

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

**BAKALÁŘSKÉ KOMBINOVANÉ STUDIUM**

**2012–2015**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Martina Čepičková**

**Virtuální světy a vnímání uživatelů virtuální komunity**

Praha 2015

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Lucie Žáková

**JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE**

**BACHELOR COMBINED (PART TIME) STUDIES**

**2012–2015**

**BACHELOR THESIS**

**Martina Čepičková**

**The Virtual Worlds and the Perception of Users of Virtual  
Community**

Prague 2015

The Bachelor Thesis Work Supervisor: Mgr. Lucie Žáková

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 27. 5. 2015

Čepicková Martina

### **Poděkování**

Mé poděkování patří Mgr. Lucii Žákové za odborné vedení, trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování bakalářské práce věnovala.

## **Anotace:**

Cílem práce je zkoumat prostředí virtuálního světa Second Life a v něm poměrně vyspělé komunity. Důraz při zkoumání je kladen především na zjišťování prvotní a druhotné motivace uživatelů tohoto světa, proč vlastně vstoupili do tohoto světa a proč v něm dále zůstávají.

Povaha výzkumu je kombinovaná, v práci se vyskytuje kvalitativní i kvantitativní výzkum. Hlavní náplní praktické části je realizace polostrukturovaných rozhovorů, které jsou vedeny přímo s uživateli virtuálního světa Second Life v jejich přirozeném prostředí.

Z následné analýzy shromážděných dat vyplývá, že prvotním a hlavním podnětem uživatelů, proč vstoupit do virtuálního světa, je jednoduše **zvědavost**. Druhotný podnět, který vede uživatele Second Life k tomu, aby se zde dále zdržovali a pravidelně toto prostředí navštěvovali, jsou **vztahy**. Navazování vztahů s dalšími obyvateli Second Life **naplňuje uživatelům jejich sociální potřeby**. Další motivace je samotná **komunikace** a **seberealizace**. Překvapivým výsledkem, který byl díky rozhovorům zjištěn, je fakt, že virtuální svět Second Life má na své uživatele **terapeutické účinky**, které jim pomáhají dosahovat například větší sebedůvěry.

**Klíčová slova:** Kvalitativní výzkum, kvantitativní výzkum, Second Life, virtuální komunita, virtuální svět.

**Annotation:**

The aim of the work is to investigate the environment of virtual world Second Life, and a relatively advanced community. Emphasis is placed in the examination for the detection of primary and secondary motivations of the users of this world, why not actually entered into this world and why also remain.

The nature of research is combined in the work occurs qualitative and quantitative research. The main activity in the practical work is an examination of semi-structured interviews, which will lead directly to the user of the virtual world Second Life in their natural environment.

Subsequent analysis of the collected data brought me the information that primary and the main complaint of users, why enter into the virtual world, it is simply curiosity. A secondary stimulus that leads to Second Life users to further confine and regularly visited this environment, are the relationships. The establishment of relations with the other inhabitants of Second Life users to meet their social needs. Another motivation is the communication and self-realization. As an unexpected result that I could analyze, due to the talk is that the virtual world Second Life has on its users therapeutic effects that help them achieve greater confidence.

**Key words:** Qualitative research, quantitative research, Second Life, virtual community, virtual world.

ÚVOD.....	- 9 -
1 TEORETICKÁ ČÁST.....	- 10 -
1.1 Základní pojmy .....	- 10 -
1.1.1 Výraz komunita.....	- 10 -
1.1.2 Postmoderní definice komunity .....	- 10 -
1.1.3 Virtuální realita .....	- 11 -
1.1.4 Tvorba počítačové grafiky .....	- 12 -
1.2 Vývoj a historie.....	- 15 -
1.2.1 Vývoj počítačové grafiky .....	- 15 -
1.2.2 Historie a vývoj virtuálních světů a komunit .....	- 16 -
1.2.3 Svět a online hry.....	- 18 -
1.2.4 Historie virtuálního světa Second Life.....	- 20 -
1.2.5 Linden Lab a jeho zastoupení.....	- 23 -
1.3 Virtuální svět Second Life .....	- 24 -
1.3.1 Second Life .....	- 24 -
1.3.2 Základní pojmy užívané v Second Life.....	- 25 -
1.3.3 Měna ve virtuálním světě Second Life.....	- 28 -
1.3.4 Možnosti v Second Life .....	- 29 -
1.3.5 Možnosti terapie.....	- 34 -
1.3.6 Přínos virtuálního světa Second Life .....	- 34 -
2 METODOLOGIE.....	- 35 -
2.1 Výzkumný problém.....	- 35 -
2.2 Cíl výzkumu .....	- 36 -
2.3 Výzkumné otázky .....	- 36 -
2.4 Metoda výzkumu.....	- 37 -
2.5 Výběr prostředí sběru dat.....	- 38 -

2.6	Výběr respondentů .....	- 38 -
3	PRAKTICKÁ ČÁST.....	- 39 -
3.1	Výzkum.....	- 39 -
3.2	Dotazníkové šetření – standardizovaný dotazník.....	- 39 -
3.2.1	Analýza dotazníkového šetření .....	- 41 -
3.2.2	Vymezení kategorií uživatelů Second Life .....	- 45 -
3.3	Kvalitativní výzkum – polostrukturované rozhovory .....	- 46 -
3.3.1	Výsledky .....	- 52 -
3.3.2	Prvotní motivace vstoupit do Second Life .....	- 54 -
3.3.3	Druhotná motivace vstoupit do Second Life.....	- 55 -
3.3.4	Výsledky zjištěné během zkoumání.....	- 56 -
4	ZÁVĚR .....	- 58 -
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	- 59 -
5.1	Seznam použitých českých zdrojů .....	- 59 -
5.2	Seznam použitých zahraničních zdrojů.....	- 59 -
5.3	Seznam použitých internetových zdrojů .....	- 60 -
6	SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ .....	- 62 -
7	SEZNAM PŘÍLOH.....	- 63 -
8	Příloha A – Rozhovory.....	I



## ÚVOD

Bakalářská práce s názvem „*Virtuální světy a vnímání uživatelů virtuální komunity*“ se zabývá tématem ekonomického využití virtuálního světa a také možnostmi, které zlepšují a posilují výběr komunikačních prostředků na internetu. Takové prostředí hojně využívají nejen významné společnosti, které mají ve světě již vybudovanou svou značku, ale také jednotlivci, kteří se chtějí jednoduše jen zabavit, nebo najít nový způsob života.

Cílem bakalářské práce je zkoumání profilu návštěvníků virtuální komunity „Second Life“ a charakteristika prvotní a druhotné motivace, která vedla uživatele k návštěvám tohoto virtuálního světa.

Teoretická část práce je věnována základnímu seznámení se s pojmy a definicí virtuální komunity. Čtenáři budou seznámeni s fenoménem virtuálního prostoru zvaného Second Life a s možnostmi, které se v takovém prostoru vyskytují. Do praktické části práce jsou zařazeny výzkumy ve formě dotazníků na téma „Vztahy mezi obyvateli a jejich pohled na virtuální svět“. Následná analýza poté určuje charakteristiku typického profilu uživatele. Dotazníkové šetření, které bylo provedeno ve virtuální populaci česko-slovenského obyvatelstva na tamějším „ostrově“ Bohemia<sup>1</sup>, má standardizovanou formu.

Využívání podobných internetových možností se hojně rozšířilo, z virtuálních světů se stal fenomén, který vstoupil do životů převážně mladých a počítačově zručných lidí. Technologické pokroky se týkají budoucnosti našich životů, proto je důležité takové téma blíže prozkoumat.

---

<sup>1</sup> Ostrov Bohemia – Region, konkrétně oblast virtuálního prostoru, která zabírá pouze nepatrnou část celé oblasti a je navštěvována výhradně českými návštěvníky. Region je uživateli převážně nazýván „Ostrov“ (kromě svého vlastního názvu Regionu), jelikož plocha je vždy obklopená nekonečným mořem, aby byla oddělená od ostatních oblastí.

# 1 TEORETICKÁ ČÁST

## 1.1 Základní pojmy

### 1.1.1 Výraz komunita

Jedna z nejširších definic (podle sociálního paradigmatu<sup>2</sup>) uvádí komunitu jako skupinu lidí, u kterých dochází k různým interakcím a sdílejí mezi sebou určité věci. Existuje však více definic komunity. Další definice již často vymezuje komunitu jako skupinu propojenou s určitým prostředím, nebo dále s lokalitou či zájmy. Dle Oxfordského slovníku<sup>3</sup>, který je jedním z největších a nejvýznamnějších slovníků anglického jazyka na světě, můžeme slovo komunita chápat například v konzervativním smyslu, který zdůrazňuje společné sdílení původu (příbuzenství a historická pouta) lidí, kteří žijí v dané lokalitě.

Na druhou stranu – například liberální pohled na definici komunity spíše poukazuje na svobodný výběr uskupení jednotlivců, kteří mají nějaké společné zájmy a potřeby. Ukazuje se zde „dvojí“ definice komunity neboli „dvojí“ význam. Jednak jako komunita, která je spojena určitým místem a jednak jako komunita, která je spojena s určitou skupinovou identitou nebo zájmem. V první variantě zahrnujeme sousedství, vesnické lokality, stejně jako národnostní skupiny. Do druhé varianty řadíme třeba profesní komunity. Podle těchto rozdělení se obě kategorie mohou prolínat. Není vyloučeno, že lokální komunita nesdílí společné zájmy a skupinovou identitu.

### 1.1.2 Postmoderní definice komunity

Postmoderní definice komunity zdůrazňuje různost a pružnost vztahů mezi jedincem a ostatními jedinci. Je spíše otevřená nežli uzavřená. Podle francouzského sociologa Michela Maffesoliho, je postmoderní komunita založena na skupinách postrádajících morální účel a netýkají se ničeho, kromě přátelských vztahů. Přátelské vztahy jsou právě tou důležitou složkou postmoderní komunity. Jako příklad mohu uvést nejrozličnější malé skupiny, které jsou charakteristické svou dočasností. Jsou to nejen lidé, kteří se

---

<sup>2</sup> Sociální paradigma [online]. 2006 [cit. 2015-05-20]. Dostupný z [www.nb.vse.cz/kpsr/Dokumenty/PSP202/Sociologicka\\_paradigmata.ppt](http://www.nb.vse.cz/kpsr/Dokumenty/PSP202/Sociologicka_paradigmata.ppt)

<sup>3</sup> Oxford English Dictionary

scházejí v kavárně nebo třeba na lezecké stěně, ale také ti, kteří se nezávisle pravidelně setkávají ráno cestou do práce v dopravních prostředcích. Naopak podle britského fotožurnalisty Tima Hetheringtona je postmoderní komunita nazývána tzv. „New Age Travellers“<sup>4</sup>. Jsou to lidé, kteří se odlišují svou vírou a způsobem života. Většinou se vyskytují v komunitách a často cestují a obměňují místa k obývání. Charakter těchto komunit spočívá v přesunu do okrajových částí společnosti a ztotožnění se s nimi. Většinou se jedná o vzdálenější místa před společností. Takové skupiny lidí představují určitou fascinaci v samotnou komunitu. Jsou to vlastně skupiny, ve kterých je smyslem všech členů hledání vlastní identity pomocí přesouvání se do těchto okrajových lokalit. V takovém vysvětlení postmoderní komunity by se mohla „New Age Travellers“ podobat ostatním skupinám ve společnosti, jejichž smyslem je hledání identity.

Významná a tradiční komunita je komunita kosmopolitní. Základem takové komunity je komunikace, která je schopna překročit hranice států a kontinentů. Její typickou formou je komunita virtuální<sup>5</sup>, která je komunitou komunikace. Bakalářská práce je zaměřená na typické profily návštěvníků virtuální komunity. Tento koncept se bude prolínat v celém obsahu práce.

### **1.1.3 Virtuální realita**

V dnešním 21. století jsme obklopeni technologickým vývojem, tudíž vznik nových virtuálních světů nám není již tolik vzdálen, jako tomu bylo ještě před několika lety. Jelikož jsou dnešní technologické vymoženosti na vysoké úrovni, je možné pomocí rozvinutých technologií a datových spojení vytvořit fiktivní scénu světa. Taková scéna není pro běžného uživatele snadno rozeznatelná od reality. Dnes již definice virtuální reality, jakožto trojrozměrného světa<sup>6</sup>, naplno vstoupila do světa současné mediální kultury – a to nejen do zábavy.<sup>7</sup>

Na virtuální světy můžeme pohlížet jako na trojrozměrné a simulované prostředí, které je určeno pro své uživatele k osídlení a interakci. Jedná se o interaktivní prostředí, kde

---

<sup>4</sup> Hnutí vzniklo na hudebních festivalech v roce 1970. Jsou to komunity lidí, kteří se výrazně odlišují způsobem života. Velká podobnost s „květinovými dětmi“.

<sup>5</sup> E-komunita, online komunita. Skupina lidí, kteří komunikují jinak než přímým kontaktem.

<sup>6</sup> 3D je zkratka výrazu „trojdimenzionální“, „trojrozměrný“ a označuje svět, který je možné popsat třemi rozměry.

<sup>7</sup> MUSIL, Josef. *Sociální a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2010, 256 s. ISBN 978-80-7452-002-0.

jeho podobu určují tvůrci, anebo – jako je to v případě virtuálního světa Second Life<sup>8</sup> – samotní obyvatelé. Většinou ale považujeme za virtuální svět jakoukoliv trojrozměrnou hru<sup>9</sup>.

Mohli bychom rozlišit dva hlavní typy, které rozdělují virtuální světy. Virtuální světy prvního typu jsou takové, které lze vnímat jako multi-uživatelské<sup>10</sup> počítačové hry. Virtuální světy druhého typu jsou naopak takové, které mohou simulovat reálný svět a ve svém základě jsou navrženy a postaveny jako komunikační platformy. Nejsou to tedy doslova hry, kde mají hráči plnit předem dané úkoly, ale jsou to světy s neutrální půdou, kde mají lidé možnost se bavit a jednat podobně jako v reálném světě. Druhý typ virtuálních světů je spjat s psychologickou stránkou, jelikož uživatelé zde prožívají jakýsi „druhý život“ a je velice zajímavé takové prostředí zkoumat více zblízka.

#### **1.1.4 Tvorba počítačové grafiky**

Rozlišují se dva základní přístupy k 2D grafice. První přístup je založen na vektoru, druhý přístup na rastru. Vektorová grafika je schopná ukládat přesná geometrická data, jako jsou například souřadnice bodů či propojení mezi body (úsečky, křivky) a vyplnění tvarů. Většina vektorových systémů dokáže umožnit standardní tvary (kružnice, čtverce). Základem rastrové grafiky je naopak pravidelná síť tvořená z pixelů. Síť je organizována jako dvourozměrná matice bodů. Každý z pixelů obsahuje specifické informace o barvě, jasu či průhlednosti bodu. Obrázek, který je zobrazen v rastrové podobě, má omezení v rozlišení, které je udáváno počtem řádků a sloupců. V současnosti se často kombinuje vektorová a rastrová grafika v souborových formátech SWF a PDF.

3D grafika je velmi podobná vektorové 2D grafice. Pracuje se souřadnicemi bodů a informacemi o úsečkách, polohách či křivkách, ale data jsou ukládána v trojrozměrném souřadnicovém systému. Trojrozměrná data se následně renderují jako 2D obrázek.

Tvorba grafiky pro počítačové hry se většinou provádí ve speciálních grafických programech, kde je možné tělesa vytvořit od samotného počátku a dále je modelovat a

---

<sup>8</sup> Virtuální svět/hra v 3D podobě, kde je možné se neomezeně volně pohybovat pomocí grafické postavy. Je zde řada téměř neomezených možností.

<sup>9</sup> Například velmi populární World of Warcraft, LineAge, EverQuest a další.

<sup>10</sup> Možnost hrát hru s více hráči zároveň,

zdokonalovat je do výsledných efektů<sup>11</sup>. Tvorba či tzv. rendering reálného obrazu, vzniká na základě počítačového modelu nejčastěji ve 3D grafice, která umožňuje těleso vytvořit v trojrozměrném vzhladu. Vznikají zde počítačové realistické modely těles, hra s barvami a světlem či perspektivou. Rendering<sup>12</sup> obrazu obsahuje mnoho nastavení, pomocí kterých lze ovlivnit výsledný vzhled scény. Úkolem renderingu obrazu je vytvořit z počítačového modelu obraz, který má být nerozeznatelný od fotografie objektu či objektu v reálném světě.

Tvorba reálného obrazu je oblast, která výrazně ovlivňuje tvorbu počítačových her či počítačových programů pro tvorbu grafiky. Aby se dosáhlo realistického tělesa, a tím realistických scén, musí se tvořený model nejprve vykreslit, texturovat, ořezat a nastavit správná viditelnost a průhlednost. Využívá se tedy všeho, co je nám dostupné, aby těleso vizuálního vnímání dosáhlo co největší realističnosti.

Nejdůležitější roli, která má vliv na výsledný model, má metoda zobrazování. Při tvorbě počítačových her je potřeba si připravit prvotní zjednodušený návrh tvořeného modelu. V takovém návrhu není obsažena plně rozvinutá grafika, jedná se tedy o předběžnou skicu. Nejjednodušší metoda zobrazování je tzv. drátěný model<sup>13</sup>, kde je obrázek zobrazen jednoduše a tvoří ho pouze body, hrany a čáry. Obrázek je zobrazován bez povrchů. „*To, co vidíme na obrázku, je tzv. drátěný model. Tím většinou tvorba 3D scén začíná. Každé těleso je reprezentováno tímto modelem, který vypadá jako z tenkého drátu. Podíváme-li se pozorně, uvidíme trojúhelníky. Tomu se říká trojúhelníková síť a většina těles v drátěném modelu je sestavena právě z těchto trojúhelníků. Jsou to vlastně malé plošky, jejichž počet ovlivňuje kvalitu modelu.*“<sup>14</sup>

---

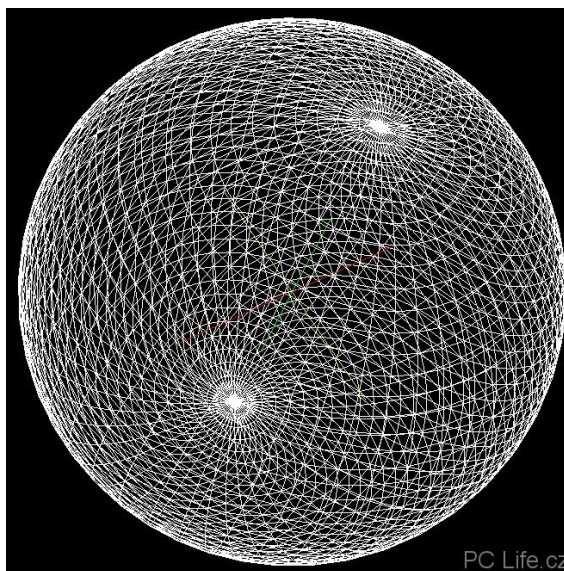
<sup>11</sup> Například program AutoCad od firmy Autodesk, který slouží k výtvaru a projektování 2D a 3D grafiky

<sup>12</sup> Tvorba realistického obrazu

<sup>13</sup> Využití například v profesionálním 2D a 3D grafickém programu AutoCAD

<sup>14</sup> PC Life: *Základy počítačového 3D modelování* [online]. 2012 [cit. 2015-05-20]. Dostupný z [www: http://www.pclife.cz/503-zaklady-pocitacoveho-3d-modelovani/](http://www.pclife.cz/503-zaklady-pocitacoveho-3d-modelovani/)

**Obrázek 1: Drátěný model**



Zdroj: PC Life: Základy počítačového 3D modelování, 2012<sup>15</sup>

Druhá metoda zobrazení je nazývána „zakrytý drátěný model“. Takový model se zobrazuje podobně, jako předešlý drátěný model jen s tím rozdílem, že jsou z obrázku odebrány všechny neviditelné části, které nejsou ve výsledku vidět. Zmizí nám tedy veškeré čáry a body, je zobrazen povrch, ale těleso je ještě nedokonalé a je potřeba ho lépe vystínovat a dovést ho k dokonalosti.

Hry využívají několik speciálních efektů, jako například volumetrické efekty<sup>16</sup>. Využití volumetrických světel poskytuje rozsáhlé spektrum možností nastavení světel, které dokáží výrazně ovlivnit výsledný vzhled scény pro počítačové hry. Ve 3D grafice existuje široká škála metod zobrazování. Definují se od nejrychlejších po fotorealistické, kde nepoznáme rozdíl od skutečnosti<sup>17</sup>.

Stínováním se rozumí vykreslení určitého místa na povrchu tělesa správnou barvou, aby se vytvořila iluze trojrozměrnosti. Základní nejjednodušší metoda stínování je konstantní stínování<sup>18</sup>, kdy se každý obrázek z trojúhelníku obarví konstantní barvou, tedy celý polygon se obarví jedním odstínem barvy. Takové stínování je nejrychlejší, ale pokud si zobrazíme zakulacené předměty, působí poněkud nepřesvědčivě. Pro

---

<sup>15</sup> Tamtéž.

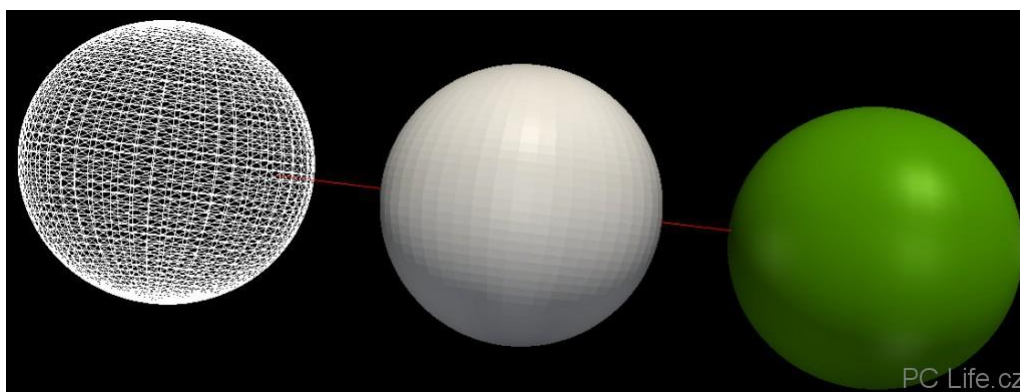
<sup>16</sup> Specifikace kouře a mlhy

<sup>17</sup> Bencová, Jana. 2010. *Vznik a vývoj počítačových her z pohledu počítačové grafiky*. (Bakalářská práce). Brno: FF MU

<sup>18</sup> Známé také jako „flat shading“

takové stínování následuje metoda, která dokáže obarvit i kulaté těleso. První metoda, která dokáže simulovat zaoblená tělesa je tzv. Gouradovo stínování, což je algoritmus, který umožňuje zprůměrovat dvě odlišné barvy vedle sebe a pro přechod mezi nimi použít jejich průměr. Technika této metody tedy spočívá ve vytvoření iluze zaoblenosti interpolováním barvy podél povrchu. Pomalejší, ale přesnější metoda stínování se nazývá tzv. Phongovo stínování. Iluze zaobleného povrchu je tvořena interpolováním směru normály podél povrchu polygonu, kde je možné nastavit velikost lesklosti materiálu. Phongova metoda je dnes široce využívanou metodou. Poslední často využívaná metoda stínování se nazývá Catmull-Clarkův algoritmus, kde je pro zaoblení povrchů těles využíváno rozdělování těles na menší polygony.

**Obrázek 2: Drátěný model, ploché a Gouradovo stínování**



Zdroj: PC Life: Základy počítačového 3D modelování, 2012<sup>19</sup>

## 1.2 Vývoj a historie

### 1.2.1 Vývoj počítačové grafiky

Autorem slovního spojení „počítačová grafika“ je William Fetter. Spojení vyslovil poprvé během popisování své doktorské práce v roce 1960. Za začátek grafických technologií je považován první počítač Whirlwind s CTR obrazovkou. Počítač umožňoval využití světelného pera<sup>20</sup> jako vstupní jednotky. Významný krok vpřed

<sup>19</sup> PC Life: *Základy počítačového 3D modelování* [online]. 2012 [cit. 2015-05-20]. Dostupný z [www: http://www.pclife.cz/503-zaklady-pocitacoveho-3d-modelovani/](http://www.pclife.cz/503-zaklady-pocitacoveho-3d-modelovani/)

<sup>20</sup> Light pen – vstupní zařízení pro počítače, které snímá pozici pera na monitoru ve spolupráci s grafickým adaptérem.

v oblast grafické technologie učinil počítač TX-2, který byl vyvinut v roce 1959 v Lincolnově laboratoři v Massachusetts Institute of Technology. V roce 1963 byl do tohoto počítače instalován program Sketchpad, který byl prvním programem využívajícím grafické možnosti.

Brzy se začaly o počítačovou grafiku zajímat významné počítačové firmy. V roce 1965 firma IBM uvedla na trh grafický terminál IBM 2250, což byl první komerčně dostupný grafický počítač. Na konci 60. let po konání prvních konferencí, vznikly první přijímané standardy, převážně pomocí organizace SIGGRAPH, která vznikla z iniciativy ACM v roce 1969. Od roku 1973 se pravidelně konají výroční konference SIGGRAPH, které se postupně staly veletrhem novinek v oblasti počítačové grafiky.

Na konci 70. let se možnosti osobních počítačů začaly rozšiřovat a společně s nimi i možnosti praktického využití počítačové grafiky. 3D grafika se stala součástí na SGI počítačích již od konce 80. let a později tyto počítače byly použity při tvorbě prvních krátkých počítačových filmů v Pixar studiu. Od 80. let se v počítačových systémech využívá GUI<sup>21</sup>, které usnadňuje a zpříjemňuje komunikaci mezi uživatelem a počítačem. Od 90. let nastal růst popularity 3D grafiky především díky počítačovým hrám a animovaným filmům. První celovečerní animovaný film založený na 3D grafice, je film Toy Story, který byl vydán v roce 1995. První počítačovou hrou, která se odehrávala ve 3D prostředí, byla hra Quake.<sup>¶</sup>

### **1.2.2 Historie a vývoj virtuálních světů a komunit**

Téma „historie virtuálních komunit“ rozebíral Martin Beřko ve své bakalářské práci „Virtuálne komunity a ich elektronické korene“<sup>22</sup> a dále Jaromír Závada ve své diplomové práci „Normativita multiuživatelských virtuálních světů“<sup>23</sup>. Níže popsany stručný přehled vývoje virtuálních světů a komunit je čerpán z těchto prací.

Virtuální světy mají své kořeny již v 70. letech minulého století. V té době byla uvedena na trh stolní hra Dungeons & Dragons. Cílem této hry na hrdiny je plnit úkoly, které zadává tvůrce hry – „pán jeskyně“ a dále sledovat linii příběhu. Tímto se schopnosti a

---

<sup>21</sup> Grafické uživatelské rozhraní – umožňuje ovládat počítač pomocí interaktivních grafických prvků.

<sup>22</sup> Beřko, Martin. 2006. *Virtuálne komunity a ich elektronické korene*. (Bakalářská práce). Brno: FSS MU

<sup>23</sup> Závada, Jaromír. 2006. *Normativita multiuživatelských virtuálních světů*. (Diplomová práce). Brno: PrF MU.



dovednosti hráčů vydávají buďto k lepšímu směru, nebo k horšímu. Hra tehdy nebyla ještě propojena s internetovým připojením a průběh hry se tak odehrával pomocí tužky a papíru. V této době vznikala také komunita jménem „Community memory“, která viděla v tehdejší nové technologii jakýsi „*nástroj, který by měl být vložený do rukou lidí a vést tak k jejich osvobození a růstu*“<sup>24</sup>.

V 80. letech vznikala virtuální komunita FidoNet, což vlastně byla tzv. výměnná síť souborů a zpráv, která byla hojně využívána BBS<sup>25</sup> systémy. Dnes síť FidoNet stále existuje, ale používána je jen výjimečně. Důvodem bude pravděpodobně masivní rozšíření internetu do domácností běžných uživatelů, proto se i BBS systémy začaly přesouvat na internet. Ve městě Sausalito v Kalifornii vznikla v 80. letech také komunita, která nesla název WELL<sup>26</sup>. Existence této komunity byla již spojena s internetem.

Jedinečná a revoluční virtuální komunita s názvem MUD<sup>27</sup> byla ve své cílové skupině poměrně známá a velmi oblíbená. Lidé, kteří tuto komunitu navštěvovali, měli stejný společný cíl, a tím bylo především pobavit se. MUD prostředí vzniklo díky několika informatikům na Univerzitě v Essexu, kteří začali vymýšlet počítačovou hru, která by hráčům umožnila stát se virtuálním hrdinou, a to tentokrát bez použití tužky a papíru.<sup>28</sup> Vzniklo tak prostředí, ve kterém je možné komunikovat s více hráči najednou pomocí textových příkazů.

Rok 1986 byl důležitý vzhledem ke vzniku první dvojrozměrné počítačové hry „Habitat“. Cílem této hry tentokrát není stát se hrdinou, ale „*prostá možnost pohybu ve virtuálním prostoru spojená se vzájemnou komunikací uživatelů*“<sup>29</sup>. Právě tato inovativní změna spolu se zpracovanou grafikou zaznamenala u uživatelů velké nadšení. Hra se díky tomu stala mezníkem pro další budoucí vývoj v této oblasti.

---

<sup>24</sup> Beřko, Martin. 2006. *Virtualne komunity a ich elektronické korene*. (Bakalářská práce). Brno: FSS MU.

<sup>25</sup> Bulletin Board System – systém elektronických nástěnek.

<sup>26</sup> Whole Earth 'Lectronic Link – Celosvětový elektronický link.

<sup>27</sup> Multi-User-Dungeon – Počítačová hra na hrdiny pro více hráčů. Hra probíhá pomocí textového rozhraní a klade větší důraz na představivost hráčů.

<sup>28</sup> Závada, Jaromír. 2006. *Normativita multiuživatelských virtuálních světů*. (Diplomová práce). Brno: PrF MU.

<sup>29</sup> Tamtéž.

Jak psal ve své práci Beřko, klíčovým momentem vzniku těchto komunit, ať už to je jakákoliv z nich, byla existence „*hladu po komunikaci a po lidském kontaktu*“<sup>30</sup> a zároveň se pak tyto komunity staly „*nástrojem mezilidské komunikace a vedly ke sblížení jejich uživatelů*“.<sup>31</sup> Členy těchto komunit spojují stejné pocity, emoce a především motivace, která je vedla k vytvoření a připojení se ke komunitě. Převážně se jednalo o pocit vnoření se do stroje, pocit existence nového virtuálního prostoru, který byl v té době velmi atraktivní. Přitažlivost takového nového média se pro mnohé návštěvníky stala „*doslova osudová*“<sup>32</sup>.

První online hra, která byla reálně simulována v trojrozměrném prostředí a byl zde simulován i samotný pohyb, nese název „Meridian 59“ a vyšla v roce 1995.<sup>33</sup> „*Díky této hře se konečně světu přiblížilo prožívání virtuální reality*“<sup>34</sup>. Hra byla zároveň také první, která vznikla čistě z komerčních důvodů. Hráči byli ochotni platit měsíční poplatky, které jim umožnili hru hrát. Podobný systém plateb je stále hojně využíván dodnes a je umožňován právě díky internetovému připojení. Internetové připojení poskytlo možnost vylepšování a rozšiřování prostředí virtuálních světů a díky němu také začal vznikat a rozšiřovat se tzv. MMOG<sup>35</sup>. MMOG hry mají obvykle alespoň jeden trvalý svět, nicméně některé hry se mohou lišit. Dnes jsou tyto hry dostupné pro všechny herní platformy, tedy pro osobní počítače, herní konzole či chytré telefony.

### 1.2.3 Svět a online hry

V prvotní fázi měla dominantní postavení na trhu s online hrami především Asie, konkrétně Jižní Korea. První hra, která dosáhla milionu předplatitelů, nese název „Nexus: The Kingdom of the Winds“<sup>36</sup>. Hra byla vydána v roce 1996, a po tomto vydání následovaly ihned další poměrně úspěšné tituly. Jižní Korea měla na dlouhou dobu zajištěné dominantní postavení v této oblasti.

---

<sup>30</sup> Beřko, Martin. 2006. *Virtualne komunity a ich elektronické korene*. (Bakalářská práce). Brno: FSS MU.

<sup>31</sup> Tamtéž.

<sup>32</sup> Tamtéž.

<sup>33</sup> Závada, Jaromír. 2006. *Normativita multiuživatelských virtuálních světů*. (Diplomová práce). Brno: PrF MU.

<sup>34</sup> Tamtéž.

<sup>35</sup> Massively multiplayer online game

<sup>36</sup> MMORPG hra pro milovníky japonského „anime“.

O rok později, tedy v roce 1997, se v západním světě stává velice populární hra s názvem „Ultima online“<sup>37</sup>, která vyzdvihla MMOG žánr na vrchol. Zde mají uživatelé možnost ve virtuálním prostředí nakupovat a stavět domy. Ultima online byla první hra, která přinesla základy virtuální ekonomiky. V roce 1999 byl vydán titul „EverQuest“<sup>38</sup>, další online multi-uživatelská hra, která přinesla velký zájem západní kultury. Stejný zájem později v témže roce vyvolal další titul s názvem „Asheron’s Call“<sup>39</sup>. Tyto poslední zmiňované tři tituly jsou pojmenovány jako „velká trojka“<sup>40</sup>, protože „rozhodujícím způsobem zasáhly a dobyly západní trh s MMOG na konci devadesátých let a připravily hráčskou základnu pro jejich následovníky v novém tisíciletí“<sup>41</sup>.

Přelom tisíciletí přinesl do světa virtuálních světů více zájmu a popularity. Zásahu na popularitě mají především nové technologické pokroky a velké rozvoje počítačů. Další důležitou roli hraje v současnosti již masivně rozšířený internet, jelikož převážně internet otevírá nové možnosti. V současnosti je největším představitelem žánru MMOG především online hra „World of Warcraft“<sup>42</sup>, která byla poprvé uvedena na trh v roce 2004. Tato online hra se stala celosvětovým trhákem a jen v roce 2008 měla na svém kontě více než 11,5 milionu předplatitelů<sup>43</sup>. Později se počet předplatitelů odhadoval cca na 13 milionů. V současnosti se počet předplatitelů snížil a odhaduje se na 7,5 milionu. Všechny tyto uvedené virtuální světy jsou vlastně jen „hrami“, kde je pevně daný cíl a styl hry.

Když společnost Linden Lab zahájila svůj velký projekt Second Life, předčila všechny již uvedené možnosti a posunula svou hranici. Virtuální svět Second Life se velice podobá reálnému světu, nabízí daleko více možností než jiné světy, které byly dodnes vydány na trh. A právě tomuto virtuálnímu světu je věnována tato bakalářská práce.

---

<sup>37</sup> Hra odehrávající se ve fantasy světě, vydavatel: Electronic Arts.

<sup>38</sup> Hra odehrávající ve světě fantasy a kouzel, adventura.

<sup>39</sup> Fantasy MMOPRG hra

<sup>40</sup> Závada, Jaromír. 2006. *Normativita multiuživatelských virtuálních světů*. (Diplomová práce). Brno: PrF MU.

<sup>41</sup> Tamtéž.

<sup>42</sup> Hra odehrávající se ve fantasy světě, vydavatel: Blizzard Entertainment

<sup>43</sup> Růst World of Warcraft se zastavil [online]. 2010 [cit. 2015-05-19]. Dostupný z [http://bonusweb.idnes.cz/rust-world-of-warcraft-se-zastavil-dts-/Zurnal.aspx?c=A100211\\_092558\\_bw-zurnal-pc\\_osk](http://bonusweb.idnes.cz/rust-world-of-warcraft-se-zastavil-dts-/Zurnal.aspx?c=A100211_092558_bw-zurnal-pc_osk)

#### 1.2.4 Historie virtuálního světa Second Life

V roce 1991 započal Philip Rosedale svou práci na velkém projektu a vytvořil tak koncept, ze kterého později průběžně vznikal Second Life. V roce 1999 byla právě Philipem Rosedalem založena společnost Linden Lab. Společnost si určila rozsáhlý cíl, který postupem času splnila do posledních detailů. Od počátku se majitelé snažili vytvořit novou formu virtuálního světa – a to trojrozměrnou krajinu, kterou by mohli obývat návštěvníci virtuálního světa a vystavět si zde své prostředí dle svých představ.

První tzv. alfa verzi nového a jedinečného světa vydal Linden Lab na jaře roku 2002 s prvotním názvem Linden World. V témže roce vznikla uzavřená beta verze, která se po roce dočkala rozšíření pro širokou veřejnost. Patrný rozdíl mezi alfa a beta verzí byl v tom, že v beta verzi, již existoval určitý ekonomický systém. Tento systém se v dalších budoucích verzích postupně vyvíjel.

Přestože je dnes Second Life jedním z nejvyspělejších virtuálních světů, zpočátku tomu tak nebylo. Na samém začátku totiž nedosahoval takového úspěchu, který společnost Linden Lab očekávala. První roky nebylo tedy tolik návštěvníků a komunity byly spíše uzavřené, jelikož o tomto způsobu komunikace se ještě tolik veřejně nemluvalo. Nečekaný zvrát nastal v letech 2006–2007, kdy se o Second Life začala zajímat média<sup>44</sup>. Svět Second Life se začal více veřejně řešit a diskutovat a postupně byl objeven lidmi po celém světě. Důkazem vysoké návštěvnosti je neustále se zvětšující plocha, na které mohou návštěvníci trávit svůj volný čas a kde se mohou volně pohybovat<sup>45</sup>. Second Life je co se počtu uživatelů týče a vytvořené ekonomiky opravdu nejvyspělejší a největší virtuální svět.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang, c2008, x, 418 s. Digital formations, vol. 45. ISBN 9780820488677.

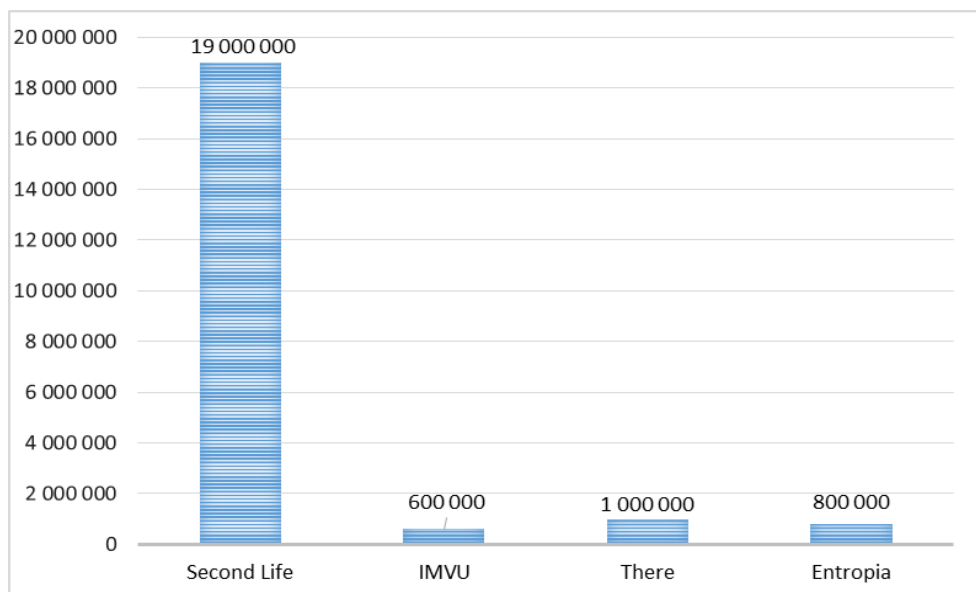
<sup>45</sup> Na začátku roku 2009 měl Second Life celkem přes 16,5 milionu obyvatel. V současnosti přesáhl počet cca 19 milionů obyvatel. Informace ale může být zkreslená – vzhledem k faktu, že někteří uživatelé si zakládají více účtů. V posledních letech upadá návštěvnost českých ostrovů.

<sup>46</sup> Second Life + MUNI: Komunikace virtuálně. [online]. 2009 [cit. 2015-05-13].

Dostupný z WWW:

<http://www.havlina.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/>

**Graf 1: Počet registrovaných uživatelů ve virtuálních světech**



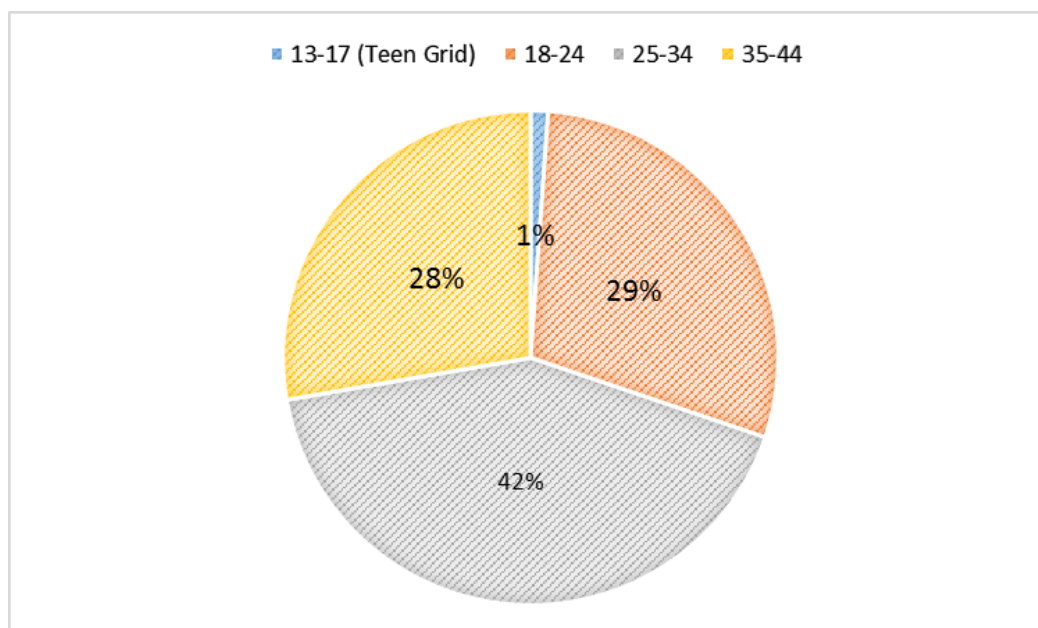
Zdroj: Second Life + MUNI: Komunikace virtuálně 2009<sup>47</sup>

Podle výzkumu Matouše Havleny z Masarykovy univerzity je Second Life nejvíce navštěvován věkovou skupinou kolem 25–34 let.<sup>48</sup>

<sup>47</sup> Second Life + MUNI: Komunikace virtuálně [online]. 2009 [cit. 2015-05-14]. Dostupný z [www: http://www.havlena.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/](http://www.havlena.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/)

<sup>48</sup> Second Life + MUNI: Komunikace virtuálně [online]. 2009 [cit. 2015-05-14]. Dostupný z [www: http://www.havlena.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/](http://www.havlena.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/)

**Graf 2: Věkové rozložení v Second Life rok 2009**



Zdroj: Second Life + MUNI: Komunikace virtuálně 2009<sup>49</sup>

Linden Lab již od počátku celého projektu pracuje na tom, aby svět Second Life postupoval rychle dopředu a neustále se v nových verzích rozvíjel a vylepšoval takovým směrem, aby dal svým uživatelům čím dál tím více možností a prostoru pro větší seberealizaci.

Co se věkové omezenosti návštěvnosti Second Life týče, existuje několik prostorů, tedy tzv. gridy, které jsou rozděleny podle věkové kategorie. Velký rozdíl mezi těmito gridy je tedy ve věkovém složení, dále hlavně v ekonomice, ve velikosti obývané plochy a ověřování identity uživatele při registraci. Hlavní, a ten nejvyužívanější grid<sup>50</sup>, se nazývá MainGrid, který je určen uživatelům nad 18 let. V roce 2015 bylo zaznamenáno celkem 25 422 regionů na MainGridu s celkovou rozlohou 1 666 006 km. Při registraci je návštěvník vyzván k ověření totožnosti – kvůli věku, jelikož se na MainGridu může setkat i s nevhodným obsahem pro děti a mladistvé. Proto byl v roce 2005 vytvořen tzv. TeenGrid, který je určený pro děti a mladistvé od 13 do 17 let.

<sup>49</sup> Second Life + MUNI: Komunikace virtuálně [online]. 2009 [cit. 2015-05-14]. Dostupný z [www.havlena.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/](http://www.havlena.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/)

<sup>50</sup> Pojem Grid zavedli v roce 1998 Carl Kesselman a Ian Foster v knize The Grid: Blueprint for a New Computing Infrastructure.

### 1.2.5 Linden Lab a jeho zastoupení

Společnost byla založena v San Franciscu v roce 1999 Philipem Rosedalem. V roce 2003 byl poprvé spuštěn velký projekt Second Life, který je označován jako průkopnický virtuální svět, který dnes navštěvují miliony uživatelů. V současnosti jsou pod společností shromážděny desítky tisíc tvůrců, kteří jsou aktivní přímo ve virtuálním světě a vytvářejí nový 3D obsah Second Life. Linden Lab má v současnosti zisk v řádech milionů za produkty, které byly vytvořeny ve virtuálním prostředí. Second Life nabízí více než jeden milion gigabyte, což je konkrétně jeden petabyte prostoru, který se nabízí k prozkoumávání a sdílení informací s ostatními z celého světa. V roce 2013 společnost Linden Lab rozšířila své portfolio o další virtuální svět, který se nazývá Blocksworld<sup>51</sup>.

Linden Lab, celým názvem Linden Research, Inc. má sídlo v San Franciscu s dalšími pobočkami v Bostonu, Seattlu, Virginii a Kalifornii. Linden Lab měl kanceláře i v Singapuru, Amsterdamu, Brightonu a Mountain View, ale ty byly roku 2010 uzavřeny.

V současné době Linden Lab vyvíjí novou generaci platformy pro tvorbu dalších virtuálních zážitků. Projekt se nazývá Project Sansar.

**Tabulka 1: Vedení Linden Lab rok 2015**

<b>Ebbe Altberg</b>	Výkonný ředitel
<b>Malcolm Dunne</b>	Finanční ředitel
<b>Kelly Conway</b>	Právní poradenská činnost
<b>Bjorn Laurin</b>	Produktový manažer
<b>Landon McDowel</b>	Viceprezident Produkt a inženýrství
<b>Jeff Peterson</b>	Viceprezident inženýrství
<b>Pam Beyazit</b>	Vrchní ředitel HR
<b>Peter Gray</b>	Vrchní ředitel, globální komunikace
<b>Don Laabs</b>	Vrchní produktový ředitel, virtuální světy
<b>Michelle Vuckovich</b>	Produktový ředitel, Blocksworld

<sup>51</sup> Virtuální svět, ve kterém jde o kreativitu v oblasti staveb předmětů. Svět se vyznačuje veselými postavickami. Svět je dostupný na Ipad pro děti i dospělé.

## 1.3 Virtuální svět Second Life

### 1.3.1 Second Life

*„Second Life je pozoruhodný projekt simulace virtuální reality. V tomto digitálním prostředí se každý den pohybují desítky tisíc uživatelů, kteří se zde mohou věnovat v podstatě jakýmkoliv činností. Virtuální svět Second Life není pouhá hra, ale jedná se o kreativní, informační a komunikační platformu, o kterou se v poslední době nezajímají jen média, ale také univerzity, a dokonce i knihovny.“<sup>52</sup>*

Kategorizace Second Life by se kromě již zmíněného „MMOG“ mohla řadit také pod „MMOPRG“<sup>53</sup> jakožto online hra pro více hráčů. Je zde ale zásadní rozdíl, který se od klasických MMOPRG her odlišuje. Rozdíl je v průběhu samotného hraní, kdy zde neexistují žádné konkrétní úkoly, které je potřeba splnit. Second Life je kompletně nezávislá hra, kde není předem nic daného. Veškerý obsah světa se tvoří v průběhu hry samotnými hráči.

Svět je rozdělen na oblasti o velikosti 256 x 256 m. Tyto oblasti se nazývají regiony a každý z nich má svůj unikátní název. Jakýkoliv uživatel má k dispozici plochu celého virtuálního světa, kde si může s konkrétními majiteli domluvit tzv. pronájem určité oblasti – tedy regionu. Tento region si může libovolně pojmenovat a libovolně naložit s jeho využitím. Region může využívat pro své soukromé účely – například, postavit si zde dům a využívat ho jen soukromě, nebo je také možnost region otevřít veřejnosti a nabízet zde předem rozdělené části k dalšímu pronájmu a zároveň si tak zajistit finanční stabilitu. Region, který je otevřený pro širokou veřejnost, se tak postupně stává místem, kde se shromažďuje větší počet lidí, kteří si zde staví vlastní obydlí a vznikají zde i veřejná místa, jako jsou hudební kluby nebo divadla apod.

---

<sup>52</sup> KNIHOVNY A WEB 2.0: Second Life – druhý život pro každého. [online].2009 [cit. 2015-05-13]. Dostupný z WWW: <http://ctenar.svkk1.cz/clanky/2009-roc-61/03-2009/knihovny-a-web-2-0-second-life-druhy-zivot-pro-kazdeho-56-358.htm>

<sup>53</sup> Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, česky: volně hromadná online hra na hrdiny



**Obrázek 3: Architektura v Second Life**



Zdroj: Martina Čepičkova, 2015<sup>54</sup>

Second Life je systém určený k setkávání s lidmi z celého světa. Je možné s nimi komunikovat jak psanou, tak hlasovou formou pomocí mikrofону. V tomto případě hlas vychází opravdu přímo z postavy, jinak řečeno avatara, tedy postavy, kterou si každý vytvoří hned na začátku při registraci podle předem daného výběru vzhledu postav. Tento vzhled je dále možné libovolně měnit, jelikož jsou ve „světě“ k dispozici nejrůznější virtuální obchody, kde je nabízeno veškeré příslušenství k „oblečení“ avatara. Avataři se mohou volně pohybovat po celém virtuálním světě a vytvářet zde vlastní pozemky, terén, budovy a nejrůznější další objekty. Svět Second Life je dnes považován za komerčně nejúspěšnější virtuální svět. Všechny zde vytvořené objekty (produkty) totiž plně náleží jejich autorům, kteří je mohou prodávat za zdejší měnu Linden Dollar (L\$) a je velice zajímavé, že tato měna je opravdu reálně směnitelná za reálnou a mnozí uživatelé prostřednictvím svých znalostí a schopností vydělávají ve virtuálním světě reálné peníze.

### **1.3.2 Základní pojmy užívané v Second Life**

Každý uživatel má v průběhu registrace na výběr z nabídky vzhledů postavy, za kterou bude hrát. Mnoho uživatelů si také registruje více účtů, protože od roku 2006 neexistuje žádný poplatek, který do té doby existoval, a uživatele v registrování více účtů omezoval.

---

<sup>54</sup> Prostřednictvím Second Life

Zatímco je možné v průběhu hraní Second Life měnit vzhled avatara dle vlastní fantazie a takovým způsobem, aby byl co nejvíce odlišný od vzhledu jeho uživatele, anonymita uživatelů může být narušena s větším rizikem, než je tomu u jiných virtuálních světů. Některé ze služeb totiž vyžadují od svých uživatelů sdělení reálných skutečných jmen a dalších osobních údajů, a to pro účely i třetích stran. Uživatel takové vyzvání ale může odmítnout, anebo využít služeb konkurence, která osobní údaje nepožaduje.

Šmahel rozděluje anonymitu na dva základní typy. Anonymita objektivní a subjektivní. Objektivní anonymita popisuje, jaká je opravdu reálná možnost identifikace identity uživatelů internetu, tedy jaká je šance, že bude-li někdo pátrat po jejich skutečném jménu, jak bude úspěšný. Jde tedy o určitou míru odhalitelnosti technickými prostředky. Anonymita subjektivní znamená to, co my si sami myslíme o své anonymitě na internetu a jaký je náš názor na míru našeho utajení.<sup>55</sup>

Z pohledu funkčnosti je velice důležitý pojem group neboli skupina. Jedná se o skupiny, které si vytvářejí samotní uživatelé a kde se sdružují z různých důvodů. Buďto je to možnost, že se jedná o pocit sounáležitosti z pohledu národů, nebo spíše z praktických důvodů – jako jsou například místa, kam se uživatel dostane, pouze pokud je členem určité skupiny. V takovém případě se jedná převážně o placené výukové programy. Přístupy do jednotlivých skupin mohou být omezeno poplatkem, což si tvůrce skupiny může svobodně rozhodnout.

Od samotného začátku zde Second Life funguje jako hlavní zdroj komunikace, tzv. textový chat. Chat je krátká komunikace či rozhovor dvou nebo více lidí, kteří k tomu používají komunikační síť. Komunikace se uskutečňuje vždy v reálném čase. V Second Life existují dva typy chatu. První typ je tzv. lokální chat, kde jde o možnost komunikace mezi dvěma a více avatary. Tento typ komunikace je textově slyšitelný cca do 20 metrů a ostatní avataři mohou číst konverzaci, která právě probíhá. Druhý typ chatu je tzv. globální chat, který se nazývá Instant Message neboli IM. Takový typ chatu je již soukromý a probíhá pouze mezi dvěma avatary, případně dalšími, kteří jsou do chatu přizváni. Ostatní avataři stojící kolem této konverzaci nevidí.

---

<sup>55</sup> ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 9788072543601.

Od verze 1.12.12. se komunikace v Second Life rozšířila o možnost komunikace pomocí hlasu. Za pomoci mikrofonu je možné komunikovat s dalšími uživateli skoro podobně, jako bychom s nimi byli v jedné místnosti. I hlasová komunikace je ve dvou typech, stejně jako tomu je u chatu. Tedy buďto lokální forma, nebo globální. Hlasová komunikace je pro většinu uživatelů pohodlnější a rychlejší, ale je také rizikovější. Při psané formě si autor pravděpodobně nejdříve rozmyslí, co napíše, a zváží tak možná rizika, která by ho mohla dostat do nepříjemných situací. Zvukové efekty mohou dále vydávat i předměty, pokud jim tvůrce tuto vlastnost vytvoří.

Avataři se mohou po prostředí Second Life pohybovat převážně pomocí chůze či běhu. Chůze je nejvyužívanějším druhem pohybu, na druhém místě je let. Let je využíván zejména v případech, kdy se avatar vyskytne ve velkém regionu a chce se dostat na druhý „konec“. K létání nejsou potřeba žádné doplňky, je možné ho využít takřka okamžitě. Rychlost letu je cca 34 km/h. Další způsob přemístování je možné provádět pomocí dopravních prostředků, které mohou být naprogramovány a automaticky se pohybují samovolně, nebo je možné, že by prostředek mohl být řízen samotným avatarem. Nutností pro každého je ale využívání tzv. teleportů, které avatary dostanou z místa na místo během vteřiny. Teleporty je nutné používat hlavně v případě, pokud se avatar chce dostat do jiného regionu. Avatar se může přemístit také pomocí landmarku, což je interaktivní odkaz, který pomáhá určit polohu přemístění. Každý avatar si může landmark ukládat sám na jakémkoliv místě přímo do svého inventáře, do kterého si může ukládat osobní předměty. Na landmark lze později kliknout pro rychlý přesun. Je to velice podobné jako záložky v internetovém prohlížeči.<sup>56</sup>

Pohyb v Second Life funguje na stejném principu jako u většiny počítačových her. Vstupní metoda pohybu se rozděluje do dvou skupin. Pokud je Second Life zobrazován z perspektivy třetí osoby, je pohyb ovládán klávesami šipek: tedy šipka nahoru vede avatara kupředu, šipka dolů vede avatara zpět, šipka doleva či doprava jej vede určitým směrem. Pohled je ovládán myší, tedy avatar vždy zaměří svůj pohled podle toho, kam směřuje kurzor. Prohlížeč Second Life Viewer obsahuje také alternativní klávesnici, která je virtuálně na obrazovce a která může nahradit reálnou klávesnici spolu

---

<sup>56</sup> RYMASZEWSKI, Michael. *Second life: the official guide*. Hoboken, N. J.: John Wiley [distributor], 2007, xi, 342 p. ISBN 9780470096086.

s klávesovými zkratkami. Na virtuální klávesnici najdeme i tlačítka, která po kliknutí reagují posazením se nebo třeba vzlétnutím.

Pro spuštění prohlížeče Second Life Viewer, je nutné splnit alespoň základní požadavky na hardware a software. Je nutné mít novější operační systém, což znamená minimálně Windows Vista.

**Obrázek 4: Minimální a doporučené HW a SW požadavky**

	Minimální požadavky	Doporučené požadavky
Procesor	Intel Pentium 4, Pentium M, Core or Atom, AMD Athlon 64 nebo lepší	2-GHz (Vista) 32-bit (x86) nebo lepší
Rozlišení obrazu	1024x768 pixels	1024x768 pixels a vyšší
Počítačová paměť	1 GB a více	3 GB a více
Grafická karta	NVIDIA GeForce 6600 a lepší	NVIDIA Graphics cards 9000 Series: 9600, 9800

Zdroj: Secondlife.com, 2015<sup>57</sup>

### 1.3.3 Měna ve virtuálním světě Second Life

Second Life má své vlastní ekonomické prostředí a měnu, která se nazývá Linden Dollar. Měna je platná a je volně směnitelná za americké dolary, švýcarský frank, britskou libru a euro. Kurz je k jednotlivým měnám volný a je závislý pouze na tržním vývoji obchodování. Tím se otevírá možnost spekulací na oslabení či posílení měny. Za poslední roky se kurz Linden Dollaru pohybuje kolem 260–280 za 1 USD. Ve virtuálním světě Second Life převzala roli centrální banky přímo společnost Linden Lab, která svými zásahy ve formě nákupů a prodeje Linden Dollaru ovlivňuje jeho poměrně stabilní kurz vůči americkému dolaru. V ekonomické oblasti se Linden Dollar stal středem zájmu hlavně z hlediska zdanění. Není totiž ve spoustě zemí (včetně České republiky) zatím zcela jasné, jak by se přesně měly příjmy z Virtuálních světů zdaňovat, jestliže nejde o klasické příjmy za reklamy apod. Společnost Linden Lab zaručuje uživatelům garanci autorských práv na obsah vytvořený ve virtuálním světě. Autorské právo a vznik legální měny Linden Dollar umožnilo vznik společností, které v tomto prostředí podnikají, ať se jedná o společnosti s předchozím působením na reálných trzích, nebo o organizace, které byly založeny pouze ve virtuálním prostředí. Lehčí omezení se týkají bank, které mohou v prostředí Second Life provozovat také své

<sup>57</sup> SYSTEM REQUIREMENTS.[online]. 2015 [cit. 2015-05-23]. Dostupný z WWW: <https://secondlife.com/support/system-requirements/>

pobočky, ale to pouze v případě, že mají registraci v některém z reálných států ve světě. Dne 22. ledna 2008 byla ukončena činnost takových virtuálních finančních ústavů, které nedodržovaly toto pravidlo<sup>58</sup>.

Banky, které provozovaly svou činnost v České republice a které se aplikovaly do virtuálního světa (např. Raiffeisenbank) se spolu s eBankou stala v roce 2008 první retailovou bankou, která v českém virtuálním světě Bohemia otevřela svou pobočku. Pobočka se dříve nacházela v historické části Bohemia City, tedy jako je tomu i v reálném světě, kde jsou pobočky otevírány na frekventovaných místech. Jelikož za minulý a letošní rok prošlo město Bohemia velkou změnou (především kvůli změně majitele českých ostrovů), historické části města již vymizely. Najdeme zde pouze několik historických budov. Pobočka Raiffeisenbank a eBanky působila řadu let jako reprezentativní místo. Jak v minulosti uvedl vedoucí marketingové komunikace Raiffeisenbank Marek Kontriš: „V této chvíli zkoumáme možnosti, jakým způsobem nabízet finanční služby v tomto virtuálním světě, které by Avatarům umožnily řešit veškeré své finanční potřeby podobně jako v reálném světě. I z tohoto důvodu je virtuální pobočka členěna podobně jako skutečné pobočky banky – tedy informační prostor, klientský prostor, pokladna apod.“ Avataři tak měli a nadále mají možnost získávat na pobočce informace o reálných produktech, které jsou v nabídce.<sup>59</sup>

#### **1.3.4 Možnosti v Second Life**

Prohlížeč, ve kterém je možné spustit celou aplikaci Second Life, je možné volně zdarma stáhnout na oficiální internetové stránce. Prohlížeč se nazývá „Second Life Viewer“. Díky tomuto prohlížeči se můžeme připojit do „světa nekonečných možností, kde avataři reagují navzájem skrze ostatní pohybující se avatary, kteří mají své jedinečné chování, díky jejich reálným „majitelům“, kteří sedí v tu chvíli za monitorem počítače třeba na druhém konci světa. Jedná se o funkce služeb sociálních sítí, které jsou spojené s dalšími možnostmi přesahujícími dalece významně omezující možnosti

---

<sup>58</sup> FREEDMAN, Robert. *How to make real money in second life: boost your business, market your services, and sell your products in the world's hottest virval community*. New York: McGraw-Hill, c2008, viii, 229 p. ISBN 0071508252.

<sup>59</sup> Tisková zpráva: RAIFFEISENBANK JE PRVNÍ BANKOU S POBOČKOU V SECOND LIFE [online]. 2008 [cit. 2015-05-13]. Dostupný z WWW: <http://www.rb.cz/attachements/pdf/informacniservis/media/tiskove-zpravy/tiskove-zpravy-2008/raiffeisenbank-je-prvni-bankou-s-pobockou-v-secondlife.doc>

*klasických sociálních rolí. Avataři se mohou stýkat s ostatními uživateli, sdružovat se do různých zájmových skupin a vytvářet nejrůznější libovolné předměty, které náleží výhradně jejich virtuálnímu vlastnictví. Takové předměty lze dále předávat v oblasti obchodu a využívat své dovednosti k vydělávání reálných peněz.*<sup>60</sup>

Předměty se vytvářejí pomocí 3D modelovacího nástroje, který je součástí prohlížeče. Vytvářet lze cokoliv, tedy například budovy, dopravní prostředky, nábytek a další velké množství objektů, které můžeme využívat pro svou vlastní potřebu, nebo je určit k prodeji nebo obchodu. Právě tato funkce je primární zdrojem aktivity virtuální ekonomiky v Second Life. Uživatelé běžně využívají externí grafické a animační programy, odkud lze výtvořeny importovat do virtuálního světa a dále s nimi nakládat. Second Life obsahuje skriptovací jazyk Linden Scripting Language a je používán pro programování autonomního chování objektů, jako jsou například dveře, které se po otevření samovolně zavřou apod. Prostředí virtuálního světa Second Life je svobodné a všichni si mohou skriptovat své výtvořeny. Každý vytvořený objekt je automaticky označen jménem autora. Autor má možnost si libovolně zvolit vlastnosti předmětu, například zda má být předmět kopírovatelný. Jsou vypsány údaje o tvůrci a o tom, zda je možné objekt dále volně šířit, nebo nikoliv. Informace nám také prozradí, jaká je případná cena objektu.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> DURANSKE, Benjamin Tyson. *Virtual law: navigating the legal landscape of virtual worlds*. 1. ed. Chicago: American Bar Association, 2008. ISBN 160442009x.

<sup>61</sup> RYMASZEWSKI, Michael. *Second life: the official guide*. Hoboken, N. J.: John Wiley [distributor], 2007, xi, 342 p. ISBN 9780470096086.

**Obrázek 5: Příroda v Second Life**



Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>62</sup>

Ve virtuálním světě je dokonce možná i realizace nejrůznějších uměleckých děl. Jejich zveřejnění probíhá hlavně prostřednictvím různých iniciativ. Modelovací nástroje umožňují umělecky založeným uživatelům vytvořit zcela nový a jedinečný druh umění, který by jinak byl v normálním reálném světě naprosto nemožný. Virtuální svět má více než 2000 muzeí, která jsou rozprostřena po celém Second Life. Nejčastěji vystavované jsou sochy, obrazy či fotografie pořízené přímo v Second Life (nebo naopak mohou být z reálného světa). Oblíbená jsou i hudební představení, při kterých začaly vznikat i virtuální hudební skupiny, jako je například skupina Redzone. Tato skupina měla své první virtuální turné v roce 2007. V second Life můžeme snadno naladit i rádio, výrazněji se angažovala stanice Českého rozhlas – Leonardo<sup>63</sup>. Co se týče kultury, není zde vyloučeno ani živé divadlo. Pro příklad mohu uvést skupinu The SL Shakespeare Company, která představila hru Hamlet od Williama Shakespeara v roce 2008<sup>64</sup>.

Mezi lety 2007–2009 byl svět Second Life oblíben jako marketingový nástroj po celém světě v mnoha firmách. Česká republika netvoří výjimku. V průběhu několika let se některé z těchto firem přesunuly do prostředí Second Life. Některé z nich úspěšně stále pokračují. Pro zajímavost uvedu několik příkladů. Například nemocnice zde využívají virtuální prostředí pro trénování svých terénních pracovníků a záchranných složek, bylo

---

<sup>62</sup> Prostřednictvím Second Life

<sup>63</sup> Český rozhlas vstupuje do Second Life [online]. 2007 [cit. 2015-05-12]. Dostupný z WWW: <http://www.secondlife.cz/cesky-rozhlas-vstupuje-do-second-life>

<sup>64</sup> The SL Shakespeare Company: About Us [online]. 2007 [cit. 2015-05-12]. Dostupný z WWW: <http://slshakespeare.com/pages/about>

zde zbudováno několik virtuálních ambasád a komerční firmy zde propagovaly své výrobky. Jako první si ve virtuálním světě otevřely virtuální ambasádu Maledivy. Stát tak učinil na virtuálním ostrově s názvem Diplomacy Island, kde se také nachází muzeum diplomacie. Návštěvníci tohoto ostrova se zde mohou setkat s nasimulovaným ambasadorem, který jim odpoví na všechny dotazy ohledně víz či zahraničního obchodu apod. Ostrov byl založen společností DiploFoundation, která je součástí projektu Virtual Diplomacy Project. Druhou zemí, která si zde založila virtuální ambasádu, bylo Švédsko, a to v roce 2007. Provoz této švédské ambasády má na starosti Švédský institut. Projekt má za cíl především představení švédské kultury a přírody, naopak od maledivské ambasády, která má jako prioritu představení a zajištění virtuálních služeb. V roce 2007 byla započata a oznámena realizace ostrova Srbska v rámci projektu Serbia Under Construction. Projekt je celkově zajišťován srbskou vládou. Součástí virtuálního ostrova je muzeum Nikoly Tesly. Dále zde byl otevřen informační terminál samotné srbské vlády. Tento projekt vznikl za účelem prezentace země. Třetím státem, který oficiálně otevřel virtuální ambasádu v prostředí Second Life, bylo Estonsko, konkrétně v roce 2007. Následovaly je státy, jako jsou Kolumbie, Makedonie, Filipíny a Albánie. V roce 2008 se virtuálnímu světu představil dokonce židovský stát Izrael, který ale později postupně vymizel.

V Second Life nalezneme celkem bez problémů i kvalitní vzdělávací systém. Za tímto úspěchem stojí velká spousta světových vysokých škol a univerzit, které využívají k výuce virtuální prostředí. Ve světě to jsou především univerzity ze Spojených států amerických a Velké Británie. V České republice zaujala možnost vyučovat prostřednictvím virtuální přednášky například univerzity jako je Masarykova univerzita a Západočeská univerzita v Plzni, které v roce 2008 využily poprvé pro svou prezentaci formou dne otevřených dveří. První fakulta, která v Second Life operovala, je Národohospodářská fakulta Vysoké školy ekonomické v Praze. V průběhu přednášky prezentovali zástupci školy možnosti a výhody studia na VŠE. Druhá část přednášky byla věnována dotazům. Anonymita diváků přednášky utlumila ostych a některé dotazy velice dobře prověřovaly připravenost přednášejících<sup>65</sup>.

---

<sup>65</sup> Co se dělo v Second Life – leden 2008 [online]. 2008 [cit. 2015-05-12]. Dostupný z WWW: <http://secondlife.cz/co-se-delo-v-second-life-leden-2008/>



Jak bylo upřesněno v rámci výzkumu Davida Šmahela ohledně internetového prostředí, byly identifikovány určité znaky, které poukazují na to, že internet je prostředí bez zábran. Jedním ze znaků je větší otevřenost, která se v prostředí bez zábran nabízí. Lidé, konkrétně ti mladí, se cítí odvážnější, jsou výřečnější a vyskytuje se i vyšší schopnost odhalení – odhození masky. Někteří dospívající uvedli, že právě tato veřejnost je právě to, co je k internetu táhne, to, čeho se jim v reálném životě nedostává. Ve virtuálním prostředí tak hledají možnost svobodného projevení sebe sama a prostor pro vyjádření svých názorů a pocitů.<sup>66</sup>

Jako výhoda virtuálního studia je skutečnost, že studenti mohou přijít na důležité přednášky i v případě nemoci. Přednášející hovoří do mikrofону a zároveň promítá prezentace na tabuli. Technické obory zde mohou vylepšovat stavební dovednosti a propočítávání důležitých výpočtů z oblasti architektury. Místa k tomu určená jsou takzvané sandboxy, tedy pískoviště, kde si může každý bez ohledu na vlastnická práva zkusit postavit objekty ze sculptů, které vznikly jako možnost rozšíření základních tvarů v Second Life a nejsou tolik náročné na velikost. Mohou zde také upravovat mesh objekty, které je možné libovolně zpracovat dle potřebné velikosti, jelikož jsou flexibilní. Hodí se to hlavně pro ty, kteří se učí vytvářet 3D grafiku.

**Obrázek 6: Bydlení v Second Life**



Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>67</sup>

<sup>66</sup> ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 9788072543601.

<sup>67</sup> Prostřednictvím Second Life

Pokud si někdo koupí, nebo jednoduše pronajme pozemek, je tedy vlastníkem a je pouze na něm, co zde vytvoří. Někteří taková místa využívají k postavení svých virtuálních domovů. Firmy zde staví velké budovy s nabídkou svých služeb či jiných produktů, jsou zde online asistenti a nejrůznější poradci, kteří se s vámi okamžitě hlasově spojí a zákazník zde může vytvořit plnohodnotnou objednávku. Na své si zde přijdou i milovníci módy, kterou mohou nakupovat v obchodních centrech či menších obchodech. Pokud je člověk šikovný a graficky zručný, je mu umožněno vytvářet zde vlastní kolekce a svou módní značku propagovat a prodávat ostatním avatarům.

Virtuální svět Second Life obývá mnoho známých a prosperujících firem, které tuto novodobou záležitost hojně využívají ve svůj vlastní prospěch. Zde je mapa nejnámějších světových firem z roku 2008.

### **1.3.5 Možnosti terapie**

Přestože většina uživatelů v Second Life působí velmi veselým a komunikativním dojmem, po bližším seznámení je zřejmé, že jejich osobnost je převážně nevyrovnaná. Vyplynulo tak z kvalitativního výzkumu, který je umístěn v praktické části práce. Bylo prokázáno, že virtuální prostředí Second Life může mít na uživatele terapeutické účinky, které mohou pomoci v případě nevyrovnané osoby uživatele. Početné množství respondentů odpovědělo, že jim virtuální prostředí dodává větší sebevědomí a možnost seznámit se, protože naopak ve svém reálném životě si tolik nevěří. Bylo prokázáno, že Second Life může pomoci zotavit se po těžké životní situaci, například úrazu, kdy se dotyčnému změnil celý jeho soukromý život. Second Life v takovém případě může pomoci zapojit se znovu do společenského života a pomoci při sebedůvěře a jistotě v komunikaci. Bylo tomu tak v případě jednoho respondenta v kvalitativním výzkumu pomocí rozhovorů.

### **1.3.6 Přínos virtuálního světa Second Life**

Jak bylo zmíněno, velký přínos má Second Life bezesporu pro osoby, které jsou jakýmkoliv způsobem postižené, nebo které nemohou žít normálním životem jako

ostatní. Jejich jistota a sebedůvěra v anonymním prostředí stoupá a mohou se tak zapojit do společenského života. Sounáležitost s určitou komunitou může dát člověku pocit příslušnosti k určitému společenství. Prostředí komunit umožňuje lidem snazší navázání vztahů, které mohou být nejen přátelské či milenecké, ale i pracovní. Vztahy, které zde vznikají, jsou většinou důvěrnější než vztahy vzniklé mimo komunitu. Zároveň pak takové vztahy vznikají především v menších prostředích, tedy v důvěrnějších komunitách.

Prostředí virtuální komunity nabízí jejím členům možnost seberealizace. A to nejen v komunitách, které mají určitý cíl nebo oblast zájmu, ale také tam, kde se lidé setkávají jenom proto, že to tak chtějí a je jim dobře ve společnosti ostatních lidí. V každém společenství totiž lidé mohou mít určitou roli, která umožňuje projevit se a realizovat se. V případě možnosti seberealizace také souvisí pocit uspokojení, který vyvolává příslušnost k určité komunitě<sup>68</sup>.

## **2 METODOLOGIE**

### **2.1 Výzkumný problém**

Podle dostupných informací je jasné, že relevantních výzkumů, které se týkají virtuálního světa Second Life, opravdu není mnoho. Není k dispozici konkrétně výzkum, který by se zabýval více do hloubky motivací uživatelů, proč vstoupili do tohoto světa a proč v něm nadále setrvávají a jaké mají vnímání ohledně této komunity a ostatních avatarů v nich.

Dnes se virtuální světy postupně dostávají do podvědomí běžného uživatele internetu. Nejsou však k dispozici informace ohledně detailů, lidé nevědí, co přesně takové světy jsou a kdo je pravidelně navštěvuje a co jim pravidelná návštěvnost dává. Bakalářská práce se zabývá vnímáním uživatelů virtuálního prostředí Second Life.

---

<sup>68</sup> Kučírková, Petra. 2009. *Second Life: Motivace uživatelů ke vstupu a setrvání a jejich vnímání této virtuální komunity*. (Bakalářská práce). Brno: FSS MU.

## 2.2 Cíl výzkumu

Cílem práce je prozkoumat prostředí virtuálního světa Second Life a jeho uživatelů, kteří „žijí“ v komunitách.

V první fázi zkoumání je provedena analýza profilů pravidelných návštěvníků světa Second Life pomocí kvantitativního výzkumu, tzn. krátkých standardizovaných dotazníků deduktivní metodou. Dotazníky určily „běžné“ kategorie uživatelů, na které je orientována druhá fáze výzkumu.

V druhé fázi kvalitativního výzkumu jsou provedeny polostrukturované rozhovory induktivní metodou, kde je kladen důraz na zjištění motivace respondentů, co je vede ke vstupu do virtuálního světa a proč v něm nadále setrvávají, dále je kladen důraz na zjištění, jak konkrétně tito uživatelé vnímají „svou“ virtuální komunitu.

## 2.3 Výzkumné otázky

Výzkumná otázka pro výzkum pomocí standardizovaných dotazníku zní:

**Jaká kategorie uživatelů se v Second Life vyskytuje nejčastěji?**

Pravděpodobná odpověď má v několik verzí.

**Varianta 1.: Nejčastěji chodí do SL lidé kolem 25–34 roku, kteří žijí ve velkém či hlavním městě.**

**Varianta 2.: Nejčastěji chodí do SL lidé kolem 18–25 roku, kteří žijí na vesnici či malém městě.**

Otázky pro **rozhovory** byly vytvářeny na základě teoretické části práce. Důraz je kladen na fakt, že není dostatek informací, které by se zabývaly prvotní motivací vstoupit do virtuálního světa a nadále v něm setrávat. Znění otázek je následující:

- 1. Jaká je prvotní motivace lidí, aby vstoupili do virtuálního světa Second Life?**
- 2. Jaká je motivace lidí, kteří navštívili virtuální svět Second Life, aby v něm nadále setrvali?**

Cílem tohoto výzkumu je induktivní metodou zjistit nové informace.

## 2.4 Metoda výzkumu

První fáze výzkumu je věnována krátkému dotazníkovému šetření pomocí standardizovaných dotazníků (deduktivní metoda), díky němuž je možné zanalyzovat běžné profily návštěvníků Second Life a rozdělit je do několika kategorií.

Hlavní výzkumnou metodou jsou polostrukturované rozhovory, které jsou aplikovány na náhodně potkané uživatele na frekventovaném místě ve virtuálním světě Second Life. V rozhovoru nejsou pevně stanovené otázky, naopak jsou spíše flexibilní. K dispozici je soubor témat, dle kterého se jednotlivé rozhovory orientují. Rozhovory se rozvíjejí doplňujícími otázkami.

Polostrukturované rozhovory spadají pod kvalitativní výzkum. Kvalitativní výzkum je takový výzkum, jehož výsledků se nedosahuje pomocí běžných a klasických kroků, jako jsou statistiky nebo jiné způsoby kvantifikace.<sup>69</sup> Kvalitativní metoda slouží k porozumění podstaty jevů, o kterých není dostatek informací<sup>70</sup>. Dále naopak mohou sloužit k získání dalších a do současnosti neodhalených informací, o nichž ale již nějaké prvotní informace máme<sup>71</sup>. Především ale kvalitativní metoda může pomoci získávat detailnější informace, které se pomocí kvantitativních metod získávají obtížně. Lze tedy říci, že cílem kvalitativní metody je „*zprostředkování hlubších porozumění společenských fenoménům*“<sup>72</sup>. Kvalitativní výzkum by měl být kreativní a flexibilní a měl by podchycovat všechny další neočekávané jevy. Měl by se snažit navrhnout nové základy teorie<sup>73</sup>.

---

<sup>69</sup> STRAUSS, Anselm L. a Juliet M. CORBIN. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Albert, 1999, 196 s. SCAN. ISBN 80-85834-60-x.

<sup>70</sup> Tamtéž.

<sup>71</sup> Tamtéž.

<sup>72</sup> SILVERMAN, David. *Ako robiť kvalitativný výskum: praktická príručka*. Překlad Martin Štulrajter. Bratislava: Ikar, 2005, 327 s. Pegas (Ikar), zv. 8. ISBN 8055109044.

<sup>73</sup> HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, 407 s. ISBN 80-7367-040-2.

## 2.5 Výběr prostředí sběru dat

Pro výzkum byli vybráni česko-slovenští obyvatelé Second Life, kteří se zdržují konkrétně na českém ostrově Bohemia. Ideální místo. Výzkum byl proveden především ve večerním klubu „Díra“. Panuje zde příjemná a uvolněná atmosféra, avataři se baví a poslouchají svou oblíbenou hudbu, kterou jim hraje na přání DJ.

Další vhodné místo pro výzkum na ostrově Bohemia, je tzv. „zátáčka“ neboli infobod<sup>74</sup>, kde se přes den schází většina návštěvníků česko-slovenského Second Life, kde spolu komunikují.

## 2.6 Výběr respondentů

První fáze výběru probíhala pomocí umístění avatara na frekventované místo (přes den na Infobod, večer do klubu Díra) s výrazným textem nad avatarem ve znění „Dotazníky“. Během týdne bylo osloveno 45 respondentů.

Kvalitativní výzkum ve formě rozhovorů byl aplikován na kategorie cílových skupin, které byly zanalyzovány pomocí dotazníkového šetření. Rozhovory byly prováděny v klubu Díra. V průběhu večerů strávených v klubu byla vytipována cílová skupina respondentů (konkrétně 15 respondentů, kteří se shodovali s preferovanou cílovou skupinou).

---

<sup>74</sup> Frekventované místo, kde se nacházejí informace pro začátečníky a plánované akce.

## **3 PRAKTICKÁ ČÁST**

### **3.1 Výzkum**

Respondenti byli osloveni ve virtuálním městě Bohemia, konkrétně v klubu „Díra“. Výzkum pomocí kvantitativního šetření, konkrétně pomocí standardizovaných dotazníků, pomohl určit cílovou skupinu – konkrétně věk mezi 18–34 lety. Získáno bylo celkem 45 respondentů.

Vhodní potenciální respondenti pro druhou fázi výzkumu, tedy kvalitativní šetření pomocí polostrukturovaných rozhovorů, byli osloveni ve virtuálním městě Bohemia, převážně v klubu „Díra“ a v okolí infobodu. Respondenti byli obeznámeni s cílem rozhovorů. Všichni uvedení respondenti souhlasili s podmínkami. Získáno bylo celkem 15 rozhovorů.

### **3.2 Dotazníkové šetření – standardizovaný dotazník**

**Otázky, které byly použity pro standardizované dotazníky, obsahují tyto položky:**

Pohlaví

Věk

Vzdělání

Zaměstnání

Bydliště

**Obrázek 7: Avatar**



Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>75</sup>

**Obrázek 8: Klub Díra bez návštěvníků**



Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Prostřednictvím Second Life

<sup>76</sup> Tamtéž.

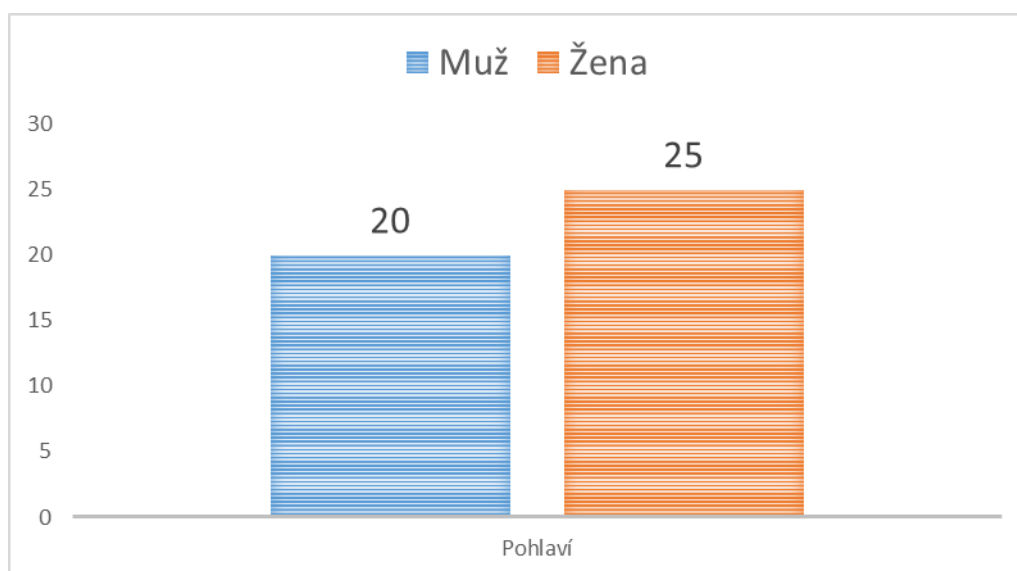


### 3.2.1 Analýza dotazníkového šetření

Na základě okruhů, které byly použity do dotazníků, byly zjištěny dvě kategorie uživatelů, které se ve virtuálním světě Second Life nejčastěji vyskytují. Pomocí těchto kategorií bylo snadné se zorientovat a zjistit, na jakou cílovou skupinu se má zaměřit kvalitativní část výzkumu.

Výzkumná otázka pro dotazníkové šetření: Jaká kategorie uživatelů se v Second Life vyskytuje nejčastěji?

Graf 3: Pohlaví návštěvníků Second Life



Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>77</sup>

Vzhledem k tomu, že ze 45 respondentů bylo 20 mužů a 25 žen, lze tvrdit, že návštěvnost virtuálního světa z pohledu pohlaví je vyvážená.

---

<sup>77</sup> Na základě výzkumu v této práci.

**Graf 4: Vzdělání návštěvníků Second Life**



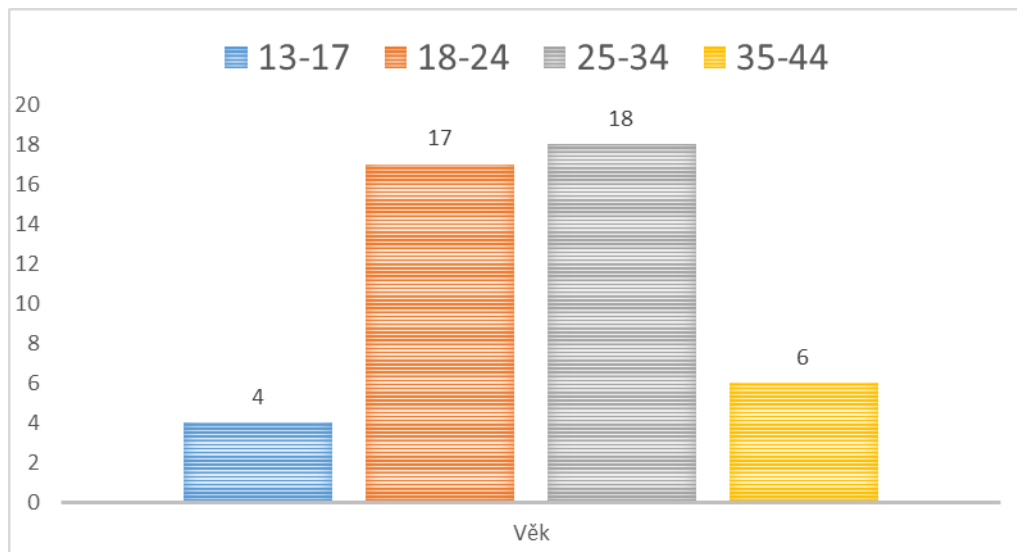
Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>78</sup>

V další fázi zkoumání bylo zjištěno, že virtuální svět navštěvují převážně Second Life uživatelé, kteří mají středoškolské či vysokoškolské vzdělání. Bylo to konkrétně 20 respondentů se středoškolským vzděláním, 14 respondentů s vysokoškolským vzděláním, sedm respondentů, kteří jsou vyučeni v oboru. Zbývající, tedy čtyři respondenti, mají základní vzdělání, ale v tomto konkrétním případě tomu tak bylo proto, že se jednalo o věkovou skupinu kolem 13–17 let<sup>79</sup>.

<sup>78</sup> Na základě výzkumu v této práci

<sup>79</sup> Je možné, že se na MainGridu vyskytují i děti pod 18 let.

**Graf 5: Věkové složení návštěvníků Second Life**



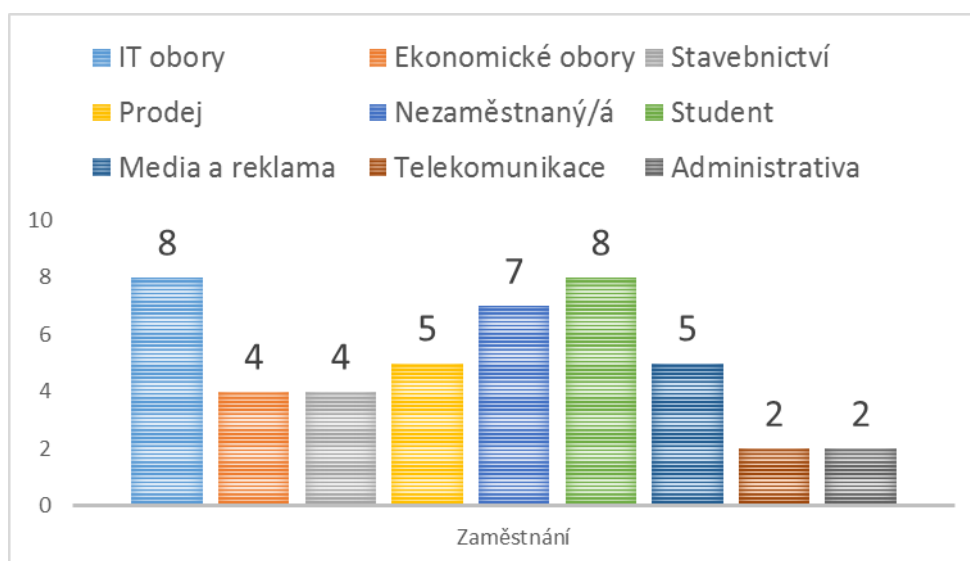
Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>80</sup>

Další graf znázorňuje, že nejčastější věková skupina, která se v Second Life vyskytuje, je věk mezi 25–34 roky, dále věk mezi 18–24 roky. První variantu udalo celkem 18 respondentů z 20, druhou, tedy 18–24 let, udalo celkem 17 respondentů. Lze tedy říci, že tyto dvě věkové skupiny jsou nejčastější kategorií v Second Life. Následovala věková skupina mezi 35–44 roky celkem s šesti respondenty, a jako poslední věková skupina 13–17, která zde není tolik běžná, ale vyskytnou se může, a to s celkem čtyřmi respondenty.

---

<sup>80</sup> Na základě výzkumu v této práci

**Graf 6: Pracovní zařazení návštěvníků Second Life**

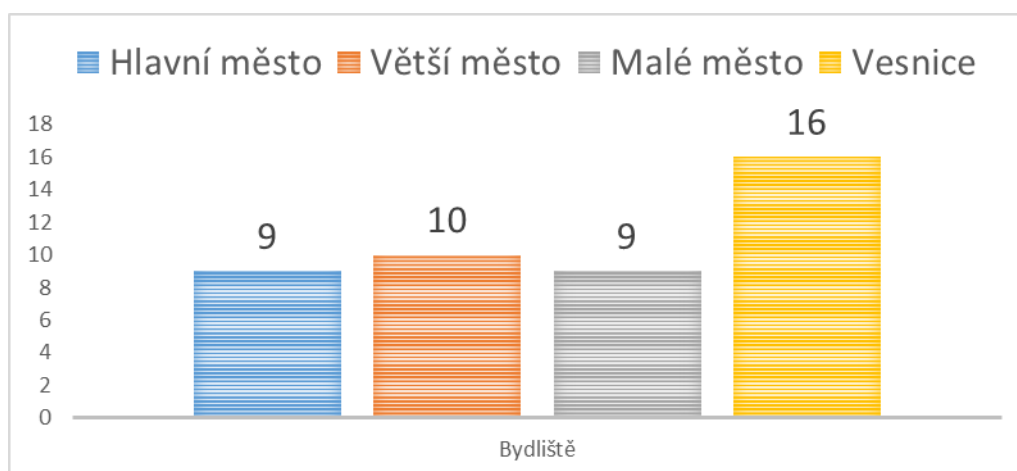


Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>81</sup>

Další fáze dotazníkového šetření ukázala, jak je to v oblasti zaměstnání. Výsledek studie prokázal, že nejběžnější obor zaměstnání uživatelů Second Life, jsou IT obory, které zvolilo celkem osm respondentů z 45, a naprosto stejně si vedli studenti s celkem osmi respondenty. Další zajímavou a velmi častou skupinou, jsou lidé bez zaměstnání, kde odpovědělo celkem sedm respondentů. Dále odpovědělo pět respondentů, kteří pracují v oblasti prodeje. Stejně tak obor „Média a reklama“ taktéž s počtem pěti respondentů. Poté to jsou ekonomické obory spolu se stavebnictvím, kde taktéž u obou odpověděl stejný počet respondentů, tedy u obou oborů jednotlivě to byli čtyři respondenti. Dále to je „administrativa“ a „telekomunikace“, taktéž oba obory jednotlivě po dvou respondentech.

<sup>81</sup> Na základě výzkumu v této práci

**Graf 7: Bydliště uživatelů Second Life**



Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>82</sup>

Tento graf se zabývá bydlištěm, kde respondenti bydlí. Valná většina respondentů vybrala možnost „Vesnice“, celkem to bylo 16 respondentů z 45. Jako druhou nejčastější možnost zvolili „větší městot“ s celkem s 10 respondenty. Další možnost byla vyrovnaná, zde respondenti odpověděli po stejném počtu na zbývající dvě možnosti. Devět respondentů vybralo možnost „malé město“ a devět respondentů vybralo možnost „hlavní město“.

### 3.2.2 Vymezení kategorií uživatelů Second Life

Na základě analýzy dotazníkového šetření a následného souhrnu výsledků ve formě grafů, bylo možné rozdělit určité profily uživatelů Second Life.

- Bylo prokázáno, že nejčastější věková skupina, která navštěvuje virtuální svět Second Life, je věk mezi 18–34 lety, převážně lidé žijící na vesnici či malém městě. Z pohledu věku byla potvrzena teorie pana Havleny, která byla zmiňována v teoretické části práce.
- Lze tvrdit, že do Second Life chodí vyváženější skupina, co se týče pohlaví.
- Mezi běžnými návštěvníky jsou převážně skupiny studentů, lidí bez zaměstnání a lidí pracujících v IT oboru.

<sup>82</sup> Na základě výzkumu v této práci

Výzkumná otázka pro výzkum pomocí standardizovaných dotazníku zní:

**Jaká kategorie uživatelů se v Second Life vyskytuje nejčastěji?**

Pravděpodobná odpověď má v několik verzí.

**Varianta 1.: Nejčastěji chodí do SL lidé kolem 25-34 let, kteří žijí ve velkém či hlavním městě.**

Tato hypotéza se neprokázala.

**Varianta 2.: Nejčastěji chodí do SL lidé kolem 18-25 let, kteří žijí na vesnici či malém městě.**

Tato hypotéza se prokázala.

V kvalitativní části výzkumu jsou potenciální respondenti vybíráni v rozmezí věku 18–34 let, kteří žijí v malém městě.

### **3.3 Kvalitativní výzkum – polostrukturované rozhovory**

Rozhovory se nacházejí v příloze na úplném konci bakalářské práce. Rozhovory jsou uvedeny způsobem redigované transkripce. Jsou tedy upraveny do srozumitelnější a čtivější podoby. Rozhovory jsou přeloženy z nářečních výrazů a obsahují přepisy možných přeřeknutí nebo překlepů na klávesnici. Text bude stylisticky upraven.

Okruhy, které byly dodržovány v průběhu jednotlivých rozhovorů:

1. Proč jsi poprvé spustil/a Second Life?
2. Jaký jsi měl/a dojem po prvním spuštění Second Life?
3. Co tě v Second Life drží?

K analýze rozhovorů je použita zakotvená teorie. V první fázi jsou přepsány rozhovory do čtenější podoby. Následně je použito otevřené kódování.

Každý jednotlivý rozhovor je zpracován do tabulky, kde se v každém sloupci vyskytuje „výrok“ z rozhovorů a v druhém „jev“. Tímto jsou určeny nadřazené odpovědi.

**Tabulka 2: Důvody pro vstup do SL**

<b>Proč jsi SL poprvé pustil/a?</b>	<b>Jev</b>
<p><b>VÝROK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Už je to pár let, ale myslím, že na internetu na nějakém chatu, a tak jsem byl zvědavý.</li> <li>- Byl jsem zvědavý, jak to vypadá a jestli tam jde dělat opravdu všechno.</li> <li>- Chtěl jsem si to vyzkoušet a nudil jsem se.</li> <li>- Tak zajímalo mě, jak to tu chodí a co to vlastně je. Vůbec jsem to neznal, tak jsem se chtěl podívat.</li> <li>- Byl jsem zvědavý, co to dokáže a jak to vypadá.</li> <li>- Chtěla jsem se přesvědčit, že to opravdu existuje.</li> <li>- Byla jsem jednoduše zvědavá, jak to tu chodí. A chtěla jsem poznat nové lidi.</li> <li>- Ze zvědavosti ☺ zajímala mě ta představa, že je to otevřený svět a že si tu můžu dělat, co chci.</li> <li>- Chtěla jsem vidět, co to můj brácha pořád hraje. A chtěla jsem se podívat, jestli tady jde dělat opravdu všechno, jak všude píší.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zvědavost</li> </ul>
<b>Co tě tu drží?</b>	<b>Jev</b>
<p><b>VÝROK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tak různě, ale asi nejvíc kamarádi.</li> <li>- Ta zábava, někdy se tu opravdu dobře bavím s ostatními. Nejlepší jsou takové večery, když se nás tu sejde víc.</li> <li>- Kamarádi. V osobním životě se na mě všichni</li> </ul>	

<p>vykašlali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pronajal jsem si tu pozemek, mám tady diskotéku, tak to mě tu baví, bavit se s ostatníma a vědět, že jsem někde potřebný. Mám tu kamarády, bez nich by mě to tu nebavilo.</li> <li>- Přátelé a pocit nezávislosti.</li> <li>- Našla jsem si tu partnera a přátele, za které jsem nesmírně ráda.</li> <li>- Žiju si tady svůj druhý život. Mám tady aktivity, které by v RL<sup>83</sup> byly hodně finančně náročné, a mám zde pár přátel.</li> <li>- Přátelé, můj přítel a prostě vztah k tomu všemu.</li> <li>- Přátelé, to je asi to jediné. Jinak bych sem nechodila.</li> <li>- Kamarádi jednoznačně. Myslím, že lepší jsem si ani nemohla přát.</li> <li>- To ne, kdyby nebyli přátelé, není důvod mít tady pozemek.</li> <li>- No protože jsem poznal pár lidí, s kterými jsem si začal psát :D a byli fajn. :D</li> <li>- Určite áno, to asi najviac :) (kamaráti).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- existence opravdových hlubokých přátelství</li> <li>- existence lásky</li> <li>- existence větších možností</li> </ul>
<p><b>Myslíš si, že je RL lepší než SL, nebo se tu cítíš lépe?</b></p>	<p><b>Jev</b></p>
<p><b>VÝROK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jakože v normálním životě jsem spíše stydlivý, tady mi nedělá problém oslovit třeba tu holku.</li> <li>- Trpím sociální fobií a tady mám konečně možnost bavit se jako každý jiný a netrpět při tom.</li> <li>- Měl jsem nehodu a změnilo mi to život. Jsem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- překonání handicapu</li> <li>- forma terapie</li> </ul>

<sup>83</sup> RL – reálný život, Real Life. Opak SL – Second Life, druhý život.



<p>závislý na pomoci druhých a nedokážu se sám o sebe postarat. Žiju u matky, která se o mě stará. Ostatní se asi bojí, nebo nevím. Prostě už za mnou nechodí.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jo, cítím, protože jinak kromě mámy nikoho nemám. Tady jsem začal zase žít. Mám spoustu kamarádů, se kterými se dobře bavím a s některými si i voláme na skypu.</li> <li>- Asi jo, už jsem si tu zvykl a jsem tu rád. Mám tu lepší podmínky k seznamování, našel jsem si tu i holku. Už spolu bohužel nejsme, ale dodalo mi to spoustu sebedůvěry, protože normálně bych si holku asi nedokázal najít.</li> <li>- Rozhodně ano, tady nejsem tolik ve stresu.</li> <li>- Asi jo.</li> <li>- Jo, protože jsem jinak docela stydlivý a tady se mi lépe komunikuje. Doufám, že si tu najdu nějakou osudovou lásku.</li> <li>- Asi jo, protože jsem se v SL zamilovala. V normálním životě to není taková zábava.</li> <li>- Je to tak skoro nastejno. Ale spíš o malinko líp v SL.</li> <li>- Jo, je to ale takové sporné. Mám ráda svou rodinu, ale tady mám opravdu skvělé přátele a cítím se s nimi prostě fajn.</li> <li>- Jsou tu i lidi, kteří měli problém v RL komunikovat, hodně se styděli, ale díky SL a tím že tady komunikovali, se částečně stydět přestali. Anebo někteří co mají handicap, třeba jsou bez ruky, bez noh, cítí se tady normálně, protože v rl se stydí atd. atd. Ať už to byl alkohol, nebo lidi co jsou třeba v RL nějak znetvoření myslím vzhledové a tak tady vypadají líp, nebo lidi tlustí kteří si v RL nevěří, jsou tady za modelky (například sa****ka ) nebo troleři, kteří sem chodí jen otravovat, protože si tím zvyšují ego.</li> </ul>	
<p><b>Plánuješ, že sem budeš chodit i dále?</b></p>	<p><b>Jev</b></p>

<p><b>VÝROK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Když budu mít čas, teď mám hodně práce v RL, ale určitě budu chodit i dál.</li> <li>- Stoprocentně.</li> <li>- Určitě ano.</li> <li>- Budu, nechci to tu nikdy opustit.</li> <li>- Určitě bych ráda chodívala sem i nadále.</li> <li>- A i když si to za ta léta sedlo, tak mám pár přátel v SL, které neopustím, pokud neopustí oni mne.</li> <li>- Samozřejmě:) pokiaľ tu budú takí skvelí ľudia ako tu boli doteraz :)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- existence loajality</li> </ul>
<p><b>Viděli jste se někdy, nebo to byl čistě virtuální vztah (partnerství)?</b></p>	<p><b>Jev</b></p>
<p><b>VÝROK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Virtuální, neviděli jsme se nikdy.</li> <li>- Ne.</li> <li>- Ne, nikdy jsme se neviděli. Každý žijeme na druhém konci světa. Ale voláme si denně a posílám si fotografie a videa.</li> <li>- Ne :D Teda na fotkách jo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- existence hlubokých vztahů bez nutnosti fyzického kontaktu</li> </ul>
<p><b>Líbilo se ti SL po prvním puštění?</b></p>	<p><b>Jev</b></p>
<p><b>VÝROK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nic moc, nelíbilo se mi to, sekalo se mi to na počítači a celkově to na mě neudělalo nejlepší dojem.</li> <li>- Nelíbilo.</li> <li>- Bylo to takové divné a zklamalo mě to. Nelíbilo se mi, jaké je ovládání a jak vypadá grafika. Později jsem zjistil, že jiné ostrovy jsou naprosto graficky dokonalé. A zamiloval jsem se tu do toho.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nejdříve zklamání a poté nadšení</li> <li>- druhá šance</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moc ne, připadalo mi to ošklivé.</li> <li>- Byla jsem docela zmatená, neuměla jsem to ovládat a nevěděla jsem, kde najdu česká místa. Moc se mi to nelíbilo, protože mi to prostě nešlo a nikde nebyl nikdo, kdo by mi pomohl. Byla jsem popravdě zklamaná.</li> <li>- Ne. Vůbec.</li> <li>- Nejdřív se mi nelíbilo, jak to tu vypadá. Ale později jsem zjistila, že to není všude stejné, hodně záleží na tom, jak to kdo postaví.</li> <li>- Nevěděla jsem, co dřív ovládat, jak se obléci, prostě zmatek. Pak jsem SL asi týden nepustila. Ale neodinstalovala jsem klienta, tak zvědavost poté zvítězila.</li> <li>- Ale měl jsem špatné PC celkem. Sekalo se mi to. Tak jsem to hned zavrhl.</li> </ul>	
---	--

Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>84</sup>

Po určení jednotlivých jevů u nejčastějších odpovědí v rozhovorech následuje určování jednotlivých kategorií (tzv. kategorizace), které vyplývají z analýzy rozhovorů. Kategorizace je seskupení pojmů kolem jevů, které jsou vypsány do tabulky. Tyto jevy dostanou shrnuté a abstraktní pojmenování.

**Tabulka 3: Přehled důvodů pro vstup do SL**

Zájem	Touha zjistit, proč je tam tolik lidí; touha zjistit možnosti virtuálního světa; touha zjistit, co to vlastně je; touha zjistit, o čem se to tolik mluví ve škole či mezi kamarády.
Možnosti	Seznámení, zážitky, výdělek, zábava, změna identity/anonymita, nezávislost, splnitelnost čehokoliv, cestování.
Seberealizace	Zvyšování sebedůvěry, kreativita, určitá role ve skupině.

<sup>84</sup> Na základě výzkumu v této práci

Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>85</sup>

Tyto vzniklé kategorie obsahují velké množství pojmů. Proto je důležité, aby se pro přehlednost a jasnost tyto pojmy roztrídily do tzv. subkategorií, zatímco překrývající kategorie byly sloučeny do jedné společné kategorie. Snažila jsem se brát v úvahu jejich vzájemné podmiňování. Takovýto krok odpovídá axiálnímu kódování. Jako poslední krok bylo nalezení centrální kategorie, kam se vztahují všechny zbývající kategorie a vymezení vlastností a dimenzí subkategorií.

**Tabulka 4: Subjektivní vztahy v rámci SL**

<b>Centrální kategorie</b>	<b>Subkategorie</b>	<b>Vlastnost</b>	<b>Dimenze</b>
<b>Vztahy</b>	Vnímání komunity a vztahů	polarita	negativní – pozitivní
		podstata	nereálná – reálná
		množství	málo – hodně
		síla	malá – velká
	Komunikace a interakce	síla	malá – velká
		míra	malá – velká
	Srovnání pocitů v SL a RL	podobnost	malá – velká

Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>86</sup>

### **3.3.1 Výsledky**

Cílem zkoumání bylo zjistit co nejvíce informací ohledně motivací uživatelů, proč vstoupili do virtuálního světa Second Life a proč v něm nadále zůstávají. Výzkum má dvě výzkumné otázky, na které je třeba odpovědět. Výsledky, které byly zjištěny v této

<sup>85</sup> Na základě výzkumu v této práci

<sup>86</sup> Tamtéž.

analytické části, budou prezentovány až na samotný závěr práce v korespondenci s teoretickou částí.

Dle provedených rozhovorů a poté jejich následné analýzy, je zřejmé, že centrální kategorie, která vede uživatele, tedy respondenty, ke vstupu do virtuálního světa Second Life, je zvědavost.

Při pátrání po **druhotné motivaci**, která vede uživatele k tomu, aby nadále v Second Life zůstávali, byla vytvořena tato tabulka.

**Tabulka 5: Motivace pro setrvání v SL**

Hlavní kategorie	Kategorie	Subkategorie
<b>NAPLNĚNÍ SOCIÁLNÍCH POTŘEB</b>	<b>Vztahy</b>	Vnímání (Povaha) virtuálně vzniklých vztahů
		Komunikace a interakce
	<b>Komunita</b>	Vnímání komunity
		Přínos komunity
		Vnímání prostředí SL
	<b>Možnosti prostředí</b>	Zlepšování dovedností a znalostí
		Seberealizace
		Výdělek
		Zábava a relaxace
	<b>Terapeutické účinky</b>	

Zdroj: Martina Čepičková, 2015<sup>87</sup>

<sup>87</sup> Na základě výzkumu v této práci

### 3.3.2 Prvotní motivace vstoupit do Second Life

Výzkumná otázka: Jaká je prvotní motivace lidí, aby vstoupili do virtuálního světa Second Life?

Z průběhu analýzy rozhovorů je patrné, že důvodem, proč lidé chtějí vstoupit do světa Second Life, je jejich zvědavost. Tato kategorie je jediná a vlastně ta nejdůležitější motivace, která respondenty vedla k tomu, aby toto prostředí navštívili. Zvědavost se může ukazovat ve více podobách. K vyvolání zvědavosti je nutný určitý podnět. Většina respondentů odpověděla, že informaci o Second Life získala na internetu, buďto v článku, nebo v chatovací místnosti s ostatními lidmi. Tato nová informace v nich vyvolala zájem a touhu poznat něco nového.

Paní Q: *„Ze zvědavosti ☺ zajímala mě ta představa, že je to otevřený svět a že si tu můžu dělat, co chci.“*

Usuzuji, že motorem zvědavosti byla otázka, co Second Life vlastně je zač a jaké jsou zde možnosti..

Pan J.: *„Byl jsem zvědavý, jak to vypadá a jestli tam jde dělat opravdu všechno.“*

Paní S.: *„Chtěla jsem vidět, co to můj brácha pořád hraje. A chtěla jsem se podívat, jestli tady jde dělat vážně vše, jak všude píší.“*

Respondenti byli otevření k novým možnostem a k poznávání nových věcí. Jejich prvotní motivace vstoupit do virtuálního světa Second Life byla právě zvědavost a touha zkusit něco nepoznaného. Takové uvažování zapříčinilo rozhodnutí stát se součástí komunity Second Life. Ve chvíli zvědavosti nezáleželo na tom, zda chtěli jen na určitou chvíli, nebo natrvalo zůstat ve svém „druhém životě“. Motivaci, proč se zde rozhodli setrvat, budu analyzovat v další části práce.

### 3.3.3 Druhotná motivace vstoupit do Second Life

Výzkumná otázka: Jaká je motivace lidí, kteří navštívili virtuální svět Second Life, aby v něm nadále setrvali?

V našem každodenním životě je naprosto běžné navazovat vztahy s ostatními lidmi. Není proto novinkou, že i ve virtuálním světě Second Life, který má simulovat reálný svět, je vyhledávání a vytváření vztahů stejnou praxí. Lze ji považovat za základní činnost v takovém prostředí. Právě vztahy jsou nejdůležitější prvek Second Life, vztahy motivují uživatele nadále zůstat v tomto světě a pravidelně se sem vracet. Vyplynulo tak z mých rozhovorů.

Paní L: *„Našla jsem si tu partnera a přátele, za které jsem nesmírně ráda ☺“*

Paní T: *„kdyby nebyli přátelé, není důvod mít tady pozemek.“*

Tyto vztahy jsou považovány za plně reálné a vážné. Second Life je tedy brán pouze jako prostředek, který uživatelům umožňuje projevit své pocity, které myslí naprosto vážně.

Paní L: *„Nikdy jsme se neviděli. Každý žijeme na druhém konci světa. Ale voláme si denně a posíláme si fotografie a videa. ☺“*

Podle jiných respondentů je ale Second Life spíše lepší prostředek pro udržení již vzniklých vztahů i po té reálné stránce, tedy v případě, kdy se již dva dotyční viděli ve skutečném světě, ale z nějakého důvodu se nemohou stýkat pravidelně.

Paní P: *„Viděli jsme se mockrát, ale nežijeme spolu. Je to taky důvod, proč tu jsem tak často. Udržujeme tady spolu vztah. Bydlíme od sebe poměrně daleko, ale plánujeme společnou budoucnost.“*

Jsou i tací, kteří své reálné pocity k virtuálním partnerům vysvětlují tak, že není důležité znát vzhled toho druhého, důležité je, že toho druhého znáte a je vám příjemný.

Paní P: *„ale jinak jasný, že se člověk dokáže zamilovat, stačí ti, jak říkám ta duše, to jak se chová, jestli je hodná a milá, prostě její povaha. To, jak vypadá, je samozřejmě*

*podstatné taky, ale ne tolik. A jak se říká, čím víc je člověk zamilovaný, tím víc se mu ten dotyčný líbí.“*

### **3.3.4 Výsledky zjištěné během zkoumání**

Podle velmi početných odpovědí respondentů bylo prokázáno, že většina z nich vnímá virtuální svět jako místo, kde se mohou uvolnit a kde mohou získat podmínky k nesplněné formě přátelství. Je zřejmé, že většina z nich má v reálném prostředí problémy s komunikací a virtuální svět jim napomáhá v seznamování a navazování důvěrnějších vztahů.

Pan J: *„Asi jo, už jsem si tu zvykl a jsem tu rád. Mám tu lepší podmínky k seznamování, našel jsem si tu i holku. Už spolu bohužel nejsme, ale dodalo mi to spoustu sebedůvěry, protože normálně bych si holku asi nedokázal najít.“*

Pan Y: *„Jsem jinak docela stydlivý a tady se mi lépe komunikuje. Doufám, že si tu najdu nějakou osudovou lásku 😊“*

Jeden respondent uvedl, že v těžké životní situaci, kdy se nachází po úrazu a jeho okolí s ním nekomunikuje, našel ve virtuálním světě nové přátele a vrátil se tak zpátky do společnosti. Taková situace může velmi pozitivně ovlivnit psychický stav postiženého. Second Life může tedy na určitou skupinu uživatelů působit terapeutickými účinky.

Pan Ch: *„Měl jsem nehodu a změnilo mi to život. Jsem závislý na pomoci druhých a nedokážu se sám o sebe postarat. Žiju u matky, která se o mě stará. Ostatní se asi bojí, nebo nevím. Prostě už za mnou nechodí.“*

Pan Ch: *„Jo, cítím, protože jinak kromě mámy nikoho nemám. Tady jsem začal zase žít. Mám spoustu kamarádů, se kterými se dobře bavím a s některými si i voláme na skypu.“*

V souvislosti s rozhovory je možné tvrdit, že velká část pravidelných návštěvníků Second Life neměla zpočátku pozitivní názor. Po prvním spuštění nastalo zklamání z pohledu grafiky či ovládání. Zvědavost ale přetrvávala a následovala další návštěva k prozkoumání světa, kde se již vyskytli další uživatelé ke komunikaci. Po několika pokusech je tedy zřejmé, že se návštěvníci Second Life naučili ovládat aplikaci a



seznámili se poté s ostatními uživateli, kteří jim v prvních krocích pomohli. Nově vzniklé vztahy poté zapříčiní motivaci zůstat ve virtuálním světě i nadále.

Pan P: *„Měl jsem špatný PC celkem a sekalo se mi to. Tak jsem to hned zavrhl.“*

Paní T: *„Nevěděla jsem, co dřív ovládat, jak se obléci, prostě zmatek. Pak jsem SL asi týden nepustila. Ale neodinstalovala jsem klienta, tak zvědavost poté zvítězila :)“*

Paní L: *„Byla jsem docela zmatená, neuměla jsem to ovládat a nevěděla jsem, kde najdu česká místa. Moc se mi to nelíbilo, protože mi to prostě nešlo a nikde nebyl nikdo, kdo by mi pomohl. Byla jsem popravdě zklamaná.“*

Paní P: *„Zůstalo mi to v počítači a tak jsem to jednoho dne pustila znovu a potkala jsem super lidi, se kterými jsem si skvěle rozuměla. Byla jsem najednou překvapená a moc se mi to líbilo. Ostatní mi teprve ukázali, jaké jsou tady možnosti a mě to naprosto uchvátilo.“*

Pan K: *„Nelíbilo. Bylo to takové divné a zklamalo mě to. Nelíbilo se mi, jaké je ovládání a jak vypadá grafika. Později jsem zjistil, že jiné ostrovy jsou naprosto graficky dokonalé. A zamiloval jsem se tu do toho.“*

## 4 ZÁVĚR

Přestože virtuální svět Second Life je poměrně netypická služba webu, je to zcela určitě velmi zajímavý projekt, který si zaslouží pozornost. Ať je to svým obsahem, který se neustále rozšiřuje, nebo svým potenciálem pro sdílení informací, nebo svou pozoruhodnou ekonomickou stránkou.

*„Není určitě nutné, aby se každá druhá knihovna co nejdříve přesunula do virtuálního světa, je ale vhodné alespoň vědět, jaký má toto prostředí potenciál a co nám může nabídnout. A slovem „nám“ myslím jak zaměstnance knihoven, tak jejich uživatele. Ze zkušeností totiž zatím vyplývá, že o různé vzdělávací a informační projekty je u nás i ve světě poměrně veliký zájem. Zmiňovaná Regionální knihovna Karviná tak může být jen naší první knihovnickou vlaštovkou, kterou mohou brzy následovat další.“<sup>88</sup>*

Ačkoliv se nepodařilo prokázat hypotézu, že většina návštěvníků Second Life je z velkých měst, nebránilo to hlubšímu zkoumání v kvalitativní části práce. Je to ale zajímavý poznatek, kterému se nikdo konkrétně dosud nevěnoval. Z výzkumu vyplynulo, že většina návštěvníků světa Second Life je z menších měst či přímo vesnic a je jim od 18–34 let. Velká část respondentů byli studenti či nezaměstnaní lidé.

Výzkumné otázky, které se nacházejí v kvalitativní části práce, byly zodpovězeny dosud neznámými informacemi. Z rozhovorů vyplynulo, že jako první signál k návštěvě virtuálního světa, vede návštěvníky především zvědavost. Dle odpovědí respondentů lze tvrdit, že vzniklé vztahy vedou návštěvníky k pravidelné návštěvnosti. Nezanedbatelné množství uvedlo, že návštěvnost virtuálního světa jim pomáhá při problémech s komunikací a že možnosti světa jim přináší seberealizaci.

Velmi zajímavý by mohl být další výzkum, který by navazoval na výsledky této práce a věnoval se dalšímu hlubšímu prozkoumání virtuálního světa z podrobného psychologického hlediska.

---

<sup>88</sup> KNIHOVNY A WEB 2.0: Second Life – druhý život pro každého. [online]. 2009 [cit. 2015-05-13]. Dostupný z WWW: <<http://ctenar.svkk1.cz/clanky/2009-roc-61/03-2009/knihovny-a-web-2-0-second-life-druhy-zivot-pro-kazdeho-56-358.htm>>

## 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### 5.1 Seznam použitých českých zdrojů

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, 407 s. ISBN 80-7367-040-2.

MUSIL, Josef. *Sociální a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2010, 256 s. ISBN 978-80-7452-002-0.

SCOTT PECK, M. *V jiném rytmu: vytváření komunit*. Překlad Tomáš Zábranský, David Záleský. Olomouc: Votobia, 1995, 251 s. ISBN 8085619776.

SOBOTA, Branislav. *Počítačová grafika a jazyk C*. 1. vyd. České Budějovice: Kopp, 1995, 272 s. ISBN 80-85828-52-9.

STRAUSS, Anselm L a Juliet M CORBIN. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Albert, 1999, 196 s. SCAN. ISBN 80-85834-60-x.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 9788072543601.

ŽÁRA, Jiří. *Moderní počítačová grafika*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Praha: Computer Press, 2004, 609 s., 16 s. barev. obr. příl. ISBN 8025104540.

### 5.2 Seznam použitých zahraničních zdrojů

BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang, c2008, x, 418 s. Digital formations, vol. 45. ISBN 9780820488677.

DURANSKE, Benjamin Tyson. *Virtual law: navigating the legal landscape of virtual worlds*. 1. ed. Chicago: American Bar Association, 2008. ISBN 160442009x.

*Oxford advanced American dictionary for learners of English*. First published. xx, 1736, 38, 26 stran. ISBN 978-0-19-439966-1.

RYMASZEWSKI, Michael. *Second life: the official guide*. Hoboken, N. J.: John Wiley [distributor], 2007, xi, 342 p. ISBN 9780470096086

SILVERMAN, David. *Ako robíť kvalitatívny výskum: praktická príručka*. Překlad Martin Štulrajter. Bratislava: Ikar, 2005, 327 s. Pegas (Ikar), zv. 8. ISBN 8055109044.

## 5.3 Seznam použitých internetových zdrojů

Bencová, Jana. 2010. Vznik a vývoj počítačových her z pohledu počítačové grafiky. (Bakalářská práce). Brno: FF MU

The network Society. [online]. 2001 [cit. 2015-05-25]. Dostupný z WWW: [m.friendfeed-media.com/7392e7f75369435f86fd59e00cd043297ab2f8be](http://m.friendfeed-media.com/7392e7f75369435f86fd59e00cd043297ab2f8be)

Beřko, Martin. 2006. Virtualne komunity a ich elektronické korene. (Bakalářská práce). Brno: FSS MU.

KNIHOVNY A WEB 2.0: Second Life – druhý život pro každého. [online]. 2009 [cit. 2015-05-13]. Dostupný z WWW: <http://ctenar.svkkk.cz/clanky/2009-roc-61/03-2009/knihovny-a-web-2-0-second-life-druhy-zivot-pro-kazdeho-56-358.htm>

Kučírková, Petra. 2009. Second Life: Motivace uživatelů ke vstupu a setrvání a jejich vnímání této virtuální komunity. (Bakalářská práce). Brno: FSS MU.

SYSTEM REQUIREMENTS.[online]. 2015 [cit. 2015-05-23]. Dostupný z WWW: <https://secondlife.com/support/system-requirements/>

O společnosti: About [online]. 2015, [cit. 2015-05-21]. Dostupný z www: <http://www.siggraph.org/about/about-acm-siggraph>

PC Life: Základy počítačového 3D modelování [online]. 2012, [cit. 2015-05-20]. Dostupný z www: <http://www.pclife.cz/503-zaklady-pocitacoveho-3d-modelovani/>

VZDĚLÁVÁNÍ VE 3D VIRTUÁLNÍM VZDĚLÁVACÍM PROSTŘEDÍ. [online]. 2011, [cit. 2015-05-20]. Dostupný z www: [is.muni.cz/.../Vzdelavani\\_ve\\_3D\\_virtualnim\\_vzdelavacim\\_prostredi.pdf](http://is.muni.cz/.../Vzdelavani_ve_3D_virtualnim_vzdelavacim_prostredi.pdf)

Život ve virtuální realitě. [online]. 2007, [cit. 2015-05-20]. Dostupný z www: <http://www.lupa.cz/clanky/second-life-8211-zivot-ve-virtualni-realite/>

Růst World of Warcraft se zastavil[online]. 2010,[cit. 2015-05-19]. Dostupný z www: [http://bonusweb.idnes.cz/rust-world-of-warcraft-se-zastavil-dts-/Zurnal.aspx?c=A100211\\_092558\\_bw-zurnal-pc\\_osk](http://bonusweb.idnes.cz/rust-world-of-warcraft-se-zastavil-dts-/Zurnal.aspx?c=A100211_092558_bw-zurnal-pc_osk)

Second Life Grid Survey – Region Database: [online]. 2015, [cit. 2015-05-19]. Dostupný z www: <http://www.gridssurvey.com/>

Second Life + MUNI: Komunikace virtuálně [online]. 2009 [cit. 2015-05-14]. Dostupný z www: <http://www.havlena.net/ekonomie/komunikace-virtualne-masarykova-univerzita-a-second-life-sl/>

Sociální paradigma [online]. 2006 [cit. 2015-05-20]. Dostupný z www: [nb.vse.cz/kpsr/Dokumenty/PSP202/Sociologicka\\_paradigmata.ppt](http://nb.vse.cz/kpsr/Dokumenty/PSP202/Sociologicka_paradigmata.ppt)

Tisková zpráva: RAIFFEISENBANK JE PRVNÍ BANKOU S POBOČKOU V SECOND LIFE [online]. 19. 3. 2008 [cit. 2015-05-13]. Dostupný z WWW: <http://www.rb.cz/attachements/pdf/informacniservis/media/tiskove-zpravy/tiskove-zpravy-2008/raiffeisenbank-je-prvni-bankou-s-pobockou-v-secondlife.doc>.

Závada, Jaromír. 2006. Normativita multiuživatelských virtuálních světů. (Diplomová práce). Brno: PrF MU.

## 6 SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

### Seznam obrázků

Obrázek 1: Drátěný model.....	- 14 -
Obrázek 2: Drátěný model, ploché a Gouradovo stínování.....	- 15 -
Obrázek 3: Architektura v Second Life .....	- 25 -
Obrázek 4: Minimální a doporučené HW a SW požadavky.....	- 28 -
Obrázek 5: Příroda v Second Life.....	- 31 -
Obrázek 6: Bydlení v Second Life.....	- 33 -
Obrázek 7: Avatar .....	- 40 -
Obrázek 8: Klub Díra bez návštěvníků.....	- 40 -

### Seznam tabulek

Tabulka 1: Vedení Linden Lab rok 2015.....	- 23 -
Tabulka 2: Důvody pro vstup do SL.....	- 47 -
Tabulka 3: Přehled důvodů pro vstup do SL .....	- 51 -
Tabulka 4: Subjektivní vztahy v rámci SL .....	- 52 -
Tabulka 5: Motivace pro setrvání v SL.....	- 53 -

### Seznam grafů

Graf 1: Počet registrovaných uživatelů ve virtuálních světech.....	- 21 -
Graf 2: Věkové rozložení v Second Life rok 2009 .....	- 22 -

Graf 3: Pohlaví návštěvníků Second Life .....	- 41 -
Graf 4: Vzdělání návštěvníků Second Life .....	- 42 -
Graf 5: Věkové složení návštěvníků Second Life.....	- 43 -
Graf 6: Pracovní zařazení návštěvníků Second Life.....	- 44 -
Graf 7: Bydliště uživatelů Second Life.....	- 45 -

## **7 SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha A - Rozhovory .....	I
-----------------------------	---

## 8 Příloha A – Rozhovory

### Rozhovor 1: Pan J.

**Autorka: Od kdy chodíš do SL?**

Pan J: Asi tak 3 roky. Už je to docela dlouho.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Pan J: Docela jo, myslím tak minimálně 4x týdně.

**Autorka: Jak jsi se o SL dozvěděl?**

Pan J: Od kamaráda ve škole, tenkrát jsem chodil na střední a tak jsem to pak po příchodu domu pustil

**Autorka: Proč jsi SL poprvé pustil?**

Pan J: Byl jsem zvědavý, jak to vypadá a jestli tam jde dělat opravdu všechno

**Autorka: Jaký jsi měl dojem ze SL po prvním puštění?**

Pan J: Nic moc, nelíbilo se mi to, sekalo se mi to na počítači a celkově to na mě neudělalo nejlepší dojem

**Autorka: Proč jsi se k SL tedy potom vrátil?**

Pan J: Byl jsem zvědavý a nedalo mi to.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Pan J: Mám tu přátele, které mám rád a nechci o ně přijít. S některými se setkávám i normálně.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

Pan J: Asi jo, už jsem si tu zvykl a jsem tu rád. Mám tu lepší podmínky k seznamování, našel jsem si tu i holku. Už spolu bohužel nejsme, ale dodalo mi to spoustu sebedůvěry, protože normálně bych si holku asi nedokázal najít.

**Autorka: A viděli jste se někdy s tou přítelkyní?**

Pan J: Ne.

**Autorka: Proč ne?**

Pan J: Protože si nevěřím.

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo třeba do života?**



Pan J: Dalo mi sebedůvěru a jistotu, že se dokážu seznamovat a bavit se s lidmi, přestože mi to normálně dělá problém. Cítím se tu dobře a určitě odtud jen tak neodejdu.

## **Rozhovor 2: Pan P.**

**Autorka: Kdy sem nejvíce chodí lidi? Večer?**

Pan P: hmmm, nevím no.

Pan P: já do SL už skoro nechodím.

Pan P: popravdě, máš celkem štěstí ze si tu na mě narazila

**Autorka: ☺**

Pan P: Bohemka už ani nebývá tak navštěvovaná ☺

Pan P: celkově to české SL podle mě upadá.

**Autorka: a kam chodí všichni?**

Pan P: vůbec nevím

Pan P: asi nějaký nový sim

Pan P: vím, že někdo něco říkal o kopii Bohemky, nebo co

Pan P: ale nevím.

Pan P: s Čechy se skoro už nebavím.

Pan P: lidi tady chodí, protože utíkají před realitou

Pan P: léčí si různé komplexy

Pan P: protože strašně moc lidí, co sem tu kdysi potkal, byli lidi, kteří měli v RL různé problémy

Pan P: ať už to byl alkohol, nebo lidi co jsou třeba v RL nějak znetvoření myslím vzhledové a tak tady vypadají lip, nebo lidi tlustí, kteří si v RL nevěří, jsou tu za modelky (například sa\*\*\*\*ka ), nebo troleři, kteří sem chodí jen otravovat, protože si tím zvyšují ego

Pan P: anebo někteří, co mají handicap, třeba jsou bez ruky, bez noh, city se tady normálně, protože v rl se stydí atd. atd.

Pan P: jsou tu i lidi, kteří měli problém v RL komunikovat hodně se styděli, ale díky SL a tím, že tady komunikovali, se částečně stydět přestali :)

Pan P: nebo někteří tu chodí vylepšovat svoje jazykové schopnosti, já se tady anglicky naučil mnohem víc než ve škole: D

Pan P: : někteří tady procvičují svoje grafické a modelářské schopnosti, a vydělávají tu

Pan P: jsou tu dokonce firmy, třeba the mesh projekt je myslím firma v rl, která asi dělá s grafikou a využila to, že v sl levně vydělají peníze

Pan P: asi tu najdeš úplně vše. :D

Pan P: ale taky u mě třeba

Pan P: i když mi SL nic nedává

Pan P: většinou tu už chodím jen kvůli přátelům, kteří jsou daleko, a jsem rád, že s nimi mám kontakt

Pan P: ale to jsou lidi, které znám dlouho

Pan P: ale protože už tady snad nikdo nechodí tak tu nechodím ani já :D

Pan P: některé už mám třeba na Skype nebo steamu

Pan P: jinak už tu fakt nebývám i několik dnu

Pan P: nebo jsem tu jen Hodků dvě ani ne

**Autorka: Kde jsi poprvé slyšel o SL? Pamatuješ si to?**

Pan P: ano, pamatuju.

Pan P: ve škole jsem chodil na chat, na lide.cz

Pan P: potkal jsem tam jednu holku, kterou jsem si později přidal na ICQ.

Pan P: a když jsme si povídali, tak jsem se sem tam ptal, co dělá.

Pan P: a ona napsala, že je v SL.

Pan P: a já z co to je? Ona, že je to Secondlife, taková hra kde mas postavu a poznáváš lidi atd. atd.

Pan P: tak jsem tomu dal šanci.

Pan P: ale měl jsem špatný PC celkem a sekalo se mi to: D tak jsem to hned zavrhl

Pan P: : ale pak mi to po 14 dnech nedalo a zkusil to znova no a už jsem tu zůstal: D:D

Pan P: od té doby jsem vyměnil 3 PC :D

**Autorka: A proč jsi tu zůstal vlastně?**

Pan P: no protože jsem poznal pár lidí, s kterými jsem si zadal past: D a byli fajn: D

Pan P: a tak jsem tu přišel druhý den a zase si povídel a pak další

Pan P: pak jsem se tu ehm zamiloval do jedné holky :)

Pan P: tu znám do teď

**Autorka: a viděli jste se někdy?**

Pan P: ne: D

Pan P: teda na fotkách jo

Pan P: : jo tak vzhled není úplně vše, jako samozřejmě na tom záleží, ale ve virtuálním světě záleží myslím na té duši :)

Pan P: jako ono i poznáš, jestli té osobě můžeš věřit a poznáš i to jestli je to holka nebo ne

Pan P: a stejně, i kdyby ne tak si s nimi volám, takže prostě už jen tím poznáš ze to holka je

Pan P: ale jinak jasné ze se člověk dokáže zamilovat, stačí ti, jak říkám ta duše, to jak se chová, jestli je hodná milá, prostě její povaha, to jak vypadá, samozřejmě je podstatný taky, ale ne tolik, a jak se říká, čím víc je člověk zamilovaný tím víc se mu ten dotyčný líbí: D

**Autorka: myslím, že takhle to je asi u většiny, zvědavost a pak ti kamarádi**

Pan P: jojo :)

### **Rozhovor 3: Pan U.**

**Autorka: Od kdy chodíš do SL?**

Pan U: Asi 6 let, už opravdu dlouho.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Pan U: Každý den, bez výjimky.

**Autorka: Jak si se o SL dozvěděl?**

Pan U: Na internetu, myslím, že to bylo v nějakém chatu nebo podobném serveru

**Autorka: Proč jsi poprvé spustil SL?**

Pan U: Tak zajímalo mě, jak to tu chodí a co to vlastně je. Vůbec jsem to neznal, tak jsem se chtěl podívat

**Autorka: Jak se ti v SL líbilo poprvé?**

Pan U: Super, líbilo se mi to.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Pan U: Pronajal jsem si tu pozemek, mám tady diskotéku, tak to mě tu baví, bavít se s ostatními a vědět, že jsem někde potřebný. Mám tu kamarády, bez nich by mě to tu nebavilo.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

Pan U: Asi jo.

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo třeba do života, odnesla sis odsud něco?**

Pan U: Umím spořit a finančně lépe nakládat. To mi SLko dalo. ☺

**Autorka: Plánuješ sem chodit i dále?**

Pan U: Určitě ano.

## **Rozhovor 4: Pan Y.**

**Autorka: Kdy jsi se v SL zaregistroval?**

Pan Y: V roce 2009.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Pan Y: Dříve ano, teď už moc nemám čas, ale rád se tu vždy jdu podívat za ostatními. Už to ale není, co to bývalo.

**Autorka: Jak jsi se o SL dozvěděl?**

Pan Y: Asi někde na internetu.

**Autorka: Proč jsi vlastně SL poprvé pustil?**

Pan Y: Byl jsem zvědavý, co to dokáže a jak to vypadá.

**Autorka: Jaký jsi měl dojem ze SL po prvním spuštění?**

Pan Y: Moc ne, připadalo mi to ošklivé. ☺

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Pan Y: Přátelé a pocit nezávislosti.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v tady SL než v RL?**

Pan Y: Jo, protože jsem jinak docela stydlivý a tady se mi lépe komunikuje. Doufám, že si tu najdu nějakou osudovou lásku ☺

**Autorka: Takových případů je tu spousta, co jsem se dozvěděla od ostatních.**

Pan Y: Máš pravdu, proto na tu lásku tady věřím. Je to stejné, jako normálně, akorát si tu více věříš. Pro mě naprosto ideální řešení. Pokud se s tím člověkem potom budu dobře znát odsud, nebudu mít takový problém se s ní bavit později v reálu.

**Autorka: Co sis odsud odnesl?**

Pan Y: Naučil jsem se tvořit 3D grafiku a díky tomu jsem si našel práci snů. To je taky ten důvod, proč už tolik nemám ten čas...

**Autorka: Ale plánuješ, že sem budeš chodit i dále, ne?**

Pan Y: Budu, nechci to tu nikdy opustit. ☺

## **Rozhovor 5: Pan D.**

**Autorka: jak chodíš dlouho do SL ?**

Pan D: já, no teď asi 3 dny.

Pan D: nechodil jsem sem teď nějakou dobu.

**Autorka: Ale jsi tu už docela dlouho zaregistrovaný.**

Pan D: jo to jsem :)

Pan D: už dávno no :)

Pan D: jeden čas jsem tu byl každý den a potom zase ne a teď tak střídavě.

**Autorka: A co tě tu tak baví?**

**Autorka: Nebo spíš bavilo, když si sem chodil pravidelně.**

Pan D: tak různě, ale asi nejvíc kamarádi.

Pan D: také jsem měl holku, tak proto jsem tu byl pořád:)

**Autorka: A viděli jste se někdy, nebo to byl čistě virtuální vztah?:)**

Pan D: Virtuální, neviděli jsme se nikdy,

**Autorka: A jak jste spolu byli dlouho s tou přítelkyní?**

Pan D: jej už nevím, ale docela dlouho, asi rok.

**Autorka: A kde jsi se o Second Life dozvěděl, pamatuješ si to ještě?:)**

Pan D: už je to pár let, ale myslím, že na internetu na nějakém chatu a tak jsem byl zvědavý

**Autorka: Myslíš si, že je RL lepší než SL, nebo se tu cítíš lépe?**

Pan D: Jé, no to tak nějak moc neřeším tohle, ale člověk je bez zábran.

Pan D: Nepřemýšlel jsem o tom nikdy.

**Autorka: Myslíš si tedy, že je to tu lepší ohledně sebevědomí, než v normálním životě?**

Pan D: Určitě.

**Autorka: Dává ti něco SL?**

Pan D: Myslím, že mi dodává to, co v normálním životě nemám.

Pan D: Jakože v normálním životě jsem spíše stydlivý, tady mi nedělá problém oslovit třeba tu holku.

**Autorka: Takže jsi tu spokojenější.**

Pan D: Podle mě jo.

**Autorka: Takže plánuješ, že sem budeš chodit i dále?**

Pan D: Stoprocentně když budu mít čas, teď mám hodně práce v RL, ale určitě budu chodit i dál.

## **Rozhovor 6: Pan E.**

**Autorka: Kdy jsi se v SL zaregistroval?**

Pan E: Byl to rok 2010.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Pan E: Denně....

**Autorka: Jak jsi se o SL dozvěděl?**

Pan E: Tenkrát mi o tom řekla sestra mého kamaráda.

**Autorka: Proč jsi vlastně SL poprvé pustila?**

Pan E: Slíbil jsem té kamarádově sestře, že si to doma nainstaluju a že se tu spolu sejdem. A nadchlo mě to.

**Autorka: Jaký jsi měla dojem ze SL, když jsi tu byl poprvé?**

Pan E: Moc dobrý ne. Nelíbila se mi ta grafika.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Pan E: Ta zábava, někdy se tu opravdu dobře bavím s ostatními. Nejlepší jsou takové večery, když se nás tu sejde víc.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

Pan E: Nevím, líbí se mi tu a mám rád i svůj osobní život. Ale převážně jsem tady, takže bych to zhodnotil asi tak, že ano.

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo třeba do života?**

Pan E: Mám kamarády, které bych si sám nikdy nenašel.

**Autorka: Jak to myslíš?**

Pan E: Trpím sociální fobií a tady mám konečně možnost bavit se jako každý jiný a netrpět při tom. ☺

**Autorka: Plánuješ sem chodit i nadále?**

Pan E: stoprocentně.

## **Rozhovor 7: Pan Ch.**

**Autorka: Kdy jsi se v SL zaregistroval?**

Pan Ch: Asi tak rok a něco.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Pan Ch: Jo, denně jsem tady.

**Autorka: Jak si se o SL dozvěděl?**

Pan Ch: Na internetu na sociální síti.

**Autorka: Proč jsi vlastně SL poprvé pustil?**

Pan Ch: Protože jsem hledal něco, kde se můžu seznamovat a povídat si s lidmi.

**Autorka: Jaký si měla dojem ze SL po prvním puštění? Líbilo se ti to?**

Pan Ch: Nějak mi to bylo jedno. Hned jsem potkal ostatní lidi a řešil jsem spíš to, jak to celé ovládat.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Pan Ch: Kamarádi. V osobním životě se na mě všichni vykašlali.

**Autorka: Proč?**

Pan Ch: Měl jsem nehodu a změnilo mi to život. Jsem závislý na pomoci druhých a nedokážu se sám o sebe postarat. Žiju u matky, která se o mě stará. Ostatní se asi bojí, nebo nevím. Prostě už za mnou nechodí.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe tady v SL než v RL?**

Pan Ch: Jo, cítím, protože jinak kromě mámy nikoho nemám. Tady jsem začal zase žít. Mám spoustu kamarádů, se kterými se dobře bavím a s některými si i voláme na skypu.

## **Rozhovor 8: Pan K.**

**Autorka: Kdy jsi se v SL zaregistroval?**

**Pan K:** Od roku 2009. Už je to nějaká doba

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

**Pan K:** Obden bych řekl.

**Autorka: Jak si se o SL dozvěděl?**

**Pan K:** Myslím, že jsem si o tom někde něco přečetl.

**Autorka: Proč jsi vlastně SL poprvé pustil?**

**Pan K:** Chtěl jsem si to vyzkoušet a nudil jsem se.

**Autorka: Jaký jsi měl dojem ze SL, když jsi ho spustil poprvé? Líbilo se ti tu?**

**Pan K:** Nelíbilo. Bylo to takové divné a zklamalo mě to. Nelíbilo se mi, jaké je ovládání a jak vypadá grafika. Později jsem zjistil, že jiné ostrovy jsou naprosto graficky dokonalé. A zamiloval jsem se tu do toho.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

**Pan K:** Baví mě tu stavět nové objekty. Stavím tu většinou domy pro bydlení nebo třeba tovární haly. Hrozně mě totiž baví industriální a tady si můžu postavit to, co chci a projít se v tom.

**Autorka: A své předměty i prodáváš?**

**Pan K:** Jo, docela to hodí nějaký ten peníz.

**Autorka: Pokud to není tajné, myslíš si, že se tím může člověk i uživit v normálním životě?**

**Pan K:** Asi ano, ale musel by mít celý tým, který by mu pomáhal. Lidi chtějí často nové a nové věci, pokud postavíš jednu budovu, má ji za chvíli každý z okolí a hned se omrzí. Je třeba budovat pořád dokola a někdy je to opravdu časově náročné. Bylo by tedy lepší, aby ten člověk buďto měl opravdu spoustu času, nebo měl někoho, kdo mu s tím pomůže.

**Autorka: A staviš podle nějakých předloh, nebo do toho dáváš čistě tvou fantazii?**

**Pan K:** Vymýšlím si to vše sám. Chci být originální, kopírovat druhý umíme všichni.

**Autorka: Co ti to stavění dává?**

**Pan K:** Když jsem třeba naštvaný, nebo mám depku, tak mi to hodně pomůže. Dokážu u toho úplně vypnout a uvolnit se. Mám pak mnohem lepší náladu a lépe se soustředím na jiné důležité věci. Je to pro mě jako útek od reality. V normálním životě mám spoustu starostí.



**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

**Pan K:** Rozhodně ano, tady nejsem tolik ve stresu.

**Autorka: Přineslo ti SL něco?**

**Pan K:** Ani ne, jen se tu jednoduše uspokojím své touhy po budování a stavění budov a sem tam si tu zlepším náladu při depce.

**Autorka: Máš tu nějaké kamarády?**

**Pan K:** Ne, neznám tu skoro nikoho. Pár jich bylo, ale ty už sem nechodí.

## **Rozhovor 9: Paní C.**

Paní C: kludne:)

**Autorka: Od kdy chodíš do SL?**

Paní C: už sem chodím necelých 5 roků :)

**Autorka:: :)**

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Paní C: celkom áno:)

**Autorka: Každý den?**

**Autorka: Nebo třeba párkrát do týdne...**

Paní C: pět'krát do týždňa najmenej

**Autorka: Jak si se o SL dozvěděla?**

**Autorka: Pamatuješ si to ještě vůbec?**

Paní C: povedala mi o ňom známa :)

**Autorka: Proč si vlastně SL poprvé pustila? Byla jsi zvědavá?**

**Autorka: A líbilo se ti SLko poprvé? :)**

Paní C: fascinovalo ma že môžem žiť aj virtuálni život:) ano moc preto som tu doteraz, našla som si tu skvelých kamarátov

Paní C: vituálny\*

Paní C: virtuálny\*

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží? Kamarádi?**

Paní C: určite áno, to asi najviac:)

**Autorka: Myslíš si, že se tu cítíš lépe?**

Paní C: ako kedy:) ale uprednostňujem rl pred sl :)

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo třeba do života, odnesla sis odsud něco?:)**

Paní C: sl mi dalo mnoho skúseností:) a mnoho dobrých kamarátov :)

Paní C: to je jediné čo som si priala

**Autorka: Ještě mi řekni, plánuješ sem nadále pravidelně chodit?:)**

Paní C: samozrejme:) pokiaľ tu budú takí skvelí ľudia ako tu boli doteraz :)

## **Rozhovor 10: Paní L.**

**Autorka: Od kdy chodíš do SL?**

Paní L: Chodím sem tak dva roky. ☺ Ale dřív jsem tu skoro nebývala.

**Autorka: Jsi tu teď pravidelně?**

Paní L: Docela jo, jsem tu téměř denně, vždy tak na 3 hodiny. Pokecat s ostatními.

**Autorka: Kde jsi se o SL dozvěděla?**

Paní L: Od kamarádky ve škole. Tenkrát jsem jí nevěřila.

**Autorka: Proč jsi poprvé spustila SL?**

Paní L: Chtěla jsem se přesvědčit, že to opravdu existuje. ☺

**Autorka: Jaký jsi měla dojem ze SL po prvním puštění?**

Paní L: Byla jsem docela zmatená, neuměla jsem to ovládat a nevěděla jsem, kde najdu česká místa. Moc se mi to nelíbilo, protože mi to prostě nešlo a nikde nebyl nikdo, kdo by mi pomohl. Byla jsem popravdě zklamaná.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Paní L: Našla jsem si tu partnera a přátele, za které jsem nesmírně ráda ☺

**Autorka: A viděli jste se někdy, nebo se znáte jen virtuálně?**

Paní L: Ne, nikdy jsme se neviděli. Každý žijeme na druhém konci světa. Ale voláme si denně a posílám si fotografie a videa. ☺

**Autorka: A nevdí ti to, že jste se neviděli?**

Paní L: Ne. A až to bude možné, určitě se uvidíme. Ale nijak nestrádám.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL nebo v RL?**

Paní L: Asi jo, protože jsem se v SL zamilovala. V normálním životě to není taková zábava ☺

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo?**

Paní L: Lásku a to je to nejdůležitější!

## **Rozhovor 11: Paní M.**

**Autorka: Od kdy chodíš do SL a jsi tu pravidelně?**

Paní M: Od 5. ledna 2010

**Autorka: a jsi tu každý den, nebo třeba párkrát do týdne?**

Paní M: Každý den

**Autorka: jak jsi se o SL dozvěděla? Proč jsi vlastně SL poprvé pustila?**

Paní M: Do SL mě pozvala jedna moje kamarádka.

**Autorka: A líbilo se ti tu první den?**

Paní M: Byla jsem pozvána do jejího hradu a bylo to něco úžasného.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Paní M: Žiju si tady svůj druhý život. Mám tady aktivity, které by v RL byli hodně finančně náročné, a mám zde pár přátel.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

Paní M: Je to tak skoro nastejno

Paní M: Ale spíš o malinko líp v SL

**Autorka: a čím si myslíš, že to je? Máš zde důvěrnější kamarády?**

Paní M: Zde se mi otevřel svět a nové možnosti

**Autorka: Takže předpokládám, že neplánuješ ukončit návštěvnost SL, ale naopak, budeš sem chodit i nadále...**

Paní M: Určitě bych ráda chodívala sem i nadále.

## **Rozhovor 12: Paní P.**

**Autorka: Kdy jsi se v SL zaregistrovala?**

Paní P: Před 7 lety. Tenkrát to moc lidí neznalo a byla tu super komunita jenom těch vyvolených.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Paní P: Každý den jsem tady a už si ani neumím představit, že bych se tu někdy neukázala. To by asi znamenalo, že se mi něco stalo ☺

**Autorka: Jak jsi se o SL dozvěděla?**

Paní P: To už si ani nepamatuji. Myslím, že to bylo v nějakém článku na internetu. Nejspíš nějaké IT stránky.

**Autorka: Proč jsi vlastně SL poprvé pustila?**

Paní P: Byla jsem jednoduše zvědavá, jak to tu chodí. A chtěla jsem poznat nové lidi.

**Autorka: Jaký jsi měla dojem ze SL po prvním puštění? Líbilo se ti to?**

Paní P: Ne. Vůbec. ☺

**Autorka: Proč jsi tedy tomu dala další šanci?**

Paní P: Zůstalo mi to v počítači a tak jsem to jednoho dne pustila znovu a potkala jsem super lidi, se kterými jsem si skvěle rozuměla. Byla jsem najednou překvapená a moc se mi to líbilo. Ostatní mi teprve ukázali, jaké jsou tady možnosti a mě to naprosto uchvátilo.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Paní P: Přátelé, můj přítel a prostě vztah k tomu všemu. ☺

**Autorka: Takže tu máš přítele? Znáte se také v reálu?**

Paní P: Ano mám a známe se. Viděli jsme se mockrát, ale nežijeme spolu. Je to taky důvod, proč tu jsem tak často. Udržujeme tady spolu vztah. Bydlíme od sebe poměrně daleko, ale plánujeme společnou budoucnost.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL?**

Paní P: Ani ne, jen když jsem s přítelem nebo s přáteli.

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo, přineslo ti to něco?**

Paní P: Přítel a kamarády.

## **Rozhovor 13: Paní Q.**

**Autorka: Kdy jsi se v SL zaregistrovala?**

Paní Q: Už to budou 4 roky.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Paní Q: Ani ne, asi tak 2x týdně a někdy i méně.

**Autorka: Jak jsi se o SL dozvěděla?**

Paní Q: Z internetu.

**Autorka: Proč jsi vlastně SL poprvé pustila?**

Paní Q: Ze zvědavosti ☺ zajímala mě ta představa, že je to otevřený svět a že si tu můžu dělat, co chci.

**Autorka: Jaký jsi měla dojem ze SL po prvním puštění? Líbilo se ti to?**

Paní Q: Ano, líbilo. Ale až později jsem si to tu zamilovala.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Paní Q: Přátelé, to je asi to jediné. Jinak bych sem nechodila.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

Paní Q: Nene, RL je pro mě priorita.

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo třeba do života, odnesla sis odsud něco?:)**

Paní Q: Asi nové zkušenosti s internetem a kamarádku, se kterou se stýkám i normálně.

## **Rozhovor 14: Paní S.**

**Autorka: Od kdy chodíš do SL?**

Paní S: Nevím, koukni se mi do profilu... Je to můj první a jediný avatar. ☺

**Autorka: Koukám, že cca 4 roky.**

Paní S: Ano, to by odpovídalo.

**Autorka: Jsi tu pravidelně?**

Paní S: No, nevím. Jak kdy a jak to vyjde. Asi ale ano, jsem tu tak 2 – 3x týdně.

**Autorka: Jak jsi se o SL dozvěděla?**

Paní S:Od bratra, tenkrát to hodně hrál a mě to zaujalo.

**Autorka: Proč jsi vlastně SL poprvé pustila?**

Paní S:Chtěla jsem vidět, co to můj bratr pořád hraje. A chtěla jsem se podívat, jestli tady jde dělat opravdu všechno, jak všude píší.

**Autorka: Jaký jsi měla dojem ze SL po prvním puštění?**

Paní S:Nejdřív se mi nelíbilo, jak to tu vypadá. Ale později jsem zjistila, že to není všude stejné, hodně záleží na tom, jak to kdo postaví.

**Autorka: Co tě nejvíce baví na SL? Co tě tu drží?**

Paní S:Kamarádi jednoznačně.

**Autorka: Máš tady opravdu dobré kamarády?**

Paní S:Myslím, že lepší jsem si ani nemohla přát.

**Autorka: Myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

Paní S: Jo, je to ale takové sporné. Mám ráda svou rodinu, ale tady mám opravdu skvělé přátele a cítím se s nimi prostě fajn.

**Autorka: A co ti SL dává nebo dalo třeba do života, přineslo ti něco Second Life?:)**

Paní S:Ani nevím, určitě jsem získala spoustu nových zkušeností a hlavně se mi otevřely nové možnosti jak komunikovat s ostatními a nevnímat tolik tu vzdálenost mezi námi.

## **Rozhovor 15: Paní T.**

Paní T: teď hned?

Paní T: tak se ptej :)

**Autorka: je to jenom pár otázek.**

Paní T: není problém

**Autorka: Od kdy chodíš do SL a jsi tu pravidelně?)**

Paní T: jen neodpovídám na otázky ze soukromí

Paní T: teda na některý jo, ale uvážím, na který

**Autorka: jistě, jde jen o to, abych si udělala obrázek o lidech, kteří sem chodí pravidelně**

Paní T: jsem tady od roku 2007, teď s druhou avatarkou. Ta první neměla ani rok trvání. Chodila jsem pravidelně, teď se tady sice objevím cca ob den, ale jen tak na půl hodiny. Souvisí to s tím, že si tady platím pozemek.

**Autorka: Takže tě tu drží spíše pozemek než třeba přátelé?:)**

Paní T: to ne, kdyby nebyli přátelé, není důvod mít tady pozemek

**Autorka: Pamatuješ si ještě, jak jsi se o SL poprvé dozvěděla?**

Paní T: četla jsem nějaký článek o virtuálním světě, a protože jsem netušila, co si pod tím představit, zkusila jsem to.

**Autorka: takže jako prvotní motivace navštívit SL byla u tebe konkrétně zvědavost, je to tak?**

Paní T: přesně tak

**Autorka: Jaký jsi měla dojem ze SL po prvním puštění?**

Paní T: nevěděla jsem, co dřív ovládat, jak se obléci, prostě zmatek. Pak jsem SL asi týden nepustila. Ale neodinstalovala jsem klienta, tak zvědavost poté zvítězila :)

**Autorka: A myslíš si, že se cítíš lépe v SL než v RL?**

Paní T: ne, to ne

Paní T: vzhledem k času, který tady trávím, je to i dost jasný :)

**Autorka: Takže určitě dáváš přednost RL.**

**Autorka:: A je něco, co ti SL dává nebo dalo do tvého života, odnesla sis odsud něco?:)**

Paní T:: před osmi lety jsem se cítila docela osaměle, v cizině, skoro nikoho jsem neznala, řeč taky nic moc a v SL jsem potkala pár lidí, s kterými se dalo pokecat česky nebo slovensky:)

Paní T: a i když si to za ta léta sedlo, tak mám pár přátel v SL, které neopustím, pokud neopustí oni mne :)

**Autorka: a trávíš čas spíše na českých ostrovech, nebo zahraničních?:)**

Paní T: na českých naprosto minimálně.

Paní T: Ale přátele mám i v CZ/SK komunitě, teda hlavně tam :)

**Autorka: budeš sem chodit i nadále?**

Paní T: Myslím, že ano, neplánuju to tu opustit.

**Autorka: díky za rozhovor.**

## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora:** Martina Čepičková

**Obor:** Sociální a mediální komunikace

**Forma studia:** kombinované studium

**Název práce:** Kyberprostor: Virtuální světy a vnímání uživatelů virtuální komunity

**Rok:** 2015

**Počet stran textu bez příloh:** 50

**Celkový počet stran příloh:** 16

**Počet titulů českých použitých zdrojů:** 7

**Počet titulů zahraničních použitých zdrojů:** 5

**Počet internetových zdrojů:** 15

**Vedoucí práce:** Mgr. Lucie Žáková