

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

DYNAMIKA PARTNERSKÝCH VZTAHŮ U HRÁČŮ ONLINE HER

DYNAMICS IN RELATIONSHIP OF ONLINE GAMERS



Magisterská diplomová práce

Autor: Bc. Věra Pospíšilová
Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

Olomouc

2012

Prohlášení

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma: „Dynamika partnerských vztahů u hráčů online her“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité poklady a literaturu.

V Olomouci dne 30. listopadu 2012

Podpis

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce Mgr. Miroslavu Charvátovi, Ph. D. za ochotu a velmi užitečné připomínky při zpracovávání diplomové práce, Otovi a Katce za technickou podporu, všem účastníkům výzkumu za důvěru a v neposlední řadě děkuji své rodině, která mi svou obětavou pomocí umožňuje prostor pro studium.

OBSAH

ÚVOD	5
1. SYNTETICKÉ SVĚTY A MEZILIDSKÉ VZTAHY	7
2. CHARAKTERISTICKÉ ZNAKY KOMUNIKACE V SYNTETICKÝCH SVĚTECH	10
2.1 Omezené možnosti sensorických podnětů	10
2.2 Disinhibiční efekt	11
2.3 Anonymita	12
2.4 Asynchronicita komunikace	13
2.5 Multiplicitní komunikace	14
2.6 Solipsistická introjekce	15
2.7 Neutralizace statusu	15
2.8 Změna identity / hraní rolí	16
3. ATRAKTIVITA V PROSTŘEDÍ SYNTETICKÝCH SVĚTŮ	19
4. METODOLOGICKÁ ČÁST	27
4.1 Výzkumný problém	27
4.2 Cíle výzkumu a výzkumné otázky	27
4.3 Zdroje dat	28
4.4 Výzkumný soubor	29
4.5 Metody získávání dat	31
4.6 Zpracování a analýza dat	32
4.7 Etické problémy a jejich řešení	36
5. PREZENTACE VÝSLEDKŮ VÝZKUMU	36
5.1. Charakteristika hraní	36
5.2 Interakce mezi hráči, přátelství	38
5.3 Partnerské vztahy	41
6. DISKUZE	57
7. ZÁVĚRY	60
SOUHRN	61
LITERATURA	65
SEZNAM PŘÍLOH	69

ÚVOD

Zenový mistr Chuang Tzu měl sen o tom, že je motýlem. Když se vzbudil, zeptal se sám sebe: "Jsem jen muž, který před chvílí snil o tom, že je motýlem nebo jsem motýl, který právě sní o tom, že je mužem?"

Tématem následujících stránek budou příběhy reálných lidí, žijících každý den své všední životy. Mají svá zaměstnání, zájmy, koníčky a obvyklé denní starosti. Kromě toho ale mají ještě jeden „život“, který žijí paralelně v jiném světě, ve světě avatarů, hrdinských soubojů a krásných žen, stavění vesnic, putování vesmírných lodí či dobývání cizích galaxií. Anebo se prostě jen prohání s větrem o závod na krásném koni v záři zapadajícího slunce.

Ano, ani slunce, ani kůň, ani vesmírná loď nejsou v tomto případě skutečné. Hovoříme o velmi poutavém seskupení pixelů na monitoru počítače, který tak slouží jako brána do jiného světa, přizemněji řečeno do světa počítačových her. Počítačové hry se v průběhu posledních několika desetiletí staly poměrně běžnou součástí internetové gramotnosti obyvatel a pro určitou část populace mohou být natolik okouzující, že dokáží vtáhnout do svého světa nečekanou silou.

Na pozadí těchto epických, zkušenými designéry pečlivě vytvořených, světů počítačových online her znovu probleskují obyčejní lidé z ulice, tramvaje anebo vedlejšího panelového domu, se svými radostmi, strastmi, potřebami a touhami.

Tak jako do baru si i do online hry chodí lidé popovídat, nebo se i pohádat. Tak jako na squash i do online hry si chodí lidé zasoutěžit, poměřit své schopnosti. Zkrátka trávit svůj volný čas. A stejně jako na všech místech reálného světa, i v online hrách lidé mezi sebou navazují vztahy. Mohou to být vztahy čistě kolegiální nebo přátelské, ale mohou přerůst i do vztahů mileneckých a partnerských.

Tak jako onen zenový mistr, i tato diplomová práce se bude snažit odpovědět si na otázku, zda virtuální vztahy jsou jen snem nebo zda mají nějaký reálný základ, zda je vůbec možné v prostředí graficky znázorněného světa za monitorem zakládat něco na realitě. Zkrátka zda lidé v online hrách jsou skutečnými reálnými lidmi anebo zda jsou spíše „sníci motýly“ z úvodního citátu.

Práce je strukturována podle jednotlivých kapitol postupně na sebe navazujících.

V první kapitole čtenáře seznámíme se základními východisky a pojmy souvisejícími s fungováním syntetických světů.

Druhá a třetí kapitola jsou věnovány teoretické základně tématu, neboli principům komunikace a chování v syntetických světech, výzkumům v těchto oblastech a také mechanismům atraktivity a přitažlivosti v herním prostředí ve srovnání s reálným světem.

Další kapitola popisuje metodologický rámec výzkumu, který jsme koncipovali jako smíšený design složený ze dvou substudií. Kvalitativní část zahrnuje rozhovory s hráči zjišťující dynamiku rozvoje a průběhu trvání partnerských vztahů v online hrách, přičemž jsme se zajímali především o dospělé hráče a přesahy virtuálních vztahů do reálného života, nikoliv o první platonické lásky adolescentů a podobně. Kvantitativně je výzkum doplněn širším dotazníkovým šetřením zaměřeným na mapování výskytu partnerských vztahů mezi online hráči.

V následující kapitole interpretujeme výsledky a formulujeme poznatky z výzkumu.

Oblast počítačových her, které se v naší diplomové práci věnujeme, je dnes v odborných kruzích skloňována už mnohem častěji než dříve, ne však běžně v intencích tématu, kterým se zabýváme, což považujeme za možný přínos této práce, stejně jako zkoumání výhradně české populace. Rovněž skupina starších hráčů, kterým se věnujeme, bývá často opomíjena.

1. SYNTETICKÉ SVĚTY A MEZILIDSKÉ VZTAHY

Syntetický svět je pojem, který poprvé použil Edward Castronova (2005), profesor telekomunikační techniky a kognitivních věd v Indianě (USA) v souvislosti s popisem MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), neboli počítačových her hraných po internetové síti se zapojením velkého počtu hráčů ve vymezeném prostoru.

Užití, v tomto kontextu často používaného, slovního spojení *virtuální realita* ochuzuje podle něj MMO prostředí o mnohé ze svých významů („An interview with“, 2005). Virtuální realita zpravidla naznačuje už ze samé podstaty slovního významu něco nereálného, zdánlivého, ne úplně skutečného (ABZ slovník cizích slov, 2012).

V syntetickém světě jsou ale některé jevy (jako třeba interpersonální interakce) skutečné, stejně jako kdekoli jinde v reálném prostoru. Kupříkladu, „*když se šest vojáků rozhodne zničit kulometné hnízdo u Fort Bragg, kulometné hnízdo i týmová spolupráce jsou reálné. Když stejných šest vojáků jde zabít draka v syntetickém světě, drak není skutečný, ale týmová spolupráce ano.*“ („An interview with“, 2005, odst. 2).

Toto pojetí se nám zdá velmi výstižné, proto v kontextu naší diplomové práce budeme užívat spíše termín syntetický svět než virtuální realita.

MMORPG hry se tradičně rozlišují na dva hlavní typy. Prvním z nich jsou syntetické světy jako interaktivní fikce, hry s určitým příběhem, tématem, velmi často fantasy. Těch je převážná většina a spočívají nejčastěji v ovládání avatara, herní postavy, kterou si hráč sám vytvoří podle svých představ (MMORPG-ON-FORUM, 2008). Druhý typ virtuálních prostředí simuluje realitu, tedy spíše než hrou je napodobeninou skutečného světa (McIntosh, 2008).

Princip komunikace se spoluhráči je však v rámci obou typů totožný. Navazování kontaktů se v drtivé většině odehrává formou psaného textu. Dále v rámci různých společenství, která hráči v herním prostoru vytvářejí, může být rozšířen o hlasovou komunikaci, např. prostřednictvím programů TeamSpeak, Mumble nebo Skype apod.

V pozadí vzniku a udržování mezilidských vztahů, ať už v reálném, nebo syntetickém světě, stojí obvykle konkrétní *sociální motivy*, jako jsou potřeba sociálního kontaktu, spolupráce, „být součástí“ společenství a další. V prostředí syntetických světů bývají tyto sociální motivy umístěny na hlavních příčkách důvodů, proč lidé online hry hrají (viz např.

Pospíšilová, 2009; Griffiths et al., 2004). To je poměrně přirozené, neboť mezilidské vztahy a interpersonální interakce obecně patří mezi psychologicky nejdůležitější aspekty lidského života (Nakonečný, 2004) a prolínají se všemi hlavními oblastmi, kam patří rodina, zaměstnání a volnočasové aktivity.

Způsob chování jednoho člověka vůči druhému v rámci určitého vztahu určuje *sociální percepce*, neboli vytváření obrazu toho druhého a následně jej upevňuje interaktivní posilování výchozího dojmu. Náš obraz druhého člověka je v reálném životě běžně složen z více prvků. Nejprve obsahuje základní charakteristiky (inteligenci, důvěryhodnost atp.), dále vycházíme z vnímaných znaků, zejména chování a vzhledu, a v neposlední řadě obraz tvoříme i na základě druhým člověkem postulovaných citů a úmyslů. Do vytváření našeho obrazu o druhém člověku vstupuje ale i mnoho dalších faktorů, především různých zkreslení, jako například kauzální atribuce nebo naše implicitní teorie osobnosti (Nakonečný, 2010; Helus, 2011).

V syntetickém světě jsou možnosti značně omezenější, nebo možná by bylo lépe říci, že prostě odlišné, a z toho vyplývá nutnost používání jiných strategií a jiných vodítek pro posuzování našich spoluhráčů, jak si ukážeme v následujících kapitolách.

Mechanismus většiny online her prvního typu (tj. syntetických světů jako interaktivních příběhů) sám nepřímě hráče ke spolupráci s ostatními nutí, neboť zpočátku jsou odměny, body nebo úroveň získávány velmi rychle a snadno, později se však náročnost – ale také atraktivita odměn – výrazně zvyšuje (Yee 2002, 2006a, 2006b, 2006d) a vyžaduje pro splnění přítomnost většího počtu hráčů, někdy i relativně velkých skupin.

Vytvářením online společenství pak umožňuje hráčům komplexní formu sociálního života. Hráč zde svůj prožitek sdílí s tisíci dalšími uživateli a navíc se aktivně podílí na „příběhu“, který spoluvytváří. Tyto společné zážitky, cíl a téma jako rysy skupinového citění napomáhají vytvářet fiktivní pocit blízkosti a opravdového přátelství, které může být subjektivně pocíťováno jako velmi silné. Jak dokládají výzkumy, čtyři z pěti hráčů jsou členy nějakého společenství v rámci hry a téměř polovina všech hráčů si svých virtuálních přátel cení více než těch reálných (např. Piñeiro Escoriaza, 2008).

Dále povaha hry způsobuje, že se hráči cítí být emocionálně spjati se svým avatarem a prožívají velmi empaticky vše, co zažívá jejich postava. Tento fakt má za následek dojem,

že jsou součástí něčeho velkého a neobyčejného. Ve svých životech jsou bezejmenní, mají svá nudná zaměstnání, ale ve hře jsou najednou „někdo“ (Yee in Piñeiro Escoriaza, 2008), což nesporně zvyšuje připoutanost ke hře, spolu s dalšími rysy, jako jsou reálnost syntetického světa, jeho „nekonečnost“ a možnost vstoupit do něj kdykoliv (Kalina, 2008). Nezanedbatelná je také dynamika veškerého dění, neboť kdykoliv hráč vstoupí do hry, nikdy tam není sám, téměř vždy je možné okamžitě začít komunikovat, plnit nové úkoly nebo pokračovat v již započatém díle, zkrátka neustále „je co dělat“.

„Když skočíte do WoW¹, jednoduše prostě pustíte z hlavy úplně všechno ostatní“ (Anthony, Second Skin, 2008).

Hraní online her má ale i své stinné stránky. Jednou z nich je využití syntetických světů jako útočiště před reálnými problémy, které se člověku zdají na řešení příliš zahlcující a komplikované. Svět online her je jednoduchý a je naprosto srozumitelně definován svými pravidly. V životě si člověk obvykle musí sám volit strategie chování, reagovat na konkrétní životní situace a podobně, kdežto ve hře je cesta jasně vyznačená, není nutno o ní příliš přemýšlet, je zajímavá, poutavá a nabízí možnost účastnit se jí v neomezené míře.

Mezi nebezpečí výše uvedeného patří fakt, že fantazie virtuálního světa v člověku může evokovat silnější zážitek než skutečnost sama a čím častěji a více se bude zapojovat do hry, tím více může hra přitahovat jeho pozornost a běžná realita se pak zdá těžkopádnější a nezajímavě pracnější. Naopak ve hře nalezne vzrušení v podobě bojů a závodů nebo příjemné pocity z vytváření a kreativity (Čermák, 1997; Šmahel, 2003; Kalina, 2008).

Podobné maladaptivní strategie chování hrozí mnoha vedlejšími negativními jevy od sociální izolace přes zhoršený zdravotní stav (např. bolesti zad, zhoršení zraku, zvýšení krevního tlaku, zrychlená srdeční činnost nebo častější kouření) až po závislostní projevy, kam můžeme zařadit nutkavost ke hraní, upřednostňování hry před ostatními povinnostmi, omezování doby spánku na úkor času stráveného ve hře apod. (Pospíšilová, 2009; Chou, 2001; Chuang, 2006; Peters, Malesky, 2008 a další).

¹ WoW – World of Warcraft, jedna z nejznámějších a nejrozšířenějších MMORPG firmy Blizzard Entertainment (2010), kterou po celém světě hraje přes 12 milionů hráčů. Celkově na celém světě MMORPG hraje pravděpodobně až k 50 milionům hráčů (Piñeiro Escoriaza, 2008).

2. CHARAKTERISTICKÉ ZNAKY KOMUNIKACE A CHOVÁNÍ V SYNTETICKÝCH SVĚTECH

2.1 OMEZENÉ MOŽNOSTI SENZORICKÝCH PODNĚTŮ

Když se zamyslíme nad tím, jaké asi jsou rozdíly mezi reálnou komunikací dvou jedinců oproti komunikaci ve virtuálním prostředí, mezi prvními nás pravděpodobně napadne absence všech lidských smyslů, neboli zraku, sluchu, hmatu, čichu a chuti, jejichž senzorické výstupy tvoří základ našeho vnímání vnějšího světa. Člověk, jak upozorňuje Suler (2004a; také Plháková, 2007) při vnímání druhého vždy využívá smysly integrovaně, což znamená, že zaznamenává údaje všemi svými smysly zároveň, pozoruje řeč těla, reaguje na tón a barvu hlasu, cítí pach či vůni a může se druhého člověka dotknout. Ze všech typů běžné komunikace – tzn. verbální, neverbální a paraverbální, čerpáme obrovské množství informací, které nám ve virtuální komunikaci chybí.

Absenci zrakových a sluchových podnětů v dnešní době umí zmírnit webkamery a hlasové komunikátory, nicméně čich a chuť jsou dva ze smyslů, které zřejmě moderní technika nedokáže nahradit nikdy.

V syntetických světech bývají zrakové podněty nahrazeny virtuálními reprezentacemi jedinců pomocí jejich herních avatarů. Velmi často ale lidé vytváří svého avatara nikoliv odpovídajícího svému vzhledu, ale často právě naopak. Zcela mimo realitu pak jsou mýtické, fantasy či scifi postavy. Poměrně hustým jevem v některých online hrách je také tzv. „gender switch“ nebo „gender swap“, což znamená, že relativně vysoké procento mužů z různých důvodů, jejichž rozbor by přesahoval rámec této práce, hraje za postavu opačného pohlaví. Tuto proměnu využívají občas i ženy, ale oproti mužům zůstávají stále minoritní skupinkou (Suler, 2004c; Johnson, 2008).

Obecně pak můžeme říci, že nedostatek komplexních senzorických podnětů může působit dvojznačně a otevírá velký prostor k projekcím a přenosu – velmi často nevědomému – kdy máme velkou tendenci projikovat naše očekávání, přání a obavy do toho, co druhá strana vyjádří. Funguje zde také protipřenos od partnera (Suler, 2004a).

2.2 DISINHIBIČNÍ EFEKT

Disinhibiční efekt (Suler, 2004b; Vybíral, 2005) je jedním z nejcharakterističtějších rysů virtuální komunikace. Jedná se o odložení zábran, o vyšší uvolněnost díky překonání nesmělosti, plachosti a ostychu, o snížení vnitřní tenze při styku s ostatními lidmi.

Jak z ostatních výzkumů (např. Šmahel, 2003; Suler, 2004b), tak z našeho dotazníkového šetření vyplývá, že v syntetickém světě se disinhibiční efekt uplatňuje ve velké míře, lidé mají výrazně méně zábran než v reálném životě, jsou mnohem otevřenější, méně úzkostní a ochotnější komunikovat s úplně cizími lidmi na jakékoli téma, cítí, že jsou pohotovější, vtipnější apod.

Asi nejvíce z tohoto efektu čerpají stydliví lidé, kteří v online prostředí buď svou plachost ztrácejí úplně anebo ji alespoň vnímají mnohem méně, jak zmiňují ve svém šetření Yuen a Lavin (2004).

S disinhibičním efektem úzce souvisí pojem *self-disclosure* (např. Šmahel, 2003; Yee, 2002) – sebeodhalení, kdy se v anonymním prostředí cizím lidem snadněji svěřujeme a sdílíme informace osobního a intimního charakteru ve větší míře, než jak bychom to udělali v reálném životě, někdy i u nejbližších osob. Podle výzkumů Yee celá jedna třetina hráčů řekla svému online příteli tajemství, které neřekla nikdy nikomu jinému (také Piñeiro Escoriaza, 2008).

Interpersonální vztahy a fenomén sebeodhalení na sebe vzájemně působí, je to oboustranný a postupný proces budování vzájemné důvěry. S rozvojem vztahu se zvyšuje míra sebeodhalení a čím se zvyšuje míra sebeodhalení, tím se více vztah rozvíjí (Derlega et al., 2006).

Míra sebeodhalení se také odlišuje u pohlaví (Albright, 2001). Ženy mají větší tendenci k sebeodhalení, ale muži berou tento fenomén vážněji (a také očekávají od žen, že budou více sdělovat osobní informace). Tento fakt potvrzuje i studie Bane et al. (2010), která zjistila, že ženy se sice v online komunikaci více odhalují, ale přesto považují za důležitější intimitu v reálných přátelských vztazích, které jim také přináší více uspokojení.

Ke vzniku disinhibičního efektu, tedy otevřenějšího a uvolněnějšího způsobu komunikace, přispívá následující jev, a tím je anonymita.

2.3 ANONYMITA

Míra vnímání osobní anonymity velmi často řídí nebo ovlivňuje chování i citění hráčů.

Pokud má hráč pocit, že je jeho identita dokonale maskována jeho nickem (přezdívkou ve hře), cítí se méně zranitelně a tudíž se chová mnohem otevřeněji, méně úzkostně a po všech stránkách disinhibovaně (Suler, 2004b). Vnímání anonymity také nahrává pocit fyzického bezpečí, neboť v drtivé většině hráči sedí u počítačů v domácím prostředí a jejich spoluhráči tedy nejsou fyzicky přítomni (Šmahel, 2003).

Někdy mají hráči pocit, že jsou díky tomu vlastně nevystopovatelní, a ačkoliv si mnozí z nich jsou vědomi toho, že přes IP adresu je možné dnes dohledat kohokoliv, přesto to málokdo bere v potaz.

Jedním z projevů anonymního chování je tzv. *flaming*, neboli verbální agrese (Šmahel, 2003). Odehrává se nejčastěji formou slovního napadání anebo podrážděných reakcí na případné příspěvky druhé strany. Někdy může vyústit v tzv. *flame war* (slovní přestřelka mezi dvěma nebo i větším počtem diskutujících). Je to způsobeno tím, že někteří lidé se při virtuální komunikaci méně ovládají, nebrzdí tolik své emotivní projevy, ačkoliv jsou si vědomi toho, že v reálné situaci by se třeba ovládli (Vybíral, 2005).

Podle našich osobních zkušeností bývá flaming někdy vyvoláván i uměle, v rámci „testování“ různých způsobů chování jedinců, případně z nudy, pro vytržení okolí z letargie a podobně. Tento jev popisuje Vybíral (2005) jako vystoupení z anonymity, pohrávání si s odhalováním svého já, kdy nabízíme druhým jen ty části sebe samého, které do konkrétní situace právě chceme „nastrčit“.

Anonymita obecně posiluje odvahu hráčů vyzkoušet si jiné chování, zejména takové, na jaké by si v reálném životě netroufli, případně za jaké by mohli být ve společnosti odsouzeni apod. V syntetickém světě lze snadněji nechat vyjít na povrch temné stránky, různé alternativní varianty našeho já, neboť v prostředí online hry se nenachází jedinec jako fyzický subjekt, nýbrž jako svá „virtuální reprezentace“, skrze kterou přenáší části svého myšlení, představ, přání a komplexů (Šmahel, 2003).

2.4 ASYNCHRONICITA KOMUNIKACE

Asynchronní komunikace znamená, že lidé nekomunikují v reálném čase (Suler, 2004; Barak, 2007).

I když jsme výše zmiňovali využívání hlasových komunikátorů v online hrách, což reprezentuje synchronní formu komunikace, přesto se stále velká část komunikace odehrává prostřednictvím psaného textu. Nejčastěji jde o chatování, dále o příspěvky na fórech, osobní zprávy, emaily apod.

Chatování je zpravidla řazeno do synchronní komunikace (např. Barak, 2007), nicméně v prostředí syntetických světů v něm vnímáme i prvky asynchronní komunikace.

Protějšek ve hře totiž často komunikuje kromě nás zároveň i s jinými lidmi, případně může být napojen na hromadné chatovací kanály a tudíž nám časové prodlevy toleruje lépe než při běžném chatu, kde je na nás více soustředěn. Mimo to ve hře lidé v podstatě neustále mohou pracovat na plnění úkolů a dalších aktivitách podle zaměření hry, tudíž vnímání reakčního času odpovědi zde může být podle našeho názoru výrazně zkresleno.

Pro úplnost dodejme, že Šmahel (2003, in Vybíral, 2005) zmiňuje koexistenci dvou paradoxních tendencí:

- delší latence mezi sdělením a odpovědí je ve virtuálním prostředí lépe tolerována než v prostředí reálném
- zároveň ale odmlka, latence odpovědi nebo mlčení při online komunikaci může snadno vyvolat tenzi

Mezi další specifika psaného textu patří fakt, že zahrnuje odlišné mentální postupy než rozhovor. Lidé tak mají prostor pro vytríbenější, kreativnější a smysluplnější vyjádření.

Dále máme podle Sulera (2004a) lepší kontrolu nad průběhem komunikace, můžeme odpovídat tempem, jaké je nám příjemné, editovat text, v klidu si po sobě před odesláním zprávu nejprve přečíst apod.

Dostatek času k promyšlení odpovědi a možnost získání nadhledu nepopíratelně zvýhodňuje jednání nejen v emocionálně vypjatých situacích.

Zajímavá je také možnost ukládání konverzací. Kromě toho, že se člověk může kdykoliv vrátit k tomu, co on nebo druhá strana řekla a tím dovysvětlit nebo lépe pochopit případná nedorozumění, kterými je virtuální komunikace protkána (viz kapitola 2.6), může mít vlastně „uložen“ celý virtuální život s konkrétním člověkem a ve svém volném čase se vracet k příjemným, zábavným momentům a znovu prožít autentickou zkušenost, což u

„face to face“ konverzací není zdaleka tak jednoduché a z hlediska omezené trvalosti našich paměťových stop možná dokonce nemožné (Barak, 2007; Suler, 2004a).

V neposlední řadě je v rámci jakékoliv písemné online komunikace nutno zmínit možnost kdykoliv z ní odejít, prostě se odpojit (Šmahel, 2003). V reálném životě by podobné chování působilo hrubě neslušně a urážlivě, ve virtuálním prostředí je to fakt relativně běžný. Nikdy si sice hráči nemohou být stoprocentně jisti, zda jejich protějšek odpojení ze hry právě nevyužívá jako univerzální únikovou strategii, ale většina hráčů si podobnou věc nebere osobně, neboť vědí, že náhlý „offline“ status může být způsoben vnějšími vlivy a obvykle již sami podobnou situaci zažili z vlastní zkušenosti.

2.5 MULTIPLICITNÍ KOMUNIKACE

V předchozí kapitole o asynchronicitě komunikace jsme nastínili další znak, který odlišuje virtuální komunikaci od běžného reálného rozhovoru, a to je možnost reagovat na více lidí najednou.

Tento druh multiplicitní komunikace (Vybíral, 2005) se v prostředí internetu stal naprosto běžným, lidé si zvykli na rychlé překlikávání jednotlivých „chatovacích oken“ jak na sociálních sítích, tak různých komunikátorech typu ICQ nebo Jabber, kromě toho si ještě dokáží vyřizovat emaily, poslouchat hudbu nebo číst nejnovější zprávy.

Podobně je tomu i v syntetických světech, kde jsou lidé také schopni vést několik linií písemných diskuzí, jak hromadných (na veřejných kanálech), tak soukromých, a do toho třeba ještě hovořit prostřednictvím hlasového komunikátoru.

Stejně jako předešlé charakteristiky, i dopisování s více lidmi najednou ovlivňuje lidskou psychiku. Multiplicitní komunikace, jak uvádí Vybíral (2005) přináší pocity opojení, navozuje stav nervozity z „nestíhání“ a uvádí organismus do prožitků fenoménu „flow“ – stavu, kdy je člověk pohlcen svou činností, vtažen do děje tak, že zapomíná na sebe, svou únavu a jde mu jen o prováděnou činnost bez ohledu na výsledek (Šmahel, 2003).

Můžeme pozorovat paralelu s vnějším světem, kde se dnes lidé také snaží „zaplnit“ čas co nejvíce aktivitami, nechtějí se nudit, chtějí vše (zážitky, slast, úspěch) konzumovat hned a odvykají si čekat.

2.6 SOLIPSISTICKÁ INTROJEKCE

neboli „vše je v podstatě v mé hlavě“ (Vybíral, 2005; Suler, 2004b).

Solipsismus je filozofický termín značící přesvědčení člověka o tom, že vnější svět existuje jenom v jeho hlavě, ve vědomí.

Absence kontaktu tváří v tvář v kombinaci s textovou komunikací má na lidskou mysl zajímavý efekt. Při čtení zprávy našeho online partnera můžeme mít pocit, že vnímáme jeho hlas předčítající zprávu uvnitř naší hlavy, jakoby byl introjиковán. Stane se součástí naší psychiky. I když nevíme, jak přesně jeho hlas zní, jsme schopni mu jej přiřadit.

Stejně dotváření uplatňujeme i u fyzického vzhledu. Nevědomě dokážeme vytvořit ve svých představách celou jeho postavu, jak si myslíme, že vypadá a jak se chová. Tato představa je nyní součástí našeho intrapsychického světa, kde je dotvářena částečně tím, jak se tato osoba skutečně chová a prezentuje v písemné komunikaci, ale částečně také našimi přáními, očekáváním a potřebami (Suler, 2004b). Takto projikujeme naše představy o druhém člověku do něj, což má za následek to, že brzy získáme dojem, že tuto osobu dobře známe a že „víme, s kým mluvíme“.

Ve skutečnosti ale zčásti komunikujeme sami se sebou – se svými očekáváním, polovědomými sny a s postojem „takto si já přeji, aby to bylo“, případně zesíleně i v „takto já potřebuji, aby to bylo“.

Solipsismus jako takový je zcela přirozeným jevem i v běžném životě, kde při utváření obrazu o reálném světě také dominují naše vlastní představy (Vybíral, 2005).

2.7 NEUTRALIZACE STATUSU

Neutralizace statusu (Vybíral, 2005) je dalším, nesporně významným rysem ovlivňujícím naše vnímání spoluhráčů ve hře. V syntetickém světě odpadávají nejen vnější předsudky (pohlaví, rasa, fyzický vzhled apod.), ale dochází i k vyrovnání sociálního postavení mezi lidmi a stírání možných důvodů diskriminace (věk, ekonomická situace, vzdělání, pracovní funkce, veřejné postavení apod.).

Na rozdíl od výše uvedených bodů si neutralizaci statusu hráči zpravidla velmi dobře uvědomují. S pestrou paletou všech možných věkových, ekonomických, sociálních, vzdělanostních, národnostních a kulturních skupin je zřejmé, že hry poskytují svým

„obyvatelům“ možnost seznámit se s lidmi, na které by v obvyklých podmínkách neměli možnost narazit.

Mnoho hráčů také vnímá jako pozitivní a úlevné, že nemusí s ostatními „soutěžit“ o lepší auto v garáži či nejnovější typ mobilního telefonu (např. Piñeiro Escoriaza, 2008).

V syntetickém světě jsou si obvykle od počátku všichni rovni, začínají od nuly a jak rychle se kdo vypracuje, záleží jen na něm a na čase, který do hry věnuje. Tím, že je zřetelné, že všichni mají stejné možnosti, zde může být výrazněji vnímána rovnost a spravedlnost.

„...jsou si vsichni proste rovni ... muzes byt treba reditel banky, ale nikdo to nevi a tak ti tam tam klidne muze velet sestnactilety kluk“ (žena A)

Člověk je posuzován podle stejného standardu – slov, která podle Sulera (2004a) vedou hlouběji k osobnosti a myslí komunikujících stran.

Stejně tak se ale může jednat o vyrovnání nejrůznějších zdravotních postižení, například poruch pohybového ústrojí. Lidem upoutaným na kolečkových křeslech, s nemožností plnohodnotného zapojení do společnosti, mohou syntetické světy suplovat situace v reálném životě a napomoci jim natrénovat nebo vůbec zakusit určité chování. Poté, až se budou cítit připraveni, jej mohou vyzkoušet i v reálném životě.

„...hry ze mě udělaly lepšího člověka, osvobozují mě od mého vozíku. Naučil jsem se, co znamená oddanost, citlivost, jaký význam má přátelství. A co opravdu znamená být silný. Nyní jsem schopen to společnosti vracet, a to mě naplňuje pýchou a radostí.“ (Andrew, Piñeiro Escoriaza, 2008)

2.8 TESTOVÁNÍ ROLÍ / ZMĚNA IDENTITY

Tato oblast bývá obvykle zmiňována v některém z již zmíněných bodů, zpravidla spadá pod anonymní či disinhibované chování, pro svou důležitost jsme se ale rozhodli ji zařadit zvlášť, abychom tak mohli zvýraznit její charakteristiky.

Chování v syntetickém světě ovlivňuje v první řadě už zaměření charakteru herní postavy, která od samého počátku automaticky směřuje další chování v souladu s tím, co se od hráče za tuto postavu očekává. Například zvolí-li si hráč válečníka, bude hrát ofenzivním a mnohem agresivnějším způsobem, než když si zvolí léčitele, který se naopak o své spoluhráče musí postarat a zajistit, aby nezahynuli. Čím je hráč „zkušenější“ a čím déle se pohybuje v prostředí syntetických světů, tím více zkouší nové a dosud nepoznané, takže

obvykle dříve či později zkusí větší množství herních postav a stylů hry, někdy jen proto, aby se poté vrátil ke svému původně nejoblíbenějšímu. Záleží zde pochopitelně i na samotné osobnosti hráčů, zda jsou to lidé pasivnější, méně tvůrčí nebo naopak kreativní, neposední, zvědaví apod.

Ať už člověk hraje jediným způsobem, nebo „přepíná“ mezi více styly hry, první bod je neměnný, tzn. zaměření charakteru postavy alespoň rámcově konkrétní typ chování předurčuje.

V předchozích bodech uvedené charakteristiky virtuální komunikace hráčům otevírají široké pole působnosti, co se týká experimentů s vlastní identitou. Ve výrazně dynamickém sociálním prostředí syntetických světů, které je bohaté na různé interakce, mohou se svou identitou plasticky pracovat, mohou ji jakkoliv modelovat, prezentovat jen její určité části nebo vytvářet zcela nové identity. Toto lze pak velmi dobře využít k naplnění některých vývojových úkolů, např. v oblasti komunikace zde můžeme uplatnit bezpečnější vyjádření vlastního názoru, získávání a poskytování emoční podpory, a dále třeba v oblasti vývoje identity můžeme zcela bez závazků testovat sami sebe, srovnat své názory, postoje, pocity atp. (Šmahel, 2003; Šmahel, Veselá, 2006; také Čermák, 1997; Smyth, 2007).

Syntetické světy mohou fungovat jako „tréninkové arény“, výcviková pracoviště. Skuteční leadři v reálném životě si zde mohou například otestovat techniky na své podřízené. Naopak stydliví lidé si zde mohou natrénovat možnost postavit se autoritě.

Z vlastních zkušeností víme, že lidé jsou v rámci skupinové soudržnosti ve hře schopni výrazně odlišného chování od reálného světa. Kupříkladu v rámci plánování útoků na protivníka jsou i v reálu výrazně nespolehliví a nedochvilní lidé schopni být přesně na čas ve hře, kde absolutně respektují pravidla a svědomitě plní úkoly se stoprocentní poslušností vojáků, čehož by se autority v jejich reálném okolí ani nenadály.

Pokud toho člověk dokáže využít, pak mu může syntetický svět posloužit ku prospěchu vývoje a práce s vlastní osobností. Je ale nesmírně důležité uvědomit si, že aby byl efekt výše uvedeného jednání trvalý, přenositelný a aplikovatelný v reálném životě, je nutno s ním pracovat vědomě.

Domníváme se, že pokud hráč využívá spíše maladaptivní strategie chování, tj. že do hry uniká před reálnými problémy, případně tam chodí hledat a naplňovat to, co mu v životě schází (ať už vědomě či nevědomě), pak je více pravděpodobné, že získaný „bonus“

zůstane disociován od jeho identity stejně jako jeho chování v syntetickém světě, a tedy zůstává vázán na toto prostředí.

3. ATRAKTIVITA V PROSTŘEDÍ SYNTETICKÝCH SVĚTŮ

Lidská mysl vládne velmi rychlým rozhodovacím aparátem, který se vyvinul jako adaptivní mechanismus nutný pro orientaci v komplikovaném sociálním prostředí. Na vytvoření prvního dojmu o člověku nám mnohdy stačí několikasekundová expozice. Naše mysl neustále dělá závěry a činí nějaká rozhodnutí (Plháková, 2007).

Ačkoliv většina lidí podle mnoha studií neuvádí fyzický vzhled za základní kritérium náklonnosti k osobě opačného pohlaví (např. Buss a Barnes, 1986), skutečné chování hovoří zcela jinak. Výzkumy provedené na toto téma za posledních několik desítek let jednoznačně potvrzují, že fyzická atraktivita hraje v našem prvotním hodnocení druhých lidí klíčovou roli a jde napříč celým spektrem životních situací, od hodnocení potenciálních sexuálních partnerů až po třeba výši platu fyzicky atraktivnějších absolventů vysokých škol (více viz výzkumy Frieze et al., 1991, nebo Walster et al., 1966 a další).

Wallace (1999) připomíná, že naše stereotypy ohledně atraktivních lidí jdou ještě dále. Běžně máme tendenci dobře vypadajícím lidem podvědomě přisuzovat i další vlastnosti, vidíme je jako šťastnější, úspěšnější, více společenské, oblíbené, zajímavější a inteligentnější.

Vzhledem k tomu, že v syntetickém světě kromě fyzického vzhledu odpadají také všechna neverbální vodítka, která lidé používají běžně v reálném světě (věk, mimika, gesta a výraz člověka, způsob odívání aj.) a také kontext (má tretry – asi je to sportovec, fotoaparát na krku – možná záliba), musí si hráči vystačit s jinými formami hodnocení a tvoření obrazu druhého člověka.

Zásadní je v tomto ohledu tvorba avatara a nicku (Suler, 2007). Ve většině her má člověk svou herní postavu, kterou si sám vytváří a do níž může vložit hodně ze svých představ, tužeb a projekcí. Jsou hráči, pro které vzhled jejich postavy není až tak podstatný a zadávají „random“ (náhodný) výběr. Jsou ale i hráči, kterým na jejich virtuálním reprezentantovi nesmírně záleží a je pro ně důležitý každý detail, např. odstín pleti nebo doplňky v podobě barvy náušnic, tetování apod. Někteří hráči si uvědomují, že se svou postavou budou hrát delší dobu a tudíž se na ni denně budou „muset“ dívat.

„Proč hrát za smradlavého Orka když můžu být hezká Elfka²“ (muž J)

Některé hry nemají postavy v pravém slova smyslu. Tam, kde hráč nemá možnost zaujmout už svým avatarem, zůstává jako důležitá vizitka jeho nick, stejně jako pojmenování jeho zemí, vesnic nebo vesmírného korábu. Jsou to styčné body, ze kterých ostatní hráči budou čerpat prvotní informace a na jejichž základě budou tvořit svůj první dojem a následný obraz o spoluhráči.

Vztáhneme-li výše uvedený poznatek Wallace do kontextu počítačových her, pak je zřejmé, že i pouhému nicku tedy jsme schopni přisuzovat mnoho přidružených vlastností, které mohou spolurozhodovat o polaritě prvního dojmu.

Pojmenuje-li tedy hráč svou postavu například „*Něžná*“ nebo „*Blbeček88*“, dá se předpokládat, že oba zažijí odlišnou zkušenost v interakci s ostatními hráči. K *Něžné* mohou být spoluhráči milejší a tolerantnější, neboť jí budou připisovat i jiné pozitivní vlastnosti jako křehkost, krásu, mírnost, laskavost, ochotu apod. *Blbeček88* se bude patrně setkávat buď s prvoplánovým očekáváním jisté přitroubllosti, nebo s humornými reakcemi či zájmem o vysvětlení, proč si zvolil právě takový nick.

Recipročně také budou *Něžná* i *Blbeček* vracet přijaté chování, protože když se k nám chovají lidé mile, máme tendenci jim stejné chování oplácet a naopak. Tímto se tedy tyto vzorce dále fixují.

První dojem (a fyzická atraktivita) má sílu ale pouze na počátku vztahu. Čím více informací o dané osobě získáme, tím jsme schopni její obraz ve své mysli upravovat. Na tom, zda se nám spoluhráč bude zdát přitažlivý i nadále, se podílí podobné determinanty jako v reálném životě, jak si dále uvedeme.

• ČASTÉ SETKÁVÁNÍ

Pro vznik jakéhokoliv vztahu je nutný pravidelný kontakt. Výzkumy dokládají, že našimi přáteli, milenci a dokonce i životními partnery se stávají lidé z naší bezprostřední blízkosti (Rubin, 1973, in Atkinson, 2003). Nazýváme to efekt blízkosti nebo obeznámenost. Lidé

² Orc a Elfka jsou dvě ze zhruba desítky možných postav ve hře World of Warcraft. Elfové (především ženy Blood Elfů) jsou pověstní svou krásou, kdežto Orkové jsou zelení hromotluci, něco na způsob obrů. Vidíme, že různé vlastnosti (zde ošklivost) v očích některých hráčů mohou dostat i další rozměry, v tomto případě hráč vnímá „smradlavost“ Orka.

z našeho blízkého okolí a sousedství jsou nám sympatičtější jen z toho prostého důvodu, že je vidáme často. Všichni obecně máme tendenci mít raději lidi, kterým můžeme věřit a jejichž chování lze předvídat (bez ohledu na to, zda jsme toho skutečně schopni nebo se to jen domníváme).

V syntetických světech nejde o blízkost ve fyzickém a geografickém smyslu, ale spíše o frekvenci kontaktu. Vyšší náklonnost si vytvoříme k lidem, jež v rámci svého společenství či herního prostředí „vidáme“ pravidelně, na jejichž příspěvky často narážíme, případně odpovídáme na podobná vlákna v rámci různých diskuzí a podobně. Zkrátka musíme dostatečně často přicházet do styku s profilem, nickem, herní postavou či ikonou na fóru. U setkávání v syntetickém světě ale nestačí pouhá přítomnost, nestačí jen „být“, musíme být i „vidět“, abychom byli schopni zaujmout, což v tomto kontextu znamená nějak komunikovat, nějak se projevovat. Disinhibovaný svět internetu způsobuje, že oproti reálnému životu nám mnohdy stačí jediné setkání, aby se napříště už sepnul efekt blízkosti (Wallace, 1999). Časté setkávání ale častěji ústí v přátelství, na rozvoj partnerské nebo romantické přitažlivosti samo o sobě nestačí, k tomu potřebujeme více dynamické city (Atkinson et al., 2003; Wallace, 1999), více viz oddíl „Sebeodhalení – intimita“ v této kapitole.

- **PODOBNOST – „ZÁKON PŘITAŽLIVOSTI“**

Ačkoli přísloví říká, že protiklady se přitahují, v partnerských vztazích to v tomto směru příliš neplatí. Výzkumné studie prováděné na toto téma potvrzují častou shodu více rysů u partnerů, a to podle Atkinson et al. (2003) i v případě, kdy si partneři svou podobnost nepřipouštějí nebo nevnímají, např. se soustředí jen na rozdílnost osobnostních charakteristik a unikají jim podobnosti kulturní, národnostní, sociální, věkové, tělesně konstituční aj. Dále je ve vztazích, kde jsou si partneři podobnější, patrná i větší spokojenost s těmito vztahy (Caspi a Herbener, 1990).

Vzájemná podobnost je pro nás důležitá proto, že obecně rádi pobýváme ve společnosti osob, které souhlasí s volbou našich názorů a postojů. Takoví lidé jsou nám sympatičtější a jeví se nám jako inteligentnější. Člověk vyznávající podobné hodnoty nám taktéž zvyšuje sebevědomí a poskytuje ocenění tím, že potvrzuje náš pohled na svět (Atkinson et al., 2003; Feldman, 1985).

V prostředí syntetického světa existuje už předem zaručená minimálně jedna podobnost – baví nás stejné téma, máme společný koníček – hru. Toto, někdy až spiklenectví, bývá cítit zejména při konfrontaci s reálným světem, zejména jsou-li hráči vystaveni nevoli nejbližšího okolí a je jim projevováno nepochopení pro hráčskou vášeň.

Jinak ale mají lidé v herním prostředí o mnoho méně možností k zachycení podobností než v reálném životě (Wallace, 1999). Data čerpají zpravidla z profilů hráčů na fórech, v diskusních skupinách, sociálních sítích atp., a dále z informací, které jim o sobě hráči poskytnou, případně z jejich reakcí buď v konkrétních situacích nebo v interakci s dalšími hráči.

Oproti reálu tedy pracují s naprostým minimem informací a projevuje se zde zvláštní fenomén - stačí velmi málo, aby člověk získal dojem, že druhý člověk má na věc naprosto stejný názor jako on a že je mu tudíž velmi blízký. Například si přečtou citát v profilu postavy, nebo jeden názor v rámci diskuze, a pokud zrovna k tomuto tématu mají stejný nebo velmi podobný postoj, získávají pocit, že tento člověk je stejný jako oni. Následkem toho podle Wallace (1999) vzniká mnoho „falešných“ přátelství, u kterých se až později ukáže, že kryjících se oblastí zájmu je o mnoho méně, než jak se původně zdálo.

• KOMPLEMENTARITA VZTAHŮ

Výše jsme uvedli, že podobnost je jedním ze stavebních kamenů spokojených partnerských vztahů a také principů atraktivity. Kromě podobnosti se ale v hodnocení atraktivity uplatňuje i komplementarita vztahů, a to zejména v případě škály dominance a submisivity. Dryer et al. (1997) ve své studii prokázal, že pokud submisivní participanti jeho experimentu komunikovali se zjevně dominantními partnery, hodnotili tyto interakce jako výrazně uspokojivější, než když komunikovali na stejné škále submisivní-submisivní partner a naopak, také dominantní osoby se cítili výrazně spokojeněji v interakci se submisivními partnery a dominantní partneři jim nevyhovovali. Dále z výsledků vyplynulo, že obě skupiny nevnímali odlišnost svého komplementárního partnera, ba naopak, submisivní účastníci hodnotili své dominantní protějšky jako podobnější sobě a návazně stejné partnery (submisivní-submisivní) hodnotili jako odlišnější od sebe. Stejně měřítko platilo i u dominantních partnerů.

Winch (1974) předpokládá, že výběrem partnera si kompenzujeme své osobní nedostatky. Pokud rozdíly jednotlivých partnerů umožňují lépe uspokojovat potřeby toho druhého, pak rozdílnost partnerů může vést k vyšší přitažlivosti.

V syntetických světech můžeme tento fenomén pozorovat také, jak popisuje Wallace (1999). Lidé, kteří rádi pomáhají druhým a tím dávají najevo své schopnosti, se dobře doplňují s těmi, kteří jejich pomoc žádají a dovedou ocenit. Lidé, kteří rádi hovoří (píší), si více oblíbí své „posluchače“, stejně jako někteří vůdci skupin, kterým sedí pasivnější členové, kteří se rádi nechají vést.

- **„MÁM TĚ RÁD, PROTOŽE MĚ MÁŠ RÁD“**

Víme-li o někom, že k nám chová nějaké city, je nám ihned sympatičtější a máme tendenci mu na oplátku jeho city vrátit. Vědomí toho, že nás někdo má rád, nám jednak lichotí, a jednak poskytuje ocenění, čímž nám posílí naše vlastní já a zvýší sebeúctu (Wallace, 1999). Pouhá informace o tom, že nás někdo má rád, způsobí, že při příští interakci s tímto člověkem se už chováme jinak, o něco vřeleji a přátelštěji. Druhá osoba pochopitelně tuto změnu zaznamená (ať vědomě či nevědomě) a bude reagovat příznivěji, bude nás mít více ráda a chovat se k nám mileji. Tak se tato spirála „mít rád na oplátku“ roztáčí a pokračuje dál. Výzkum Curtisové a Millera (1986) prokázal, že tento reciproční vztah funguje u pozitivních i negativních emocí. Výzkumné subjekty obdržely různé informace o tom, že předem určené lidé je buď mají anebo nemají rádi. Když došlo poté k setkání, k lidem, kteří je měli mít rádi, byli participanti přátelštější, více otevření a sdělovali více osobních informací. Naproti tomu k lidem, kteří je neměli mít rádi, získali participanti již od počátku pocity nesympatií. Následující poměrně rychlá řetězová reakce po spirále vzájemných emocí přispěla na jedné straně ke vzniku atraktivity a na druhé straně k averzi.

Tento jev funguje v online prostředí víceméně stejně, pouze projevy sympatií mají odlišný charakter. Hlavní možností v syntetickém světě je upření naší pozornosti a také souhlasu, například ocenění reakce v určité situaci, pozitivní komentář na příspěvek v diskuzi atp. (Wallace, 1999).

- **SMYSL PRO HUMOR**

Pro získání zájmu ostatních spoluhráčů jsou v syntetických světech podstatné vlastnosti, které je možné převést do psaného projevu, jako například jazykové schopnosti, náš hodnotový žebříček, přesvědčení, světonázor nebo některé povahové vlastnosti. Smysl pro humor patří jednoznačně k výše uvedeným charakteristikám, převeditelným do psaného projevu, a tedy se řadí i do seznamu možností zvýšení atraktivity v syntetickém světě.

Nicméně i u smyslu pro humor je nutno rozlišovat jeho druhy či ladění. Na posílení atraktivity působí spíše naše dovednost udělat si legraci sami ze sebe a schopnost dát najevo, že se nebereme příliš vážně. V případě, že se hráči spíše trefují do druhých a dělají si legraci z ostatních, zejména pokud je to vnímáno jako spíše nepříjemné, má to opačný efekt a aktrativitu hráče to prudce snižuje (Wallace, 1999; Šmahel, Veselá, 2006).

• UMĚNÍ PSANÉHO PROJEVU

Schopnost vládnout slovy je v textové komunikaci markantním a velmi viditelným zdrojem atraktivity. Lidé s bohatou slovní zásobou, citem pro jazyk a bystrým, pohotovým myšlením, které dokáží přenést „na papír“, jsou v syntetickém světě ve velké výhodě oproti hráčům, jejichž psaný projev nedosahuje takových kvalit.

Zde si dovolíme nejprve drobné odklonění od tématu atraktivity popsáním několika obecných poznatků.

Internetová komunikace, a tedy i komunikace v online hrách, má podle Vybírala (2005) obecně dopad na kvalitu řeči a myšlení, neboť ochuzuje slovní zásobu, zkracuje projev, zavádí úsečnost a různé novotvary (anglikanismy či internetismy). Zjednodušené vyjadřování v online prostředí poznamenává jazyk kompozičně, stylově, syntakticky i sémanticky. Příčinou je snaha po zrychlení výměny informací a časová úspora. Následkem je odklon od jazykové krásy k pragmatičnosti, která se projevuje například deformací pravopisu³ nebo různými akronymy⁴. Speciální skupinu akronymů vyjadřují tzv. emotikony, což jsou dohodnuté značky, které buď slouží k zaznamenání a vyjádření emočního rozpoložení účastníka, vztahového kontextu či jiného neverbálního obsahu, nebo mají za úkol zapůsobit na příjemce (rozveselit, poškádlit atp.). Většina online prostředí má svou nabídku obrázkových smajlíků, případně jiných konkrétních možností emočních projevů. „*Instantnost komunikace (mohu velmi rychle sáhnout po něčem, co mi předpřipravili druzí, a těmito již hotovými prostředky se vyjádřit) patří ke klíčovým znakům internetové i esemeskové komunikace*“ (Vybíral, 2005, s. 282).

³ deformace pravopisu je nejčastěji z úsporných důvodů ušetření několika kliknutí navíc, např. jaxe mas? místo Jak se máš?

⁴ nejčastěji zkratky v podobě počátečních písmen slov, např. AFK – away from keyboard (nejsem u klávesnice, odběhl jsem od počítače), GL&HF– good luck and have fun (hodně štěstí a užijte si to), LOL – laughing out loud (směji se nahlas)

Tato „instantnost“, možnost okamžitého použití, v mnoha směrech usnadňuje komunikaci a vyjádření náročnějších emočních obsahů. Na druhou stranu velmi ořezává bohatost, šíří a jedinečnost lidských emocí. Například, obejmeme-li našeho přítele v reálném životě, obdrží kromě samotného objetí i mnoho dalších neverbálních zpráv o vřelosti/vlažnosti, upřímnosti/falši, pevném stisku/formálním objetí apod. Když pošleme objímajícího smajlíka ve virtuálním prostředí, při nejlepší vůli nejsme schopni doplnit všechny neverbální komponenty a tak se znovu otevírá prostor pro projekci a dotváření u příjemce. Jinými slovy, co my vyšleme, neznamená, že (a jak) bylo přijato. Používáme pouze dohodnuté značky o tom, co si myslíme, že znamenají.

Vrátíme-li se tedy k použití psaného projevu v syntetickém světě, domníváme se, že na atraktivitu nemá vliv jen samotná schopnost psaného projevu a umění dobře se vyjádřit, ale také přizpůsobivost, pozornost a vnímavost hráče odhadnout vhodnost svých reakcí v aktuálním prostředí.

Kromě přiměřené úrovně stylistiky je také nutno být součástí online prostoru, protože pakliže hráč například neovládá zavedený žargon konkrétní hry a zjevně se v prostředí neorientuje, může to na jeho atraktivitu mít (dočasně) negativní vliv, i když jinak je jeho projev zcela v pořádku.

• SEBEODHALENÍ – INTIMITA

Sebeodhalení patří ke zdrojům, kterým lidé mohou kontrolovat úroveň intimity a rychlost, jakým rozvíjí svůj vztah (viz kapitola 2.2). Sebeodhalení funguje zpravidla recipročně, tj. když se jeden člověk otevře druhému, druhý člověk se na oplátku více otevře také. Tento proces hraje podle Albright (2001) důležitou roli ve vytváření atraktivity, a to zejména v tom případě, je-li výsledkem oboustranného sebeodhalení vzájemný soulad.

Míra sebeodhalení se může v určitých situacích zvyšovat. Aktuálně prožívané pozitivní emoce, například radost, nadšení, rozjaření apod., mohou proces sebeodhalení výrazně urychlit. Anonymita v online prostředí také může navodit fenomén lásky na první pohled. Některé kvalitativní výzkumy popisují, že mnoho párů v online vztazích popisuje rychlé, téměř mystické „splynutí duší“, což obě strany považují za důležitý faktor ve vnímání vzájemné atraktivity (Albright, 1994 in Albright, 2001).

- **ZVÝŠENÍ ROMANTIKY REÁLNÉHO ŽIVOTA**

Syntetické světy mohou mít vliv i na existující vztahy v reálném životě. Zejména pro vztahy, kde jsou lidé dočasně odloučeni, může internet jejich komunikaci výrazně oživovat prostřednictvím výměny emailů, online chatování nebo i společného hraní her. Psaná komunikace může těmto vztahům dokonce vrátit ztracenou romantiku pomocí vzájemného psaní dopisů, kde se díky již zmíněným fenoménům může obnovit hloubka intimity apod. (více viz např. výzkum Staffordové a Reskeho, 1990).

- **VIRTUÁLNÍ CHARISMA**

S tímto pojmem jsme se setkali v práci Veselé a Šmahela (2006) a rozhodli jsme se tento pojem zmínit i v naší diplomové práci, ačkoliv z našeho výzkumu nic podobného přímo nevyplývalo. Zdá se, že v herním světě ale skutečně může něco, co by se dalo pojmenovat jako „virtuální charisma“, existovat. Je nám známo, že na mnoha serverech můžeme nalézt „legendární“ postavy, které se něčím proslavily a jejichž nicky jiní hráči napodobují a někdy se přenáší i napříč jinými servery nebo dokonce jinými hrami.

Stejně tak mají některé servery své „oblíbené“ hráče, postavy, kolem kterých se ostatní shlukují, se kterými chtějí hrát a pobývat v jejich přítomnosti. Někdy je vnímáno jako prestižní být třeba i jen součástí společenství, ve kterém se takoví hráči vyskytují.

4. METODOLOGICKÁ ČÁST

Empirický oddíl této práce tvoří smíšený design prováděný na populaci dospělých hráčů MMORPG v České republice. Kvalitativní část probíhala formou polostrukturovaných online rozhovorů a kvantitativně byla doplněna dotazníkovým šetřením.

4.1 VÝZKUMNÝ PROBLÉM

Syntetické světy patří mezi rovnocenné partnery internetové zábavy vedle hudebních či seriálových kanálů, sociálních sítí a dalších aplikací. Sociální interakce a interpersonální vztahy, které zde lidé navazují, mohou, ale také nemusí ovlivňovat jejich reálný život. Jeden pohled na věc nabízí Edward Castronova ve filmu *Second Skin* (Piñeiro Escoriaza, 2008), a totiž že MMORPG nastavují dnešní společnosti dosti kritické zrcadlo. Jestliže ztrácíme miliony lidí, kteří raději tráví svůj život v syntetickém světě, protože ten je nesoudí a naopak přijímá takové, jakými se cítí být, jestliže za svými obrazovkami nachází svět, který považují za zábavnější a férovější, než ten reálný, pak to bohužel nevypovídá mnoho pozitivního o reálném světě, který jsme si kolem sebe vytvořili.

Na druhou stranu online hry za dobu svého trvání vytvořily specifickou subkulturu a slovy jednoho z hráčů v témže filmu (Piñeiro Escoriaza, 2008) – online hry nejsou odrazem reálného světa, ale jeho doplňkem, jedním ze způsobů jeho vyjádření, stejně jako například fotbalové týmy nebo náboženské skupiny, které také naplňují určité potřeby lidí.

Ať tak či tak, existence a rozšíření syntetických světů je dnes natolik běžná, že považujeme za užitečné se tímto tématem zabývat a zkoumat, jakým způsobem se interpersonální interakce odehrávají a jak se tvoří přátelské a partnerské vztahy v online prostředí.

4.2 CÍLE VÝZKUMU A VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Mezi hlavní cíle výzkumu patří zmapování oblasti dynamiky partnerských vztahů mezi hráči MMORPG. Zajímají nás mechanismy vzniku, trvání a zániku partnerských vztahů v online hrách a podobnosti, resp. odlišnosti těchto procesů od reálného života.

Dále sledujeme rozšíření partnerských vztahů v syntetických světech a zkoumáme postoje hráčů jak k těmto vztahům, tak k nevěře ve virtuálním prostředí.

Z cílů výzkumu nám tedy plynou následující výzkumné otázky:

1. Jak jsou rozšířeny intimní vztahy v syntetických světech?
2. Jakým způsobem probíhá navazování partnerských vztahů, jaký je jejich průběh a prožívání samotnými hráči?
3. Jaký mají hráči postoj ke svým online partnerstvím a jak vnímají věrnost, resp. nevěru v prostředí syntetických světů?

4.4 ZDROJE DAT

Pro náš výzkum jsme zvolili smíšený design, neboť jsme chtěli jednak získat kvalitativní data a dozvědět se o prožívání vztahů jednotlivci a konkrétních případech, což by nám stručnost dotazníku neumožňovala a jednak jsme tyto zjištěné údaje chtěli ověřit na větším počtu účastníků a získat představu o rozšířenosti zkoumaného jevu v syntetických světech.

Pro každou substudii byla využita jiná metoda a od toho se odvíjel i způsob tvorby dat. Obě metody – dotazník pro kvantitativní část výzkumu i rozhovor pro kvalitativní část, jsme se rozhodli vytvořit sami, aby zcela odpovídaly našim požadavkům.

Při tvorbě dotazníku jsme se nechali inspirovat výzkumem Albright (2001), která zkoumala formování prvního dojmu a atraktivitu v CMC⁵ a využila taktéž online dotazník vlastní konstrukce. Vycházeli jsme z výzkumného problému, cílů výzkumu a výzkumných otázek. Nejprve jsme si stanovili základní okruhy toho, co se chceme dozvědět a později jsme ke každému okruhu přidávali konkrétní otázky, až jsme dospěli k dostatečné saturaci oblasti.

Finální, ačkoliv stále hrubou verzi dotazníku jsme ponechali k brainstormingu s blízkými zasvěcenými hráči, kteří byli o našem záměru informováni. Ti kromě vyplnění dotazníku poskytli cennou zpětnou vazbu ohledně formulace otázek k lepšímu pochopení a také zajištění potřebné informační nasycenosti.

Celý dotazník obsahuje celkem 43 otázek:

- otázky 1-5 se týkají demografických údajů

⁵ CMC – Computer Mediated Communication = počítačem zprostředkovaná komunikace

- otázky 6-13 se věnují chování ve hře a srovnání s reálným životem
- otázky 16-30 zjišťují informace o aktuálním partnerském vztahu
- otázky 31-43 jsou zaměřeny na partnerské vztahy v online hře

Většina odpovědí byla v dotazníku umožněna zakliknutím (varianta radiobutton) pouze jedné možné odpovědi, u některých otázek účastníci volili z nabízených možností a některé otázky (zejména takové, které zjišťovaly kvalitativní informace jako například vnímání rozdílů v navazování vztahů v online hře oproti reálnému světu atd.) byly ponechány jako otevřené a účastníci měli možnost vepsat vlastní komentář.

V případě, že následoval oddíl, se kterým účastník neměl osobní zkušenost, byl automaticky přesměrován na další část testu.

Při tvorbě rozhovoru jsme postupovali podobně. Zatímco dotazník měl odpovědět na otázky typu Kdo? Kde? Kdy? a podobně, z rozhovorů jsme potřebovali doplnit Jak? Za jakých okolností? Jakým způsobem? Proč? Na základě dotazníkových témat jsme tedy rozvíjeli jednotlivé oblasti, hledali v nich souvislosti a možné zdroje hledaných informací. Při konstrukci rozhovoru jsme se nechali inspirovat Irvingem Seidmanem a jeho knihou Interview jako kvalitativní výzkum a dále publikací Vladimíra Chrže Možnosti narativního přístupu v psychologickém výzkumu. Kladli jsme důraz na otevřenost otázek, včetně našich doplňujících, které jsme kladli individuálně podle toho, kam jsme se s účastníky v rozhovorech dostali. Také jsme kostru rozhovoru nechali po vytvoření přečíst stejným hráčům jako dotazník a opět jsme čerpali postřehy nezaujatých stran. Po uskutečnění prvních rozhovorů jsme ještě přizpůsobovali některé otázky a také jsme se naučili, v jakém pořadí je lépe klást, abychom zbytečně účastníkům nepodsouvali názor nebo nabízející se odpověď.

4.5 VÝZKUMNÝ SOUBOR

Vzhledem k zaměření této práce byla volba výzkumného souboru cílená na hráčskou populaci v rámci České republiky. Zajímali nás pouze dospělí lidé.

U dotazníků jsme se nakonec rozhodli pro stanovení formální dospělosti jako minimální věkové hranice, již bylo 18 let. Stanovení spodního věkového limitu na 18 let se bohužel

ukázalo být poněkud kontraproduktivním řešením, neboť velká část výsledků dotazníku nakonec pocházela z nejnižší věkové kategorie do 20 let.

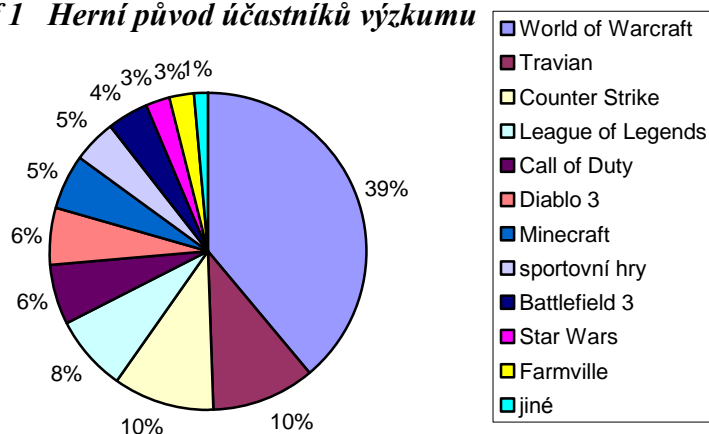
Hráči byli k vyplnění dotazníku oslovováni jednak v rámci několika serverů hry World of Warcraft (placený i neplacené servery), dále byl dotazník rozšířen na několika serverech hry Travian, přes zeď Facebooku a skrze osobní kontakty dále šířen i do jiných her.

Při sběru dotazníkových dat byla využita metoda prostého účelového výběru a metoda sněhové koule.

Konečné rozložení herního původu respondentů ukazuje Graf 1.

Respondenti měli možnost uvést více her, kterým se v aktuálním čase věnují, tudíž procentuální rozložení neodpovídá počtu participantů, je spíše informačního charakteru o zdrojích dat a o typech her, kterým se účastníci věnují (z větší části se jedná o kombinace více her).

Graf 1 Herní původ účastníků výzkumu



U rozhovorů byly stanoveny podmínky, aby účastníci měli kromě aktivního hraní nějaké online hry i osobní zkušenost s partnerským vztahem, který vznikl tamtéž.

Rozhovory byly vedeny pouze s českými hráči, v dotazníkovém šetření jsme ponechali i hráče slovenské národnosti žijící a hrající na území ČR.

K rozhovorům byli respondenti oslovováni:

1. prostřednictvím dotazníku (rozhovor jsme provedli s každým respondentem, který reagoval na email uvedený na konci dotazníku)

2. přímým oslovením výzkumníka (na základě osobní znalosti výzkumníka, že respondent má vlastní zkušenost s partnerským vztahem v online hře)
3. na doporučení třetích osob

4.6 METODY ZÍSKÁVÁNÍ DAT

Cílová populace se pohybuje denně ve virtuálním prostředí a syntetických světech, proto byl dotazník umístěn na webovou stránku za tímto účelem vytvořenou:

<http://www.test.no404.cz/>.

Ze stejného důvodu – zachování autenticity prostředí – jsme se rozhodli provádět „online“ i rozhovory, které probíhaly formou textové komunikace na internetu, za využití aplikací ICQ, Skype a Facebook.

Po vyplnění a odeslání dotazníku byli respondenti požádáni, aby se v případě ochoty poskytnout rozhovor ozvali na e-mailovou adresu, založenou pro tyto účely. Dotazník byl administrován v období od dubna do září 2012, rozhovory byly prováděny přibližně ve stejném období.

Průvodní dopis měl více verzí, formální i neformální, v závislosti na tom, zda jsme komunikovali se známými či neznámými lidmi. Průvodní dopis následujícího znění jsme vložili do úvodu dotazníku, neboť v rámci metody sněhové koule jsme neměli kontrolu nad tím, jakým způsobem se k účastníkům informace dostanou.

Dobrý den,

jmenuji se Věra Pospíšilová a jsem studentkou Filozofické fakulty univerzity Palackého v Olomouci. Ráda bych Vás požádala o pomoc s výzkumem pro mou diplomovou práci v oboru psychologie.

Již delší dobu se zabývám tématem online her, a to jak výzkumně, tak osobně jako hráčka. Online hry jsou tedy i tématem mého již druhého výzkumu, a to konkrétně mezilidské a partnerské vztahy u hráčů online her.

Předem děkuji za vyplnění dotazníku.

4.7 ZPRACOVÁNÍ A ANALÝZA DAT

Vyplněné dotazníky byly ukládány do formuláře v rámci aplikace Google Docs.

Aplikace Google Docs byla taktéž využita pro zpracování základních statistických údajů. Následně byl celý formulář exportován do programu Excel sady Microsoft Office pro Windows. Pro podmínky třídění a filtrování dat každý test obsahoval ještě datum a čas odeslání. Očišťování dat obnášelo odstranění duplicitních testů, neúplných testů a testů s obsahovými nesrovnalostmi (např. 15-tiletý důchodce apod.).

Dotazník vyplnilo celkem 252 participantů, po očištění dat zbylo $n_1 = 230$ respondentů, z toho 88% mužů (203) a 12% žen (27). Věkové rozložení participantů v dotazníkové substudii bylo následující: 50% účastníků (116) ve věkové kategorii 18-20 let, v kategorii 21-30 let bylo 33% účastníků (76) a nad 40 let 17% účastníků (38). Nejstaršímu respondentovi bylo 61 let. Průměrný věk participantů byl 23,3 let.

Ve věkovém rozložení se projevil také rozdíl v pohlaví. Ženy ve výzkumu byly výrazně starší (průměrný věk 31,42) než muži (průměrný věk 22,4).

Rozhovory byly prováděny formou polostrukturovaného interview prostřednictvím respondenty zvoleného komunikátoru nebo sociální sítě a poté shromažďovány do dokumentů aplikace Google Disk, kde také probíhalo první zpracování pomocí otevřeného kódování. Další úroveň kódování (axiální) probíhalo za využití programů Word a Excel. Při práci s rozhovory byla využita metoda zakotvené teorie podle Strausse a Corbinové (1999). Praktickou ukázkou práce s daty předvedeme na konci této kapitoly.

Útržky z rozhovorů, které zveřejňujeme v průběhu celé práce, nebyly obsahově nijak upravovány, pro lepší čitelnost a přehlednost jsme ale na některých místech opravili zjevné překlepy, chyby, přesmyčky písmen apod.

Rozhovorů bylo provedeno 15. Naše požadavky, tj. dospělost, zkušenost s hraním nějaké online hry a osobní zkušenost s partnerským vztahem, který vznikl v syntetickém světě, čtyři rozhovory nesplňovaly. Pro prezentaci jsme nakonec zvolili $n_2 = 10$ rozhovorů, pět žen a pět mužů, které poskytovaly rovnoměrné rozložení dat a dostatečnou informační nasycenost.

Tab. 1 Sociodemografické údaje - rozhovory

Rozhovory	věk	vzdělání	stav	děti	zaměstnání
žena A	35	VŠ	svobodná	1	ekonomika
žena B	22	stud. VŠ	svobodná	ne	student
žena C	39	VŠ	rozvedená	1	školství
žena D	29	stud. VŠ	svobodná	ne	IT technik
žena E	35	VŠ	rozvedená	ne	zdravotnictví
muž F	28	VŠ	svobodný	ne	IT technik
muž G	21	vyučení	svobodný	ne	zaměstnanec
muž H	25	základní	svobodný	ne	teamleader
muž J	20	stud. VŠ	svobodný	ne	student
muž K	33	SŠ maturita	svobodný	ne	obchodní zástupce

Z tabulky 1 čteme základní sociodemografické údaje účastníků, s nimiž jsme vedli rozhovory. Jak již bylo zmíněno, rozložení věku odpovídá našim záměrům, jedná se o dospělé jedince (průměrný věk 28,7 let), většinou svobodné a bezdětné, dvě respondentky jsou rozvedené a dvě mají po jednom dítěti. Rodinný stav svobodný je poměrně matoucí, je nutno brát v potaz, že v dnešní době je zcela normální trend nesezdaných soužití, takže z tohoto hlediska je pouze jeden účastník v pravém smyslu slova „svobodný“. Devět zbylých účastníků již má za sebou jednu nebo více zkušeností se společnou domácností s partnerem v dlouholetém svazku srovnatelném s bezdětným manželstvím.

Zajímavý je pohled na vzdělání, kde všechny ženy jsou buď vysokoškolsky vzdělané nebo vysokou školu studují. Muži v tomto ohledu tvoří pestrý vzorek, zahrnují téměř všechny dostupné varianty vzdělání. Jedno z možných vysvětlení je, že motivace žen k poskytnutí rozhovoru mohla být vyšší z toho důvodu, že samy prošly či procházejí podobnou situací a tedy že samy vedou nebo vedly nějaký výzkum ke své práci. Motivů může samozřejmě být více, ale blíže jsme je v rozhovorech nespecifikovali, proto není možné vyvodit z tohoto faktu žádný jednoznačný závěr.

UKÁZKA OTEVŘENÉHO KÓDOVÁNÍ

Pro prezentaci práce s daty jsme zvolili rozbor jedné otázky a odpovědí jednotlivých účastníků výzkumu. Žlutě vyznačené jsou jevy, které nás v těchto odpovědích zaujaly a z nichž jsme tvořili pojmy, které jsou nastíněny v tabulce 2. Pojmy jsme později slučovali do kategorií, přičemž některé z pojmů se ukázaly být natolik důležité, že zůstaly jako

samostatná kategorie již tak, jak jsme je označili v základní tabulce (například snadnost nebo absence předsudků).

Otázka: Jaké jsou podle tebe hlavní rozdíly ve vztazích ve hře oproti realu?

Odpověď žena A: tak ve hře jsou určité vztahy víc **zamerene na tema te hry** .. takže jsi prostě buď spolu proti někomu, nebo proti sobě nebo tak podobně. A je to tam víc **vyrovnané**, co se týká těch **sociálních postavení**, jak už jsem říkala .. tam jsou si **všichni prostě rovni** ... můžeš být třeba ředitel banky, ale nikdo to neví a tak ti tam klidně může velet šestnáctiletý kluk ... a to samé je u partneru ... ze začátku prostě **nevíš, kdo na te druhé straně je** ... nevíš, **do koho se zamilováváš** třeba ...

Odpověď žena B: U hry **otevřenost**. Člověk **si snad najde čas** na to sedět **deset minut u icq** než se s někým domluvit **na kafe**. V **realu** je to zase takové **skutečné** a je tam mimika **člověk pozná** když mu člověk třeba **nerika celou pravdu nebo není upřímný** a taky může **čist z hlasu**. Třeba **virtuálně se blbě poznává ironie** a tak

Odpověď žena C: tady člověk během hry má **více společného než v reálném životě**

Odpověď žena D: prostor poznat **dusevno před vzhledem**, **odpadá to hledání ideální krásy** :-)

Odpověď žena E: na to by dobře odpověděl **Steve Wonder** :-)

Odpověď muž F: Odpověď ze realnej vztah me přijde **realnejsi** bude dost salamounska :-D

Odpověď muž G: **nevidate se** často a **nevíš** o něm tolik **detailu** jako o člověku co je tvůj real life kamarád

Odpověď muž H: tak řekl bych, že **určitý "profily"** lidí se více **otevřou**

Odpověď muž J: ... Je tam obrovský rozdíl, virtuální vztah se nemůže rovnat tomu skutečnému... Může to být fajn, ale nikdy to nebude ono... **Povídat si, držet se za ruce, dívat se do očí**, a tak dále, to prostě žádný **internet nikdy nedokáže nahradit**... :) Vztah může začít na internetu, ale bez **osobního setkávání** je podle mě takový prázdný :)

Odpověď muž K: Asi v tom, že ve hře **nestojí takové úsilí** chovat se správněji (v mém případě) nebo si vyzkoušet být "tím špatným" (v případě některých jiných..). Mě to **umožňovalo být lepší**.. čestnější, ochotnější, galantnější, držící slovo ikdyž se to nehodí,.. **V realu stojí "chovat se správně"** **PODSTATNĚ víc úsilí**..

Tab. 2 Tabulka základních pojmů

	snadnost	dostupnost	otevřenost	absence fyzického kontaktu	neutralizace statusu	absence předsudků	společné téma	málo info o člověku
žena A				1	1		1	1
žena B		1	1	1				1
žena C							1	
žena D						1		
žena E				1				
muž F				1				
muž G				1				1
muž H			1					
muž J				1				
muž K	1							

4.8 ETICKÉ PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ

Jelikož dotazník byl umístěn na webové stránce a většina komunikace se odehrávala online, bylo jeho vyplnění zcela dobrovolné.

Účastníci kontaktováni přímo výzkumníkem byli podrobně seznámeni s podmínkami a průběhem výzkumu. Pro zajištění podmínek informovanosti byla osobám, které dotazník šířily dále, dána k dispozici jedna z variant (formální či neformální) průvodního dopisu, aby tento odesílali dále.

A konečně pro nahodilé účastníky byl alespoň uveden průvodní dopis na webové stránce s dotazníkem (viz kapitola 4.6).

Naprostá anonymita byla zajištěna vyplněním pouze hrubých demografických údajů. Přesný čas a datum odeslání byly doplněny pro potřeby čištění dat.

Při rozhovorech byla účastníkům garantována anonymita a respondenti svou dobrovolnou účastí souhlasili s poskytnutím svých údajů pouze pro potřeby této diplomové práce. Na počátku každého rozhovoru byla každému účastníku znovu zopakována možnost přerušení rozhovoru, případně možnost citlivé otázky nekomentovat nebo vynechat.

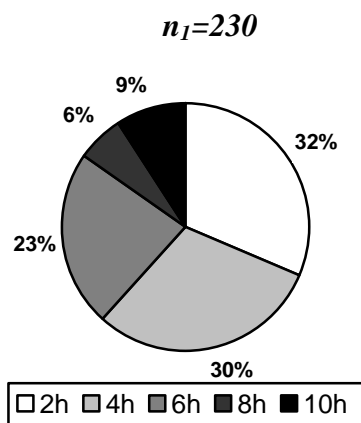
5. PREZENTACE VÝSLEDKŮ VÝZKUMU

V této kapitole se budeme věnovat prezentaci výsledků z obou substudií, tj. z rozhovorů a dotazníkového šetření. Není v možnostech této diplomové práce využít veškerý potenciál, který nasbíraný materiál poskytl, takže jsme se rozhodli zaměřit na několik hlavních oblastí, které považujeme za klíčové a tematicky nejrelevantnější, a jim se budeme věnovat podrobně. Obvykle jako první budou uvedena dotazníková data (tam, kde jsou dostupná) pro ilustraci a nastínění fenoménu, a na to navážeme interpretací dat z rozhovorů, které nám popisovaný jev znázorní plastičtěji.

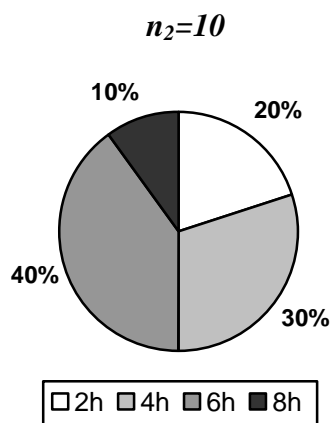
5.1 CHARAKTERISTIKA HRANÍ

ČAS VĚNOVANÝ POBYTU V SYNTETICKÝCH SVĚTECH

Graf 2 Denní hraní – dotazník



Graf 3 Denní hraní – rozhovory



Ze srovnání dotazníkových dat s odpověďmi v rozhovorech vyplývají zhruba obdobné výsledky. Největší počet respondentů z dotazníků se věnuje hraní 2-6 hodin denně. Průměrně hrají lidé z dotazníků online hry 5 let.

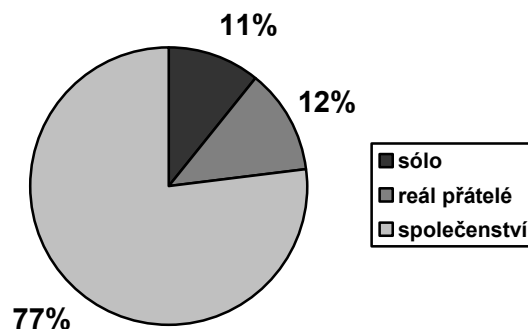
Respondenti, se kterými jsme vedli rozhovory, jsou všichni dlouholetí, zkušení hráči (průměrná doba hraní je 6 let), většina z nich hraje denně několik hodin a všichni mají zkušenost s delšími hracími tahy, například přes víkendy, kdy je možné věnovat hraní delší dobu bez přestávky. Zhruba polovina dotázaných z rozhovorů udává až 6h denního pobytu (i když ne úplně pravidelně) v syntetickém světě, což zhruba odpovídá třem čtvrtinám standardního pracovního úvazku.

Většina respondentů chodí do zaměstnání, také je třeba nějaký čas věnovat dalším povinnostem (např. zajištění chodu domácnosti, cestování do a ze zaměstnání, sportovním aktivitám, jiným koníčkům atd.) a v neposlední řadě i spánku, ačkoliv jeho potřeba je značně individuální. Pokud zohledníme ve 24 hodinách všedního dne všechny výše uvedené aktivity a přidáme našimi dotázanými nejčastějších 2-6 hodin, pak je zřejmé, že intenzita pobytu v syntetických světech je opravdu silná.

Jestliže tedy tito lidé pravidelně tráví delší dobu v syntetickém světě, může to mít za následek, že vnímání reálného s nereálným začne splývat. Nebo překrývat se. Někdy až do té míry, že se mohou lidé cítit více „doma“ a více přirozeně v syntetickém světě, což ostatně dokládá i Piñeiro Escoriaza (2008), kdy podle jeho výsledků jeden z pěti hráčů říká, že se cítí být skutečným obyvatelem virtuálního světa a dokonce dva ze tří hráčů online her by odešli ze svého zaměstnání, pokud by se dokázali uživit ve virtuálním světě.

ZPŮSOB HRANÍ, SDRUŽOVÁNÍ V KOMUNITÁCH

Graf 4 Způsob hraní – dotazník ($n_1=230$)



Z kvantitativních výsledků dotazníkového šetření vyplývá, že se společensví ve hře hraje 77% (177) osob a s přáteli z reálného života 12% lidí (14), což je dohromady 89% lidí, kteří hrají zařazení do nějaké sociální skupiny. Zcela sólo pak hraje 11% (25).

Tento trend zhruba odpovídá dosavadním výzkumům, které potvrzují, že sociální motivy se objevují na horních příčkách důvodů, proč lidé online hry hrají (např. Pospíšilová, 2009; Griffiths et al, 2004). Sdružování do hráčských komunit nemusí být v každé hře motivováno a živeno jen potřebou sociálního kontaktu mezi hráči, ale také nastavením úkolů v hrách, jak jsme zmiňovali v kapitole 1, kdy postupem času se zvyšující se

obtížností je pro hráče v některých online hrách výhodnější spolupracovat a pomáhat si, aby úkoly zvládli. Toto jemnější měřítko (proč se hráči sdružují do skupin) nastínil ve svém výzkumu Griffiths et al. (2003), který rozdělil hráče na tři skupiny:

- ty, co se sdružují, aby se jim lépe hrálo (group to play), v jeho výzkumu tvoří 34%,
- ty, co hrají, aby se mohli sdružovat (play to group), těch je většinových 55%,
- ty, co hrají samostatně (do not group), tvoří minoritní část hráčů, 12%.

Nyní přejdeme k informacím získaným v rozhovorech. **Všichni** dotázaní hrají (nebo hráli) v rámci **společenství** utvořeného ve hře. Pokud aktuálně v dnešní době někdo hraje sám (dva z deseti dotázaných), je to obvykle z časových důvodů, protože už hraje méně a tudíž nemá tak úzké vztahy jako dříve. Jedna respondentka také uvedla, že se minulé společenství, kde byla spokojená, z nějakých důvodů rozpadlo a nové nemá srovnatelné kvality.

„Moje puvodni gilda se po cataclysmu "pokazila" a uz neudruzujem vztahy tolik..“ (žena B)

Kromě hraní se společenstvím se jako druhá nejčastější možnost objevuje **hra s partnerem**, která se jeví jako výhodná varianta trávení společného času. Týká se to hlavně vztahů „na dálku“, což online vztahy samy o sobě vlastně jsou, ale také vztahů, kdy partner častěji jezdí na služební cesty anebo pravidelně tráví část pracovního týdne mimo domov. Partneři pak shodně vítají možnost trávit spolu čas alespoň prostřednictvím hry.

„hraju i s milackem bo pres tyden je jinde nez ja..takze ve hre jsme spolu aspon“ (žena E)

5.2 INTERAKCE MEZI HRÁČI, PŘÁTELSTVÍ

Všichni dotázaní v rozhovorech zažili společenství, kde se cítili velmi dobře, rozuměli si s jeho členy a některé z nich považovali za **opravdové přátele**.

„... virtualni pratele...jsou pro me skutecnejsi nez ti fyzicky existujici“ (žena D)

„...je par takovych kteri jsou mi blizsi nez kamaradi z realu..“ (žena B)

Muži byli v otázce „opravdového přátelství“ zdrženlivější, nicméně i oni všichni uvedli, že mají nebo měli ve virtuálním světě jednu či více osob, které považovali za skutečné přátele.

„...mám tam přátele i z realu a nebo z virtualního světa co dneska už jsou i realní přátelé“ (muž H)

Přátelství ve hře se v průběhu pohroužení do hry jeví jako velmi silné a zpravidla prosakující do reálného života a reálných kontaktů. Všichni dotázaní v rozhovorech a 70% (160) účastníků v dotaznících uvedlo, že má na své spoluhráče i **osobní kontakty**. Pro vytvoření pevného přátelství a poskytnutí svého osobního kontaktu je mimo jiné nutná důvěra. Zajímalo nás, jakým způsobem se vytváří v prostředí syntetických světů, kde nemáme tolik možností, jak si přímo fyzicky důvěryhodnost našeho protějšku ověřit.

Zdá se, že společnými jmenovateli důvěry v přátelství (ale stejně tak to platí i pro stavební kameny důvěry v online partnerství) jsou **kontrola** a **čas**. Zjednodušeně řečeno, když si počkáme, tak se pravá tvář našeho protějšku dříve nebo později ukáže.

„... pokud si z tebe někdo dela srandu a nemysli to vazne moc dlouho mu to nevydrzi“ (žena B)

„... clovek se muze pres pismenka lehce pretvarovat, ale pak prijde den kdy se prokecne“ (žena D)

Hráči tedy monitorují chování svých potenciálních blízkých spoluhráčů a na základě dostatečného množství „výsledků pozorování“ se po určitém čase rozhodují, zda je možné vložit do onoho člověka důvěru či nikoliv.

„záleží na tom, kdo to je a jak se choval v minulosti, co říkal, prohlašoval a co pak dělal to se dalo vcelku slušně dohledat na různých veřejných fórech ve hře.. když si člověk dal tu práci..“ (muž K)

Můžeme tedy říci, že důvěru ve vztazích spoluhráčů posilují následující faktory:

- shoda názorů stejného člověka v čase
- morálně ocenitelné jednání k druhým lidem, nejen k potenciálnímu protějšku (tzn. je obecně čestný, spolehlivý, spravedlivý, vstřícný ke všem, nejen ke mně = zvyšují mu kredit, neboť z toho vyplývá, že to nehraje jen na mě)
- shoda chování s postulovanými postoji a názory

Co se týká pevnosti a trvanlivosti online přátelství, domníváme se, že bychom to mohli zhruba připodobnit ke kvalitním kolegiálním vztahům v zaměstnání. Naši kolegové z práce jsou také lidé, se kterými trávíme někdy více času než s vlastní rodinou a za přítomnosti podobných faktorů (postup ve hře = plnění pracovních úkolů, cíle ve hře = pracovní cíle, pravidla hry = firemní kultura atd.) nabývají postupem času tyto vztahy na síle.

„...tady člověk během hry má více společného než v reálném životě“ (žena C)

Nicméně když se hry odejdeme, vazby postupně slábnou, stejně jako když opustíme zaměstnání.

„...když skončí hra, skončí společné téma a každý jde po svém“ (žena C)

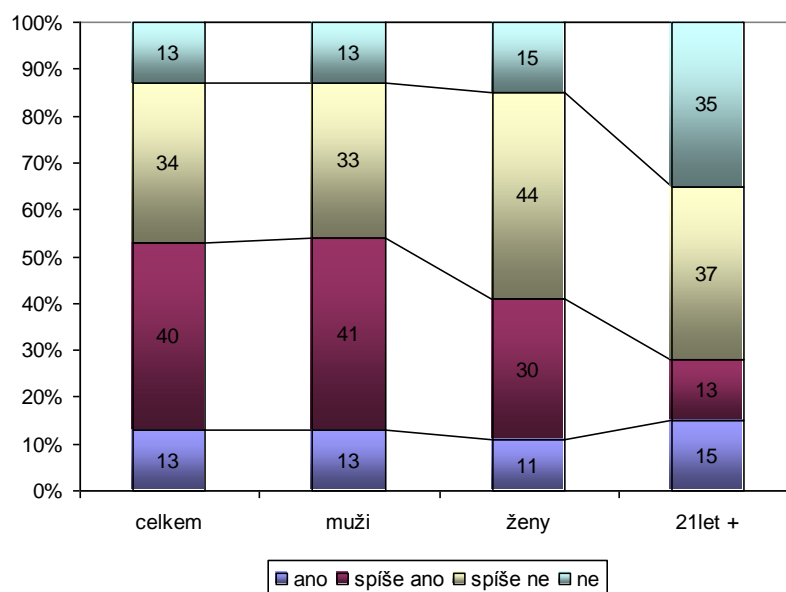
Občas se nám některý kolega či spoluhráč infiltruje do reálného života, kde opravdu zůstane, ale styk s většinou původně blízkých „přátel“ se obvykle postupem času ustálí do formálního styku, asi jako když se občas pozdravíme se známým, kterého náhodně potkáme na ulici. Na internetu bývá tento styk zprostředkováván obvykle přes různá hlášení o narozeninách či podobných výročích dotyčného atp.

„...když si 1x za pár let zavoláme, tak můžem "zavzpomínat na staré dobré časy".., ale každý má svůj život“ (muž K)

„no tak nějak postupne to vysumelo .. když jsme prestali hrat stejnou hru, tak jsme psali cim dal min, az se to ustalilo tak na prani k vanocum a narozeninam“ (žena A)

Výsledky dotazníkového šetření se v otázce postojů k hernímu přátelství od výsledků v rozhovorech liší, viz následující graf 5.

Graf 5 Považujete své spoluhráče za opravdové přátele? Dotazník (n₁=230)

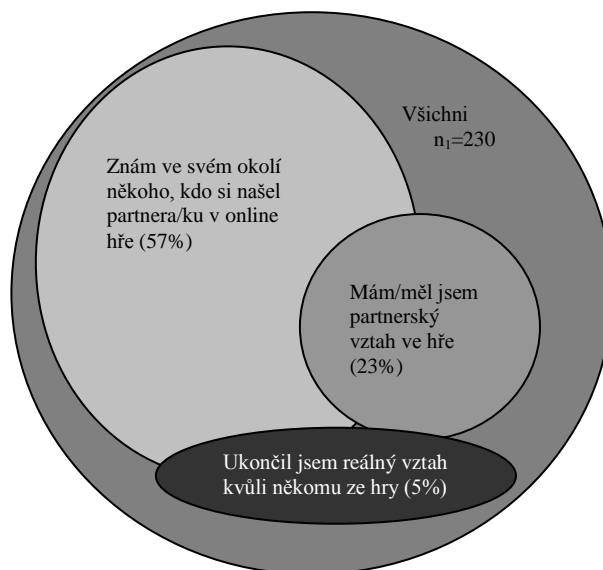


Hráči z dotazníku jsou v podstatě rozděleni na dva zhruba stejně velké tábory – za opravdové přátele své spoluhráče spíše považuje 53% (121) hráčů oproti 47% hráčů (109), kteří své spoluhráče za skutečné přátele spíše nepovažují.

Zjišťujeme, že na výsledky mají vliv pohlaví a věk. Ženy jsou ke skutečným přátelstvím ve hře skeptičtější, a také oddělení nejmladší kategorie do 20 let nám odkrývá fakt, že v kategorii starších hráčů je větší procento těch, kteří spoluhráče za skutečné přátele spíše nepovažují, čímž se tedy od názorů respondentů v rozhovorech odlišujeme ještě více.

5.3 PARTNERSKÉ VZTAHY

Obr. 1 Rozšířenost partnerských vztahů mezi hráči online her – dotazník (n₁=230)



Podle výsledků dotazníkového šetření vidíme, že partnerské vztahy v online hrách jsou poměrně běžně rozšířeným jevem. Přímou osobní zkušenost s partnerským vztahem ve hře udává téměř čtvrtina hráčů 23% (53). Ve svém okolí zná někoho, kdo si našel partnera či partnerku v online hře, přes polovina respondentů 57% (132).

5% hráčů (11) ukončilo svůj reálný vztah kvůli někomu, koho si našli v syntetickém světě.

Hráči, se kterými jsme vedli rozhovory, znají **všichni** ve svém okolí více dalších lidí, kteří prožili partnerský vztah v online hře. Přes polovina dotazovaných v rozhovorech má za sebou **více než jeden** online vztah.

Konkrétní zkušenosti participantů (jak dotazníkových, tak těch, kterých jsme se dotazovali v rozhovorech), rozdělíme pro přehlednost do tří fází, kterými jejich online vztahy procházely.

1. Seznámení

Nejčastější způsob seznámení se svým protějškem uvedli dotazovaní v rozhovorech v rámci **spolupráce ve společenství** ve hře. Lidé se stanou kolegy v jednom teamu a v

průběhu plnění úkolů se seznamují s osobností, reakcemi a vlastnostmi protějšku. Na pozadí řešení herních záležitostí se postupně sblíží.

„vstoupil sem k ni do guildy ucastnil se konverzace na kanalu padli sme si do oka alespon podle stylu chovani... (muž G)

Dalším relativně častým způsobem navázání kontaktu je přes **vzájemné pomáhání** (například nezkušeným nováčkům). Zde k rychlému porozumění a hlubšímu sblížení dochází zejména pokud se sejde „komplementární“ model, nejčastěji když zkušený hráč muž slouží nezkušené hráčce ženě jako opora a průvodce.

...byl na me hodnej a moc mi pomohl s tim jak co funguje.. (žena E)

Nezřídka se také lidé seznámí **při válečné bitvě**, což popisují dvě respondentky, jejichž partneři byli zároveň jejich herními nepřáteli. Dynamika takového seznámení může být o to lákavější, vášnivější a prožitkově silnější.

„hlídala jsem vesnici spoluhráče a on tam útočil začali jsme si psát“ (žena C)

„nejdřív mi ve hře nadával, ze jsem zabijela jeho kamose a pak jsme spolu začali povídat a už to bylo ..“ (žena A)

Další, v rozhovorech zmiňovaná, možnost seznámení je **přes třetí osoby**, kdy je nám nějakým společným známým náš budoucí protějšek představen.

Navazování kontaktů obecně je v syntetických světech vnímáno jako **rychlejší a snadnější**, což potvrdilo osm z deseti dotázaných v rozhovorech. Pouze dva respondenti považují seznamování ve hře za stejně snadné jako v reálném životě.

„urcite snadnejsi, proste jen napises a neresis, kdo je na druhé strane“ (žena A)

„rychlejsi.....clovek je vic otevreny“ (žena B)

Než se v reálném životě odhodláme oslovit člověka, který nás zaujal, může to některým lidem trvat týdny nebo měsíce, případně se také nemusí odhodlat vůbec. V prostředí online her se tato doba může zmenšit velice výrazně, někdy třeba i do pouhých minut nebo hodin. A také s sebou nenese tolik rizik jako konfrontace s případným odmítnutím v reálném životě.

„V realu sem strasna stydlivka. Ve hře bych řekl ze ne boli min“ (muž F)

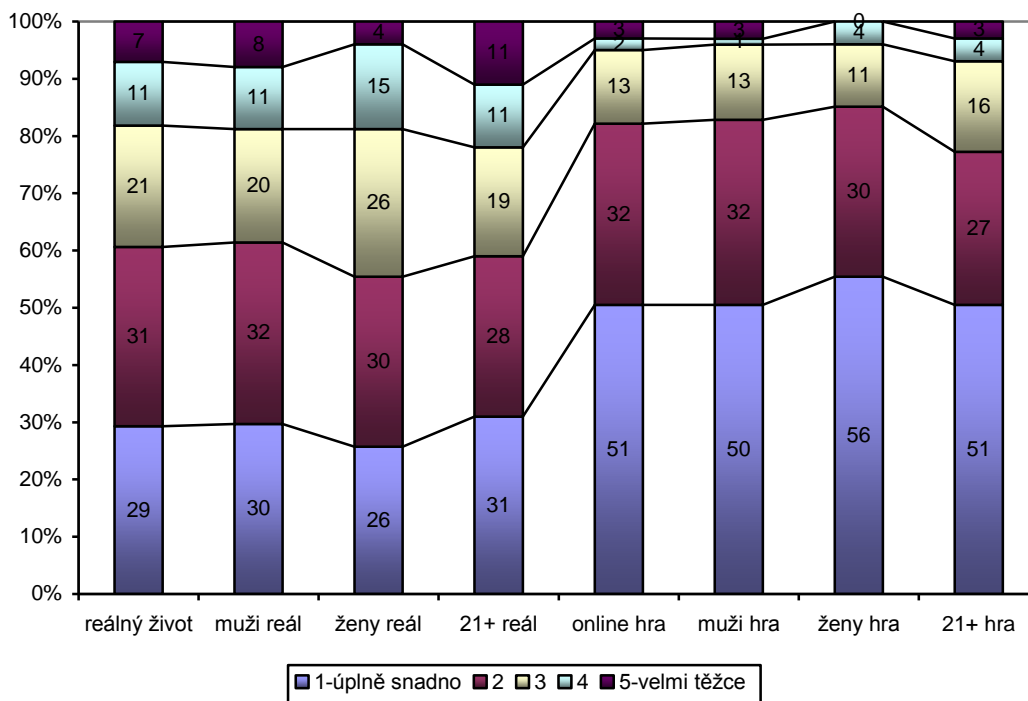
Obecně pro ostýchavější typy lidí je bezpečí za monitorem v navazování sociálních kontaktů zásadní. Nehrozí hluchá místa, nehrozí trapné ticho v situacích, kdy člověk

v reálném životě těžko hledá témata a neví, co říci. Ve hře se v podobných chvílích dá vždy pozornost obrátit na plnění úkolu, na okolní dění, chytit se záchranného lana herního prostředí a poté si promyslet, co dál.

„...lidi se nestydí sou uvolněnější de to samo“ (muž G)

Dotazníková data nám tento trend víceméně potvrzují. V online prostředí se většina hráčů seznamuje o poznání snadněji než v reálném životě. Větší rozdíly nenacházíme ani u pohlaví, ani u věku.

Graf 6 Snadnost seznamování



2. *Chodíme spolu, i když jsme se ještě nikdy neviděli?*

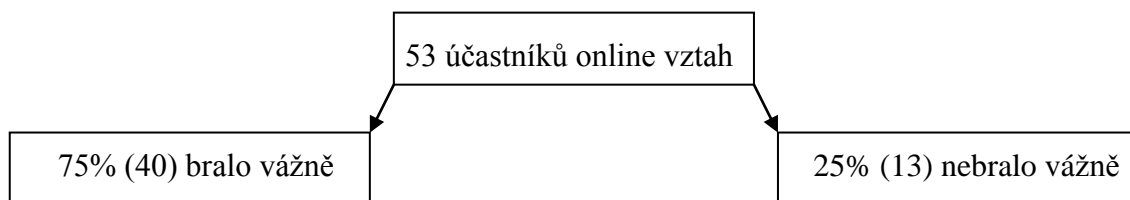
Dynamika herního prostředí umožňuje ponoření a připoutání i bez toho, aby byli hráči do někoho zamilovaní. Pakliže navíc k fenoménům projektivních prožitků v syntetickém světě přidáme i **zamilovanost**, znásobí se prožitek a lidé prožívají svůj virtuální vztah velmi intenzivně.

„ten první, to byla úplna smrst. Ja jsem tehdy nemela zadne zkušenosti se vztahama ve hrach a zamilovali jsme se do sebe snad na druhy den hned, i když tam byl velky vekovy rozdíl. Vůbec nam to nevadilo, protože po pismenkach to neresis nejdřív... ja jsem mu úplne propadla“ (žena A)

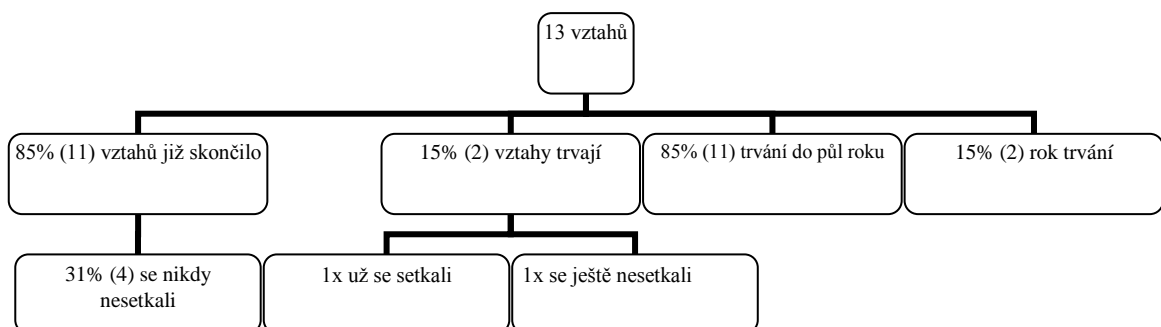
Samotné „dobývání“ žen je v syntetických světech mnohem rychlejší a jednodušší, ale přitom může být stejně efektivní. Poslat virtuální polibek, předat virtuální kytici anebo pokleknout před dámou našeho srdce obnáší ve hře pouhých pár kliknutí, což je s úsilím, které by bylo nutné na podobnou akci vynaložit v reálném životě, naprosto nesrovnatelné⁶. Také přenesením do syntetického světa může být navozena větší romantičnost společných chvil.

„...sme si napríklad nasli pekny msto kde sme si ingame sedli spolu a povidali a aj kdyz sme byli daleko tak prece jen bylo to take fajn mit ten pocit ze spolu sedime nekde na peknom miste a nejen mit pred sebou otevrenou tabulku chatu“ (muž G)

Obr. 2 Pojetí vážnosti vztahu – dotazník
($n=53 \rightarrow 23\%$ účastníků, kteří měli online vztah)



Obr. 3 Podrobnější pohled na vztahy, které hráči nebrali vážně



⁶ a to i navzdory faktu, že podle statistik připadá v herním světě na 1 ženu asi 10 svobodných mužů (Piñeiro Escoriaza, 2008), tudíž je naprosto běžné, že ženy ve většině online her jsou „obletovány“ a navázání vztahu je oproti reálnému životu nestojí téměř žádné úsilí.
„...byla jsem mladší a blbější..a trosku jsem využívala své pozice jedne z mala holek ve hře..dneska to nedelam par blbcu se zamilovalo byly s tím komplikace“ (žena B)

Vidíme, že většina hráčů (75%) brala svůj vztah v syntetickém světě **vážně**.

Při podrobnějším pohledu na 25% hráčů, kteří svůj vztah nebrali vážně, viz obr. 3, můžeme vysledovat okolnosti, které k tomu mohly přispívat. Většina těchto vztahů trvala pouze několik měsíců, třetina párů se nikdy nepotkala v reálném životě a většina vztahů již byla ukončena v době, kdy účastníci dotazník vyplňovali, což také mohlo mít na jejich odpověď vliv. Zda tento vliv obnáší spíše pozitivní nadhled nebo naopak negativní zkušenost nemůžeme soudit, neboť podrobnější informace z anonymního dotazníku nemáme.

Z rozhovorů vyplynulo, že větší část respondentů (70% = čtyři ženy a tři muži) respektovala **přítomnost vztahu, vnímala závazek** a brala to tak, že spolu „chodí“, i když se vztah zatím odehrával **jen v prostředí syntetického světa**. Všichni tito účastníci (až na jednu ženu) také byli věrní a svého potenciálního partnera by nepodvedli, a to jak v reálném, tak v syntetickém světě.

„...na úlety nejsem, nezačal bych si nic s holkou ke které nic necítím "jen abych se nenudil" jako spousta kluků co znám...“ (muž J)

„...ano sve city jsem brala a beru vazne“ (žena E)

Pro zbylé tři účastníky (dva muže a jednu ženu) bylo důležité až **osobní setkání a rozhodnutí v reálném životě**, aby mohli hovořit o existenci vztahu.

„...nechapu jak nekdo muze s nekym chodit a ani ho nevidet. Stava se me to ted v guilde a nejak to uplne nepobiram“ (muž F)

Jak je možné, že dva lidé, kteří se nikdy fyzicky neviděli, berou svou textovou komunikaci jako vážný vztah a dokonce vůči sobě cítí závazek? Domníváme se, že do hry vstupuje několik faktorů, které přispívají k tomu, že si lidé mohou cenit svých online vztahů velmi vysoko a brát je zcela vážně.

Absence předsudků

„...jsem proste za temi pismenky sva“ (žena D)

Ženy vnímají nejvýrazněji ze všech předsudků **fyzický vzhled**, což je pravděpodobně poměrně logické, při důrazu na fyzickou atraktivitu a důležitost, kterou lidé vzhledu připisují (viz kapitola 3). Nemožnost protějšku hodnotit to, jak vypadají, jim umožňuje větší přirozenost, uvolněnost a otevřenost při postupném poznávání.

„...nemuze soudit treba tvuj vzhled, nebo mluvu nebo tak Vlastne tady te soudi jen za to, jak pises“ (žena A)

„...prostor poznat dusevno pred vzhledem, odpada to hledani idealni krasy“ (žena D)

Postupem času téměř ve všech případech dojde k výměně fotografií a k rozšíření písemné komunikace i o hlasovou. Zdá se, že s tím ale hráči víceméně počítají, a pravděpodobně protože volbu snímku, který svému protějšku poskytnou, mají zcela ve své režii, nezasahuje je to tolik jako přímá reálná konfrontace.

...my když jsme si vyměnili fotky, tak všechno bylo stejně jako dřív ... ale desne dlouho mi trvalo, než jsem se odhodlala mu nějakou poslat ... než jsem našla nějakou aspon trochu normalni..“ (žena A)

U mužů se zase výrazněji jedná o odbourání **ostychu a stydlivosti**, který jinak při kontaktu s opačným pohlavím v reálném životě pociťují.

„...pokud bych to bral jen podle sebe, tak to pomaha odstranit tu studlivou barieru“ (muž F)

„...je snažší se bavit s anonymní osobou, a postupně ji poznávat“ (muž J)

Lidé se zdravotními či sociálními problémy (např. koktání, zadržávání nebo jiné řečové nedostatky, červenání, pocení rukou) nebo jen zkrátka neobratností v komunikaci s druhými zde také nachází prostředí, kde nemusí tyto sociální handicapy řešit a nejsou podle nich souzeni, případně diskriminováni.

„...nemusim se niceho bat, za nic stydet“ (žena D, pohybové omezení)

Zvýšené vnímání podobnosti

Díky psané komunikaci mají hráči mnohem snadnější přístup k duševním pochodům, osobním názorům a hodnotové orientaci svého protějšku. Nemají sice možnost poznat člověka v celé jeho šíři, ale v poznání jednotlivostí se naopak dostanou hlouběji.

„dlouhodobe sme spolupracovali na ingame aktivitach a zistil sem ze to neni jen clovek s kterym rad spolupracuju ale treba jen si povidam ze uznava podobne hodnoty jako ja a tak sem se s ni pomalu zblizil este o neco vic“ (muž G)

Rezonují-li vlastnosti, postoje a celkový světonázor obou partnerů, může být souhra páru pociťována na úrovni „duševního souznění“, což posiluje přesvědčení o nalezení ideálního protějšku. Vzájemným odhalením sebe sama někomu jinému se ve vztahu prohlubuje intimita a člověk je k tomu druhému více vázán (viz kapitola 2.2). S každou další citovou investicí do vztahu se zároveň rodí pouto.

„to jak jsme si skvěle rozuměli, drželi při sobě v každé situaci, chovali se k sobě otevřeně... Prostě to jaká je, postupně to přerostlo v něco víc než jen přátelství.“ (muž J)

„...opravdu jsme si rozumeli mozna i opravdove splynuti dusi, tezko rict“ (žena D)

Solipsistická introjekce

Tento fenomén je pro pozdější realnost potenciálních partnerských vztahů nepříliš přívětivý. Ve hře sice hráčům přináší příjemné prožitky pocitů souladu v partnerství, ale obnáší riziko, že hráči do jisté míry navázali vztah ne s druhým člověkem, ale s odrazem sebe samých, v duchu principů projekce, nevědomého přenosu a protipřenosu (zde odkazujeme na kapitolu 2.6).

Otázkou v této fázi tedy je, nakolik jsou lidé skutečně zamilovaní do objektu své lásky a nakolik milují spíše svoji představu o tomto člověku.

„ze zacatku proste nevis, kdo na te druhé strane je...nevis, do koho se zamilovavas třeba“ (žena A)

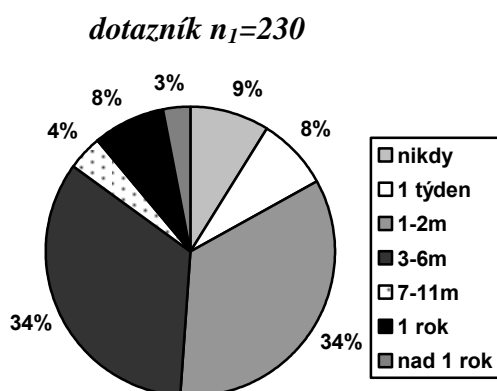
Domníváme se, že velmi záleží na samotné osobnosti jedince, do jaké míry podléhá svým vlastním konstrukcím představ o svém protějšku, snům, přáním a potřebám. Od toho se odvíjí také míra toho, nakolik představa o partnerovi odpovídá skutečné realitě.

„kazdopadne kdyz si vezmu jak sem se poznal s dasou ta odchylka cloveka co sem znal ingame a real bylo 0,nic“ (muž G)

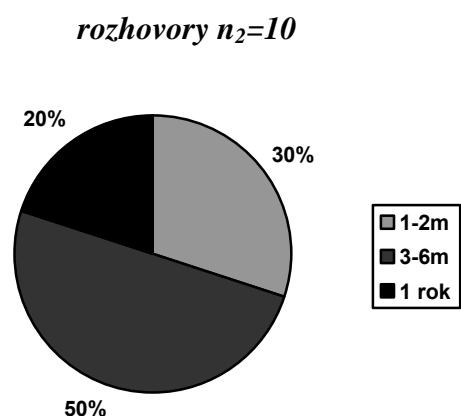
3. Přerod online vztahu do reálného života

Následující grafy srovnávají dobu trvající od počátku online vztahu do prvního setkání v reálném světě.

Graf 7 Po jak dlouhé době první setkání



Graf 8 Po jak dlouhé době první setkání



Z dotazníkových výsledků vyplývá, že nejčastější doba od začátku vztahu v syntetickém světě do prvního fyzického setkání je od jednoho měsíce do půl roku. V tomto období se potká nejvíce partnerů. Jak dále pozorujeme, 8% hráčů (4) se potkalo téměř ihned – do jednoho týdne a 9% hráčů (5) se nepotkalo vůbec nikdy.

Z rozhovorů je patrné, že obdobně jako u dotazníkových odpovědí se většina respondentů od okamžiku „přeskočení jiskry“ setkala se svým partnerem od jednoho až dvou měsíců do půl roku.

Organizace **první schůzky** u respondentů z rozhovorů s sebou ve většině případů nesla ambivalentní pocity, neboť hráči vnímali, že na tomto místě končí výhody absence předsudků ohledně fyzického vzhledu, chování, věku apod. U většiny respondentů se tak mísilo radostné očekávání ze setkání s milovanou osobou se strachem a obavami z toho, jak zapůsobí a jaký udělají dojem „naživo“.

„...dost jsem se toho setkání bál“ (muž J)

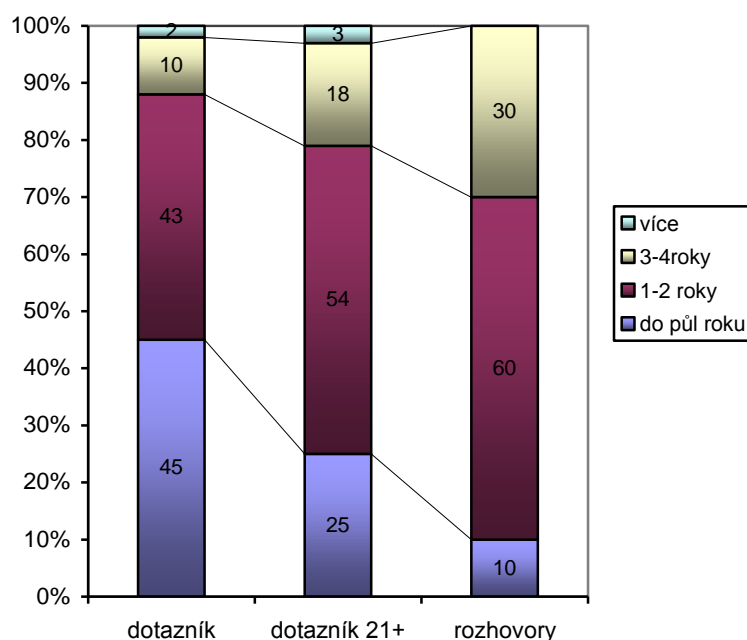
„...těšil jsem se a současně jsem se dost bál - ne že to pokazí dosavadní vztah, ale že se jí nebudu líbit“ (muž K)

„rozhodne obavy a nervozita ... ze nebudu takova jakou si me vysnil, ze by se mi on nelibil me ani ve snu nenapadlo“ (žena D)

„nervozita obavy a strach o vysledek jestli to nepokazi dosavadni vztahy“ (žena B)

Bezprostředně po první schůzce neskončil ani jeden vztah, z čehož můžeme usuzovat, že výměna fotografií spolu s již vytvořeným poutem, mírou intimity a závazku byly pravděpodobně pro další trvání vztahu v reálném životě dostačující.

Graf 9 Délka trvání vztahů



Graf 9 naznačuje trend v délce **trvání vztahů** u respondentů z dotazníku oproti údajům z rozhovorů a také oproti skupině starších hráčů z dotazníku. Téměř polovina vztahů (45%, 24) z dotazníku trvá či trvala jen několik měsíců, druhá největší skupina zahrnuje vztahy, které trvaly 1-2 roky (43%, 23).

Po odstranění nejmladší kategorie hráčů ale informace získávají odlišný směr. Pozorujeme odklon od krátkodobých několikaměsíčních vztahů – přes polovina hráčů (54%, 15) nad 21 let je se svým partnerem jeden až dva roky.

Necelá polovina respondentů z dotazníku (47%, 25) je stále v online vztahu, 53% (28) už v online vztahu není.

V rozhovorech také převažují dlouhodobější vztahy a výsledky se přibližují dotazníkové skupině starších hráčů. 60% (6) respondentů udává délku vztahu 1-2 roky a 30% (3) dobu 3-4 let. Přesto se nedá říci, že u delších vztahů spolu lidé také pravděpodobněji zůstanou. V této otázce se respondenti rozhovorů s dotazníkovými daty shodují: u 50% (5) respondentů vztah ze syntetického světa stále trvá, u druhé poloviny respondentů již zanikl.

Ve **společné domácnosti** spolu žije nebo žila polovina respondentů z rozhovorů a všichni spolu také hrají/hráli. Všichni respondenti, kteří spolu hrají a zároveň bydlí, uvádí, že jim vzájemné hraní nevadí, případně že jsou schopni se domluvit, pokud je toho jednomu z nich příliš. Všechna tato partnerství jsou ale zatím bezdětná, což může vyšší toleranci k hraní ovlivňovat. Ženy A a C, které mají obě po jednom dítěti, přiznávají, že partnerům jejich hraní spíše vadí a společným jmenovatelem výčitek je nadměrný čas, který ve hře tráví stejně jako emoce, které si ze hry přenáší do reálného života.

„...nekdy trosku tajím dobu, jak dlouho hraju, protože to nekdy vadí...Když tu prosedím moc casu..“
(žena A)

„věci a nezdary ve hře, rozčilení se odráželo i v reálu...“ (žena C)

Ostatní respondenti, kteří nesdílejí společnou domácnost, spolu hrají především, když nejsou spolu. Pokud se setkají, obvykle si více váží vzájemného času a věnují se tedy jeden druhému.

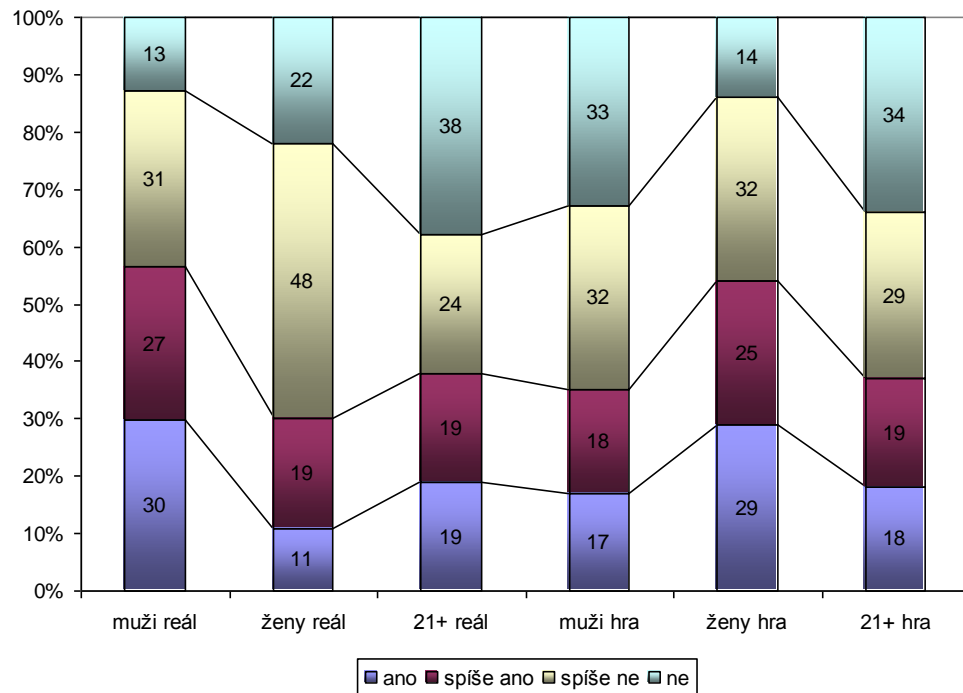
„pokud jsme osobne spolu ve hře se nezdrzujeme a travime cas jinými způsoby..kina procházky a tak“ (žena B)

Důvody rozhodů u párů, které již svůj vztah ukončily, byly obdobné. Pokud se respondentům nepodařilo do určité doby vyřešit otázku společného bydlení, rozpadu vztahu nahrávala vzdálenost, kterou partneři po čase neunesli. Dále respondenti uváděli jako důvod potřebu druhého partnera po svobodě a nezávislosti. Také se po čase u některých respondentů začal projevovat střet s realitou a postupným „střízlivěním“ ze stavu původní zamilovanosti dospěli až k rozchodu.

„cloveka si idealizujes.... fyzicky to bylo ok, ale nebyla tam ta chemie, a ze to bylo pismenkove poblouzneni jsem poznala az za nekolik mesicu, az kdyz jsem objevovala jeho "chyby" (žena D)

POSTOJE A ZKUŠENOSTI S NEVĚROU A FLIRTOVÁNÍM

Graf 10 Flirtování – dotazník (n₁=230)



Výše uvedený graf srovnává dotazníkové odpovědi na otázku, zda účastníci flirtují ve hře a v reálném životě. Zde jsou patrné rozdíly především mezi pohlavím. Muži flirtují více v reálném životě (57%) než ve hře (35%), naopak ženy v reálném životě spíše neflirtují (30% žen), ale ve hře flirtování uvádí až 54% žen.

Po oddělení mladší věkové kategorie vidíme, že starší hráči flirtují méně jak ve hře, tak v reálném životě a celkově jsou po této stránce zdrženlivější, flirt ve hře uvádí zhruba třetina hráčů (37%), v reálném životě pak 38%.

Bližší diskuze na téma flirtování v rozhovorech přináší mírně odlišné výsledky především u mužů. Muži v rozhovorech uvádí, že v reálném životě buď neflirtují vůbec anebo velmi málo, přičemž důvodem je ve většině případů stydlivost a ostych v komunikaci s opačným pohlavím. Ve hře už je ale patrnější posun v uvolněnosti a muži flirtují o něco více, zejména pokud v té chvíli nemají partnerku.

„Ano, pokud jsem v tu chvíli neměl reálný vztah a druhá osoba mě něčím přitahovala, tak jsem flirtoval..“ (muž K)

Ženy v rozhovorech v zásadě potvrzují dotazníková data. Tam, kde v reálu neflirtují anebo flirtují jen velmi málo, jsou ve hře odvážnější a otevřenější a flirtují více.

„tak jako nikdy vim, ze jsem se chovala vic odvazne, nez bych si dovolila v realu, to urcite ano ... za prve teda v tom flirtovani s klukama...“ (žena A)

Obr. 4 Nevěra ve hře reálnému partnerovi

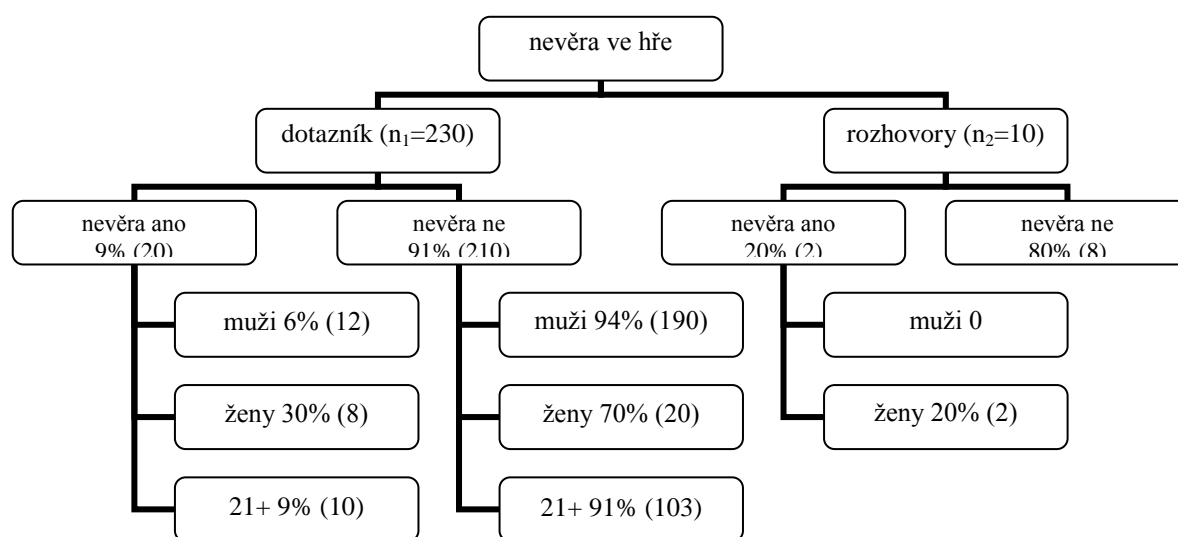


Diagram znázorňující výskyt nevěry ve hře znovu ukazuje rozdíl mezi pohlavím. Zatímco muži jsou poměrně věrní (nevěru potvrdilo jen 6%), ženy přiznávají nevěru ve hře ve 30% případů. Kategorie starších hráčů se také ukazuje jako „věrnější“, nevěru ve hře zde udává 9% hráčů.

Necelá jedna třetina hráčů z dotazníku (27%) zná ve svém okolí někoho, kdo byl v syntetickém světě nevěrný svému reálnému partnerovi.

Zajímavé ale je, že přitom 91% žen udává relativní spokojenost ve vztahu, což je více, než udávají muži - 88% mužů je ve svém vztahu spíše spokojených.

Odpovědi v rozhovorech se s trendem nastíněným dotazníkovými výsledky shodují, z rozhovorů udávají nevěru dvě ženy ze všech 10 hráčů, muži byli všichni věrní.

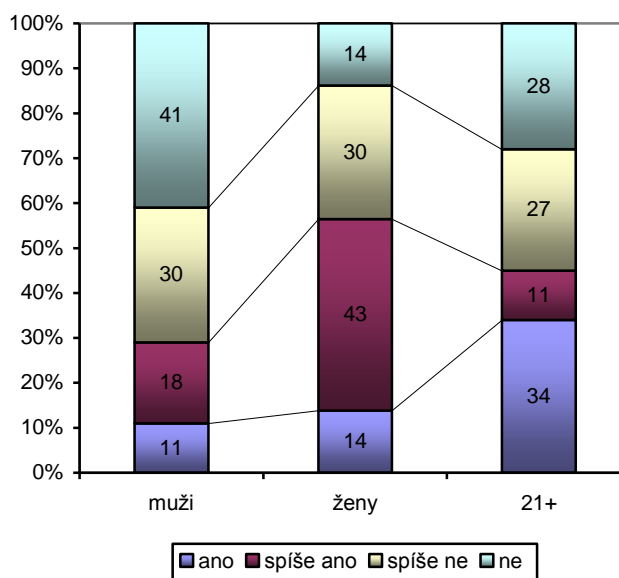
Z dalších údajů od hráček vyplývá, že čtyři z pěti žen se seznámily se svým budoucím partnerem v době, kdy ještě byly ve vztahu s expartnerem. Dvě z nich to ale nenazvaly nevěrou, neboť z jejich pohledu jejich tehdejší vztahy už nefungovaly a ony je vnímaly jako ukončené.

Zde bychom se pozastavili nad otázkou rozdílného pojetí nevěry jak u pohlaví, tak u samotných jednotlivců.

Domníváme se, že abychom mohli výzkumná data v otázce nevěry ve hře brát jako věrohodná, museli bychom v dotaznících přesněji specifikovat, co přesně má slovo „nevěra“ obnášet. Bez jemnějšího síta kvalitativních údajů není možné vystihnout názorové rozdíly na význam slova nevěra. Nedá se tedy podle našeho názoru jednoznačně říci, zda jsou muži skutečně výrazněji věrnější než ženy, nebo zda ženy berou vážněji „mentální nevěru“ a připisují vyšší hodnotu svým vnitřním pocitům, byť by se reálně se svým partnerem ze hry fyzicky nesetkaly, případně se cítí provinileji než muži apod.

Blíže se na tuto tematiku podíváme ještě v následujícím grafu.

Graf 12 Je nevěra ve hře stejná jako reálná nevěra?
dotazník (n₁=230)



Postoje dotazníkových hráčů k nevěře se podle očekávání liší mezi pohlavím. 71% (143) mužů nepovažuje virtuální nevěru jako srovnatelnou s reálnou nevěrou a naopak 57% (16)

žen ji jako srovnatelnou vnímá. Opět dospíváme k odlišným výsledkům po odebrání nejmladší kategorie hráčů. U starších hráčů jsou postoje k nevěře rozděleny zhruba na poloviny – 45% hráčů (50) hráčů považuje nevěru ve hře za spíše srovnatelnou s reálnou a 55% (63) ji za srovnatelnou spíše nepovažuje. Starší hráči jsou si také svým názorem více jistí, pozorujeme nejvíce odpovědi u samotného „ano“ ze všech ostatních kategorií, například ve srovnání se ženami, kde se 73% žen pohybovalo v méně jednoznačných variantách „spíše ano“ a „spíše ne“.

Co se týká osobních postojů ke vnímání nevěry ve hře u hráčů, se kterými jsme vedli rozhovory, polovina respondentů (tři muži a dvě ženy) považuje nevěru ve hře jako spíše srovnatelnou s reálnou nevěrou, aniž bychom povahu virtuální nevěry konkrétněji v rozhovoru specifikovali.

„ja z pohledu holky to беру tak, ze jakoby je to nevera, proste je ... (žena A)

Při podrobnějším zkoumání docházíme k závěru, že jde především o narušení důvěry, tím spíše, pokud byl svazek dosud bezproblémový.

„to by me asi vadilo hodne... pokud bych mela za to ze je muj vztah fungujici a bezproblémový ...protoze by to zrejme otraslo mou predstavou a mohlo by to vest k rozchodu..“ (žena B)

U mužů jsou postoje vyhraněnější. Buď nevěru vnímají jako zcela srovnatelnou s reálnou nevěrou anebo existenci pojmu „virtuální nevěra“ příliš neuznávají.

„...kdybych rek ze nevera ve hre je to iste co real tak podle iste logiky by me klepala policie na dveře kuli rychle jizde, vicenasobne vrazde, zharstvi a buhvi kuli cemuz este...“ (muž G)

„...virtualni sex by byl asi dost nahrane, ale proti realny nevere velkej rozdil..“ (muž F)

Podstatným bodem ve vnímání závažnosti nevěry je u obou pohlaví to, zda by podobné jednání přešlo do reálného života anebo zůstalo jen ve hře.

„jestli bych se realne bala, ze mi muze partnera odvest nejaka postavicka ze hry, to asi uplne ne ...dokud by se nevideli...“ (žena A)

„...asi ne pokud by to nepreslo v kontakt v realu..“ (žena E)

„...teoreticky bych to jako neveru asi nepovazoval dokud by se to nepromitlo do realu“ (muž G)

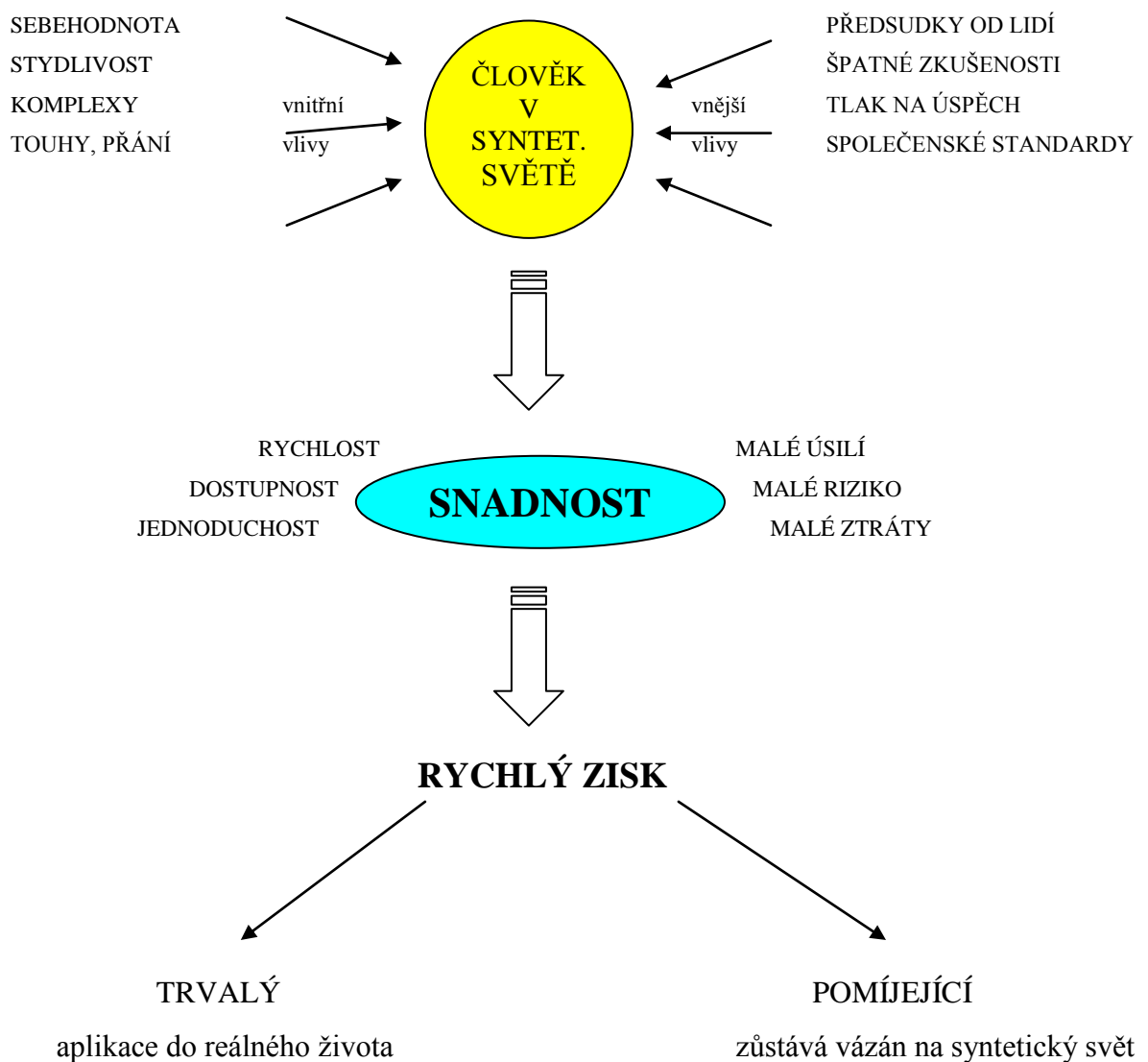
Z dosavadních poznatků o rozšíření výskytu flirtování a nevěry v syntetických světech tedy můžeme říci, že toto prostředí svými charakteristikami dává zejména ženám větší prostor a také poskytuje více možností. Jedním z doposud nezmíněných napomáhajících činitelů může být nízká sociální kontrola, neboť hraní her obecně může být velmi dobře skryto

pozornosti okolí. Dalším z podpůrných činitelů může být výtvarnost a grafická podoba her zvyšující jejich „romantičnost“.

Podle výzkumů také ženy častěji než muži unikají do hry před reálnými problémy (Pospíšilová, 2009). Tento poznatek tedy nabízí k úvaze možnost větší ochoty žen k hledání útěchy od všedních problémů v „online dobrodružství“. Na to, abychom však mohli učinit nějaký přesnější závěr, by bylo třeba zacílit výzkum konkrétněji na jednotlivé jevy, individuální motivaci žen apod.

MODEL NAVAZOVÁNÍ VZTAHŮ V SYNTETICKÝCH SVĚTECH

Obr. 5 Člověk a vztahy v syntetickém světě



Na obrázku 5 jsme se pokusili demonstrovat model fungování člověka ve vztazích syntetického světa tak, jak nám vyplynul z provedeného výzkumu.

Každý člověk do syntetického světa vstupuje se svou osobností, na svém určitém stupni vývoje a svou motivací. Působí na něj mnoho různých vlivů. Mezi vnitřní vlivy patří například jeho míra sebehodnoty, charakterové rysy, ale také skryté touhy, nevědomá přání a komplexy aj. Z vnějšího světa si přináší konkrétní zkušenost, pozitivní, negativní nebo obě varianty.

V syntetickém světě postupně zjišťuje, že co se týká navazování kontaktů s ostatními lidmi, nachází se zde mnoho příležitostí za relativně rychlých, jednoduchých a dostupnějších podmínek než v reálném životě.

„...pismenkove poblouzneni je strasne rychle, je to takovy... mozna az navykovy, lakavy lidi tam proste hledaji co v realu nemaji“ (žena D)

Podstatným jevem je „nízkonákladovost“, tzn. příliš neriskuje, není třeba vynaložit tolik úsilí a případné ztráty nejsou tolik bolestivé. Potenciální výnosy mohou být zajímavé, může zde dosáhnout chybějícího ocenění od druhých osob, případně doplnit složky, které postrádá v reálném životě.

„...mit na koho vyliť svoje problemy a nemuset resit nasledky..“ (žena B)

„...co chybí v reálu, pochopení, komunikaci“ (žena C)

V případě, že si člověk uvědomuje ohraničenost toho, co v syntetickém světě získává, pak může z této pozitivní zkušenosti vytěžit cenné poznatky do reálného života, kde je buď aplikuje nebo alespoň přispěje k vlastnímu sebepoznání.

Pokud si člověk ale toto neuvědomuje, potom jeho zkušenost zůstane vázána na syntetický svět, kam si pro své pozitivní prožitky znovu dochází. Paralela se závislostním chováním není dle našeho názoru náhodná, neboť se domníváme, že některé prožitky pohroužení a fenoménu flow ve hře mohou v určitých ohledech připomínat opojení návykovými látkami. Toto chování může mít zpětný odraz v reálném světě, kde případně může docházet k sociální izolaci nebo ke snížení aktivit v reálném světě, což ostatně ve svém výzkumu demonstrovali i Peters a Malesky (2008).

Tyto závěry by bylo vhodné srovnat v některém z dalších výzkumů. Bylo by například možné zkoumat podobnost, resp. rozdílnost osobnostních charakteristik osob, které

navazují partnerské vztahy ve hře s jedinci náchylnými k nadměrnému hraní a pohroužení do syntetického světa.

6. DISKUZE

Rozložení pohlaví účastníků zhruba odpovídá ostatním výzkumům. Muži obvykle tvoří 80-90% hráčské populace ve výzkumech a ženy zůstávají minoritní skupinou (Pospíšilová, 2009; Griffiths et al., 2003; Griffiths et al., 2004; Šmahel, 2003; Yee 2006b, 2006c).

Také věk účastníků našeho dotazníkového šetření se od předešlých výzkumů významně neodlišuje. Obvyklými participanty výzkumů na téma online her bývají obecně muži mladší než ženy (Pospíšilová, 2009; Yee 2006b, 2006c).

Přesto se domníváme, že právě věk a pohlaví participantů mohl způsobit jednu z nepřesností, které mohly náš výzkum ovlivnit. Tento problém jsme se snažili eliminovat oddělením nejmladší věkové kategorie do 20 let v oblastech, kde jsme zaznamenali rozdílné výsledky vlivem věkového rozdílu.

Další nepřesnosti mohl způsobit typ her, kterým se hráči věnují. Přestože jsme se snažili rozšířit dotazník do širokého spektra her, ne odevšad se nám podařilo získat dostatečné množství dat. Obecně můžeme říci, že nejspokojivější a nejhojnější výsledky jsou zpravidla z her, ve kterých se výzkumník osobně angažuje, neboť zařazením do hráčské komunity získává kromě kontaktů také díky osobním zkušenostem větší povědomí o zkoumaném prostředí, z čehož obvykle plyne větší důvěra a otevřenost ze strany hráčů.

Účastníci našeho výzkumu se rekrutovali ponejvíce z MMORPG her s fikčním příběhem a naopak se nezúčastnil nikdo ze syntetického prostředí, které simuluje realitu, jako je např. Second Life. V poměrně velkém počtu jsou zastoupeny střílečí a vojenské hry, které hrají častěji muži (Counter Strike, Call of Duty), pouze minimální počet hráčů však uvedl tuto hru jako jedinou, zpravidla jsou tyto hry uváděny na druhém místě za jinou, dominantnější hrou, nejčastěji World of Warcraft.

Hráčská komunita je velmi proměnlivé prostředí, jak popisuje Albright (2001), proto považujeme za poměrně uspokojivé, že větší část respondentů pochází z her, které fungují již delší dobu, jsou u nás zavedené a nachází se v nich i určité stabilní jádro hráčů, což potvrzují i naše výsledky, v rozhovorech i dotaznících se nám podařilo získat z větší části dlouhodobé hráče.

Podobně na míru zkrácení výsledků mohla mít vliv motivace účastníků výzkumu vyplnit dotazník či poskytnout rozhovor, stejně jako jejich osobnostní charakteristiky. Rozdíly osobnostních charakteristik dobrovolníků v psychologických výzkumech byly potvrzeny ve více studiích, věnovali se jim např. Dollinger a Leong (1993) nebo Rogelberg et al. (2001; 2006). Tento jev se nám dařilo zmírnit pouze u rozhovorů, kde jsme některé účastníky výzkumu mohli oslovovat i sami na základě předchozích informací o jejich vhodnosti pro náš výzkum.

Průběh a výsledky našeho výzkumu se zhruba shodují s výzkumem Albright (2001).

Účastníci její studie procházeli stejnými fázemi od seznámení, přes textovou a později hlasovou komunikaci v syntetickém prostoru, následovala výměna fotografií a ve většině případů došlo i k osobnímu setkání, přestože nezanedbatelný počet jejích respondentů dělilo více než 500 mil.

Participantů v jejím výzkumu udávali také vážnost vztahu i dokud se odehrával pouze „online“ (tedy před prvním fyzickým setkáním), pouze na základě výměny fotografií a písemné a hlasové komunikace. Také její výzkum prokázal výraznou loajalitu partnerů, kteří si byli věrní (93% účastníků). V našem výzkumu to bylo 91%.

Z dotazníku vyplynulo, že pouze 5% hráčů ukončilo svůj reálný vztah kvůli tomu, že si našli nového partnera ve hře. Z rozhovorů jsme nicméně zjistili, že většina žen při seznámení se svým budoucím online partnerem ještě byla v původním vztahu, ačkoliv na odpověď na stejnou otázku, zda ukončily někdy svůj vztah kvůli někomu ze hry, často odpovídaly záporně.

Pro další zkoumání bychom doporučili se více zaměřit na vliv vztahů v syntetickém světě na reálné vztahy a lépe rozlišit, zda pozvolný rozvoj online vztahu případně nakonec způsobí či přispěje k rozpadu vztahu reálného.

Dále jsme v rozhovorech zaznamenali, že více než polovina účastníků v rozhovorech má za sebou více než jeden online vztah. Tuto skutečnost jsme v dotaznících nezohlednili, a proto bychom tento fakt také doporučili k dalšímu zkoumání, aby bylo možné rozlišit, zda lidé, kteří navazují vztahy v syntetických světech, jsou poté schopni běžně navázat i partnerský vztah v reálném životě anebo opět zůstávají u osvědčeného způsobu navazování vztahů v online prostředí.

Zajímavé by také mohlo být srovnání osobnostních charakteristik osob, které tendují k navazování partnerských vztahů pouze v syntetických světech.

7. ZÁVĚRY

Na základě vyhodnocených dat jsme zkoumali rozšířenost partnerských vztahů v syntetických světech, dynamiku jejich průběhu, vliv na reálný život a také rozšířenost nevěry a flirtování v online hrách.

- Partnerské vztahy jsou v online hrách poměrně rozšířeným jevem. Velká část respondentů udává buď osobní zkušenost s partnerským vztahem z online hry nebo alespoň zná ve svém okolí někoho, kdo si v online hře našel partnera.
- Seznamování s lidmi, především opačného pohlaví, je v syntetických světech považováno za snadnější.
- Rozvoj důvěry v přátelských a partnerských vztazích se v prostředí online her odehrává prostřednictvím kontroly chování dotyčného na časové ose.
- V případě navázání partnerského vztahu v online hře jej velká část respondentů bere vážně, i dokud se odehrává jen v prostředí syntetického světa.
- V online hře oproti reálnému životu více flirtují ženy a také se častěji dopouští nevěry.
- Za srovnatelnou s reálnou nevěrou považují nevěru v syntetickém světě více ženy než muži, přičemž pro obě pohlaví je podstatným mezníkem ve vnímání závažnosti nevěry to, zda podobné jednání přejde i do reálného života anebo zda zůstává jen ve hře.

SOUHRN

Tato diplomová práce se zabývá dynamikou partnerských vztahů v prostředí online her, mechanismy jejich vzniku, průběhu a zániku. Sleduje rozšířenost partnerských vztahů v syntetických světech a zkoumá postoje hráčů k těmto vztahům a také k flirtování a nevěře v prostředí syntetických světů.

Syntetické světy nebo MMORPG jsou počítačové hry hrané po internetové síti se zapojením velkého počtu hráčů ve vymezeném prostoru.

Nejčastěji je můžeme rozlišit na dva hlavní typy. Prvním z nich jsou syntetické světy jako interaktivní fikce, hry s určitým příběhem a tématem. Druhý typ virtuálních prostředí simuluje realitu, tedy spíše než hrou je napodobeninou skutečného světa. Princip komunikace se spoluhráči je v rámci obou typů víceméně stejný. Navazování kontaktů se nejčastěji odehrává formou psaného textu. Dále v rámci různých společenství, která hráči v herním prostoru vytvářejí, bývá rozšířen o hlasovou komunikaci.

Syntetické světy umožňují hráčům komplexní formu sociálního života. Hráči své prožitky sdílí s ostatními uživateli a aktivně spoluvytváří „příběh“. Tyto společné zážitky navozují a upevňují pocit blízkosti a skutečného přátelství.

Hraní online her má ale i své stinné stránky, mezi něž patří využití syntetických světů jako útočiště před reálnými problémy. Maladaptivní strategie mohou vyústit i do vážnějších problémů, např. sociální izolace, zhoršeného zdravotního stavu nebo závislostního chování.

Mezi charakteristické znaky komunikace v syntetických světech patří:

- nedostatek sensorických výstupů ze všech lidských smyslů, tzn. zraku, sluchu, hmatu, čichu a chuti, což otevírá prostor k nevědomým projekcím a přenosu do toho, co druhá strana vyjádří.
- disinhibiční efekt – odložení zábran, vyšší uvolněnost díky překonání nesmělosti, plachosti a ostychu, snížení vnitřní tenze při styku s ostatními lidmi. Projevuje se větší otevřeností, menší úzkostí a větší ochotou komunikovat i s cizími lidmi.

Jedním z projevů disinhibičního efektu je sebeodhalení, které obnáší svěřování informací osobního a intimního charakteru ve větší a častější míře než v reálném životě.

- anonymita – v prostředí syntetického světa jsou hráči maskováni za svými nicky, což podporuje disinhibované chování a odvahu vyzkoušet si jednání, na které by si případně v reálném životě netroufli.
- asynchronicita komunikace – znamená, že lidé nekomunikují v reálném čase, např. u emailů, příspěvků na fórech atp. Psaný text má svá specifika, lidé mají více času si promyslet, co chtějí říci, mají prostor pro smysluplnější vyjádření a vytříbenější myšlenky. Také si mohou konverzace ukládat a později se k nim vracet.
- multiplicitní komunikace – komunikace s více lidmi najednou. Může přinášet pocity opojení, navozovat stav nervozity z „nestíhání a uvádět organismus do prožitků „flow“.
- solipsistická introjekce – dotváření představy virtuálního protějšku v naší mysli pomocí vlastních projekcí, přání, očekávání a potřeb. I když nevíme, jak přesně člověk vypadá, dokážeme jej v představách stvořit na základě toho, jak se chová v písemné komunikaci.
- neutralizace statusu – v syntetickém světě dochází k vyrovnání sociálního postavení mezi lidmi a stírání možných důvodů diskriminace.
- testování rolí / změna identity – v anonymním prostředí syntetického světa dostávají hráči možnost experimentovat s identitou a testovat její proměny nebo vytvářet nové identity.

Tvorba atraktivity ve virtuálním prostředí má podobné zdroje jako v reálném životě, liší se hlavně absencí fyzického kontaktu a neverbálních vodítek.

Důležitá je tvorba nicku a avatara, což jsou hlavní styčné body, z nichž ostatní hráči čerpají první informace a na jejichž základě tvoří první dojem a následný obraz o spoluhráči.

Pro vznik jakéhokoliv vztahu je nutný pravidelný kontakt, v syntetických světech se jedná především o frekvenci kontaktu. Vyšší náklonnost si vytvoříme k lidem, jež v rámci svého společenství či herního prostředí „vidáme“ pravidelně.

Dále je pro vznik atraktivity důležitá vzájemná podobnost, a to zejména proto, že lidé, kteří s námi souhlasí, nám zvyšují sebevědomí a poskytují ocenění tím, že potvrzují náš pohled na svět. Kromě podobnosti se v hodnocení atraktivity uplatňuje i komplementarita vztahů, a to zejména na škále dominance-submisivita. Umožňují-li rozdíly jednotlivých partnerů lépe uspokojovat potřeby toho druhého, může rozdílnost partnerů vést k vyšší přitažlivosti. Víme-li o někom, že k nám chová nějaké city, je nám sympatičtější a máme tendenci mu na oplátku jeho city vrátit. Při příští interakci s tímto člověkem se už chováme jinak, o něco vřeleji a přátelštěji.

Pro získání zájmu ostatních spoluhráčů jsou v syntetických světech podstatné vlastnosti, které je možné převést do psaného projevu, například jazykové schopnosti, náš hodnotový

žebříček, přesvědčení, světonázor nebo některé povahové vlastnosti. Obzvláště schopnost vládnout psaným slovem je v textové komunikaci viditelným zdrojem atraktivity. K výše uvedeným vlastnostem přenositelným do psaného projevu patří i smysl pro humor, a to zejména dovednost udělat si legraci sami ze sebe.

Výzkumnou část této diplomové práce tvoří smíšený design prováděný na populaci dospělých hráčů v České republice. Výzkum byl rozdělen na dvě substudie - kvalitativní část probíhala formou polostrukturovaných online rozhovorů a kvantitativně byla doplněna dotazníkovým šetřením.

Ve výzkumu byl použit dotazník i rozhovor vlastní konstrukce. Kritéria pro výběr participantů pro dotazníkové šetření obsahovala věkové omezení, nejnižší hranice byla 18 let. Pro rozhovor byla kromě věku podmínkou ještě osobní zkušenost s partnerským vztahem, který vznikl v online hře.

Dotazník byl umístěn na webovou stránku a údaje poté shromažďovány v aplikaci Google Docs. Rozhovory byly vedeny formou online textové komunikace prostřednictvím zvoleného komunikátoru (Skype, ICQ nebo Facebook). Při práci s rozhovory byla využita metoda zakotvené teorie podle Strausse a Corbinové.

Dotazník vyplnilo 252 participantů, po očištění dat zbylo 230 platných dotazníků, z toho 88% mužů a 12% žen. Velká část účastníků se nacházela ve věkové kategorii do 20 let, proto jsme v interpretaci výsledků v případě potřeby tuto kategorii pro srovnání oddělovali od výsledků starších hráčů. Ženy ve výzkumu byly výrazně starší než muži.

Rozhovorů bylo provedeno 15, pro prezentaci jsme nakonec zvolili 10 rozhovorů, pět žen a pět mužů. Průměrný věk účastníků v rozhovorech byl 28,7 let.

Účastníci výzkumu věnují hraní denně obvykle 2-6 hodin a jsou to dlouholetí hráči (průměrná doba hraní 5-6 let). Většina participantů hraje se společenstvím utvořeným ve hře, s partnerem nebo přáteli.

Za opravdové přátele své spoluhráče považují spíše muži a mladší hráči, ženy a starší hráči jsou v otázce opravdového přátelství ze hry opatrnější.

Partnerské vztahy v online hrách jsou poměrně rozšířeným jevem. Osobní zkušenost s partnerským vztahem ve hře udává téměř čtvrtina hráčů a přes polovina respondentů zná ve svém okolí někoho, kdo si našel partnera či partnerku v online hře.

Navazování kontaktů obecně je v syntetických světech vnímáno jako rychlejší a snadnější. Nejčastější způsob seznámení se svým protějškem uvedli dotazovaní v rozhovorech v rámci spolupráce, vzájemného pomáhání nebo při válečné bitvě.

Většina hráčů bere svůj vztah v syntetickém světě vážně. Také rozhovory potvrdily, že partneři respektovali přítomnost vztahu a vnímali závazek, i když se vztah zatím odehrával jen v prostředí syntetického světa.

Ženy jako výhodu v počátcích vztahů ve hře vnímají nejvýrazněji absenci předsudků ohledně fyzického vzhledu, u mužů se výrazněji jedná o odbourání ostychu a stydlivosti.

Téměř polovina vztahů z dotazníku trvá či trvala jen několik měsíců, druhá největší skupina zahrnovala délku vztahů 1-2 roky). Po odstranění nejmladší kategorie hráčů jsme zjistili odklon od krátkodobých několikaměsíčních vztahů – přes polovina hráčů nad 21 let je se svým partnerem jeden až dva roky.

Co se týká flirtování ve hře, muži flirtují více v reálném životě než ve hře, naopak ženy v reálném životě spíše neflirtují, ale ve hře flirtování uvádí přes polovina žen. Po oddělení mladší věkové kategorie vyplynulo, starší hráči obecně flirtují méně jak ve hře, tak v reálném životě.

Výskyt nevěry ve hře znovu zvýraznil rozdíl mezi pohlavím. Zatímco muži udávali poměrně vysokou věrnost, třetina žen přiznává nevěru ve hře. Necelá jedna třetina hráčů z dotazníku zná ve svém okolí někoho, kdo byl v syntetickém světě nevěrný svému reálnému partnerovi.

Podstatným bodem ve vnímání závažnosti nevěry je u obou pohlaví to, zda by podobné jednání přešlo do reálného života anebo zůstalo jen ve hře.

Na výsledky může mít vliv osobní postoj k pojetí nevěry, který se opět liší mezi pohlavím. Většina mužů nepovažuje virtuální nevěru jako srovnatelnou s reálnou nevěrou a naopak přes polovina žen ji jako srovnatelnou vnímá. U starších hráčů jsou postoje k nevěře rozděleny také zhruba na poloviny – 45% hráčů považuje nevěru ve hře za spíše srovnatelnou s reálnou a 55% ji za srovnatelnou spíše nepovažuje.

LITERATURA

1. ABZ slovník cizích slov (n.d.). Získáno 17. 11. 2012 z <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/virtualni>
2. Albright, J. (2001). *Impression Formation and Attraction in Computer Mediated Communication*. (Nepublikovaná disertační práce). University of Southern California. Získáno 4. 9. 2012 z <http://dornsife.usc.edu/drjuliealbright/research/publications.cfm>
3. Atkinson, R., Atkinson, R. C., & Smith, E. (2003). *Psychologie*. Praha: Portál.
4. Bane, C., Cornish, M., & Kampman, L. (2010). Self-Disclosure through Weblogs and Perceptions of Online and 'Real-life' Friendships among Female Bloggers. *CyberPsychology, Behavior and Social Networking*, 13 (2), 131-139. Doi: 10.1089/cyber.2009.0174
5. Barak, A. (2007). Phantom emotions, Psychological determinants of emotional experiences on the Internet. In Joinson (ed), *Oxford handbook of Internet psychology*. Oxford: Oxford University Press.
6. Blizzard Entertainment (2010). *World of warcraft subscriber base reaches 12 million worldwide*. Press Releases. Získáno 7. 10 2012 z <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?081223=&page=2>
7. Buss, D. M., Barnes, M. (1986). Preferences in Human Mate Selection. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50 (3), 559-570.
8. Caspi, A., Herbener, E. S. (1990). Continuity and change: Assortative marriage and the consistency of personality in adulthood. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58 (2), 250-258.
9. Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: Chicago University Press.
10. Curtis, R. C., Miller, K. (1986). Believing another likes and dislikes you: Behaviors make the belief come true. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51 (2), 284-290.
11. Čermák, I., Navrátil, M. (1997). Vliv virtuální reality na psychiku jedince. *Československá psychologie*, 41 (1), 55-65.
12. Derlega, V., Greene, K., Mathews, A. (2006). Self-Disclosure in Personal Relationships. *Cambridge Handbooks in Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press. Doi: <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511606632.023>
13. Dollinger, S. J., Leong, F. T. (1993). Volunteer bias and the five-factor model. *Journal of Psychology*, 127, 29-36.

14. Dryer, D. C., Horowitz, L. M. (1997). When do opposites attract? Interpersonal complementarity versus similarity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72 (3), 592-603.
15. Feldman, R. S. (1985). *Social psychology. Theories, research and application*. New York: Mcgraw-Hill Book Company.
16. Frieze, I. H., Olson, J. E., & Russell, J. (1991). Attractiveness and income for men and women in management. *Journal of Applied Social Psychology*, 21 (13), 1039-1057.
17. Griffiths, M., Davies, M., Chappell, D., (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 6 (1), 81-91.
18. Griffiths, M., Davies, M., Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27 (1), 87-96.
19. Helus, Zdeněk (2011). *Úvod do psychologie*. Praha: Grada Publishing.
20. Chou, Chin, (2001). Internet heavy use and addiction among taiwanese college students: An online interview study. *CyberPsychology and Behavior*, 4 (5), 573-585.
21. Chrz, V. (2007). *Možnosti narativního přístupu v psychologickém výzkumu*. Praha: Psychologický ústav AV ČR.
22. Chuang, Yao-Chung (2006). Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: A neglected health problem in internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 9 (4), 451-456.
23. Johnson, B. (březen, 2008). Online gamers play at swapping gender. Získáno 10. 10. 2012 z <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/mar/05/games.internet>
24. Kalina, Kamil et al. (2008). *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada Publishing.
25. Miovský, M. (2004). *Diplomové práce v oboru psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého.
26. Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada Publishing.
27. MMORPG-ON-FORUM (květen, 2008). *Co jsou to mmorpg?* Získáno 5. 3. 2012 z <http://mmorpg-on.cz/co-jsou-to-mmorpg-t17.html>
28. Nakonečný, M. (2004). *Psychologie téměř pro každého*. Praha: Academia.
29. Peters, Ch., Malesky, A., Jr. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 11 (4), 481-484.
30. Plháková, A. (2007). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia.

31. Pospíšilová, V. (2009). *Charakteristika MMORPG hráčů v souvislosti s vnímáním závislosti*. Bakalářská práce. Olomouc: Univerzita Palackého.
32. Rogelberg, S. G., Fisher, G. G., & Horvath, M. (2001). Attitudes Toward Surveys: Development of a Measure and its Relationship to Respondent Behavior. *Organizational Research Methods, 4*, 3-25.
33. Rogelberg, S. G., Spitzmüller, C., & Reeve, C.L. (2006). Understanding Response Behavior to an Online Special Topics Organizational Satisfaction Survey. *Personnel Psychology, 59*, 903-923.
34. Seidman, I. (2006). *Interviewing As Qualitative Research: A Guide for Researchers in Education And the Social Science*. New York: Teachers College Press.
35. Silverman, D. (2005). *Ako robíť kvalitatívny výskum*. Bratislava: Ikar.
36. Stafford, L., Reske, J. (1990). Idealization and communication in long-distance premarital relationships. *Family Relations, 39* (3), 274-279.
37. Strauss, A., Corbinová, J. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu. Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Boskovice: Albert.
38. Suler, J. (září, 2004a). *The Final Showdown Between In-Person and Cyberspace Relationships*. Získáno 1. 8. 20012 z <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/showdown.html>
39. Suler, J. (2004b). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology and Behavior, 7* (3), 321-326.
40. Suler, J. (2004c). *Do boys and girls just wanna have fun?* In Gender Communication (by A. Kunkel). Kendall/Hunt Publishing.
41. Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton.
42. Šmahel, D., Veselá, M. (2006). Interpersonální atraktivita ve virtuálním prostředí. *Československá psychologie, 50* (2), 174-186.
43. University of Chicago (2005). An interview with Edward Castronova. Získáno 5. 9. 2012 z <http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/096262in.html>
44. Vybíral, Z. (2005). *Psychologie komunikace*. Praha: Portál.
45. Walster, E. (Hatfield), Aronson, V., & Rottman, L. (1966). Importance of physical attractiveness in dating behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 4* (5), 508-516.
46. Winch, R. F. (1974). A selection from Brown Reprints in Sociology. Mate-selection: a study of complementary needs. Brown Reprints.

47. Yee, Nick (2002). Attraction factors. *Ariadne – understanding MMORPG addiction*. Získáno 11. 6. 2012 z <http://www.nickyee.com/hub/addiction/attraction.html>
48. Yee, Nick (2006a). *Motivations of play in MMORPGs* [PDF dokument]. Získáno 20. 4. 2012 z <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>
49. Yee, Nick (2006b). *The demographics, motivations and derived experience of users of massively multi-user online graphical environments* [PDF dokument]. Získáno 15. 5. 2012 z <http://www.nickyee.com/pubs>
50. Yee, Nick (2006d). Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*, 9 (6), 772-774.
51. Yuen, C., Lavin, M. (2004). Internet dependence in the collegiate population: the role of shyness. *CyberPsychology and Behavior*, 7 (4), 379-383.

SEZNAM PŘÍLOH

- Příloha 1 Zadání diplomové práce
- Příloha 2 Abstrakt diplomové práce v českém a anglickém jazyce
- Příloha 3 Dotazník
- Příloha 4 Rozhovor

PŘÍLOHA 1 ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Akademický rok: 2010/2011

Studijní program: Psychologie
Forma: Kombinovaná
Obor/komb.: Psychologie (PSYN)

Podklad pro zadání DIPLOMOVÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
Bc. POSPÍŠILOVÁ Věra	Štěpnická 1085, Uherské Hradiště	I10327

TÉMA ČESKY:

Dynamika partnerských vztahů u hráčů online her

NÁZEV ANGLICKY:

Dynamics in relationship of online gamers

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D. - PCH

ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:

Diplomová práce se bude zabývat partnerskými a intimními vztahy vzniklými v prostředí online her. Cílovou skupinou budou hráči s ukončenou adolescencí a starší. Smíšený design bude obsahovat dvě studie. Část kvantitativní - dotazník, jehož cílem bude nalézt souvislosti mezi proměnnými, které mohou mít vliv na dynamiku vztahů ve virtuální realitě. Kvalitativní část bude probíhat formou rozhovorů, které budou zaměřeny na rozšířenost partnerských a intimních vztahů u hráčů online her, na principy jejich vzniku, průběh, zánik a odlišnosti od vztahů reálných. Výběr účastníků pro dotazník bude probíhat prostým účelovým výběrem a metodou sněhové koule, účastníci pro rozhovory budou voleni na základě zvolených kritérií z dotazníků. Studentka bude svůj postup práce pravidelně konzultovat s vedoucím práce. Provede rešerši relevantní literatury a výzkumů k tématu vztahů v online hrách. Zpracuje písemnou podobu práce dle norem katedry.

SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

- Cole, H., Griffiths, M. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology and Behavior*, 10 (4).
- Lin, W-K., Chiu, Ch-K., Tsai, Y-H. (2008). Modeling relationship quality and consumer loyalty in virtual communities. *CyberPsychology & Behavior*, 11 (5).
- Scott, V., Mottarella, K., Lavooy, M. (2006). Does virtual intimacy exist? A brief exploration into reported levels of intimacy in online relationships. *CyberPsychology & Behavior*, 9 (6).
- Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton.
- Yee, N. (2006). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage [PDF dokument]. Dostupné z <http://www.nickye.com/pubs>

Podpis studenta:

Datum:

Podpis vedoucího práce:

Datum:

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Dynamika partnerských vztahů u hráčů online her

Autor práce: Bc. Věra Pospíšilová

Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

Počet stran: 68

Počet příloh: 4

Počet titulů použité literatury: 51

Abstrakt:

Výzkumná studie se zabývá dynamikou partnerských vztahů u hráčů online her v České republice. Popisuje charakteristiky komunikace ve virtuálním prostředí a také mechanismy formování atraktivity. Sleduje rozšířenost partnerských vztahů, které vznikají v online hrách, jejich průběh a postoje hráčů k těmto vztahům. Zabývá se také otázkou flirtování a nevěry v prostředí online her. Výzkum je koncipován formou smíšeného designu složeného ze dvou substudií – dotazníkového šetření a rozhovorů. Výzkum prokázal, že partnerské vztahy v online hrách jsou poměrně běžným jevem a hráči tyto vztahy většinou berou vážně. Dále vyplynulo, že seznamování s lidmi, především opačného pohlaví, je v syntetických světech považováno za snadnější. V online hře oproti reálnému životu více flirtují ženy a také se častěji dopouští nevěry. Názory na pojem nevěry ve virtuálním prostředí se ale mezi pohlavím výrazně liší. Pro další zkoumání doporučujeme srovnání osobnostních charakteristik hráčů, kteří tendují k navazování partnerských vztahů pouze ve virtuálním prostředí.

Klíčová slova:

online hra, MMORPG, partnerský vztah, flirt, nevěra

ABSTRACT OF DIPLOMA THESIS

Title: Dynamics in relationship of online gamers

Author: Bc. Věra Pospíšilová

Supervisor: Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

Number of pages: 68

Number of appendices: 4

Number of references: 51

Abstract:

The exploratory study deals with the dynamics in relationship of online gamers in Czech Republic. It describes characteristics of communication in virtual environments and forming attractivity mechanisms. It observes the extension of relationships that are forming in online games, its process and attitudes of gamers to these relationships. It concerns the question of online affairs and infidelities in online gaming environment. The research combines both quantitative and qualitative methods. It consists of two substudies – questionnaire survey and interviewing. The results approved that relationships in online games are commonly expanded phenomenon and gamers usually take these relationships quite seriously. Another investigation resulted in the fact that getting acquainted with other people, especially those of the opposite gender, is much easier in synthetic worlds. Women flirt and deceive their partners more often than men do. But there is considerable difference between men and women understanding what is the infidelity in virtual world. For next investigation we recommend to compare personality characteristics of gamers that tend to get acquainted only in virtual environments.

Key words:

online game, MMORPG, relationship, affair, infidelity

A) DEMOGRAFICKÉ ÚDAJE

1. Pohlaví *

- Muž
- Žena

2. Věk *

3. Stav *

- nezadaný/á
- žijící ve vztahu
- ženatý/vdaná
- rozvedený/á
- vdovec/vdova

4. Pracovní zařazení *

- student
- zaměstnanec
- podnikatel/živnostník
- nezaměstnaný
- mateřská dovolená
- důchod

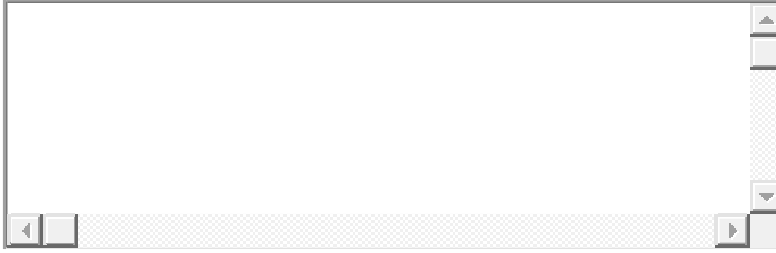
5. Kolik máte dětí? *

B) CHOVÁNÍ VE HŘE

6. Jak dlouho hrajete online hry? *

7. Kolik hodin denně věnujete hraní? *

8. Jaký typ her hrajete? Pokud chcete, napište i název hry. *



9. Jste zvyklý/á hrát (můžete zvolit i více možností) *

- spíše sólo
- s přáteli z reálného života
- se společenstvím utvořeným ve hře (guilda, aliance atd.)


10. Považujete lidi ze hry za své opravdové přátele? *

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

11. Je vaše chování ve hře odlišné od reálného života? * označte na stupnici, do jaké míry se liší vaše chování k lidem ve hře od chování v reálu (1 – je naprosto stejné, 5 – je naprosto odlišné)

	1	2	3	4	5
chování k neznámým lidem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
chování k lidem, které znáte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
chování ke stejnému pohlaví	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
chování k opačnému pohlaví	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Napište prosím konkrétně, v čem se liší vaše chování ve hře od chování v reálném životě (můžete uvést i více důvodů)



13. Jak obvykle komunikujete ve hře? *

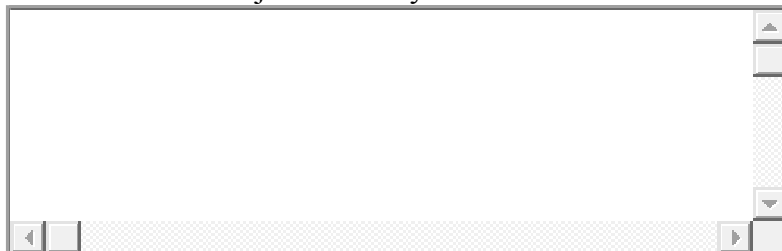
- nekomunikuji ve hře s nikým, pokud nemusím
- komunikuji pouze v rámci hry (chat, zprávy, fórum...)
- mám na některé spoluhráče i jejich osobní kontakty (skype, email, facebook atd.)

C) VZTAHY

14. Jak navazujete vztahy? * označte na stupnici, jak snadno navazujete vztahy s ostatními lidmi (1 – úplně snadno, 5 – velmi těžce)

	1	2	3	4	5
vztahy v reálu se stejným pohlavím	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vztahy v reálu s opačným pohlavím	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vztahy v online hře se stejným pohlavím	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vztahy v online hře s opačným pohlavím	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. V čem vidíte největší rozdíly v navazování virtuálních vztahů oproti reálným?



PARTNERSKÉ VZTAHY – REÁLNÝ ŽIVOT

16. Kolik vážných vztahů už jste ve vašem životě měl/a? (odhadem) *

17. Máte v současné době nějaký partnerský vztah v reálném životě? *

- ano
- ne

18. Berete tento vztah vážně? (např. plánujete společnou budoucnost apod.) *

- ano

- spíše ano
- spíše ne
- ne

19. Sdílíte společnou domácnost? *

- ano
- ne

20. Jak dlouho zhruba tento vztah trvá? *

21. Označte na stupnici, do jaké míry se ve vašem současném vztahu vyskytuje * (1 – určitě ano, 5 – určitě ne)

	1	2	3	4	5
důvěra	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
intimita (blízkost)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vzájemná podpora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
pocit zázemí	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
porozumění	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
věrnost	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sdílení zážitků, trávení společného času	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

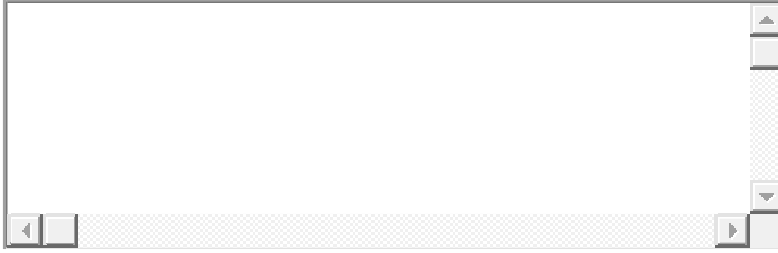
22. Jste se svým současným partnerským vztahem spokojen/a? *

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

23. Mělo nebo má hraní nějaký vliv na váš partnerský vztah? * označte na stupnici, do jaké míry vnímáte vliv vašeho hraní na váš partnerský vztah (1 - pozitivní vliv, 3 - žádný vliv, 5 - negativní vliv)

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

24. Napište prosím konkrétně, v čem podle vás hraní ovlivňuje váš partnerský vztah



25. Tajíte někdy před partnerem, kolik času strávíte ve hře? *

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

26. Vadí partnerovi vaše online hraní? *

- vždy
- často
- někdy
- zřídka
- nikdy

27. Co nejčastěji Vám ohledně hraní vytýká? *



28. Flirtujete v reálném životě? *

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

29. Ukončil/a jste někdy reálný vztah kvůli tomu, že jste si našel/našla někoho ve hře? *

- ano
- ne

30. Znáte ve svém okolí někoho, kdo se rozešel se svým partnerem/kou kvůli vztahu s někým ze hry? *

- ano
- ne

PARTNERSKÉ VZTAHY – virtuální život, hra

31. Znáte někoho ve svém okolí, kdo si našel partnera/ku v online hře? *

- ano
- ne

32. Měl/a jste někdy partnerský vztah, který vznikl v online hře? *

- ano
- ne

33. Máte takový vztah v současnosti? *

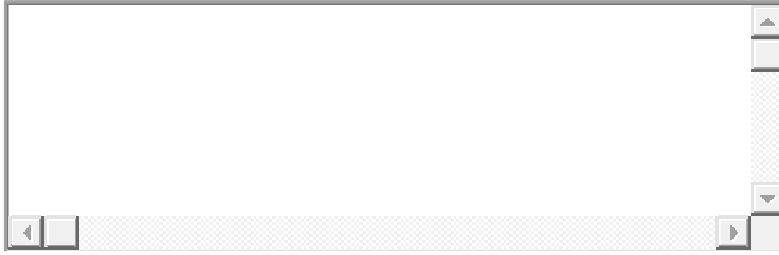
- ano
- ne

34. Jak dlouho zhruba tento vztah trvá (trval)? *

35. Berete nebo bral/a jste tento vztah vážně? (např. plánování společné budoucnosti apod.) *

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

36. Po jak dlouhé době jste se setkali tváří v tvář (na živo)? *



37. Jak často se setkáváte v reálném životě? *

- velmi často
- často
- někdy
- zřídka
- nikdy

38. Označte prosím na stupnici, jak často využíváte různé způsoby komunikace se svým partnerem ze hry * (1 – vždy, 2 – často, 3 – někdy, 4 – zřídka, 5 – nikdy)

	1	2	3	4	5
hra (chat, zprávy)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
chat mimo hru (např. icq)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sociální síť (facebook, twitter...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
hovor (audio skype, teamspeak, mobilní telefon)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
videokomunikace (skype s webkamerou, videotelefon atd.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

39. Označte na stupnici, do jaké míry se ve vašem virtuálním vztahu ve hře vyskytuje * (1 – určitě ano, 5 – určitě ne)

	1	2	3	4	5
důvěra	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
intimita (blízkost)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vzájemná podpora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
pocit zázemí	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
porozumění	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
věrnost	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sdílení zážitků, trávení společného času	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

40. Flirtujete ve hře? *

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

41. Byl jste někdy ve hře nevěrný/á svému reálnému partnerovi? * (v této otázce jde spíše o váš pocit, zda to vy sami považujete už za nevěru)

- ano
- ne

42. Znáte někoho ve svém okolí, kdo byl ve hře nevěrný/á svému reálnému partnerovi? *

- ano
- ne

43. Je podle vás nevěra ve hře stejná jako reálná nevěra? *

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

PŘÍLOHA 4 ROZHOVOR

1. CHOVÁNÍ VE HŘE

A. Hra

Jak dlouho hraješ online hry?

Kolik hodin denně hraješ? Míváš i delší hrací tahy (třeba přes víkendy)?

Jaké hry hraješ? Co tě na tom baví, proč hraješ?

B. Komunikace

Hraješ nejčastěji sám/sama, s přáteli z reálu nebo s guildou/aliancí?

Jak nejčastěji komunikujete? Pomocí kterých komunikátorů?

Jak navazuješ kontakty s ostatními hráči ve srovnání s lidmi v reálu? Je to stejné, snadnější nebo těžší?

Když se s někým seznamuješ, chováš se jinak k opačnému pohlaví?

Oslovuješ sám/sama od sebe ostatní? Nebo čekáš, až tě někdo osloví?

Baví tě smlouvat s lidmi ve hře? Máš na některé spoluhráče i jejich osobní kontakty?

Při komunikaci ve hře řešíš hlavně herní záležitosti anebo se účastníš i různých diskuzí mimo témata hry? (off-topic apod.)

Jsi zvyklý/á mluvit s ostatními spoluhráči i o svém životě, svých problémech a o tom, co se ti aktuálně děje v reálném životě?

Dalo by se říci, že některé spoluhráče považuješ za své skutečné přátele?

Svěřil/a jsi někdy nějakému spoluhráči něco, co neví ani tví nejbližší přátelé nebo rodina?

C. Chování

Chováš se ve hře jinak než v reálu? (chování k cizím lidem, ke známým, k opačnému pohlaví)

Pokud ano, napadá tě proč, čím to je? Máš konkrétní důvody pro své chování?

Přemýšlel/a jsi někdy o tom, že bys sis třeba ve hře mohl/a dělat dovolit něco jiného, než v reálu? Pokud ano, uskutečnil/a jsi to? Pokud ne, proč jsi to neuskutečnil/a?

Bereš hráče úplně stejně jako reálné lidi? Uvědomuješ si toho člověka za avatarem? nebo je to odstupňované? – hra obecně, guilda/aliance, nejlepší kámoši z guildy/aliance atd.

2. VZTAHY

A. Vztahy obecně

Jak se tam, kde hraješ, navazují vztahy mezi lidmi? Jak to obvykle probíhá? (oslovování, pokec, bližší vztah atd.)

Setkáváte se i v jiném virtuálním prostředí mimo hru? (fóra, externí komunikátory, sociální sítě...)

A co v reálu? Míváte srazy nebo něco podobného?

Dá se podle tebe říci, že když s někým dlouhodobě hraješ, tak že ho dobře znáš?

V čem myslíš, že jsou největší rozdíly v navazování vztahů ve hře oproti reálu?

Myslíš, že můžeš věřit člověku přes hru?

Pokud ne, v čem myslíš, že je to jiné než v reálu?

B. Partnerské vztahy – reál

Máš v současné době nějaký partnerský vztah v reálném životě?

Jak dlouho tento vztah trvá?

Bereš tento vztah vážně? (např. plánujete společně budoucnost apod.)

Chodíte spolu nebo bydlíte?

Máte po svatbě? Máte děti?

Kolik vážných vztahů už jsi v životě měl/a? Stačí odhadem..

Jsi v tom vztahu spokojený?

Flirtuješ v reálném životě?

C. Partnerské vztahy – virtuál

Máš nějakou zkušenost s partnerským vztahem, který vznikl v online hře?

- když **ano**:

Můžeš mi popsat, jak to probíhalo?

Jak jste začínali, jak jste se seznámili?

Kdo koho „uháněl“?

Jak jsi to prožíval/a, bral/a jsi to vážně? Bral/a jsi to jako úlet?

Cítil/a jsi to tak, že spolu chodíte, i když (dokud) to byl jen virtuál?

Cítil/a jsi k ní/němu závazek, byl/a jsi jí/mu věrný/á?

Chtěl/a jsi se s ní/ním hned setkat nebo jsi tomu dával/a čas?

Bylo pro tebe důležité mít i jiný kontakt než ve hře? např. fotky, mluvení apod.....

Setkali jste se tváří v tvář? Po jak dlouhé době? Čí to byl nápad?

Těšil/a ses na první setkání nebo jsi měl/a obavy? Z čeho?

Jak jste spolu dlouho (byli)?

Setkávali (setkáváte) jste se v reálu pak pravidelně?

Plánujete nějakou společnou budoucnost?

Jak to skončilo? Průběh rozchodu – kdo s kým se rozešel a jaký byl důvod?

- když **ne**:

Znáš někoho v okolí, kdo to zažil?

Znáš někoho, kdo stále je se svým partnerem ze hry? Jak jsou spolu dlouho?

Když chceš převést vztah ze hry do reálu, jak to probíhá?

Myslíš, že vztah ze hry může fungovat i v životě? Znáš někoho takového?

Co ty sám hledáš ve vztazích ve hře? (když ne partnerské, tak i jakékoliv jiné)

Co od nich očekáváš?

Dá se podle tebe vytvořit ve hře vážný vztah (nebo navázat hluboké přátelství)?

Jaké jsou podle tebe hlavní rozdíly ve vztazích ve hře oproti reálu? Pokud nějaké vidíš.

Co vztahy na dálku vs. vztahy ze hry? Vnímáš tam nějaké podobnosti nebo naopak rozdíly?

Máš v současnosti nějaký partnerský vztah? Reálný nebo virtuální? Nebo oba?

Jsi v něm spokojený/á?

Flirtuješ ve hře?

Ukončil/a jsi někdy reálný vztah kvůli někomu ze hry?

Byl/a jsi někdy ve hře nevěrný/á svému reálnému partnerovi?

Je podle tebe nevěra ve hře stejná jako reálná nevěra?

Mělo hraní někdy vliv na tvůj partnerský vztah? Ví tvoji partneři, jak hraješ? Vadí / nevadí jim to?

Skončil nějaký tvůj reálný vztah kvůli hraní?

3. DEMOGRAF. ÚDAJE

pohlaví

věk

stav

vzdělání

pracovní zařazení

děti