hráčů narušuje fungování světa her a zabíjí ostatní hráče v herním světě. Vnímají hráče jako externí objekty a nenavazují s nimi většinou hlubší a složitější sociální kontakty.

**Achievers** - Tito hráči hromadí body a odznaky, které jsou umístěny do herního světa jako bonusový obsah hry. Mnoho těchto odznaků může být velmi složité obdržet, a proto jejich vlastníkům zajišťují v herním světě prestiž.

**Explorers** - Průzkumníci jsou hráči, kteří užívají vizuální stránku herního světa. Většina her v kategorii MMORPG je velmi rozsáhlá a disponuje proto vizuálním materiálem. Tito hráči se je snaží objevit a prozkoumat.

**Socializers** – Vytvářejí a udržují ve hře vztahy s ostatními uživateli. Pro tento typ hráčů jsou typické herní servery, kterým se říká Role-play. Na nich si hráči vytvoří svého avatara a budují vlastní příběh, který je potom zastupuje před ostatními hráči na

serveru. Způsob hry tak funguje jako „druhý život“, kde se uživatelé snaží chovat jako v reálném světě, socializují se, tvoří páry apod. [Bartle 1996: 13-18]

### **Dělení hráčů podle temperamentu**

V herním světě je možné jednotlivé hráče dělit podle povahových rysů. Například v masivně multiplayerových hrách (MMORPG), které byly popsány výše, je temperament důležitou složkou pro skupinu hráčů, jenž dosahují jimi vytyčených cílů. Tito lidé se sdružují na internetových komunikačních platformách, jako je například Skype, Teamspeak, Discord, atd. Při hlasových komunikacích se projevují povahy lidí. Tyto povahy jsou zbarveny díky neosobnímu kontaktu skrze virtuální svět. Míra neosobní interakce, která je zde přítomna, se projevuje ve specifické povaze hráčů počítačových her. Psycholog David Kersey rozdělil povahy těchto hráčů do čtyř skupin, ke kterým přiřadil následující vlastnosti.

**Artisan** - Realistický, taktický, manipulativní, pragmatický, impulzivní, zaměřený na akci, hledající nějaké senzace.

**Guardian** - Praktický, logický, hierarchicky organizovaný, detailně orientovaný, hledající bezpečnost.

**Rational** - Inovativní, strategický, logický, zaměřený na budoucnost, vyhledává znalosti.

**Idealist** - imaginativní, diplomatický, emoční, dramatický, hledající identitu. [Keirsey 1984: 70-79]

## **3. Životní styl hráčů počítačových her**

### **3.1. Životní styl jako předmět zkoumání**

Abychom mohli užívat termínu “životní styl” ze sociologického hlediska správně a později ho aplikovat na téma a skupinu hráčů - gamerů, musíme nejprve pochopit, co vlastně životní styl je. Duffková ve své knize *Sociologie životního stylu* vymezuje jako nejobecnější definici tuto: “životní styl je způsob, jakým lidé žijí - tedy bydlí, stravují se, vzdělávají se, chovají se v různých situacích, baví se, pracují, spotřebovávají, vzájemně komunikují, jednají, rozhodují se, cestují, vyznávají a dodržují určité



hodnoty, starají se o děti, pěstují potraviny, vyrábějí atd.” [Duffková, 2008: 51]. Už z tohoto nástinu vybraných aktivit a momentů životního stylu můžeme vyčíst, že životní styl je kategorií velmi širokou. Existuje mnoho věd, které se snaží uchopit pojem životního stylu různými způsoby. Podle Duffkové je však jedna věda, která hraje v definici životního stylu roli “koordinátora”, tou je sociologie.

Abychom mohli užívat a přemýšlet o životním stylu sociologicky, považují za nutné oddělit tento termín od jiných, které se s životním způsobem spojují. V české terminologii, existují dvě samostatné kategorie, jimiž jsou životní způsob a životní styl. Tyto dvě kategorie jsou častokrát používány k označení jednoho jevu nebo problému. K rozlišování těchto dvou termínů se podle Duffkové dají použít dvě větve. V první se rozlišuje životní způsob tak, že sleduje spíše sociálně - ekonomický rozměr, na rozdíl od životního stylu, který se soustředí na kulturologickou dimenzi (volný čas, hodnoty, tradice, mezilidské vztahy.) Ve druhé větvi je životní způsob chápán spíše jako abstraktní pojem a velmi obecnou kategorií užívanou k označení sociálně-ekonomického celku. Zatímco životní styl je podřízenou kategorií, která je spojována s konkrétním významem. [Duffková 2008:52]

### **3.2. Volný čas jako jedna z dimenzí životního stylu**

Volný čas je jednou z nejdůležitějších oblastí životního stylu. Je to část životního stylu jednotlivce, ve kterém má možnost-uplatňovat svá svobodná rozhodnutí o jeho náplni na základě vlastních potřeb, hodnot a zájmů.

#### **Kategorizace využívání času:**

Čas, kterým lidé disponují, lze rozdělit do dvou základních kategorií, jimiž jsou “čas pracovní” a “čas mimopracovní”. Mimopracovní čas pak lze rozdělit na čas “vázaný a “volný”.

- 1) Čas pracovní - “Obecně vymezený obsahově i časově (popisem práce je dáno co a zpravidla i kdy se má udělat); je to čas strávený pracovní výdělečnou činností.” [Duffková 2008: 143]
- 2) Čas mimopracovní - Je to jakási mezikategorie bez specifického obsahu. Na specifičnosti mu dodává až jeho rozdělení na čas volný a vázaný. Označení mimopracovní se používá v momentě, kdy se zmíněné specifikace prolínají a hůře odlišují. Jsou to například domácí práce, jako praní, žehlení, nakupování, atd. Abychom však mohli tyto aktivity nazývat mimopracovní, nesmí být zmíněné aktivity zároveň našim koníčkem.
- 3) Čas vázaný – je vymezen obsahem činností vykonávaných v jeho průběhu. Vázaný mimopracovní čas zahrnuje rutinní činnosti každodenního života potřebné pro zachování bio-fyziologického života člověka (jídlo, spánek) a uchování psychického a sociálního systému života (chod rodiny a domácnosti).
- 4) Čas volný - není obsahově vymezen. Je to komplex činností, ke kterým se člověk rozhodl dobrovolně, bez jakéhokoliv vnějšího nátlaku vyplývajícího ze společenských závazků. Tyto aktivity jsou vykonávány pro osobní radost a potěšení, závisí od subjektivní svobodné volby činností. [Duffková 2008: 143]

### **3.3. Typy volného času a jeho aktivity**

Pro důkladnější vymezení typu volného času hráčů je nutné výše vypsání pojmy zúžit do podrobnějších kategorií volného času a jeho aktivit. Duffková opět rozděluje typy volného času do několika kategorií.

- 1) Denní volný čas
- 2) Víkend
- 3) Dovolena

Důležité vymezení volného času se zakládá na rytmu střídání práce nebo školy a volného času.

Denním volný čas je čas běžného pracovního dne. Často je naplněn odpočinkovými aktivitami. Jeho objem je však menší a pochopitelně závislý na práci či škole.

Víkend představuje pro většinu lidí dvoudenní volno, kde mají více prostoru na delší aktivity, jako například výlet, pobyt na chatě atd. Tento čas se však také odvíjí od povinností jedince. Často je i využíván na doplnění aktivit, které nebyly dokončeny v týdnu.

Dovolená by se ze sociologického hlediska dala charakterizovat jako delší úsek volna v ročním rytmu práce a volného času. V tomto čase se zachovávají funkce volného času, jako relaxace, zábava, vzdělání atd. Typicky se vyznačuje dočasnou změnou životního stylu, nebo alespoň některých jeho podmínek. [Duffková 2008: 160]

### **Činnosti volného času:**

V tomto bodu krátce zkonkretizuji typy volnočasových aktivit, které jsou pro naši kulturu nejtypičtější. Dále se budu soustředit na typ aktivity, která je nejcharakterističtější pro hráče počítačových her a na jejich konkrétnější deskripci.

**Kulturní aktivity** - Dělí se na receptivní a perceptivní. K receptivním aktivitám patří návštěva divadla, koncertu či sledování televize. Jsou to aktivity, kde lidé přijímají určité kulturní hodnoty. Perceptivní jsou aktivity umělecko-tvořivé. Člověk vytváří sám uměleckou hodnotu. Patří sem například malování a provozování hudby.

**Sociální společenské aktivity** - Jsou to aktivity, které se soustředí na navazování sociálních kontaktů, mezilidských vztahů a setkáváním se s rodinou. Nejčastěji jsou tyto aktivity provozovány například v kavárnách, na plesech či v restauracích.

**Chataření a chalupaření** - typicky český fenomén, který byl populární hlavně mezi 60. a 90. léty. Tato aktivita má oproti jiným relaxačním aktivitám výhodu v tom, že dokáže skloubit několik dalších aktivit, které jsou Čechům velice blízké, jako například kutilství, zahrádkaření a houbaření.

**Hobby** - “Zastřešuje dlouhou řadu činností, které člověk provozuje ve svém volném čase na základě svého specifického zájmu, k nimž má často i silný citový vztah a je v nich odborníkem svého druhu.” [Duffková 2008: 161] Pod kategorií hobby, spadají

hry nejrůznějších typů, jejichž popularita v poslední době značně stoupá. [Duffková 2008: 161]

## **4. Vlastní výzkum**

Ve výzkumu jsem vycházel z předpokladu teoretického vymezení, které jsem uvedl výše. Tímto předpokladem jsou charakteristiky subkultur, jenž vymezují pole ve kterém se můj výzkum pohybuje. Na základě specifického způsobu trávení volného času budu moci blíže konkretizovat jednotlivé hráčské komunity a jejich participanty.

### **4.1. Cíl výzkumu**

Cílem mého výzkumu je popis a analýza struktur hráčů počítačových her. Centrální výzkumnou otázkou je, zda existují různé hráčské subkultury diferencovány na základě jednotlivých herních žánrů.

Dílní výzkumné otázky jsou pak zaměřeny na zjištění, zda se zástupci různých herních žánrů odlišují na základě socioekonomického statusu, místa bydliště, času investovaného do herního světa, způsobu využití volného času, sociálních kontaktů a specifického jazyka.

Navazující dílní otázkou je, zda se hráči jednotlivých herních žánrů osobně a vzájemně identifikují pouze podle her, které hrají, nebo se v procesu hraní vytváří skupinová identita odlišující danou skupinu od ostatních skupin v rovině specifického skupinového vědomí a vytváří tak oddělené subkulturní prostředí.

### **4.2. Metodologie**

Pro tento výzkum je nejvhodnější kvalitativní metoda, jelikož nám dává možnost nahlédnout do jádra naší problematiky. Jak píše Disman ve své knize *Jak se vyrábí sociologická znalost* "Cílem kvalitativního výzkumu je porozumění. Porozumění pak

vyžaduje vhléd do co největšího množství dimenzí daného problému” [Disman 2002: 286].

Mezi kvantitativním a kvalitativním výzkumem je mnoho důležitých rozdílů. Zmíním ty nejzákladnější z nich. Kvalitativní výzkum se zaměřuje na vytváření nových hypotéz, nového způsobu porozumění a na vytváření nových teorií. Cílem kvantitativního výzkumu je naopak testování daných hypotéz. Díky vysoké standardizaci, má kvantitativní výzkum vysokou reliabilitu. Na druhé straně však tato standardizace vede k silné redukci informací a má tak kvantitativní výzkum nízkou validitu. Respondent je nucen omezit se na volbu odpovědi z několika málo možností, které jsou určeny výzkumníkem. Kvalitativní výzkum je přesný opak. Má sice díky nízké standardizaci nízkou reliabilitu, avšak umožňuje klást volné otázky, které dávají prostor pro respondenta, aby více a podrobněji otevřel problematiku daných témat. Kvalitativní výzkum má tedy vysokou validitu. [Disman 2002: 287]

Logika kvantitativního výzkumu je spíše deduktivní. Na začátku výzkumu je nějaký problém. K tomuto problému se předloží hypotézy, které jsou základem pro výběr proměnných. Sebraná data se použijí pro potvrzení či vyvrácení hypotéz. Logika kvalitativního výzkumu je však induktivní. To znamená opačný postup. Ze začátku výzkumník provede sběr dat, mezi kterými pátrá po určitých pravidelnostech, a až po významu těchto dat, formuluje předběžné závěry, hypotézy, popřípadě nové teorie. [Disman 2009: 287]

Kvalitativní metoda má ovšem své nedostatky. Je zde omezená schopnost zobecnit naše závěry na populaci a nejsme schopni definovat pravděpodobnost, že naše závěry jsou celkově platné. V tomto ohledu vyniká kvantitativní výzkum. O tom však kvalitativní není. Jeho hlavním přínosem je porozumění lidem v různých sociálních situacích. Hluběji se ponořit do zkoumané problematiky a nechat samotného respondenta vybrat, co je pro něho důležité a nevtlačovat ho do předem stanovených témat. Výzkumník je pak určen k tomu, aby našel spojitost a význam v několika proměnných, které respondent považuje za důležité. [Disman 2002: 288]

Ve své práci jsem použil polo-strukturované rozhovory s respondenty, kteří se dají považovat za příslušníky hráčské kultury. Respondenty jsem vybral tak, abych měl čtyři kategorie herních žánrů, po třech respondentech. Ve výsledku mám tedy dvanáct respondentů, z nichž každá čtvrtina zastupuje jiný herní žánr. Žánry her jsem vybral podle aktuální dominance mezi hráčskou komunitou a dle počtu evidovaných hráčů. Jsou to žánry MMORPG, RPG - singleplayer, MOBA a FPS hry. Při výběru respondentů jsem nehleděl na věk a neurčoval jsem tedy žádnou věkovou hranici. Vzhledem k aktuální situaci (koronavir), která neumožňovala provést rozhovory osobně, byly rozhovory provedené online přes komunikační program Discord, jenž je užíván hráči počítačových her ke komunikaci s jinými uživateli. Rozhovory jsem nadále kódoval pomocí programu MAXQDA. Odpovědi v programu byly rozříděny na základě mnou určených témat, podle kterých jsem se snažil rozlišit hráčskou kulturu.

### **4.3. Rozhovory - Scénář rozhovorů**

Rozhovory měly za úkol prokázat několik hlavních faktorů, které jsem si stanovil jako cíle mé práce. Proto jsem rozdělil otázky do několika skupin, 1) Osobní údaje 2) sociální a ekonomické postavení 3) motivace ke hraní her 4) investice času do hraní her a volný čas 5) sociální kontakty skrze počítačové hry a mluva. Způsob a celkový čas kladení otázek nebyl vždy stejný. Odvíjel se od daného respondenta a atmosféry, která u rozhovoru panovala. Otázky v rozhovoru byly často doplňovány či nahrazovány. Scénář rozhovoru vypadal zhruba takto:

- 1) Kolik je ti let?
- 2) Kde bydlíš?
- 3) Chodíš do práce, nebo ještě studuješ? Jaké zaměstnání si budeš hledat po ukončení studia?
- 4) Pokud pracuješ, jaké je tvé zaměstnání?
- 5) Bydlíš u rodičů? Když ne, tak kde?

- 6) Máš stálou, nebo dlouhodobější partnerku?
- 7) Co dělají tvoji rodiče za zaměstnání?
- 8) Od kolika let hraješ počítačové hry?
- 9) Co tě ke hraní videoher vede?
- 10) Jaký žánr počítačových her hraješ a který máš nejraději?
- 11) Proč právě tento typ her?
- 12) Kolik hodin strávíš týdně hraním počítačových her, či aktivitami spojenými s hrou?
- 13) Hraješ intenzivněji, když máš volno nebo prázdniny?
- 14) Kolik investuješ do her peněz?
- 15) Jak hraní her ovlivňuje tvůj volný čas?
- 16) Má hraní her nějaký přínos pro tvůj život?
- 17) Máš i jiné koníčky než hraní her?
- 18) Našel sis ve hře, nebo v souvislosti s hraním, přátele?
- 19) Pokud ano, jste spolu v kontaktu i mimo virtuální prostředí?
- 20) Znáš případy, že si někdo našel partnera nebo partnerku v souvislosti s hraním počítačových her?
- 21) Mluvíte i o něčem jiném nežli o hře, kterou hrajete?
- 22) Používáte ve hře nějakou mluvu, která je typická jen pro danou hru?
- 23) Používáš někdy herní mluvu v reálném životě?
- 24) Cítíš se jako člen herní komunity?
- 25) Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, jako jsou herní zápasy, nebo cosplay?

26) Myslíš si, že herní komunity jsou rozdělené podle herních žánrů?

### **První kontakt s herním prostředím**

Většina respondentů neznala přesnou odpověď, když byla dotazována na svůj první kontakt s počítačovými hrami. Jejich první kontakt s hrami byl v době, kdy dostali svůj první počítač či konzoli. U několika respondentů se první zkušenosti objevovaly už v šestém nebo pátém roce života. U starších respondentů to bylo někdy mezi čtrnáctým rokem a to díky nízké dostupnosti počítačů a herních konzolí v kontextu doby jejich věku.

*“K počítačovejm hrám sem čuchnul už za mých mladých let, mohlo mně být tak sedm nebo šest let cirka.”* Respondent MMORPG 2.

*“Asi od doby co sem dostal první počítač. To bylo možná v deseti letech. Už si nepamatuju, kdy nám to přišlo domů přesně. Tak od té doby.”* Respondent střílečky 1.

*“No to je těžký, ono za nás ty pc hry zas tak nebyly přístupný, že jo, ty komply, takže se začínalo na nějakých konzolích, jak bejvaly vod vietnamců ty karty, nevím, jak se tomu nadávalo už ani. Jinak co se týče vyloženě toho počítačového hraní, tak to bylo nějak od roku 2002 nebo 2003, což mně bylo nějak čtrnáct nebo patnáct.”* Singleplayer RPG 2.

Pořízení počítače se odvíjí od finanční situace rodičů. Zajímavé je, že všichni respondenti hned od začátku pořízení počítače používali počítač ke hraní her. V tomto ohledu však není žádný značný rozdíl mezi různými respondenty.

### **Motivace**

Motivace pro hraní her by se dle rozhovorů dala rozdělit na dva aspekty. Na motivaci primární, která hráče motivuje k hraní her obecně, a motivaci sekundární, která je motivuje ke hraní určitého typu her. Primární motivace je u většiny respondentů bez ohledu na herní žánr stejná. Hrají z důvodu zábavy, za účelem odreagování, vyplnění volného času, nebo z vášně k počítačovým hrám.



*“No tak je to pro mě asi oblíbenej způsob zábavy, nebo jako, stejně asi jak některý lidi koukaj na filmy, některý na seriály, a já prostě mam rád hraní her. Takhle bych to asi nejjednušeji řek.”* Respondent MMORPG 3.

*“Nevim, asi jen čistě ta zábava.”* Respondent střílečky 1.

*“Děcka si hrály venku s klackama a kamením a mě fancinovala ta grafika a mechaniky tý hry. Nebo sme hráli třeba ve dvou nějaký hry v coapu a bylo to spíš takový odreagování a zábava.”* Respondent singleplayer RPG 3.

*“Tak zábava, je to můj koníček, že jo”* Respondent MOBA 1.

Sekundární motivace se však u různých herních žánrů liší. Je to jakýsi odraz osobnosti hráče. Odvíjí se to od několika různých aspektů, jakými jsou například koníčky, požadavky na hru, soutěživost, ale i například nostalgie. Z rozhovorů jasně vyplynulo, že hráči stříleček hrají tento typ her, protože mají rádi zbraně, vojenskou techniku, nebo vojenské konflikty. Hráči MOBA her jsou soutěživý, Hráči RPG se chtějí vžít do role postav. U hráčů MMORPG je to podobné jako u RPG hráčů, ale s tím rozdílem, že je ke hraní motivuje i sociální kontakt uvnitř hry, kterou hrají.

*“Hlavně mě tam baví vytvářet si postavu a bejt v tom světě, kde provádím interakc., Mám haldu možností si upravit jak postavu, tak vybavení a vžít se do role ty postavičky.”* Respondent single player RPG 3.

*“Když sem byl menší, bavilo mě hrát kvůli tomu, že sem mohl právě být někým, kým sem nemohl být jako menší, třeba právě si zahrát závodní hry a řídit auto, nebo být vojákem během světové války a střílet ze zbraní, to mě bavilo. Ted' mě k tomu vede spíš nostalgie, protože ty hry, co sem hrál jako malej, vycházej jako pokračování a tím že už jako malý sem vyrůstal na těch postavách, na těch příbězích, tak se chci dozvědět pokračování těch postav, nebo v případě remakeu, tak si znovu zahrát starý hry v novým kabátě, jako když sem byl menší.”* Respondent single player RPG 1.

*“Zajímá mě bojová technika, zbraně, bojové konflikty atd. Protože v těch hrách to můžeš zažít. Asi pro to mě to nejvíc táhne.”* Respondent střílečky 2.

*“Protože se můžeš potkat se spoustou zajímavých lidí, že jo. Já sem poznala tolik lidí online ve hrách, že to je až neuvěřitelný. Prostě ty lidi no, máš tam ten sociální kontakt v tý hře.”* Respondent MMORPG 1.

*“No asi protože hlavně sem soutěživější a to lolko mi dává ten pocit z tý soutěže. Je to jak sport prostě.”* Respondent MOBA 2.

### **Investice času do hraní her**

Z rozhovorů vyplynulo, že čas, který respondenti investují do her, se liší na základě žánru. Nejedná se však jen o čas, ale také o samotnou pravidelnost hraní. Hráči RPG her nehrají hry tak intenzivně, ani tak pravidelně, jako například hráči MMORPG, nebo hráči MOBA her. Singleplayerové hry zkrátka nevyžadují tolik časové investice jako multiplayerové online hry, jelikož mají jasně daný průběh hry a dějovou linku. Herní doba těchto her se pohybuje mezi 5-100 hodinami a většinou jsou tvořeny pro jedno dohrání. Proto je doba a pravidelnost hraní závislá na vývoji nových her.

*“Týdně to je, hned ti to řeknu (hledá odehrané hodiny na Steamu). Za dva týdny šestnáct hodin. Tak dejme tomu se vším všudy dvacet hodin. Záleží co je za den, a jaký hry vycházejí, někdy je herní sucho, tak nehraju skoro vůbec, a pak najednou dostanu chuť na nějakou starou hru, co sem hrál.”* Respondent singleplayer RPG 1.

*“Cirka tak 2-3 hodiny denně, záleží jak je nálada a jestli najdu zajímavou hru, která mě osloví a do který chci investovat svůj čas.”* Respondent singleplayer RPG 3.

MMORPG hry jsou časově nejnáročnější. Tyto hry jsou navrženy za účelem provádění dlouhých a opakovaných úkonů, které musí hráč plnit za účelem získávání odměn. Některé takové úkony mohou trvat i celý den. Tyto úkony ve formě nějakého dobrodružství, jsou navrženy například pro dvacet hráčů, a tedy za účelem socializace. Proto jsou tyto hry převážně pro hráče, kteří jsou schopní a ochotní investovat velké množství času do her.

*“Jednu dobu sem hrával Wowko a to sem týdně nahrál hrozně moc, každý den třeba 6 nebo 7 hodin.”* Respondent střílečky 1.

*“Hele, dejme tomu, když to zprůměruju, tak je to třeba 8 hodin denně no. Což si myslím, že je docela dost.”* Respondent MMORPG 1.

*“Tak wowko hraju tak minimálně čtyři hodky až pět hodin denně. O vejkendu, když mam víc času, tak třeba i dvanáct hodin. Ted'ka mam práci, tak už na to nemam tolik času, ale dřív, když byla ta škola, tak se hrálo fakt neustále. Měl sem tam svoji partu lidí, byli sme od rána do večera na Teamspeaku, nebo na nějakých komunikačních kanálech, a hráli sme furt no.”* Respondent MMORPG 2.

MOBA hry jsou specifické v časové náročnosti na hráče. Není podmínkou odehrát určitý počet hodin jako v případě MMORPG, ale na druhou stranu tím ztrácíte možnost se zlepšovat. Hráči MOBA her jsou specifičtí v tom ohledu, že se jejich herní doba značně liší. Tato Investice času se liší v jejich záměru. Tento rozdíl v záměru se projevuje mezi hráči, kteří hrají MOBA hry pouze za účelem vyplnění volného času a hráči, kteří hrají z důvodu seberealizace v dané hře a soutěživosti, jenž je při hraní přítomna.

*“No ted' už tolik ne, tak dvě až tři hodky denně. Když sem byl na střední a měl sem tým, tak to bylo vo dost víc, to mohlo bejt tak pět až osm třeba. Občas sme si dělali i vlastní soustředění a hráli sme nonstop, ale ted' už na to nemam čas.”* Respondent MOBA 2.

*“Tak čtyři hodky denně no, podle nálady a podle toho jestli se sejdem s borcema. Taky se to odvíjí podle toho, jak mi to de zrovna, někdy dám osm her, někdy jenom tři, je to různý.”* Respondent MOBA 3.

U hráčů stříleček se herní doba pohybuje ve značně jiné míře. V průměru se to pohybuje okolo patnácti hodin týdně a účelem je vyplnění jejich volného času mezi jinými povinnostmi, či za účelem odreagovat se a tzv. “se vystřílet”. Střílečky jsou pro takové hráče typické a díky svojí nenáročnosti. Je to jeden z důvodů, proč právě tento typ her přitahuje příležitostné hráče.

*“Denně tak dvě až tři hodky maximum. Takže týdně třeba patnáct asi.”* Respondent střílečky 3.

*“No ted' už moc ne, bývalo to dost, bývalo to týdně, musím ted' započítat. Týdně to mohlo být tak dvacet hodin, když sem hrával střílečky, jednu dobu sem hrával Wowko a to sem týdně nahrál hrozně moc, každý den třeba 6 nebo 7 hodin. Když sem hrál střílečky tak týdně třeba 20 hodin.”* Respondent střílečky 2.

U respondenta stříleček číslo 2. je zajímavá volba her vzhledem k jeho aktuální situaci. Dříve když měl více času, hrával World of Warcraft a dokázal strávit výrazně více hodin hraním her. Nyní, když má času méně, zvolil jako zdroj počítačové zábavy spíše FPS hry, jelikož nevyžadují tolik časové investice.

### **Volný čas a koníčky**

Z rozhovorů vyplynulo, že všichni respondenti, s výjimkou hráčů MMORPG, si myslí, že hraní her jejich volný čas neovlivňuje, nebo jen velmi málo. Hráči RPG, MOBA a stříleček tedy dají přednost sociálním, či jiným příležitostným aktivitám před hraním her. Hráči MMORPG si oproti tomu uvědomují, že jejich volný čas je ovlivněn velmi, jelikož všichni ho investují do hraní počítačových her.

*“No tak jelikož je to můj koníček převážnej, tak ho ovlivňuje hodně. Je to moje hobby a volnej čas trávím hraním World of Warcraft.”* Respondent MMORPG 2.

*“No hraní her je můj volnej čas, takže ho ovlivňuje na 100%.”* Repondent MMORPG

*“Kdybych chtěl dělat nějakou aktivitu, tak vypnu počítač a jdu to dělat.”* Respondent střílečky 3.

*“Myslím že neovlivňuje vůbec, když sme dohodnutý, že jdeme někam s kámošema, tak tam jdu, nebo když mam nabídku, abych někam šel, tak jdu, že jo, ať na rande nebo tak. Nikdy se mi snad nestalo, že bych to chtěl vynechat a zůstat doma a hrát hry.”* Respondent RPG 3.

Pro většinu respondentů hrajících MMORPG tato aktivita představuje primární využití volného času a jinému způsobu se věnují pouze zřídka. Jediný respondent, který si nevzpomněl na jiný koníček kromě hraní her, byl respondent MMORPG, který omezoval sociální aktivity na úkor těm virtuálním.

*“Poslední půl rok sem se začal zajímat o fotografování. Dál mám třeba hrozně rád závody, jezdím na motokárách a sleduju Formule 1, částečně taky Rally.”* Respondent RPG 1.

*“Rád chodím na pivo s klukama do hospody, takže takový to víkendový pití bych přirovnal k takovému koníčku (smích). Atletika, atletyčil sem dřív, takže rozhodne sport, aktivní i pasivní, rád se projdu, nebo projedu na kole, dáme fočus, takže tak.”* Respondent MMORPG 2.

### **Tvorba sociálních kontaktů mezi hráči**

Všichni respondenti uvedli, že si přes hry našli nějaké přátele. I singleplayer RPG hráči, kteří považují za svůj dominantní žánr hry, které se nehrají online, si v dřívější době našli přes hry nějaké přátele či skupinu lidí, se kterou se minimálně jednou viděli v reálném životě. Všichni respondenti si našli přes hry alespoň pět přátel, se kterými v minulosti navázali osobní kontakt na různých událostech, které se uskutečnily čistě za účelem setkání hráčů her. Největší počet kontaktů si však utvářejí hráči MMORPG her díky tzv. guildám, které se v těchto hrách vyskytují. Guildy jsou virtuální skupiny hráčů, které fungují jako oficiální skupiny v dané hře, se kterou se členové identifikují a hrají pod jejím jménem. V takových guildách může být i několik stovek hráčů. Ve většině případech se pořádají tzv. guild srazy, kde členové těchto frakcí pořádají sociální akce v reálném životě. Respondent MMORPG 1 se za svou herní aktivitu seznámil podle jeho slov přibližně s jedním tisícem lidí, se kterými je v kontaktu přes sociální síť a osobně byl v kontaktu s více než 50 z nich.

*“Určitě jo, když sem hrál nějaké hry o více hráčích. Sme se dostali s nějakýma lidma do bojovýho konfliktu, kde sme fightili o vrtulník a pak sem se spřátelili a dokonce sme se pak seznámili osobně.”* Respondent RPG 1.

*“Jojo našel sem si partu kluků se kterýma sme hráli dost často to lolko. Několikrát sme se i viděli, uspořádali sme nějaký lan-party a trávili sme spolu týden čas třeba, hráli sme lolko a chlastali a tak no.”* Respondent MOBA 3.

*“Jojojo, celkem dost, dejme tomu, že tak 5-10 lidí, se kterýma sem se docela dost bavil. Viděli sme se několikrát, pořádali sme srazy. Sme spolu každéj den hráli, tak sme udělali každéj rok sraz a pokecat v reálu.”* Respondent střílečky 3.

*“Ty vado, přes tisíc určitě, hodně lidí se kterejma sem v kontaktu pravidelně, hodně, hodně, hodně lidí. A v reálu sem se viděla no, to už bude menší číslo, tak padesát možná, padesát je hezký. My sme jezdili hodně na ty srazy”* Respondent MMORPG 1.

### **Předměty hovorů mezi hráči**

Z rozhovorů je zřejmé, že hry jsou předmětem konverzací mezi hráči počítačových her i v reálném životě. Není to však ani zdaleka jediný obsah jejich hovorů. Jejich diskuze se pohybují kolem všedních témat. Diskuze kolem her se hlavně používá jako tzv. icebreaker, nebo za účelem nalezení společného tématu stejně tak, jako například u jiných skupin se stejnými zájmy, jako jsou například motorkáři, nebo modeláři. Hry však stále tvoří jejich primární společný zájem, proto jsou hry v jejich rozhovorech nějakým způsobem přítomny neustále, ať je to například ve formě vtipu, či nějakého přirovnání. Zde však můžeme pozorovat rozdílnost v různých žánrech, jelikož jsou přirovnání a narážky tvořeny na základě her, které hrají jen členové skupiny nebo obecně hráči daného žánru. Pokud by například hráč stříleček byl celý den součástí skupiny hráčů MMORPG, v mnoha případech by nevěděl, o čem daná skupina hovoří. Můžeme tedy říci, že různé žánry, ale také samotné hry, mají odlišné pojmy, výrazy, tematiku atd. Zajímavý je také fakt, že se hráči oslovují herními přezdívkami. Je to zkrátka z toho důvodů, že se tak prezentují ve hře již delší dobu a ve většině případů se hráči déle znají ve hře, nežli v reálném životě. Takové přezdívky se pak zkrátka zakoření a ve většině případů už i zůstanou zvykem při oslovování.

*“To je právě ono, určitě byl rozhovor i o jiných věcech, ale spíš tím, že sme měli společný zájem to hraní, tak sme se bavili o takových srandách, ve stylu třeba používání nějakých hlášek, třeba srovnání hry a reality. Třeba sme měli jednu hru, kde*

*sme třeba vykrádali banku, nebo obchod. No a šli sme třeba kolem národní banky a říkali sme třeba „kde máš masku“ (smích).”* Respondent RPG 1.

*“Jako taky o hrách, ale bavíme se o čemkoli. Říkáme si třeba přezdívka z her a tak.”* Respondent střílečky 1.

*“Právě tím, jak se lidi viděj v reálu, tak se bavěj úplně o všem prostě. Zrovna přijde rodina, že jo, tak práce. Jako samozřejmě i o tý hře, ale není to jenom hra, to je fakt minimální část. Tak jako klasickéj rozhovor, kterej člověk vede, když má nějaký koníčky.”* Respondent MMORPG 1.

*“Tak jako ze začátku to bylo takový oťukávání hrozný, že sme nevěděli o čem se bavit, že jo, tak sme si povídali o těch raidech, jak se nám co dařilo a tak. Postupem času když piva přibejvali, tak sme začali řešit normální věci, například vztahy, holky, práci, dali sme nějaký vtipy. Bylo to už takový uvolněnější a zábavnější. Je to takový zvláštní no, že ta interakce herní s tím realným životem jako, dá se to skloubit, ale je to takový cringe, není to úplně příjemný ze začátku, ale určitě sme se bavili o nějakých jiných věcech než o hrách.”* Respondent MMORPG 2.

## **Herní mluva**

Při této otázce byla velká část respondentů nejistá. Je složité oddělit herní mluvu od mluvy internetové. Různé zkratky, jako například lol nebo omg, v dnešní době používá téměř celá jedna generace včetně všech dotazovaných respondentů. Jedinou herní mluvu, kterou většina respondentů užívá, představují různá přirovnání ke hře, vtipy vázající se na danou hru, či nějaké anglicismy. Rozdíl je však u respondentů, kteří jsou více zainteresovaní do internetového světa spojeného s hrami. Jedním takovým spojením je například Twitch TV, který umožňuje jednotlivcům živě vysílat různé aktivity. Nejčastější z nich jsou právě hry. Jejich představitelem a hlavním bavičem je provozovatel živého vysílání, který na základě své osobnosti nebo herního umění tvoří komunitu jeho sledujících. V dnešní době se tzv. streamování dá považovat za práci. Nejsledovanější streamerů dokáží na základě dobrovolných příspěvků vydělat nezanedbatelné částky. Každý takový stream má “chat”, skrze který mohou sledující komunikovat mezi sebou i se samotným streamerem. Každá

streamová komunita má zásobu “emoji”, které mohou být unikátní pro danou streamovou komunitu, nebo používány globálně. Emoji je znak nebo vyjádření emoce prostřednictvím malého obrázku. Každá emoji má i své unikátní pojmenování, které se často odvíjí od jejího vzniku.

Takové emoji jsou používány mezi hráči počítačových her, kteří jsou více zainteresovaní do herního světa či do herní kultury obecně. Z rozhovoru vyplynulo, že jsou to převážně hráči MMORPG, jelikož stráví na pc daleko více času než jiní hráči. Hráči ostatních žánrů reflektovali používání herní mluvy nebo emoji buď méně, nebo vůbec.

*“jasný, používám herní mluvu. Sou už daný nějaký vazby díky Twitch TV to sou neuvěřitelný perly, takže ano používám takovej ten argot herní. Například třeba monka es, to je udivenej obličej, že třeba vidíš něco, co není úplně k vidění, tak řeknes monka es, prostě jakože ses confused.”* Respondent MMORPG 2.

*“Nono, třeba právě výraz feedování. To je výraz pro to, když v jedné hře někdo umírá, tak ten co ho zabije se posílí a tomu se říká krmít v překladu feedovat, tak právě to přirovnání se určitě používalo. Ale zase ve stylu srandy a narážky na tu hru.”*  
Respondent RPG 1.

### **Identifikace s herní komunitou**

Všichni dotazovaní respondenti se cítí být “členy” herní komunity. V rámci jednotlivých rozhovorů jsem tuto otázku rozdělil do dvou skupin, podle kterých se respondent měl přiřadit do jedné z nich, nebo do obou. První skupina byla obecně hráčská, která se nesoustředila na dělení podle herního žánru, který jedinec hraje. Do této skupiny se přiřadili všichni dotazovaní. Druhá skupina byla jen v rámci herního žánru, který respondent hraje nejčastěji. Do těchto skupiny se přiřadili tři respondenti MOBA her, dva respondenti MMORPG her a jeden respondent RPG her. Důvod této identifikace závisí dle rozhovorů na několika faktorech. Prvním faktorem je intenzita hraní, zainteresovanost do hry samotné a do herního světa. Druhým faktorem je začlenění do virtuálního či nevirtuálního společenství lidí hrajících danou hru. Třetím faktorem je poté velikost hry a počet jejich hráčů zastoupený v reálném světě. Tím je



myšleno, jak se herní komunita projevuje v rámci událostí, jako jsou například srazy, soutěže, velké mezinárodní události atd. Čtvrtým faktorem pro identifikaci s herním žánrem je dle jednoho respondenta nostalgie či emocionální propojení s určitým typem her. Respondent hrající RPG hry se ztotožňuje se skupinou lidí, která hrála v dětství stejné RPG hry jako on sám. Ztotožňuje se s nimi na základě podobných zkušeností z dětství, vzpomínek a společných témat. Dalo by se říci, že například RPG hry mají svou vlastní podkategorii, která je daná stářím hry, to jsou tzv. oldschool hry.

*“Cítím se obecně jako členem herní komunity obecně, ale zároveň jako člověk, co hraje hry delší dobu, tak se cítí jako veterán, jako člověk co hrál ty staré hry, které už novější lidi neznaj. Potom jakoby když procházím třeba reddit, a člověk tam hodí fotku, jak hraje starou hru kterou sem taky hrál, tak se cítím s tím člověkem nějakým způsobem propojený v tom smyslu, že máme podobné dětství, nebo podobnou věc na který sme vyrůstali. Prostě s nim mám společný téma, o kterým by sme se mohli bavit, ikdyž toho člověka neznám.” Respondent RPG 1.*

*“No ted’ jakoby sme háli to Guild Wars žejo, tak sme se neúčastnili žádnéjch extra veľkejch akci, nebo tak něco, tak sem to hrála, ale necítla sem se členem tý komunity. Ale když sem to hrála dřív, nebo sem hrála jiný hry, tak sem se součástí cejtla, jako člen, ale to bylo, protože sem se tam bavila s těma lidma a znali sme se všichni navzájem, když sem nějak přišla, tak všichni věděli kdo sem a tak.” Respondent MMORPG 1.*

*“Určitě jo, jelikož sleduju vývojáře, jak na tý hře pracujou, sme na discordu ve skupině, kde prostě je kupa lidí v tý komunitě, nic mi neunikne, co se týče novinek. Stěma lidma se stýkáme, pokecáme. Scházíme se na discordu, kecáme a hrajem u toho, známe se prostě navzájem. Ta komunita určitě je, a je to i aktivní komunita.” Respondent MMORPG 2.*

*“Jo určitě cejtím, jako hráč obecně i jako čistě lolkař.” Respondent MOBA 1.*

## Herní kultura

Otázky spjaté s herní kulturou měly detailněji popsat, jakým způsobem hráči herních žánrů participují na herním prostředí. Zajímal jsem se, jakým způsobem se hráči zapojují do různých činností a fenoménů spojených s touto kulturou. Z rozhovorů vyšlo najevo, že se všichni hráči různých žánrů v nějaké míře zajímají o cosplaye, byť okrajově a spíše pasivně. U profesionálních herních zápasů je to velice podobné, avšak s tím rozdílem, že hráči MOBA her se o tuto scénu zajímají velmi aktivně. Důvodem je i to, že MOBA hry jsou v dnešní době vyvíjené za účelem profesionálního sportu. Pokud hráč hraje MOBA hry, je zde velká pravděpodobnost, že se bude zajímat i o profesionální scénu z této hry. Je to jako fotbalista, který sleduje fotbalová utkání a výsledky jeho oblíbeného klubu, případně světovou soutěž.

*“No o cosplaye moc ne, jen když je někde zahlídnu na nějaký akci tak to jako dokážu ocenit, ale jinak to nedělám nebo tak. Ale zápasy určitě jo, pravidelně sleduju LCS a jiný soutěže, dokonce sem byl i v Katowicích na mistrovství, to je taková velká akce na několik dní. S našim týmem sme se taky hlásili do různých turnajů, ale to byly malý soutěže.”* Respondent MOBA 2.

*“Cosplay ani zas tak ne, ale turnaje sleduju často, když mam čas a zrovna se něco děje tak koukám.”* Respondent MOBA 3.

*“No cosplaye to mě nikdy vyloženě nebavilo, ale když je jednou za rok hlavní vyústění toho programu na Blizzconu, což je největší akce of Blizzardu, tak to sem koukal, byly to úžasný kostýmy, takže svým způsobem ano, ale nikdy mě to nebavilo. Jiank co se týče profi zápasů, tak ty sem sledoval dřív, třeba v League of legends LCesko, když hrály týmy proti sobě nějakou evropskou ligu, tak sme na to koukal, ale že bych to nějak vyloženě řešil, to ne. Takže tak nějak pasivně by se dalo říct.”* Respondent MMORPG 2.

*“O scénu ne, o cosplaye sem se dřív zajímal. Hlavně o ty anime, protože sem to dřív sledoval, jezdil sem na anime fest a tak.”* Respondent střilečky 2.

## Dělení herní komunity podle žánrů.

Většina respondentů si myslí, že herní komunita je nějakým způsobem rozdělena. Převážná většina z nich odpovídala na tuto otázku tak, že herní komunita je rozdělena hlavně na základě vkusu dané skupiny. Někteří respondenti znají i případy rivality mezi některými herními žánry. Tato rivalita není však nějak fyzická, ale týká se pouze urážek na konkurenční hru. Rivalita je však častější v rámci jednoho herního žánru. Například mezi Guild Wars 2 a World of Warcraft, které patří do žánru MMORPG.

*“Určitě jo, myslím, že tam je svým způsobem i nějaká rivalita. Co se týče třeba RPG hráčů, proti hráčům, co hrajou strategie, tak třeba wow komunita nadávala na Starcraft, že je to dead game a Star craft komunita zase, že wowko nemá co nabídnout a tak. Je tam furt nějaká rivalita. Ale to je super, to je zdraví, nikdo si nijak nenadává a tak.”* Respondent MMORPG 2.

*“Určitě si myslím, že ty komunity se liší v tom, že ty lidi mají jiný vkus. Wowkař prostě hraje tu hru, protože se mu líbí ten žánr a zatím co ten co hraje střílečky má jiný žánr, ale všichni to sou hráči, hrají protože je to baví.”* Respondent RPG 1.

*“Jojo, myslím že jo, je to individuální, ale ty co hrajou MMORPG hry u toho trávěj daleko víc času, u toho musíš bejt furt, protože ty hry sou tak udělané. Se do nich tak zažereš, že se to odráží aj na jejich osobním životě. Ale třeba hráči co hrají FPS hry, tam nemusej bejt furt, ty si zahrají třeba hodinu, nebo dvě. Tam se jdeš prostě jen odreagovat. Takže tyhle lidi maj víc osobního života. Ty wowkaři sou takový chciplý, vypadaj jak zombie. Co sem tak viděl, tak myslím, že to tak je. Ale určitě se mezi těma zombiekama najdou normální lidi.”* Respondent střílečky 2.

### **Sociální, ekonomické a demografické dělení.**

Mezi dvanácti respondenty byli zastoupeny různé úrovně sociálních i ekonomických vrstev. Respondenti byli vybráni tak, abych splňovaly kritéria zastoupení z vesnic, z větších měst a z Prahy. Domníval jsem se, že by tento aspekt mohl mít vliv na herní dobu či herní žánr, který jedinec hraje. Z rozhovorů však vyplynulo, že žádný takový rozdíl patrný není. Základním předpokladem bylo, že život na vesnici, který není tolik zatížený sociálními kontakty, by mohl poskytovat základ pro více volného času, jenž by respondent investoval do hraní počítačových her. Rozhovory však ukázaly, že zde

tento rozdíl není. Jediná spojitost, která ovlivňovala čas strávený hraním počítačových her, byla zaznamenána ve spojení s věkem respondenta, který je spojen s přibývajícimi povinnostmi v dospělém věku. Většina respondentů uváděla, že se daleko častěji věnovali hraní her, když chodili do školy než v době, kdy musejí pracovat. Není to však pravidlem, někteří respondenti si udrželi stejnou intenzitu hraní i po tomto “přelomu”.

## **Závěr**

Z rozhovorů vyplynulo, že mezi hráči různých herních žánrů jsou nezanedbatelné rozdíly v několika aspektech, které jsou stanoveny výše. V tomto závěru rozdělím a shrnu každý herní žánr zvlášť. Poté je porovnam a poukážu na hlavní rozdíly mezi zástupci těchto žánrů. Na začátek můžeme říci, že různé herní žánry představují určité typy subkultur. Zajímavé je také spojení některých herních žánrů s pojmem “idiokultura”, který zavedl Gary Fine. Idiokultura je označení pro menší skupiny, které si vytváří vlastní specifickou kulturu jako produkt společné zkušenosti a pravidelné, opakující se interakci. [Petrusek 2017]

### **Hráči FPS her**

Hráči FPS her tzv. stříleček hrají hry o poznání méně času než hráči jiných herních žánrů. V průměru hrají 2-3 hodiny denně a jejich účelem je odreagování se a tzv. “upustit páru”. Není to však jediná motivace, která je ke hraní stříleček vede. Jejich motivace je totiž spojená i s kompenzací jejich koníčků, která je u těchto hráčů spojená s herním prostředím. Jsou to převážně zbraně, bojová technika a vojenské bitvy. Mimo tyto vedlejší koníčky, mají tito hráči dost času na jiné aktivity, které jsou běžné pro lidi, kteří počítačové hry nehrají, jako je například sport, práce, čtení, čas strávený s partnerem atd.

Hráči těchto žánrů, si i přes malou časovou investici do hraní často najdou přes hry přátele nebo virtuální komunitu, se kterou udržují dlouhodobý virtuální kontakt, nebo se s danými jedinci po delší době dokonce setkají. Tyto skupiny hráčů jsou však většinou malé a velmi závislé na jednotlivcích. Jedná se spíše o skupinky lidí než o

velké komunity, které se nezbortí absencí několika členů. Pokud tito hráči vedou hovor mimo herní prostředí, stále se oslovují herními přezdívkami. Jejich hovory se točí kolem her, ale i kolem osobních věcí z jejich života stejně, jako je tomu v diskuzi lidí, kteří počítačové hry nehrají. Ani jeden z dotazovaných si nemohl vzpomenout na nějaké specifické výrazy z her, které by používal v reálném životě nebo uvnitř skupiny lidí, se kterými je v kontaktu přes herní prostředí.

Hráči stříleček se sice ztotožňují s obecnou herní komunitou (to znamená, že se cítí jako hráči), ale neztotožňují se s komunitou FPS. Domnívám se, že je to z toho důvodu, že střílečky, které dotazovaní hrají, nemají hráčskou základnu spojenou s esportem, jako například střílečka Counter strike, nebo Overwatch, které mají obrovské hráčské zázemí.

FPS hráči nemají velký zájem o hráčskou kulturu. Nesledují aktivně esport, ani nejsou fanoušci cosplaye. Příčinou je malá časová investice do aktivit spojených s počítačovými hrami. Mnou vybraný vzorek hráčů se týkal stříleček nezaměřených na kooperaci a kompetitivnost, jakými jsou střílečky, které se hrají profesionálně na esportu. Mohli bychom zde hovořit o rozdělení dvou komunit v rámci tohoto žánru na hráče, kteří hrají druh multiplayerových her a na hráče, kteří hrají singleplayerové střílečky. V tomto se dle mého tato komunita odlišuje. Hráče, kteří hrají multiplayerové střílečky bych si dovolil přirovnat k hráčům MOBA her, jelikož je to velmi podobný formát i přes to, že se jedná o rozdílný herní žánr.

### **Hráči MOBA her**

Investice času do hraní počítačových her je u těchto hráčů velmi rozdílná, jelikož je zde velká diference hráčů, kteří hrají za rozdílným účelem. Jsou zde hráči, kteří hrají pár hodin denně za účelem zábavy a vyplnění volného času, ale i hráči, kteří hrají z důvodu soutěživosti. V druhém případě je časová investice do těchto her obrovská. Rozdíl je tedy v motivaci ke hraní. Herní doba hráčů, kteří hrají jen pro zábavu se pohybuje okolo dvou hodin denně. V případě hráčů soutěživějších a cílevědomějších v oblasti hraní her se tato herní doba pohybuje kolem šesti hodin denně. V obou případech, jsou MOBA hry pro jedince koníčkem. Záleží však na intenzitě hraní, jak

moc zaplňuje herní svět volný čas hráče. Hráči co hrají méně hodin mají i jiné koníčky než počítačové hry. U druhého případu hráčů je hraní her často jediným koníčkem, který mají. Dokáží mu tak obětovat všechnen volný čas za cílem zlepšit se v dané hře.

Všichni dotazovaní z tohoto žánru her si našli prostřednictvím hry nějaké přátele. MOBA hry zkrátka nabádají k socializaci a vytvoření týmu, se kterým můžete hrát online turnaje nebo hodnocené hry, za které obdržíte týmové body. Všichni respondenti se po delší době hraní setkali s přáteli utvořenými ve hře osobně. Jako u FPS her, jsou tyto skupiny menší, většinou je tvoří dva až pět členů. Přímý sociální kontakt probíhá za účelem seznámení, ale i za účelem tzv. “soustředění”, kde v rámci týmu hráči hrají danou hru ve společném prostoru. Hráči se i v reálném životě oslovují přezdívkami ze hry. Na rozdíl od FPS hráčů mají hráči MOBA her mluvu, která se přenesla z herního prostředí do reálného života. Například výraz “noob” značí hráče, který je nováček ve hře, nebo který není ve hře tak úspěšný. Toto oslovení používají tito hráči v různých příležitostech i mimo herní prostředí.

Hráči MOBA her se ztotožňují s obecnou herní komunitou, ale i s komunitou samotné hry, kterou hrají. Je to hlavně z důvodu velikosti této komunity, možnosti sledování novinek v rámci hry, kterou hrají, sledování facebookových a jiných internetových sociálních skupin atp. Zajímavé je, že zde panuje určitá rivalita mezi jednotlivými hrami tohoto žánru. Takovou rivalitou mezi dvěma komunitami může zaznamenat například mezi hrami League of Legends a Dota 2, které jsou v tomto žánru nejhranější. Podle respondentů je zde zásadní rozdíl mezi těmito komunitami na základě odlišného obsahu těchto her. Cíl obou her je však stejný, liší se pouze taktika, hrdinové a různé výrazy pro objekty ve hře.

Jelikož MOBA hry jsou velmi oblíbené v profesionálním sportu, je u této komunity velká oblíbenost ve sledování profesionálních zápasů. Většina respondentů tohoto žánru sleduje aktivně profesionální scénu. Jeden z respondentů se dokonce zúčastnil mistrovství světa v Katovicích. Cosplay je také nedílnou součástí populárních her jako je například League of Legends. Respondenti sice neměli přímo zkušenost s výrobou cosplayů, ale mnohokrát je viděli v rámci nějaké události související herním titulem, který hrají.

## Hráči MMORPG

Tito hráči investují téměř všechny volný čas do hraní počítačových her. Průměrně to u dotazovaných respondentů bylo okolo osmi hodin denně. O víkendu však toto číslo narůstá až na deset nebo dvanáct hodin. Tento typ her je zkrátka vyvíjený tak, aby bylo možné trávit všechny čas v herním světě. U většiny respondentů je tento typ her primárním koníčkem. Čas na jiné aktivity mají jen v případě, že nezaberou dlouhý čas, nebo pokud jsou jednou až dvakrát do týdne. Jeden respondent dokonce neměl ani jinou aktivitu než hraní her. Jejich motivace k hraní těchto her je převážně volnost, prozkoumávání, tvoření sociálních kontaktů atp.

U tohoto typu hráčů je typické, že si v herním světě najdou přátele, nebo komunitu. Jeden dotazovaný se dokonce za svou herní historii seznámil s více než tisíci lidmi, se kterými přicházel nějakým způsobem do kontaktu. Všichni respondenti se se svojí herní skupinou setkali i v reálném životě. Tyto komunity lidí bývají o poznání větší než u jiných herních žánrů. Srazy, které obvykle pořádají, mají dle respondentů až okolo dvaceti členů. Je to převážně z důvodu velikosti herních skupin, které daná hra umožňuje mít. Hovory této komunity se nesoustředí jen na hru, kterou hrají. Podle dotazovaných se baví o všech různých tématech, danou hru však nevyjímají.

Hráči se také oslovují herními přezdívkami v reálném životě. Někteří z nich používají i mluvu, která je převzatá z herního světa. Díky časové investici, která je vkládána do herního prostředí, si osvojují mluvu s ní související. Mezi tu se řadí například již zmíněné výrazy z platformy Twitch.tv.

Hráči MMORPG se ztotožňují s obecnou herní komunitou, ale i s komunitou hry, kterou hrají. Toto ztotožnění však probíhá ve chvíli, kdy je jedinec aktivním členem sociální skupiny, která je utvořená uvnitř dané hry. Ztotožnění také posiluje zainteresovanost do konkrétní komunity hry, které se projevuje sledováním novinek, účastí na akcích, členstvím ve Facebookových a jiných skupinách, investováním peněz do hry atd. Stejně jako u jiných herních žánrů, je tento rozdělen podle her, které jsou schopné konkurenčního boje. Rivalita různých herních komunit je zde přítomna na stejných principech, jako například u MOBA her.

Hráči MMORPG nesledují aktivně esport, jelikož tyto hry nejsou vyvinuté za tímto účelem a tudíž nemají téměř žádnou profesionální scénu. Cosplay je však s touto komunitou těsně svázaný. Z tohoto hlediska se pořádají velké Cosplayové soutěže, které někteří členové této komunity sledují. Stejně jako u MOBA her se u tohoto typu her pořádají velké mezinárodní události, které však nejsou primárně postaveny na soutěži v dané hře.

### **Hráči singleplayer RPG**

Hráči RPG jsou specifictí, jelikož nezůstávají delší dobu u jedné hry. Jejich čas strávený u her je závislý na herních vývojářích a na vydaných titulech. V tzv. období “herního sucha” nehrají třeba vůbec žádnou hru. Investice času do her je tedy velice nekonzistentní a proměnná. V průměru se herní doba pohybuje kolem dvou až tří hodin denně. Jejich motivace pro hraní her je založená na odreagování, zaplnění volného času, nebo z emocionálního vztahu k příběhům, které prostřednictvím her mohou prožívat. Všichni dotazovaní měli mnoho jiných koníčků mimo hraní počítačových her.

Někteří respondenti uvedli, že si v minulosti našli přes konkrétní hry přátele. Nemůžeme však tyto přátele zařadit do RPG singleplayer žánru, jelikož si sociální vztahy utvořily na základě jiných typů her. Jejich komunita se tedy tvoří skrze kontakty utvořené v jejich blízkém okolí, nebo ve virtuálním prostředí, jako je například Reddit, YouTube, nebo jiné internetové portály. Zajímavá je diferenciaci této komunity z hlediska různých herních titulů a tzv. old school her. Jeden dotazovaný, se ztotožňuje s lidmi, kteří hráli v dětství stejné hry, jaké hrál on. Tedy i prostřednictvím internetu, se v tomto žánru tvoří komunity, které se ztotožňují s lidmi, kteří hrají, nebo hráli stejnou sérii her.

Tito hráči nepoužívají mluvu převzatou z prostředí singleplayer RPG. Je to zřejmě z důvodu nedostatečné zainteresovanosti do herního světa. Hry, které hrají, se neopakují většinou víckrát než jednou, a proto se herní výrazy nedostanou do jejich každodenní mluvy. Tito hráči se ztotožňují s obecnou herní komunitou, ne však s konkrétní komunitou dané hry.



Tito hráči nesledují aktivně esport, ale někteří z nich se zajímají o cosplay. I v tomto žánru se pořádají velké události, které představují nové herní tituly, jenž je možné si na místě vyzkoušet v přestavených provedeních. Na těchto akcích se schází i RPG komunita, kde jsou cosplaje představovány ve formě soutěží atd. Přítomné na těchto akcích jsou i přednášce o výrobě cosplayů, vývoji různých her, či jiných zákulisních tématech spojených s počítačovou hrou.

## **Shrnutí**

Hráčské komunity jsou jednoznačně dělitelné dle mnou zmíněných aspektů, jimiž jsou využití volného času, investice tohoto času do hraní her, motivace, vlastní identifikace s danou skupinou, ale i vlastní mluvou, která je typická pro určitou hru. Hráči různých her tvoří komunity, které jsou svým způsobem oddělené od ostatních a v některých případech jsou charakteristické rivalitou. Toto oddělení zapříčiňuje zejména širší diskurz, který se váže vždy k dané hře a ze kterého jsou hráči jiných her vyloučeni pokud neznají prostředí dané hry. Je zde však přítomný i obecný herní diskurz, který je sdílený napříč všemi herními žánry a který tyto herní komunity určitým způsobem propojuje. Rozdělení herních komunit se také projevuje ve stejných zájmech a aktivitách, které jsou se hrou spojeny, jako například různé akce, jenž jsou pořádané pouze pro hráče určitých her nebo menší komunitní srazy.

Ne všichni hráči se však ztotožňují s herním žánrem, který hrají. Takový hráči se primárně přiřazují k dominantní hráčské kultuře, kterou však tvoří i hráči, kteří se ztotožňují jak s obecně hráčskou komunitou, tak i s komunitou v rámci jedné hry. Ztotožnění se s konkrétní hrou je převážně určeno intenzitou hraní, participací na komunitních cílech a na zainteresovanosti do hry samotné. O takových komunitách můžeme hovořit jako o herních subkulturách, které se váží k dominantní hráčské kultuře. Na základě teoretického vymezení a mých rozhovorů by se dalo hovořit o subkultuře v případě hráčů MMORPG a MOBA her. Výsledkem však zůstává, že každý herní žánr, či dokonce jednotlivé hry, by se daly považovat za herní subkulturu.

Hráčské subkultury se dělí na základě herních žánrů, avšak i samotné žánry se dělí do vlastních komunit. Tyto herní komunity jednotlivých her se liší svým diskurzem, který

se váže k dané hře, vlastní komunitou a zázemím, které komunita společně s vývojáři dané hry vytváří. Tyto komunity jsou však uvnitř žánru konzistentní. Neliší se v motivaci ke hraní počítačových her, ve způsobu trávení volného času, časové investici do hraní ani ve formě sociálních kontaktů mezi jejich členy.

## Seznam použité literatury:

- Barker, Ch. 2006. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál.
- Bartle, R. 1996. *Harts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs*. Colchester: MUSE Ltd.
- Basler, J. 2016. *Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her* [online]. ResearchGate [cit. 2017-04-03]. Dostupné z:  
[https://www.researchgate.net/publication/306039854\\_Pocitacove\\_hry\\_jejich\\_deleni\\_souc\\_asne\\_tendence\\_vyvoje\\_a\\_zakladni\\_vyzkumna\\_setreni\\_z\\_oblasti\\_pocitacovych\\_her](https://www.researchgate.net/publication/306039854_Pocitacove_hry_jejich_deleni_souc_asne_tendence_vyvoje_a_zakladni_vyzkumna_setreni_z_oblasti_pocitacovych_her)
- Disman, M. 2002. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Nakladatelství Karolinum.
- Duffková, J. 2008. *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.
- Eagleton, T. 2001. *Idea kultury*. Brno: Host.
- Golka, M. 2007. *Socjologia kultury*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe „Scholar“.
- Griswold, W. 2013. *Socjologie kultury*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA.
- Holčík, T. 2020. *Sledujte Velkou cenu Bahrajnu F1 živě! Skuteční jezdci ji pojedou na počítačích*. [online]. Autorevue.cz [cit. 2020-03-22]. Dostupné z:  
<https://www.autorevue.cz/formule-1-sledujte-prvni-letosni-zavod-zive-pojedou-ho-realni-jezdci-ovsem-na-pc?fbclid=IwAR3bqskSTekuJ78AMaJUvkkY9Wk7ey96A-cz8UEBP1HZiK4zMk-9kVftzyE>
- Keirse, D., B. Marilyn. 1984. *Please understand me*. Prometheus Nemesis Book Company.
- Matějů, M., V. Soukup. 2018. *Kultura*. [online]. Sociologická encyklopedie [cit. 2018-11-10]. Dostupné z:  
<https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Kultura?fbclid=IwAR1fw5Kxc8LLh1EHIT1zGKfNHQFOkIGguqmcC-AB3SHGeP6fzBcFhF5bQj0>
- Murphy, F. R. 2004. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Praha: Sociologické nakladatelství.

Petrusek, M. 2017. *Subkultura* [online]. Sociologická encyklopedie [cit. 2017-12-11]. Dostupné z:  
<https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Subkultura?fbclid=IwAR18XGNVbyzMKuP-NavPA0e0c7Ctbxj2crTaQDXw5iVxBa74aff78kzXrHM>

Rand, E. 2020. *2020 League of Legends teams, rosters and power rankings*. [online]. ESPN [cit. 2020-01-29]. Dostupné z:  
[https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/28593050/2020-league-legends-teams-rosters-power-rankings](https://www.espn.com/esports/story/_/id/28593050/2020-league-legends-teams-rosters-power-rankings)

Smolík, J. 2010. *Subkultury mládeže. Uvedení do problematiky*. Havlíčkův Brod: Grada publishing, a.s.

Souček, T., K. Veselý, V. Brož. 2011. *Kmeny: Současné městské subkultury*. Praha: BIGGBOSS.

Soukup, V. 2011. *Antropologie : teorie člověka a kultur*. Praha: Portál.

## Přílohy

### Rozhovory:

#### Mr.Armenia – singleplayer rpg

T: Ahoj, na začátek se tě zeptám, jestli souhlasíš s nahráváním rozhovoru?

R: ano souhlasím.

T: Kolik ti je let a kde bydlíš?

R: mně je 26 a bydlím v Praze.

T: dobře, chodíš do práce nebo studuješ?

R: Dostudoval sem v minulým roce a momentálně chodím do práce, nebo nechodim, mam home-office, ale pracuju.

T: co děláš za zaměstnání?

R: ehmm, pracuju pro Škoda Transportation, jsem konstrukterem tramvají a momentálně pracuju na kabině řidiče.

T: jakej máš titul ze školy?

R: sem inženýr, strojař, studoval sem strojní fakultu na ČVUT.

T: a jak dlouho makáš už?

R: pracoval sem během školy už v průběhu magisterského studia, pracuju teda už více méně tři roky. Mezi tím sem vystřídal nějaký práce, ale teď sem se ustálil.

T: bydlíš u rodičů, nebo máš něco vlastního?

R: bydlím s rodiči.

T: dobře, a máš partnerku?

R: Ne

T: Dobrá, a znáš nějaký případy, kde by si někdo skrze hry našel partnerku?

R: jo znám. Zním jednoho kluka co se seznámil s holkou přes hry.

T: Co dělají tvoje rodiče za zaměstnání?

R: Můj táta je ředitelem firmy stavařské a mamka nepracuje.

T: Takže máte jeden příjem, kterej ale stačí předpokládám?

R: No momentálně i brácha pracuje a já taky pracuju, takže máme příjem ze tří míst.

T: Bydlíte v bytě, nebo máte barák?

R: Bydlíme v bytě.

T: od kdy hraješ počítačové hry?

R: Hraju od čtyř let, dostal sem playstation od otce jako dárek a od té doby sem poznal hry, od té doby hraju.

T: a co byla tvoje první hra, vzpomeneš si?

R: Jo, hrál sem Tarzana a Crashe Bandicoota.

T: old-schoolovky

R: Ano

T: Co tě k tomu vedlo hrát ty hry, a co tě k tomu vede teď?

R: Já bych to právě rozdělil na víc období, protože když sem byl menší, bavilo mě hrát kvůli tomu, že sem mocht právě být někým, kým sem nemohl být jako menší, třeba právě si zahrát závodní hry a řídit auto, nebo být vojákem během světové války a střílet ze zbraní, to mě bavilo. Pak bylo takové období, kdy třeba sem měl v životě nějaký těžký období, tak to pomáhalo projít si tím těžkým obdobím, tím že sem si zahrál nějakou hru. Pomohlo mi to na ty věci nemyslet. A zkusit uvolnit ten stres.

T: a teďka tě k tomu vede co?

R: Teď mě k tomu vede spíš nostalgie, protože ty hry, co sem hrál jako malej, vycházej jako pokračování a tím že už jako malý sem vyrůstal na těch postavách, na těch příbězích, tak se chci dozvědět pokračování těch postav, nebo v případě re-makeu, tak si znovu zahrát starý hry v novém kabátě, jako když sem byl menší.

T: Dobrá, jaký žánr máš nejraději, nebo který hraješ nejčastěji?

R: Teď hraju post-apokalyptické z toho důvodu, že to jsou takové věci co prostě nejde zažít v reálném životě, líbí se mi pohled na věci, co běžně nevidím.

T: No ještě uvidíme jak dopadne korona krize.

R: Jono. Já když třeba vidím venku mlhu, tak sem vždycky nadšený, nevidím ji každý den. Rád vidím svět jinak a nově. Třeba v survival horroru prostě vidíš ten svět tak, jak ho běžně nevidíš a to mě na tom fascinovalo vždycky.

T: takže zakoušení něčeho nevšedního.

R: Jo

T: Dobrá. Kolik hodin strávíš týdně hraním?

R: No, zase bych to rozdělil na dvě období, kdy sem studoval a kdy teď kom sem dokončoval studium. Dřív sem tomu věnoval víc času, protože sem měl málo povinností a zodpovědností. Zároveň sem taky nějaký povinnosti zanedbával, protože sem byl menší a snažil sem se utíkat od tehle věcí a schovávat se. Hrál sem hodně. Postupně sem ale pochopil, kterým směrem chci směřovat ve svém životě a kým chci být, tak sem udělal seznam věcí co je potřeba udělat abych toho dosáhl a potom sem málo a málo hrál. Takže dřív sem hrál hodně, teď už hraju jen příležitostně.

T: A kolik hodin to je týdně?

R: Týdně to je, hned ti to řeknu (hledá odehrané hodiny na Steamu). Za dva týdny šestnáct hodin. Tak dejme tomu se vším všudy dvacet hodin. Záleží co je za den, a jaký hry vycházejí, někdy je herní sucho, tak nehraju skoro vůbec, a pak najednou dostanu chuť na nějakou starou hru co sem hrál.

T: Ehm, dobrá. Hraješ intenzivněji když jsou prázdniny, nebo máš volno?

R: No záleží jestli mi vyjde nová hra. Pak si to určitě zahraju, ale prázdniny jinak nemají vliv na intenzitu hraní, protože mam i jiné zájmy.

T: Kolik investuješ do her peněz, třeba ročně, nebo měsíčně?

R: Teď momentálně málo, protože nevycházejí hry, o které se zajímám, sem přehraný stejných her a už nechci hrát něco, co sem hrál. Takže nevím, může to být třeba tři tisíce ročně, ale třeba pět let zpátky to mohlo být pět krát víc klidně.

T: Jak hraní her ovlivňuje tvůj volný čas?

R: Hraní her ovlivňuje můj volný čas tak, že ho trochu sebere, ale je to cílené, o to mi jde, když mám volno a chuť, tak si tu hru pustím a užiju si to a uvolním se. No když to je survival – horror, tak se moc neuvolním (smích), ale dostanu z toho adrenalinový zážitek a právě ten pocit toho strachu. Je to jak když člověk jde dělat adrenalinový sport, ten pocit adrenalinu a toho extrémního sportu.

T: takže to vnímáš vlastně jako koníček, do kterého investuješ trochu času, jako když někdo hraje fotbal nebo tak.

R: No no.

T: Jaký sou tvoje koníčky mimo hraní?

R: Poslední půl rok sem se začal zajímat o fotografování, takže sem třeba místo hraní četl články o tom jak dělat různé technické věci a učil se principy, kterými nemá asi cenu se teď zabývat, prostě jak funguje to focení a různé režimy. Sem dělal asi tři týdny takový výzkum a vůbec sem v tom období hry nehrál třeba. Dál mám třeba hrozně rád závody, jezdím na motokárách a sleduju Formule 1, částečně taky Rally.

T: Našel sis v souvislosti s hrami nějaký přátele?

R: Určitě jo, když sem hrál nějaké hry o více hráčích. Sme se dostali s nějakýma lidma do bojovýho konfliktu, kde sme fightili o vrtulník a pak sem se sprátelili a dokonce sme se pak seznámili osobně.

T: Takže ste v kontaktu mimo herní prostředí?

R: Určitě, zorganizovali sme různé srazy u ohně a tak dále.

T: O čem si třeba povídáte, točí se ta debata jen kolem her?

R: To je právě ono, určitě byl rozhovor i o jiných věcech, ale spíš tím, že sme měli společný zájem to hraní, tak sem se bavili o takových srandách, ve stylu třeba používání nějakých hlášek, třeba srovnání hry a reality. Třeba sme měli jednu hru, kde sme třeba vykrádali banku, nebo obchod. No a šli sme třeba kolem národní banky a říkali sme třeba „kde máš masku“ (smích).

T: takže se vlastně ty hry promítali do konverzací.

R: Jojo. Ale byli debaty například i o autech, ty srazy sou ve více lidech a každej má jiný zájmy.

T: Kolik si takhle poznal lidí?



R: Poznal sem asi patnáct. Poznal sem jich asi víc, ale asi z těch lidí se ustálilo jen pár. Ustálilo se to asi na pěti lidech.

T: když se bavíte s těma kamošema, používáte nějakou specifickou mluvu? Máte tam nějaký slova, který ste používali ve hře a přenesli se do vašich konverzací?

R: Nono, třeba právě výraz feedování. To je výraz pro to, když v jedné hře někdo umírá, tak ten co ho zabije se posílí a tomu se říká krmit v překladu feedovat, tak právě to přirovnání se určitě používalo. Ale zase ve stylu srandy a narážky na tu hru.

T: Cítíš se jako člen herní komunity?

R: Já bych řek že jo. Cítím se obecně jako členem herní komunity obecně, ale zároveň jako člověk, co hraje hry delší dobu, tak se cítí jako veterán, jako člověk co hrál ty staré hry, které už novější lidi neznaj. Potom jakoby když procházím třeba reddit, a člověk tam hodí fotku, jak hraje starou hru kterou sem taky hrál, tak se cítím s tím člověkem nějakým způsobem propojený v tom smyslu, že máme podobné dětství, nebo podobnou věc na který sme vyrůstali. Prostě s nim mám společný téma, o kterým by sme se mohli bavit, ikdyž toho člověka neznám.

T: A krom tech RPG her, zajímáš se o profesionální scénu, nebo o cosplaye?

R: Určitě sem se zajímal dřív, když sem hrál Lolko, to sme se zajímal o Esport a to byl pro mě nový zážitek, ale pak to moje nadšení opadlo a tu hru sem časem přestal hrát a s tím sledovat herní scénu. A cosplaye, účastnil sem se různých akcí a festivalů, kde mají srazy ty cosplaye. Ale nebylo to kvůli cosplayům, ale chodil sem tam jen kvůli kamarádům, aby sme spolu mohli pokecat a tak.

T: Myslíš, že jsou herní komunity rozdělený, na základě herních žánrů?

G: Určitě si myslím, že ty komunity se liší v tom, že ty lidi mají jiný vkus. Wowkař prostě hraje tu hru, protože se mu líbí ten žánr a zatím co ten co hraje střílečky má jiný žánr, ale všichni to sou hráči, hrají protože je to baví.

T: Tak jo děkuju ti za rozhovor.

G: Nemáš zač.

## **Zvajda – Singleplayer rpg**

T: Tak Zvajdo, kolik ti je a kde bydlíš?

R: Je mi 31 let, bydlím v jedné vesnici na vysočině, v Domaníně u Bistřice nad Pernštejnem. Naše dědina má asi 350 dospělých obyvatel.

T: Takže něco malého docela.

R: jo, je to malá vesnička.

T: chodíš do práce, nebo studuješ ještě?

R: Pracuju jako automechanik a lakýrník už asi osmým rokem oficiálně. Jinak to dělám už delší dobu.

T: Bydlíš u rodičů, nebo máš něco vlastního?

R: Bydlím u rodičů.

T: máš partnerku?

R: No jakože mám kamarádku, která by se dala tak považovat, ale není to úplně stálá partnerka.

T: Dobře, znáš někoho, kdo si našel partnera přes pc hry?

R: No asi jakože nikoho neznám, vím že sem v historii někoho potkal, ale jestli sou spolu dál, to nevím.

T: Co dělají tvoje rodiče za zaměstnání?

R: Tak tata opravuje taky auta, a máti dělá v JZD.

T: okey, tak teďka přejdem na ty hry. Od kdy hraješ?

R: No to je těžký, ono za nás ty pc hry zas tak nebyly přístupný žejo ty kompy, takže se začínalo na nějakých konzolích, jak bejvaly vod vietnamců ty karty, nevím jak se tomu nadávalo už ani. Jinak co se týče vyložene toho počítačovýho hraní, tak to bylo nějak od roku 2002 nebo 2003, což mně bylo nějak 14 nebo 15.

T: co tě k tomu vedlo, a co tě k tomu vede teď?

R: Noo, asi ta volnost toho co se tam dá dělat no. Můžeš tam vytvářet nový světy, nebo dělat věci který v reálu nemůžeš dělat, nebo to vůbec nejde.

T: jasný chápu, a jakej žánr her hraješ nejčastěji.

R: Noo u mě je to takový hodně specifický, protože mixuju střílečky, simulátory a rpgéčka, všechno do kupy no. Dost časově aj stejně. Pokud bych bral to, že sem technickej typ, tak bych se musel přiřadit k těm simulátorům.

T: Dobře. Proč teda právě tenhle typ her?

R: No právě že sem vyloženě zaměřenej na tu techniku pracovně a baví mě to. Člověk furt potřebuje přemýšlet o něčem, a ta technika je na to úžasná.

T: Kolik hodin strávíš týdně hraním?

R: Nooo, asi 20 hodin.

T: Hraješ intenzivněji, když máš prázdniny nebo volno?

R: joo asi jo, To by bylo týdně třeba 30.

T: Kolik investuješ do her peněz, třeba za rok?

R: Ročně sem to tak nějak vydělil kolik 3-4 tisíc, ale byly roky, kdy se dal za hry třeba i 10 a bejvaly roky, kdy sem nedal nic žejo. Ale ten průměr je tak 3-4 tisíce možná no.

T: Jak si myslíš, že hraní her ovlivňuje tvůj volnej čas?

R: No, hraní her ovlivňuje můj volný čas tím, že to můj volný čas sežere (smích).

T: Bereš to spíš pozitivně, nebo negativně?

R: Beru to spíš trošku negativně, pak člověk přemýšlí co moč udělat jinýho s tím časem. Třeba já v práci mam dost fyzickou i psychickou náročnost žejo, protože nemůžu udělat chybu a ještě dělám rukama, tak přijde člověk dom a chce si od toho odpočinout žejo a nejlepší je vypnout u komplu. Na druhou stranu chodim ale i na kolo žejo, letos sem jezdil až v zimě. Ale člověk si zpětně řekne „no ted' si tady dvě hodiny hrál a mohl si místo toho něco dělat něco co má větší smysl“.

T: Myslíš, že to hraní her má pro tvůj život nějaký přínos?

R: No tak třeba u tech simulátorů, k nám chodili děcka 12-13 let a oni se učili u těch závodních simulátorů jezdit jo. A to mělo strašně velkej význam do budoucna pro samotný řidiče, protože ty když se učíš v autoškole jezdit, tak ti nikdo neřekne jakej je limit auta a jak se chovat při smykách a já nevim co všechno, prostě jak se ty vozidla chovaj, zatím co ty lidi v simulátorech už to maj všechno naučený. Jo. Už jim pak stačí o dost míň praxe za tím volantem. Tak v tomhle ohledu to mělo velkej význam, co se týče těch závodních simulátorů. Nevim třeba nedávno sem zkoušel realistický ovládání vrtulníku, musim říct, že to je fakt těžká věc na naučení, ještě takhle sám na simulátorech, ale musim říct, že se naučíš základní principy. I třeba závodníci formule 1 trénujou na simulátorech. Prakticky aj lety do vesmíru sou nejdřív nasimulovaný. Ty simulátory sou dneska fakt strašně dobrý v tomhle.

T: Jaký máš jiný koníčky než hraní her?

R: no krom toho, že se snažim furt nějak pracovně rozvíjet kolem aut, furt stavíme nějaký dílny a já nevím co všechno a opravujem baráky, práce všeho druhu, tak občas jezdím na kole no. Tak 2-3 do týdne. Tady na Vysočině je vždycky kam jet.

T: našel sis nějaký přátele skrze ty hry, se kterejma se stýkáš?

R: No už se moc nestýkáme, ale jako vždycky sem si někoho našel, když sem s nějakějma lidma komunikoval delší dobu, tak sem měl vždycky možnost je vidět a potkat je na živo. Když někoho znáš rok, dva, tak máš chuť je potkat. Prostě když ty lidi maj stejnej zájem, tak si maj o čem povídat a baví je to. Nemusej se bavit jenom o tom hraní žejo, ale maj i jiný společný zájmy a diskuze. Většinou sou teda ty lidi roztrhaný na velký vzdálenosti no, což je takový mínus, ale myslím si, že přátele u hraní sou potřeba. I vývojáři se na to už zaměřujou, dělaj furt nějaký cooperace a tak.

T: Když se o něčem bavíte, používáte nějakou herní mluvu?

R: No nevím jestli to není spíš herní mluva, nebo ta ze sociálních sítí. Ty zkratky a slova odvozený od jiných jazyků, nevím jestli to je vyloženě herní mluva. Dneska to používá každej.

T: Cejtíš se jako členem herní komunity? Třeba tý komunity Rpgéček nebo simulátorů?

R: Nooo určitě nějakým způsobem ano, ale nikdy sem nehrál hry jako wowko a tyhle masivní hry. Do tohohle sem nikdy nezapad.

T: takže kdyby si vzal tu herní komunitu obecně, zařadil by ses do ní?

R: To asi jo, myslím, že bych s tím neměl problém.

T: Kromě hraní her, zajímáš se o profesionální herní zápasy, nebo o cosplay?

R: Noo, co se týče cosplaye, tak ten mě asi zaujal nejvíc, protože je to dost často zajímavá věc, když se ty hry promítaj do takových podob, aj filmy, nemusí to bejt jen hry. Herní zápasy mě moc neberou, krom těch závodní, ty mě občas zaujmou, ale nemůžu říct, že by mě to nějak bavilo.

### **Dave – singleplayer RPG**

T: Čus dejve, kolik ti je let a kde bydlíš?

R: Ahoj, je mi 28 let a bydlím v Praze.

T: Studuješ, nebo chodíš do práce?

R: Momentálně chodím do práce, ale teď mám home office, pracuju z domova od pondělí do pátku. Specializuju se na auto klimatizace a vývoj různých komponentů do aut, palubovky, chlazení a tak. Konkrétně sem konstruktér.

T: Jakej máš titul ze školy?

R: Mam bakaláře

T: Kde bydlíš?

R: bydlím u rodičů, respektive s mamkou a s bratrem.

T: Máš nějakou partnerku dlouhodobější?

R: Nene momentálně ne.

T: Dobrá, co dělají tvoje rodiče za zaměstnání?

R: Moje mamka je kadeřnice a můj otec dělá v hotelu portýra.

T: Přejdem na hry. Od kdy hraješ?

R: Tak jelikož sem počítač měl cirka od 16 let, tak většinou sem hrál u kamaráda, to bylo třeba od 7 nebo 8 let. To sme hráli Dooma a Postal, Bulánky a tyhle klasiky. Ale sám sem začal hrát asi od tech 16 let no. První hry tam byly třeba Flatouty, nějaký střílečky a chvilčkama sem hrál i onlineovky.

T: Co tě k tomu hraní vede?

R: Tak kdysi mě k tomu vedlo to, že to pro nás bylo něco novýho v té době, ty hry se vlastně nějakým způsobem vyvíjely a bylo to pro mě zajímavý. Děcka si hrály venku s klackama a kamením a mě fancinovala ta grafika a mechaniky ty hry. Nebo sme hráli třeba ve dvou nějaký hry v coapu a bylo to spíš takový odreagování a zábava. No a teď to mam asi úplně stejný s tou motivací, akorát tomu už nevěnuju tolik času. Cirka tak 2-3 hodiny denně, záleží jak je nálada a jestli najdu zajímavou hru, která mě osloví a do který chci investovat svůj čas.

T: Jakej žánr hraješ nejčastěji?

R: Tak primárně sou to rpgéčka, je to jedno, jestli je to akční rpg, nebo japonský. Hlavně mě tam baví vytvářet si postavu a bejt v tom světě, kde provádím interakce, mam haldu možností si upravit jak postavu, tak vybavení a vžít se do role ty postavičky. Samozřejmě mě nevadí ani přednastavený postavy, který nemůžu vzhledově měnit, ale je dobrý, když tam ta kastomizace je. Nebo mam rád rpgéčka, kde sou nějaký rozhodnutí, se kterejma

můžeš tu hru ovlivnit, kde můžeš hrát za dobrýho nebo za zlýho. Na konci se ti to nějak vymstí, dostaneš bonusy nebo lepší konec a tak.

T: takže máš rád možnost volby v tech hrách a tak dále.

R: Jo přesně tak. Ale nevyhýbám se ani nějakým jednodušším hrám, jako sou horrorovky, nebo střílečky, kde můžu odpustit stres a vystřílet se. Vyhýbám se ale třeba závodním hrám a sportovním, to mě vůbec neoslovilo.

T: Hraješ častěji, když máš volno?

R: Noo rozhodně, když vim že mam volno a nemam nic jinýho, tak samozřejmě hraju intenzivnějc, než když chodim do práce, nebo sem na přednáškách. Když sem v práci, tak si na to taky čas najdu, podle nálady. Ale jo, když je volno tak hraju intenzivněji.

T: Kolik investuješ do her peněz?

R: Podle toho, jestli vycházejí nějaký dobrý hry, rozhoduju se, jestli do nich má cenu investovat, pokud to je zábava na pár hodin. To pak třeba čekám na slevy a tak. Rozdíl je, když má vyjít nějaký titul, na kterej se těším, to pak za to dám plnou cenu. Prostě se to liší no, v průměru třeba koupim jednu hru měsíčně. Dejme tomu, že tam 50 auro za měsíc. To by tak nějak odpovídalo, ale říkam, každej měsíc to je jinak. Záleží taky na finančních možnostech.

T: Jakým stylem ovlivňuje hraní her tvůj volnej čas?

R: Myslím že neovlivňuje vůbec, když sme dohodlý, že jdeme někam s kámošema, tak tam jdu, nebo když mam nabídku, abych někam šel, tak jdu žejo, ať na rande nebo tak. Nikdy se mi snad nestalo, že bych to chtěl vynechat a zůstat doma a hrát hry. Jako možná se to někdy stalo, ale myslím, že to nebylo nikdy nějak výrazný, aby mi to zasahovalo do života.

T: Máš nějaký jiný koníčky než hraní?

R: No tak primárně mam modelování jako koníček, což vlastně vždycky když ě něco zaujme, tak se to snažim vymodelovat, nebo když někdo něco chce, tak mu to vymodeluju. Teď poslední dva roky se v tech programech snažim pořádně naučit, takže zkoušim ruzný modelovací programy. Takže je to koníček a zároveň moje práce. Další koníček je čtení, ať už se jedná o časopisy, nebo o knížky, články a tak. Prostě cokoli mě zaujme tak to přečtu. Je mi jedno, jestli je to novinovej článek, nebo rozbor hry, nebo

filmu. Další koníček jsou seriály. Další koníček je turistika, snažím se hodně fotit, mám tunu fotek a tak. No a to je asi všechno, kolo mi ukradli, takže tak (smích).

T: našel sis v souvislosti s hrama nějaký přátele?

R: eeeh jo to sem si našel, dokonce celou partu lidí, sme spolu v kontaktu od té doby co sme se poznali až do teď.

T: a viděli ste se už na živo?

R: Jo viděli sme se několikrát, plus žejo našel sem různé skupiny v onlinu a pak sem je třeba za rok nebo za dva poznal na sraze, takže to nebylo jenom tak, že ty lidi znám virtuálně. Teďka si neumím vybavit, že bych znal někoho jenom virtuálně. Možná tak Kixipa. Neee počkej, Kixipa sem vlastně videl v Praze (smích). Tak vlastně každého sem videl skoro.

T: O čem si spolu třeba povídáte, je hlavní téma rozhovorů ta hra kterou hrajete?

R: Hele tak asi jako se všim, pokud máš společný zájmy, tak to začíná na společným tématu, takže u nás na hrách a pak se později zabrousí do osobního života, co se událo ve světě a tak. Takže v podstatě úplně o všem. Žejo když máš sraz motorkářů, tak se taky bavěj určitě o motorkách.

T: Okey, používáte nějakou herní mluvu, která je převzatá s her?

R: Tyjo to si teď vůbec nemůžu uvědomit, myslím že ne.

T: Citíš se jako člen herní komunity?

R: Já si myslím že jo, ale že bych to musel někde propagovat, že jenom hraju a nic jiného neznám, to ne. Ale když slyším lidi, co taky něco hrajou, tak se rád přidám. Vim o čem je řeč. Ale že bych musel nosit gamerský oblečení to ne.

T: Zajímáš se o profesionální zápasy esport, nebo o cosplaye?

R: O herní zápasy se nezajímám moc, občas něco zahlídnu na Twichi, nějaký zápas v League of legends nebo Counter striku a tohle to, ale to je strašně vyjimečný, aktivně se o to nezajímám. Co se týká cosplaye, tak to ano, to mě zajímá, protože mám hodně známých co to dělají a podporuju je, vim co dělaj a co tvořej.

T: A s těma lidma si se seznámil kde?

R: Seznámil sem se s nima většinou na festivalech. Online asi s nikym.

## **Guláš – střilečky**

T: Ahoj

R: ahoj

T: Kolik je ti let?

R: je mi 23

T: kde bydlíš?

R: V náchodě

T: chodíš do práce nebo studuješ?

R: Jště studuju zatím.

T: a co máš v plánu potom?

R: zatím nevím, momentálně sem na vejšce a mam toho hodně před sebou,

T: máš momentálně nějakou příjem peněz?

R: zatím mam něco od rodičů a občas nějakou brigádu.

T: a teď bydlíš u rodičů?

R: jojo zatím jo

T: máš stálou nebo dlouhodobější partnerku?

R: jo mam, už asi rok a čtyři měsíce.

T: znáš nějaký případy, že si někdo našel partnera přes pc hry?

R: Teďka si nemůžu vzpomenout. Ale myslím že sem znal někoho, kdo si našel přes Wowko partnera, neznal sem je ale nějak osobně.

T: Co dělají tvoji rodiče za zaměstnání?

R: můj táta pracuje v dopravním značení v Náchodě a mamka jako vědoucí směny ve fabrice. Ale sou rozvedený, takže teď bydlím u táty a mamka je v Jaroměři

T: Tak teď se dostanem k těm hrám. Od kdy hraješ počítačové hry?

R: Asi od doby co sem dostal první počítač. To bylo možná v deseti letech, už si nepamatuju kdy nám to přišlo domů přesně. Tak od té doby.

T: Co si hrál třeba za hry v tu dobu?

R: tyjo ja nevím, myslím že to bylo Far cry 1 a tak, Crisis.

T: A kolik hodin týdně strávíš hraním pc her?



R: No tak týdně přesně nevim. Dřív to bylo o dost víc, teď musím dělat věci kolem školy a tak. Ale v týdnu by se to mohlo pohybovat třeba kolem deseti hodin.

T: Hraješ víc, když máš třeba prázdniny nebo volnej čas?

R: Jo to určitě, to o dost dýl, je to můj koníček, a když mam volno tak prostě hraju ty hry. Ale snažim se to poslední dobou omezovat, je to taková prokrastinace.

T: Co by si řekl, že tě ke hraní her vede?

R: nevim, asi jen čistě ta zábava.

T: Kolik do her investuješ peněz?

R: Tyjo ja moc ani ne, většinu her zpirátim a nebo hraju free to play hry. Ale to vybavení je horší no, protože když se ti něco rozbije v počítači, tak se to můžeš pohybovat okolo 6 tisíců, takže jak kdy, spíš jednorázově.

T: jak hraní her ovlivňuje tvůj volný čas?

R: Tak dřív to ovlivnilo o dost víc, to sem omezoval všechny sociální aktivity na úkor tomu, ale chodil sem i na sporty, ty mě ale moc nebavili. Můj volnej čas už to teď moc neovlivňuje, dám přednost radši přátelům a přítelkyni, většinou to ovlivňuje spíš tu školu. Hodně to láká k tý prokrastinaci a nesoustředim se na školu tak jak bych měl.

T: A celkově na tvůj život to má nějaký dopad?

R: Těžko se to hodnotí, je to prostě můj koníček, někdo má různy sporty, rád běhá, nebo je s přáteli, a ja prostě hraju hry.

T: Máš i jiný koníčky než hraní?

R: Jo tak baví mě škola žejo, baví mě psychologie, čtení. Chodím ven s přáteli a s přítelkyní a tak dále.

T: jaký žánr her hraješ nejčastěji?

R: Já hraju nejčastěji asi střílečky.

T: proč právě střílečky?

R: tak já sem měl jednoho dne chuť zahrát si nějakou akční hru, zastřílet si, mam rád zbraně atd., tak sem si stáhnul battlefield 3 a potkal sem tam kupu lidí, se kterejma sem hrál dál. No a když máš partu lidí se kterejma můžeš hrát týmový střílečky, jako je třeba counter strike, tak je to zábavný a zasekneš se u toho na hodně dlouho.

T: Ste spolu v kontaktu i mimo hry?

R: No s těmahle konkrétně jo. My sme se seznámili, když mi bylo asi patnáct, před sedmi

lety v tý hře a od té doby byla kupa srazů, byli sme v kempu a strávili sme spolu několik dní. Byli sme u sebe doma a tak.

T: A když se vidíte na živo, probíráte jen ty hry, které vás spojili, nebo o čem se bavíte?

R: Jako taky, ale bavíme se o čemkoli. Říkáme si třeba přezdívka z her a tak.

T: Takže používáte i tu mluvu, která je spojená s hraním?

R: Jo tak nějaký zkratky žejo, ale ty už používá hodně lidí, ne jen hráči.

T: Přelívá se ti ta mluva i do normálního života?

R: noo, úplně asi ne, když se bavím s někým ze školy, tak si myslím že to vůbec třeba nepoužívám.

T: Cítíš se členem herní komunity?

R: Jo určitě, já se rád ztotožňuju s těmahle lidma, nestydím se za to, že sem gamer, baví mě se o tom bavit s lidma o hrách, když někoho potkám a taky hraje.

T: děláš ještě nějaký věci souvisejícími s hrama? Například cosplaye, nebo pro zápasy?

R: No cosplaye nedělám, ale párkrát sme s kluakama byli na comic conu. Docela aktivně sleduju E-sport.

Hooky – střílečky

T: Tak jo, kolik ti je let a kde bydlíš Hooky?

R: Je mně 22 a bydlím teďka v Uherském Hradišti.

T: Říkal si před tím, že chodíš do práce, takže co děláš za zaměstnání?

R: Sem živnostník, OSVČ, dělám montáže, jezdím po světě a montuju fabriky.

T: Od kdy hraješ počítačové hry?

R: Ty píčo no, počkej musím zapátrat. Asi od malička, tak piča, v pěti. Asi čtyři pět roků mi bylo když sem dostal playstation jedničku, a od té doby sem tak hrál a přirostl sem k tomu, od té doby hraju.

T: Co tě k tomu vede, k tomu hraní?

R: Noo tak je to zábava pro mě že, baví mě to a člověk se u toho odreaguje, odpočine si vole. Beru to jako součást, nebo jako umění, někteří lidi se dívají třeba na filmy, čtou knížky a tak, no a já hraju. Vidím v tom určité umění. Dostaneš se někam, kde by si chtěl být, se tak nějak přeneseš.

T: jakej žánr počítačových her hraješ nejčastěji.

R: Asi FPS, střílečky.

T: Proč hraješ právě střílečky?

R: Zajímá mě bojová technika, zbraně, bojové konflikty atd. Protože v těch hrách to můžeš zažít. Asi pro to mě to nejvíc táhne.

T: Kolik hodin tím týdně strávíš?

R: No teď už moc ne, bývalo to dost, bývalo to týdně, piča no, musím teď započítat. Týdně to mohlo být tak dvacet hodin, když sem hrával střílečky, jednu dobu sem hrával Wowko a to sem týdně nahrál hrozně moc, každý den třeba 6 nebo 7 hodin. Když sem hrál střílečky tak týdně třeba 20 hodin.

T: Hraješ intenzivněji, když máš třeba volno, nebo prázdniny?

R: Jo určitě, to se pak pohybuje třeba kolem třiceti hodin.

T: Kolik do tech her investuješ peněz?

R: Asi ani moc ne, sem tam něco koupím, řekněme tak tisíc korun měsíčně.

T: Myslíš si, že hraní her ovlivňuje tvůj volnej čas?

R: ehmmmm, ne. Hraju když mam volno, není to pro mě priorita to hraní, když mam volno a nudim se, tak si zahraju, takže si myslim, že to nějak neovlivňuje volnej čas.

T: A dřív, když si chodil do školy?

R: no když sem chodil do školy, tak to sem byl dobrý magor do toho. To si ovlivňovalo, to sem piča jen hrál hry a nic jiného nevnímá. To sem tenkrát jen seděl doma a hrál Battlefieldu s kamarádama, piča, a tak dál no.

T: Tak máš i jiný koničky než hraní?

R: Jasný, teď už jo, dřív ne.

T: jaký třeba?

R: Teďka mě hodně zajímají auta a tak dál, koupil sem si auto a to je pro mě asi teďka koníček číslo jedna.

T: Okey, máš nějakou partnerku?

R: jo, sme spolu rok a něco

T: znáš někoho, kdo by si našel partnerku přes pc hry?

R: Jo myslim že jo, počkej musim si vzpomět. Jojoj, jeden kamarád hrával nějakou hru, nějaký MMORPG a hrál s nějakou borkou a pak spolu byli. Ale byl to vztah na dálku a moc to nevydrželo, ale seznámili se přes hry.

T: Našel sis ve hrách nějaký přátele?

R: Jojojo, celkem dost, dejme tomu, že tak 10-15 lidí, se kterýma sem se docela dost bavil.

T: Ste spolu v kontaktu i mimo pc?

R: Jojo viděli sme se několikrát, pořádali sme srazy. Sme spolu každej den hráli, tak sme udělali každej rok sraz a pokecat v realu.

T: O čem si třeba povídáte? Točí se to jen kolem her?

R: Ne to ne, povídáme si o všem. O osobním životě, jak kdo co, samozřejmě i o hrách a tak. Myslím si že to byli normální konverzace jak v hospodě.

T: A používáte v hovorech nějakou typickou mluvu, která je typická jen pro hry?

R: Tyjo to asi ne, myslím že ne.

T: Cítíš se jako člen herní komunity?

R: jojo cítím, dřív určitě, protože sem nic jiného nedělal.

T: A konkrétně tý střílečkový komunity, nebo jao hráč obecně?

R: jako hráč obecně.

T: Neztotožňoval ses přímo se střílečkama jo?

R: nene

T: Ok , a krom hraní tech her, zajímáš se o herní scénu, nebo o cosplaye?

R: O scénu ne, o cosplaye sem se dřív zajímal. Hlavně o ty anime, protože sem to dřív sledoval, jezdil sem na anime fest a tak.

T: bydlíš sám, nebo bydlíš u rodičů?

R: Bydlím sám s přítelkyní.

T: co dělají tvoje rodiče za zaměstnání?

R: Otec dělá v drátovnách, dělal montážníka, ale teď je na skladě. A mamka dělá v JZD a dojí krávy.

T: Takže vy ste bydleli na nějaký vesnici žejo?

R: Ano na vesnici. Má asi do dvou tisíc obyvatel.

T: myslíš, že je herní komunita nějak rozdělená podle herních žánrů?

R: Jojo, myslím že jo, je to individuální, ale ty co hrajou MMORPG hry u toho trávěj daleko víc času, u toho musíš bejt furt, protože ty hry sou tak udělané. Se do nich tak zažereš, že se to odráží aj na jejich osobním životě. Ale třeba hráči co hrají FPS hry, tam

nemusej bejt furt, ty si zahrají třeba hodinu, nebo dvě. Tam se jdeš prostě jen odreagovat. Takže tyhle lidi maj víc osobního života. Ty wowkaři sou takový chciplý, vypadaj jak zombie. Co sem tak viděl, tak myslím, že to tak je. Ale určitě se mezi těma zombiekama najdou normální lidi.

### **DRN – střílečky**

T: Kolik ti je a kde bydlíš?

R: je mi 22 let a bydlím v Petrůvce s rodičema u nich v baráku.

T: Říkal si, že chodíš do práce, tak kde pracuješ a jak dlouho?

R: Pracuju v Amneru už rok a půl, dělám tam s přítelkyní. Dělám na kovacích strojích GFU.

T: Jak dlouho si s přítelkyní?

R: Teď už to budou dva roky spolu. Zatím bydlíme u nás u rodičů, ale stavíme teď barák.

T: znáš nějaký případy, že by si někdo našel přes hry přítelkyni?

R: Zním jednoho, Guláše, a to je asi tak všechno. Oni se poznali na MMORPG hře a pak spolu chodili nějaký čas.

T: Co dělají tvoji rodiče za práci?

R: Máma dělá kontrolorku na plasty do aut co jdou. A otec jezdí s kamionem do Německa.

T: tak jo, teďka přejdem k pc hrám. Od kdy hraješ, a jak si k tomu přišel?

R: Tak to přesně nevim, ale myslím že to bude asi od deseti let. Nejdřív sem začínal na ps jedničce, a počítač sem měl až ve třinácti. První hru sem tam hrál asi nějaký Ghost recon, nebo něco takovýho, a tam mě to začalo bavit. Potom sem hrál minecraft, a skončil sem u Escape from Tarcov, to je taková realistická střílečka.

T: Jo, takže teďka nejčastěji hrajes teda střílečky?

R: asi jo, jen sem tam, když se nudim, tak si zahraju nějakou strategii.

T: Co tě k tomu vedlo dřív, a co tě k tomu hraní vede teď?

R: Tak asi záliba v těch zbraních, protože mam rád zbraně a tady není žádný zastání, nebo je tady nemůžu u sebe mět, takže mi to ty hry tak nahrazují.

T: Takže to hraješ kvůli tomu, že máš rád zbraně, který sou tvůj koníček?

R: Jojo bavěj mě zbraně a všechno kolem nich.

T: Kolik strávíš týdně hraním počítačových her?

R: Denně tak dve až tři hodky maximum. Takže týdně třeba patnáct asi.

T: Hraješ častěji, když máš prázdniny, nebo volno?

R: Tak asi určitě o vejkendu to zapnu na dýl, ale jinač asi ne, spíš tak jako s přítelkyní trávím čas a tak.

T: Tvoje přítelkyně nehraje hry?

R: Nene tu to vůbec nebaví.

T: Aha dobře. Kolik investuješ do her peněz?

R: Před tím, než sem měl přítelkyni, tak sem investoval za rok tak, pět až deset tisíc. Ted' už sem do toho od novýho roku nedal ani korunu.

T: A do čeho přímo investuješ?

R: No investuju to jakoby do her do skinů. Ale ted' už do toho nic nedávám.

T: Okey, myslíš, že nějak to hraní ovlivňuje tvůj volnej čas?

R: Tak asi spíš ne, kdybych chtěl dělat nějakou aktivitu, tak vypnu počítač a jdu to dělat.

T: takže vlastně preferuješ spíš kamarády a přítelkyni, než ty hry.

R: Jojo

T: Jakej má hraní her přínost pro tvůj život?

R: Tyjo nevím přesně, asi je to forma zábavy, s kamarádama si zahraju a to je všechno.

T: Máš nějaký jiný koníčky než hraní her?

R: ted'ka asi ne a ani sem asi nikdy neměl. Když sem byl mladší, tak sem hrál fotbal, ale to mě nějak nebavilo. Takže ted'ka přítelkyně, práce a tak. Budem stavět ten barák, takže to je můj koníček.

T: Našel sis v souvislosti s hraním nějaký přátele, přímo ve hrách?

R: Ted'ka asi poslední půl rok sem našel skupinu hráčů asi čtyřech, a s nima hraju. Ale dřív sem hrával se skupinou CZGM, ale ty se ted' už nescházíjou.

T: Scházeli ste se, nebo máte nějaký přímej kontakt?

R: Jo tak určitě s tou minulou skupinou sme se scházeli. Dělali sme ruzný srazy a tak.

T: O čem si třeba povídáte? Točí se to jen kolem her?

R: Ne tak bavíme se uplně o všem, jasný že se bavíme i o hrách, ale není to určitě jen o tom.

T: používáte nějakou herní mluvu, když si povídáte?

R: Asi jo, ale už si to moc nepamatuju.

T: dobře nevádí. Cítíš se jako člen herní komunity? Nebo třeba jako součástí tý komunity kolem stříleček?

R: Asi jo, sem to hrál hodně, poslední dobou už nehraju tolik, ale furt se cítím součástí tý komunity.

T: Kromě hraní, zajímáš se o profesionální scénu, nebo o cosplay?

R: Určitě ne, jednou sem byl v Brně na cosplay akci, ale moc mě to nenadchlo.

T: dobře díky za rozhovor.

### **Klaudii – MMORPG**

T: Tak Klaudi, kolik ti je let a kde bydlíš?

R: Je mi 21 a bydlím v Ústí nad Labem.

T: Chodíš do práce nebo studuješ?

R: pracuju, pracuju. Hele jako, sem odborný poradce na pobočce CZC, ale jakoby sem prodavačka prostě. Chapeš? Vydávám objednávky.

T: Bydlíš u rodičů, nebo kde?

R: Bydlím sama v podnájmu, ale budu se stěhovat, za chvíli už budu mít vlastní byt, to zní líp si myslím.

T: Sama, nebo máš nějakýho přítele dlouhodobějšího?

R: S přítelem bydlím, a budu i v tom novým.

T: a co dělá tvůj přítel za práci?

R: ten dělá úplně to stejný co já, akorát v Alze, takže odborný poradce lomeno prodavač lomeno výdejce zboží.

T: Znáš nějaký případy, že si někdo našel partnera skrze hry?

R: Zním jich dost, a hlavně sebe, takže sem ten správněj člověk na tuhle otázku si myslím (smích).

T: a jak ste se poznali? Přímo přes hry?

R: Jojo přímo přes hry a jakoby rok sme se znali jako kamarádi a pak prostě po tom roce sem řekla, že se sejdem, tak uvidímce co se stane. No a za měsíc se ke mně přistěhoval.

Takže to byla taková rychlovka no. A teď sme spolu rok už, a dobrý, zatím ho asi nechci měnit (smích).

T: Tak jo super.

R: Co dělají tvoje rodiče za zaměstání?

T: Hele mamka je na mateřský, mam malýho bráchu tříletýho teďka, a tatka je jakoby automechanik no.

R: Tak teď můžem přejít na ty hry přímo. Od kdy hraješ pc hry?

T: Tyjo od dětství jakoby, ja nevim, byla sem hrozne malá, jako první hru sem hrála nějaký tanky a ani sem neuměla číst, vůbec sem nechápala co se tam dělá a jak se to dělá. Prostě se tam jezdilo tankem a střílelo a to mi bylo já nevim třeba 6 nebo 7 let, bylo to hodně dávno. Ani nevim jak se to zapínalo ta hra. Prostě jenom tanky nějaký, nevim, prostě tanky. A letadlo tam bylo (smích).

R: Co tě k tomu hraní vedlo, a co tě k tomu vede teď?

R: Tyjo tenkrát to bylo protože táta postavil kompa, a já sem na tom chtěla něco dělat, ale nevěděla sem co žejo, tak tam dal nějaký hry, co hrál i on a já sem to vždycky zapla jen omylem, takže sem si vždycky sedla k počítači a „ohhhhhh, počítač“. A teď už je to prostě zábava. Myslim že to se mnou zlstane až nadosmrti. Je to zábava, relax, rozumíš.

T: Je to pro tebe vášeň?

R: Nooo, je to i vášeň no, kdybych nehrála, tak nevim co bych dělala.

T: takže taková životní náplň by se dalo říct?

R: Dejme tomu, jako vydržim třeba měsíc nehrát žejo, ale furt sem na počítači, koukám na seriály viš a tak. Ale pak stejně si musim něco zahrát. Jeto vášeň no. Někdo jezdí na kole, a někdo hraje hry, easy.

T: Jakej žánr počítačovejch her hraješ nejčastěji?

R: Asi jako MMORPégéčka, nějaký střílečky a RPGéčka žejo, ty hraješ sám, ale ty minimálně.

T: A proč právě MMóčka?

R: Právě protože se můžeš potkat se spoustou zajmavejch lidí žejo. Já sem poznala tolik lidí online ve hrách, že to je až neuvěřitelný. Prostě ty lidi no, máš tam ten sociální kontakt v tý hře.

T: dobře, kolik strávíš denně hodin hraním tech MMóček, nebo aktivitama s tím spojenýma?

R: No hehe, mám to rozdělit do tejdne a do víkendu?



T: můžeš to rozdělit klidně na tejdny, jak budeš chtít.

R: Hele, dejme tomu, když to zprůměruju, tak je to třeba 8 hodin denně no. Což si myslím, že je docela dost. Jako není to patnáct třeba žejo. 8 zní líp než 15 (smích).

T: Hraješ intenzivněji, když máš volno nebo prázdniny?

R: Rozhodně, jakmile nikam nemusím, tak jenom hraju, ja vlastně nic jinýho nedělám, jenom hraju, spím a hraju. Což je jako nejlepší si myslím, není na tom nic špatnýho. (smích)

T: Kolik investuješ do her peněz?

R: Tyjo, já ani moc ne, ja když si nějakou hru koupím, tak u ní nějakou dobu vydržím, ale pak sou taky takový různý výstřelky. Dejme tomu, že měsíčně je to třeba pět set.

T: Jak hraní her ovlivňuje tvůj volnej čas?

R: No hraní her je můj volnej čas, takže ho ovlivňuje na 100%.

T: a ovlivňuje to tvoje rozhodnutí? Třeba co se týče akcí. Upřednostňuješ hry před volnočasovejma aktivitama?

R: Asi jak kdy, podle toho jak se zrovna cejtím, protože někdy třeba se mi nechce sedět doma u toho počítače žejo, takže se jdu projít, nebo navštívit rodinu a podobně. Ale spíš budu sedět doma u počítače, než běhat venku a jezdit na kole.

T: Jakej přínos má hraní her pro tvůj život?

R: Tak je to zábava, ja si při tom odpočinu, teda záleží co hraju. Když třeba si zapneš MMORPGéčko, tak si odpočineš žejo, je to tam hezký, hezky to vypadá, mozek si dá voraz. Takže je to fakt ten relax asi.

T: Dobře, ty si říkala, že si tam našla kupu přátel, můžeš říct kolik jich bylo?

R: Ty vado, přes tisíc určitě, hodně lidí se kterejma sem v kontaktu pravidelně, hodně, hodně, hodně lidí.

T: A s kolika z nich, ses viděla mimo hry, v reálným světě?

R: To už bude menší číslo, ale dejme tomu tak s padesáti, tak ňák. Padesát je asi ideál no. My sme hodně jezdili na ty srazy no.

T: A ty byly srazy přímo od MMOček?

R: Jo hele většinou ňáký klanový prostě, takže ano, hlavně z těch MMORPGéček. Prostě sme se potkali, dostali se do nějakýho kutlochu a pak sme se potkali v reálu a byla party hehe.

T: Jo, a o čem si tam povídáte? Točí se ta diskuze kolem her?

R: Ne to ne. Právě tím, jak se lidi viděj v reálu, tak se bavěj uplně o všem prostě. Zrovna přijde rodina žejo, tak práce. Jako samozřejmě i o tý hře, ale není to jenom hra, to je fakt minimální část. Tak jako klasickéj rozhovor, kterej člověk vede, ikdyž má nějaký koníčky.

T: jasný, používáte v tech hovorech nějakou typickou mluvu, která je příznačná pro tu danou hru? Třeba pro ty MMOčka.

R: Težko se definuje přímo z tý hry nějakej slang podle mě. Viš, že sou jen takový všeobecně používaná zkratky na internetu, který se používaj na internetu obecně. Bavíme se herní mluvou jen v tý hře, protože pak to už nemůžeš přenýst do reálnýho života.

T: Dobře, cejtíš se jako člen herní komunity?

R: No teď jakoby sme háli to Guild Wars žejo, tak sme se neúčastnili žádnějch extra velkejch akcí, nebo tak něco, tak sem to hrála, ale necítla sem se členem tý komunity. Ale když sem to hrála dřív, nebo sem hrála jiný hry, tak sem se součástí cejtla, jako člen, ale to bylo, protože sem se tam bavila s těma lidma a znali sme se všichni navzájem, když sem nějak přišla, tak všichni věděli kdo sem a tak.

T: takže vlastně čím víc se zapojuješ do sociálních kontaktů v tý hře, tím víc se s nima identifikuješ a tak dále.

R: Jojo přesně tak.

T: A označila by ses jako hráčka? Prostě jako člen herní komunity nehledě na žánr?

R: Rozhodně.

T: Okey, Krom hraní, zajímáš se o nějakou profesionální scénu, jako sou třeba herní zápasy, nebo cosplay?

R: To ani ne, jako ne že bych to jako přímo sledovala, ale přijde mi to zajímavý. Když vidim nějaký lidi jak dělaj cosplaye, tak to ocenim. Ale že bych je znala a věděla kdo to je, nebo co dělá, to ne. Ale jako zajímá mě to, je to cool.

T: Myslíš, že je herní komunita rozdělena podle žánrů?

R: Rozhodně, když se zaměříme jen na ty hry, tak třeba někdo kdo hraje MMOčka, proti někomu kdo hraje strategie, tak sme každej uplně jinej, o čem si jako budem povídat, když nemáme to společný téma, myslim, že to ty lidi rozděluje, podle toho co hrajou.

## Dushinski – Wow

T: Kolik ti je let a kde bydlíš?

R: Tak, je mi 23, za měsíc 24, bydlím u rodičů v Náchodě, Královohradecký kraj.

T: Chodíš do práce nebo studuješ?

R: Chodim už do práce, sem technik skladu v Kvasinách pod Siemencem, ne pod Škodovkou. Sem tam plus mínus čtvrtý měsíc, pracuju už ale 3 roky.

T: Co dělají tvoje rodiče za práci?

R: Mamka momentálně dělá na mastně, je to obyčejnej dělník, a táta vede směnu, dalo by se říct v povodních kanalizacích, takže je to mistr, dejme tomu.

T: Máš nějakou dlouhodobější partnerku?

R: Momentálně ne, ale měl jsem pár vztahů.

T: Znáš nějaký případy, že si někdo někoho našel přes hry?

R: No, co se týče mých okruhů, tak vyloženě ne, ale koukám na Twitch, to je taková platforma pro streamery, kde vlastně oni streamují hraní her a tak. Tam se jeden přezdívá Agraelus, a ten si našel parterku za jeho mladých let, když hráli Wowko a založili rodinu, což je taková hezká love story.

T: Tak můžem přejít přesně k těm hrám. Od kdy hraješ hry?

R: K počítačovejmu hrám sem čuchnul tyjo už za mých mladých let, mohlo mně být tak sedem nebo šest let cirká.

T: Co byla tvoje první hra? Pamatuješ si ji ještě?

R: Tak moje první hra byla Heroes 3. Koukali sme na to, ještě když to hrál bratranec, tak sme do toho byli s bráchou zařraný kompletne. A když sme dostali první počítač, tak sme to smažili od rána do večera. Heroes 3, Doom a takhle no.

T: Co tě k tomu vedlo k tomu hraní? A co tě k tomu vede teď?

R: No tak ke hraní mě vedlo asi to, že sem to prostě viděl u bratrance, kterej měl počítač, dejme tomu v těch deseti letech, a hrozně mě to bavilo, už na první pohled taková láska. Sed sem k tomu, hráli sme s bráchou a bratrancema. Bavilo mě koukat na tu obrazovku a klikat tou myší, trošku sem s tím souznil tak jakoby.

T: Co tě na tom konkrétně baví?

R: Tyjo nevim, asi takový ty výzvy, vyloženě třeba dohrát ten level a pokořit tu hru. Je to třeba i výzva do sociálního života.

T: jaké žánry počítačových her hraješ nejčastěji?

R: Tyjo nejvíc moje srdíčko přilnulo k MMORPG hrám, masivní online hraní prostě s real lidma, konkrétně World of Warcraft no.

T: jasný, proč právě tenhle typ hry?

R: No tyjo, zajímavá otázka. Prostě Wowko, to lore, knižní předlohy, hrozně mě to chytlo no. Začalo to tím, že sem začal hrát strategickou hru Warcraft 1,2 už za mejh mladejch let a když sme byl v 6, 7 třídě na základní škole, tak Blizzard vydal masivní multiplayerovou hru, na téma Warcraftu právě, a to bylo šílený prostě, to byly oficiální servery, na to sem neměl peníze, ale od dva roky později lidi udělali free servery, a to sme hráli s kamarádama ze třídy prostě furt no. Vyloženě mě na tom baví ten svět, budování tý postavy vlastní, nesmíš udělat moc chyb, aby si nemusel začínat od začátku s tím buildem tý postavy a takový to dobývání toho světa, prozkoumávání. Tady si tu postavu fakt vyloženě několik let buduješ, není to jak ve střílečkách, kde všechno po každým kole začíná od znova.

T: Kolik hodin strávíš týdně hraním?

R: Tak wowko hraju tak minimálně 4 hodky až 5 hodin denně. O vejkendu, když mam víc času, tak třeba i 12 hodin. Teďka mam práci, tak už na to nemam tolik času, ale dřív, když byla ta škola, tak se hrálo fakt neustále. Měl sem tam svoji partu lidí, byli sme od rána do večera na Team speaku, nebo na nějakých komunikačních kanálech, a hráli sme furt no.

T: Kolik do toho investuješ za rok třeba?

R: Tak když sme hráli vyloženě oficiální servery, tak to bylo víc, protože je tam měsíční předplatný 1é euro, což je nějakých 300 korun plus mínus, a hrajem to 3-4 roku už, tak se to dá spočítat no. Plus nějaký věci, co sou v tý hře v item shopu, nebo na webových stránkách na podporu charit a tak. Jako řekl bych, že měsíčně tak 1500 mohlo padnout do tý hry no.

T: Jak hraní her ovlivňuje tvůj volnej čas?

R: No tak jelikož je to můj koníček převážnej, tak ho ovlivňuje hodně. Je to moje hobby a volnej čas trávím hraním World of Warcraft.

T: Preferuješ třeba zůstat doma a hrát, než jít třeba ven s kamarádama?

R: No dřív sem to tak určitě měl, protože to byla fakt závislost. Postupem času, když už sem se snažil odbourat od toho paření, tak sem začal dávat přednost spíš těm kamarádům. Chodíme do hospody žejo, klasika. Ale dřív to tak určitě nebylo. To sem fakt dával přednost hrám.

T: Dobře, myslíš, že má to hraní přínost pro tvůj život?

R: No já si myslím, že určitě jo, jelikož sme převážně hráli to pvěčko, to znamená player versus enviroment, to je vlastně boj proti umělý inteligenci a díky komunikaci s lidma, sme rozvíjeli nějaký taktiky, abychom například ty bosse, nebo hardcore bosse poráželi v tý hře, museli sme bejt sehraný jako parta, jako komunita. Takže určitě si myslím, že v tomhle ohledu mi to dalo hodně do reálnýho života, nemam problém pomáhat lidem s nějakýma problémama, nebo pomocí komunikace předejít nějakým problémům a tak no. Celkově komunikace a zlepšení angličtiny.

T: Máš nějaký jiný koníčky, než hraní her?

R: Rád chodim na pivo s klukama do hospody, takže takový to víkendový pití bych přirovnal k takovému koníčku (smích). Atletika, atletyčil sem dřív, takže rozhodne sport, aktivní i pasivní, rád se projdu, nebo projedu na kole, dáme fočus, takže tak.

T: Našel sis v tom Wowku nějaký přátele? Říkal si že nějaký jo, ale spíš by mě zajímalo, jestli ste se viděli na živo.

R: Jasný, tak co se týče mýho místa žití, tak sem si našel spoustu lidí, jako kamarádů. Například sme s kámošema ze třídy, tak ty měli nějaký kamarády, a jednou za čas sme se takhle spojili tím, že oni je poznali do hry a sblížili sme se na sociálních sítích a pak sem se třeba sešli na pivo v hospodě, nebo na pokec.

T: A nějaký, který byli z větší vzdálenosti?

R: Z větší vzdálenosti byli taky lidi. To bylo tenkrát ještě za mladejch let, když sme hráli na jednom serveru free. Guilda Rapid Evolution jo, prostě komunita na wowku. No a jednou ten guild master, prostě ten hlavní člověk chtěl, aby sme se viděli real life, irl, a podnikli sme, že se sejdem v Praze v jedný hospodě, byly zamluvený stoly a sešlo se nás tam asi 15 nebo 20 a takhle sme se díky hře, kterou sme hráli společně asi 6 let, sme se viděli v hospodě, kde sme pokecali jak o osobním životě, tak o tom herním a viděli sme se prostě na vlastní oči. Bylo to takový příjemný osvěžení po tech letech.

T: O čem ste si třeba povídali s tou komunitou z wowka?

R: Tak jako ze začátku to bylo takový o'ukávání hrozný, že sme nevěděli o čem se bavít žejo, tak sme si povídali o těch raidech žejo, jak se nám co dařilo a tak. Postupem času když piva přibíjvali, tak sme začali řešit normální věci, například vztahy, holky, práci, dali sme nějaký vtipy. Bylo to už takový uvolněnější a zábavnější. Je to takový zvláštní no, že ta interakce herní s tím realným životem jako, dá se to skloubit, ale je to takový cringe, není to úplně příjemný ze začátku, ale určitě sme se bavili o nějakých jiných věcech než o hrách.

T: Používali ste třeba nějakou herní mluvu?

R: jasný, používám herní mluvu. Sou už daný nějaký vazby díky Twitch TV to sou neuvěřitelný perly, takže ano používám takovej ten argot herní. Například třeba monka es, to je udivenej obličej, že třeba vidíš něco, co není úplně k vidění, tak řeknes monka es, prostě jakože ses confused.

T: Cítíš se jako člen herní komunity? Ty wowkařský.

R: Určitě jo, jelikož sleduju vývojáře, jak na tý hře pracujou, sme na discordu ve skupině, kde prostě je kupa lidí v té komunitě, nic mi neunikne, co se týče novinek. Stěma lidma se stýkáme, pokecáme. Scházíme se na discordu, kecáme a hrajem u toho, známe se prostě navzájem. Ta komunita určitě je, a je to i aktivní komunita.

T: Kromě hraní, zajímáš se o nějakou profesionální scénu, nebo cosplaye?

R: No cosplaye to mě nikdy vyloženě nebavilo, ale když je jednou za rok hlavní vyústění toho programu na Blizzconu, což je největší akce of Blizzardu, tak to sem koukal, byly to úžasný kostýmy, takže svým způsobem ano, ale nikdy mě to nebavilo. Jiank co se týče profi zápasů, tak ty sem sledoval dřív, třeba v League of legends LCesko, když hrály týmy proti sobě nějakou evropskou ligu, tak sme na to koukal, ale že bych to nějak vyloženě řešil, to ne. Takže tak nějak pasivně by se dalo říct.

T: tak jo a poslední otázka. Myslíš si, že sou herní komunity nějak rozdělený na základě herního žánru?

R: Určitě jo, myslim, že tam je svým způsobem i nějaká rivalita. Co se týče třeba RPG hráčů, proti hráčům, co hrajou strategie, tak třeba wow komunita nadávala na Star craft, že je to dead game a Star craft komunita zase, že wowko nemá co nabídnout a tak. Je tam furt nějaká rivalita. Ale to je super, to je zdraví, nikdo si nijak nenadává a tak.

## **Adhol – WoW**

T: Tak jo, ze začátku by mě zajímalo, kde bydlíš a kolik ti je let.

R: Je mi 23 let a bydlím v Náchodě.

T: Studuješ, nebo chodíš do práce?

R: Studuju právnickou fakultu v Praze a když dělám nějakou práci, tak spíš v oboru, jenom takový příležitostní brigády.

T: bydlíš ještě u rodičů?

R: Bydlím v Praze se svojí přítelkyní, ale taky trávím dost času doma u rodičů.

T: Okey, a co dělaj tvoje rodiče za práci?

R: Můj táta je obchodní manager středně velké firmy, no možná spíš větší, a moje máma je personalistka u policie.

T: Tak teď přejdem na ty hry, od kdy hraješ?

R: Noo tak, asi úplnej začátek si už ani napamatuju, to bylo ještě na staříckym počítači s Windows 98. Může to bejt třeba od šesti let, ale to sem se nepovažoval za nějakýho hráče nebo tak. Takže dejme tomu, že od takových dvanácti.

T: Jakej žánr her hraješ nejčastěji?

R: Vždycky sem měl rád strategie, mam rád spíš real time strategie, ale tahovky mi taky nevaděj, občas si rád zahraju nějakou střílečku, ale nejradši mam rpgéčka a MMORPGéčka.

T: Co tě k tomu vede, ke hraní těch her?

R: Noo tak, je to pro mě asi oblíbenej způsob zábavy, nebo jako, stejně asi jak některý lidi koukaj na filmy, některý na seriály, a já prostě mam rád hraní her. Takhle bych to asi nejjednušeji řek.

T: kolik hodin strávíš hraním her a aktivitama s tou hrou společnou?

R: No hodně záleží. Když sem byl na střední, tak to bylo asi docela dost, od tý doby co sem na vysoký škole a měl sem práci v oboru, tak se ten čas markantně snížil. Teď sem měl docela náročnej semestr a chtěl sem změnit práci, tak sem toho měl víc o něco málo. Ale v současný době se to pohybuje kolem dvou až tří hodin denně, kdybych to měl zprůměrovat.

T: Kolik peněz investuješ do her, třeba za rok?

R: Tyjo, moc toho asi nebude, je teda pravda, že si ty hry docela kupuju, na Steamu jich mam docela dost. Ale zase někdy si ty hry moc nekupuju, třeba v době když vyjdou, za ty vysoký částky, pokud to teda není nějaká moje hodně oblíbená pecka. Většinou kupuju nějaký hry, za směšný částky, třeba za pár korun. Takže tak tisícovka ročně maximálně.

T: Jak si myslíš, že hraní her ovlivňuje tvůj volnej čas, jestli ho vůbec ovlivňuje.

R: Tak jako ovlivňuje no. Nějakým způsobem je to asi můj nejoblíbenější způsob trávení volného času, když nejsme někde s přítelkyní, nebo nejsem v práci. Ale jinak si najdu čas i na jiný věci, jako se sledování seriálů a tak.

T: Našel sis v souvislosti s hraním nějaký přátele?

R: To bych řek že, v dobách, když sem byl na střední, tak možná v rámci toho Wowka a nějakých guild co sme tam měli. Tam sme se s těma lidma znali i jménem, věděli sme o sobě a ve velmi omezený míře sme se znali, ale že bych si tma našel někoho, koho bych považoval za svý přátele, to asi ne.

T: A viděli ste se s nima někdy na živo?

R: Ne to ne, určitě ne.

T: Cítíš se jako člen herní komunity? V rámci Wowka třeba.

R: Jo určitě, ja se celkově cítím jako hráč her, a ani se za to nestydím, nepřijde mi to jako stigma současné společnosti a jako určitě, zvlášť u her jako u toho wowka, který bych řekl, že mam hodně rád a bavěj mě. Je pravda, že mimo to, když ty hry hraju, tak koukám i na videa na youtube a celkově se zajímám o to okolo.

T: Zajímáš se o nějaký profesionální zápasy, nebo cosplaye?

R: Cosplay ani ne, ikdyž vidim třeba občas na facebooku, nebo na sociálních sítích nějaký cosplay, tak si řeknu, že to je fakt dobrý a propracovaný, ale že bych to sám dělal to určitě ne, nějak mě to extra nebere. A co se týče esportu, nebo profi zápasů, tak u toho Wowka ten esport zase tolik neletí. Je pravda, že párkrát sem koukal na facebooku na zápas v arénkách a to bylo docela fajn. Vim že se choděj v rámci esportu a wowka i nějaký dungeony a raidy. Jako na čas, ale o tom jen vim že to existuje a nikdy sem to nějak nesledoval. V dobách, kdy sem hrál hodně Dotu dvojku, což je trošku něco jinýho a už je to docela dávno, tak to sem ten esport docela sledoval, ale taky bych neřekl, že sem byl nějaký člověk, co ten esport nějak zvlášť sleduje.

T: Takže vždycky nějak v tom období, co si tu hru hrál intenzivěji.



R: Nono, ale u ty Doty dvojky to bylo takový, že sem se ot o zajímal, ale u toho Wowka, tak ten šampionát v arenkach sem měl třeba zapnutej a něco sem u toho dělal, občas sem an to kouknul a tak. Nepamatoval sem si třeba ty hráče a nesledoval sem žádný taktiky.

T: Myslíš, že sou herní komunity nějakým způsobem rozdělený? Třeba podle herních žánrů.

R: To je docela zajímavá otázka, řekl bych že asi jo. Třeba ten World of Warcraft, to je takovej svět hodně sám pro sebe, ale to je myslím celej případ u her od Blizzardu, od vytváření her, marketingu, jde dost svou vlastní cestou a je to takovej svět sám pro sebe.

### **Ukázka kódování:**

R: Hraju od čtyř let, dostal sem playstation od otce jako dárek a od tý doby sem poznal hry, od tý doby hraju.

Kódy: ● První kontakt s herním prostředím

RPG1 Pozice: 26 - 26

R: Já bych to právě rozdělil na víc období, protože když sem byl menší, bavilo mě hrát kvůli tomu, že sem moch právě být někým, kým sem nemohl být jako menší, třeba právě si zahrát závodní hry a řídit auto, nebo být vojákem během světové války a střílet ze zbraní, to mě bavilo. Pak bylo takové období, kdy třeba sem měl v životě nějaký těžký období, tak to pomáhalo projít si tím těžkým obdobím, tím že sem si zahrál nějakou hru. Pomohlo mi to na ty věci nemyslet. A zkusit uvolnit ten stres.

Kódy: ● Motivace ke hraní

RPG1 Pozice: 31 - 31

R: Teď mě k tomu vede spíš nostalgie, protože ty hry, co sem hrál jako malej, vycházej jako pokračování a tím že už jako malý sem vyrůstal na těch postavách, na těch příbězích, tak se chci dozvědět pokračování těch postav, nebo v případě re-makeu, tak si znovu zahrát starý hry v novým kabátě, jako když sem byl menší.

Kódy: ● Motivace ke hraní

RPG1 Pozice: 33 - 33

R: No, zase bych to rozdělil na dvě období, kdy sem studoval a kdy teďkom sem dokončoval studium. Dřív sem tomu věnoval víc času, protože sem měl míň povinností a zodpovědností. Zároveň sem taky nějaký povinnosti zanedbával, protože sem byl menší a snažils sem se utíkat od tehlech věcí a schovávat se. Hrál sem hodně. Postupně sem ale pochopil, kterým směrem chci směřovat ve svém životě a kým chci být, tak sem udělal seznam věcí co je potřeba udělat abych toho dosáhl a potom sem míň a míň hrál. Takže dřív sem hrál hodně, teď už hraju jen příležitostně.

Kódy: ● Investice času

RPG1 Pozice: 41 - 41

R: No záleží jestli mi vyjde nová hra. Pak si to určitě zahraju, ale prazdniny jinak nemají vliv na intenzitu hraní, protože mam i jiné zájmy.

Kódy: ● Investice času

RPG1 Pozice: 45 - 45

R: Hraní her ovlivňuje můj volný čas tak, že ho trošku sebere, ale je to cílené, o to mi jde, když mam volno a chuť, tak si tu hru pustim a užiju si to a uvolnim se. No když to je survival – horror, tak se moc neuvolnim (smích), ale dostanu ztoho adrenalinový zážitek a právě ten pocit toho strachu. Je to jak když člověk jde dělat adrenalinový sport, ten pocit adrenalinu a toho extrémního sportu.

Kódy: ● Volný čas a koníčky

RPG1 Pozice: 48 - 48

R: Poslední půl rok sem se začal zajímat o fotografování. Sem dělal asi tři týdny takový výzkum a vůbec sem vtom období hry nehrál třeba. Dál mám třeba hrozně rád závody, jezdím na motokárách a sleduju Formule 1, částečně taky Rally.

Kódy: ● Volný čas a koníčky

RPG1 Pozice: 52 - 52

R: Určitě jo, když sem hrál nějaké hry o více hráčích. Sme se dostali snějakýma lidma do bojovýho konfliktu, kde sme fightili o vrtulník a pak sem se sprátelili a dokonce sme se pak seznámili osobně.

Kódy: ● Sociální kontakty

RPG1 Pozice: 53 - 53

R: Určitě, zorganizovali sme ruzný srazy u ohně a tak dále.

Kódy: ● Předměty hovoru mezi hráči

RPG1 Pozice: 55 - 55

R: To je právě ono, určitě byl rozhovor i o jiných věcech, ale spíš tím, že sme měli společný zájem to hraní, tak sem se bavili o takových srandách, ve stylu třeba používání nějakých hlášek, třeba srovnání hry a reality. Třeba sme měli jednu hru, kde sme třeba vykrádali banku, nebo obchod. No a šli sme třeba kolem národní banky a říkali sme třeba „kde máš masku“ (smích).

Kódy: ● První kontakt s herním prostředím

RPG1 Pozice: 57 - 57

R: Jojo. Ale byli debaty například i o autech, ty srazy sou ve více lidech a každej má jiný zájmy.

Kódy: ● První kontakt s herním prostředím

RPG1 Pozice: 59 - 59

R: Poznal sem asi patnáct. Poznal sem jich asi víc, ale asi ztěch lidí se ustálilo jen pár. Ustálilo se to asi na pěti lidech.

Kódy: ● Sociální kontakty

RPG1 Pozice: 61 - 61

R: Nono, třeba právě výraz feedování. To je výraz pro to, když vjedné hře někdo umírá, tak ten co ho zabije se posílí a tomu se říká krmit vpřekladu feedovat, tak právě to přirovnání se určitě používalo. Ale zase ve stylu srandy a narážky na tu hru.

Kódy: ● Herní mluva

RPG1 Pozice: 63 - 63

R: Já bych řek že jo. Cítím se obecně jako členem herní komunity obecně, ale zároveň jako člověk, co hraje hry delší dobu, tak se cítí jako veterán, jako člověk co hrál ty staré hry, které už novější lidi neznaj. Potom jakoby když procházím třeba reddit, a člověk tam hodí fotku, jak hraje starou hru kterou sem taky hrál, tak se cítím stím člověkem nějakým způsobem propojený vtom smyslu, že máme podobné dětství, nebo podobnou věc na který sme vyrůstali. Prostě sním mám společný téma, o kterým by sme se mohli bavit, ikdyž toho člověka neznám.

Kódy: ● Identifikace s herní komunitou

RPG1 Pozice: 65 - 65

R: Určitě sem se zajímal dřív, když sem hrál Lolko, to sme se zajímal o Esport a to byl pro mě nový zážitek, ale pak to moje nadšení opadlo a tu hru sem časem přestal hrát a stím sledovat herní scénu. A cosplaye, účastnil sem se různých akcí a festivalů, kde mají srazy ty cosplaye. Ale nebylo to kvůli cosplayům, ale chodil sem tam jen kvůli kamarádům, aby sme spolu mohli pokecat a tak.

Kódy: ● Herní kultura

RPG1 Pozice: 67 - 67