UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra marketingové komunikace a public relations

Percepce cílení MOBA videoher na ženy a genderové aspekty projevující se v hráčském chování

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Michaela Konopásková

Studijní program: Strategická komunikace

Vedoucí práce: Mgr. Ing. Jana Rosenfeldová

Rok obhajoby: 2023

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila pouze uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 1. května 2023 Bc. Michaela Konopásková

Bibliografický záznam

KONOPÁSKOVÁ, Michaela. *Percepce cílení MOBA videoher na ženy a genderové aspekty projevující se v hráčském chování.* Praha, 2023. 114 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra marketingové komunikace a public relations. Vedoucí diplomové práce Mgr. Ing. Jana Rosenfeldová.

Rozsah práce: 120 736

Abstrakt

Diplomová práce *Percepce cílení MOBA videoher na ženy a genderové aspekty projevující se v hráčském chování* se v teoretické části soustředí na chování žen v herním prostředí a tři populární MOBA hry – League of Legends, DotA 2 a Heroes of the Storm. V této části je také definován gender, genderový stereotyp a dochází k přiblížení sexualizace ženských avatarů. Získaná data jsou v praktické části analyzována za použití tematické analýzy a otevřeného kódování. Cílem výzkumu je přiblížit vliv ženského genderu na herní chování žen v MOBA videohrách a analyzovat způsob, jakým MOBA hry cílí na ženy. Výsledky ukazují značný význam socializace pro herní chování hráček, negativní vliv toxického prostředí v rámci komunity, nedostatečné cílení MOBA her na ženy a vliv designu a schopností avatarů na jejich výběr. Hlavní přínos práce spočívá ve zkoumání herního chování žen v souvislosti s MOBA hrami a v realizaci výzkumu v českém herním prostředí. Praktický přínos práce lze spatřovat v představení žen jako potenciální cílové skupiny pro propagaci značek a další komunikaci s potenciálními zákazníky v prostředí MOBA her.

Abstract

The diploma thesis *Perceptions of MOBA video game targeting of women and gender aspects manifested in gaming behaviour* focuses on the behavior of women in the gaming environment and three popular MOBA games – League of Legends, DotA 2 and Heroes of the Storm in the theoretical part. In this section, gender, gender stereotype is also defined and the sexualisation of female avatars is approached. In the practical part, the collected data is analyzed using thematic analysis and open coding. The aim of the research is to approach the influence of female gender on the gameplay behaviour of women in MOBA video games and to analyse the way MOBA games target women. The results show the significant importance of socialization for female gamers' gaming behavior, the negative influence of toxic environments within the community, the lack of targeting of women in MOBA games, and the influence of avatar design and abilities on their selection. The main contribution of this thesis lies in the investigation of women's gaming behaviour in the context of MOBA games and the implementation of the research in a Czech gaming environment. The practical contribution of the thesis can be seen in the introduction of women as a potential target group for brand promotion and further communication with potential customers in the MOBA games environment.

Klíčová slova

gaming, MOBA, otevřené kódování, kvalitativní výzkum, tematická analýza, gender, sexualizace

Keywords

gaming, MOBA, open coding, qualitative research, thematic analysis, gender, sexualization

Title/název práce

Perceptions of MOBA video game targeting of women and gender aspects manifested in gaming behaviour

Poděkování

Především bych ráda poděkovala vedoucí diplomové práce Mgr. Ing. Janě Rosenfeldové za cenné rady a zkušenosti, které mi během konzultací předávala s obrovskou trpělivostí a vstřícností. Neméně významné poděkování za podporu v průběhu studia patří i mé rodině, partnerovi a nejbližším přátelům.

Obsah

Úvod 1

1 Teoretická část 3

1.1 Vznik a vymezení MOBA videoher 3

1.1.1 Historie vzniku 3

1.1.2 Herní systém v MOBA hrách 4

1.1.3 Rozdělení hrdinů 5

1.2 MOBA hry zahrnuté v praktické části 6

1.2.1 DotA 2 7

1.2.2 League of Legends 10

1.2.3 Heroes of the Storm 13

1.2.4 Popkulturní reference a jiná média 14

1.2.4.1 Reference ve hře 14

1.2.4.2 Filmy a seriály 14

1.2.4.3 Komiksy 16

1.2.5 Online komunikace 16

1.3 Vymezení pojmu gender 17

1.3.1 Genderové stereotypy 18

1.4 Ženy v herním prostředí 19

1.4.1 Chování žen v online prostředí 19

1.4.2 Herní preference žen 21

1.4.3.1 Interakce žen s ostatními hráči během hry 22

1.5 Herní avataři 23

1.5.1 Sexualizace avatarů v MOBA hrách 24

2 Praktická část 27

2.1 Výzkumné otázky 27

2.2 Metodologie výzkumu 27

2.2.1 Metoda sběru dat 28

2.2.2 Respondenti výzkumu 29

2.2.3 Metoda analýzy dat 31

2.3 Vyhodnocení výzkumu 31

2.3.1 Pohled na komunitu a genderově zaměřenou toxicitu 32

2.3.1.1 Toxicita v komunitě 32

2.3.1.2 Genderové stereotypy 33

2.3.1.3 Gender a přezdívka ve hře 34

2.3.1.4 Pocit příslušnosti ke komunitě 35

2.3.1.5 Zastoupení žen v MOBA komunitě 36
2.3.1.6 Vnímání MOBA her jako femininní či maskulinní 37
2.3.2 Design hry pohledem žen 38
2.3.2.1 Sexualizace ženských avatarů 38
2.3.2.2 Názor na mužské avatary 39
2.3.2.3 Výběr avatarů ve hře 40
2.3.2.4 Celkový design MOBA her 41
2.3.3 Komunikace a chování žen ve hře z jejich pohledu 41
2.3.3.1 Role socializace 42
2.3.3.2 Komunikace se spoluhráči 43
2.3.3.3 Zlepšování se v MOBA hře 44
2.3.3.4 Sólo hry a ranking 45
2.3.3.5 Frekvence hraní 46
2.3.4 Konzumace komunitního obsahu a jeho genderová rozmanitost 47
2.3.4.1 Sledování a konzumace komunitního obsahu 47
2.3.4.2 Genderová rozmanitost v MOBA prostředí 48
3 Diskuze 48
3.1 Limitace výzkumu 54
4 Závěr 56
5 Summary 57
Seznam zdrojů 59
Seznam obrázků 72
Seznam tabulek 72
Seznam příloh 72
Přílohy 73

Úvod

Hraní se mezi ženami těší stále větší oblibě a zároveň se jedná o fenomén, kterému není věnován dostatek pozornosti. Za poslední dvě desítky let se počet ženských hráček zdvojnásobil a aktuálně tvoří téměř polovinu hráčské základny (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths & Kuss, 2019). I přesto, že existují studie zabývající se vztahem hráček k herní kultuře či vlivem genderu na herní mechaniky, žádná z nich se komplexně nezaměřuje na prostředí MOBA her v souvislosti s ženským genderem. Stejně tak se žádná z již dostupných studií nezabývá komunitním obsahem, jeho atraktivitou pro ženy či mírou zastoupení žen v této oblasti. Výzkumníci se ve svých studiích většinou soustředí primárně na mužské hráče (Wilms et al., 2013; Paaßen et al., 2017; Kaess et al. 2017), stejně jako herní vývojáři. Z několika výzkumů přitom vyplývá, že hraní videoher má pozitivní účinky nejen na muže, ale i na ženy, konkrétně na jejich kognitivní a sociální schopnosti (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths & Kuss, 2019). Podceněním žen jakožto cílové skupiny u MOBA her ovšem přicházejí nejen vývojáři, ale i značky a samotné hry o příležitosti, jak s nimi komunikovat. Oblast MOBA her navíc patří k jedné z nejrozšířenějších na trhu a je populární obzvlášť u profesionálních hráčů, a to hlavně kvůli pravidelným turnajům a své herní mechanice.

Tato diplomová práce se zaměřuje na MOBA videohry, konkrétně jejich cílení na ženy a způsob, jakým ženský gender ovlivňuje hráčské chování. V práci jsou zodpovězeny dvě výzkumné otázky: jakým způsobem se projevuje ženský gender v hráčském chování v prostředí MOBA videoher a jak vnímají ženy komunikaci MOBA videoher a jejich cílení na ně. Zodpovězení těchto výzkumných otázek přinese bližší pochopení hráčského chování žen a odhalí nové příležitosti v oblasti propagace nejen MOBA her samotných, ale také v oblasti propagace souvisejících značek či ve způsobu komunikace s hráčkami.

Teoretická část se zabývá zkoumanými MOBA hrami, konkrétně League of Legends, DotA 2 a Heroes of the Storm. Zaměřuje se na gender a stereotypy, které se mohou v hráčském prostředí projevovat. Dále blíže představuje chování žen v herním prostředí, jejich preference a způsob, jakým interagují se spoluhráči. V neposlední řadě přibližuje herní avatary a jejich sexualizaci v rámci zkoumaných MOBA her.

V praktické části je představena metodologie práce. Jsou zde definovány výzkumné otázky, kvalitativní výzkum, metoda sběru dat a metoda jejich následné analýzy. Výzkum je prováděn metodou hloubkových rozhovorů, k analýze byla následně využita tematická analýza a otevřené kódování dat.

Hlavní přínos práce lze spatřovat ve zkoumání herního chování žen v souvislosti právě s MOBA hrami. V práci jsou představeny faktory ovlivňující herní chování žen, jejich vnímání designu hry a ženských avatarů, ale také způsob, jakým konzumují komunitní obsah. Dalším přínosem je realizace výzkumu v českém herním prostředí, které je nejen v oblasti e-sportu na vzestupu, a je tedy vhodné věnovat mu více pozornosti. Diplomová práce nabízí i praktický přínos, jelikož blíže analyzuje potenciální cílovou skupinu žen jakožto hráček pro další propagaci nejen her.

Během psaní práce došlo po konzultacích s vedoucí práce k odchylkám od odevzdané teze. Původně měl být výzkum realizován formou ohniskových skupin, ovšem kvůli neochotě respondentek sdílet své zkušenosti s ostatními byly nakonec zvoleny hloubkové rozhovory. Dále byla pozměněna struktura práce kvůli lepší návaznosti jednotlivých kapitol práce. K analýze dat byla využita tematická analýza, nikoliv obsahová analýza, která je uvedena v tezi. Od některých témat objevujících se v tezi bylo zcela upuštěno, jelikož se ukázala jako irelevantní nebo byla zahrnuta do jiného tématu. Došlo i ke změně názvu práce, a to kvůli jeho zpřesnění.

1 Teoretická část

1.1 Vznik a vymezení MOBA videoher

V této části bude popsán vývoj vybraných MOBA her a typické herní mechaniky. Tato kapitola si klade za cíl přiblížit čtenáři kontext a prostředí, v němž se MOBA hry odehrávají. Respondentky se v rámci rozhovorů vyjadřují výhradně v herním kontextu, a proto je důležité vymezit tyto pojmy.

1.1.1 Historie vzniku

Multiplayer online battle arena - hra, známá spíše pod zkratkou MOBA, je populární typ strategické videohry, v rámci které proti sobě hrají dva týmy hráčů v předem určené aréně. Jedná se o subžánr, který vychází z RTS[1] her (real time strategy), jako jsou např. Age of Empires nebo The Settlers. V rámci MOBA her ovšem hráči nestaví vlastní budovy a nejsou zodpovědní za chod jimi vytvořeného světa. Navíc existují MOBA hry, které nejsou považované za strategické hry, např. Smite nebo Paragon. MOBA hry lze tedy spíše vnímat jako fúzi akčních her, RTS her a RPG[2] (role-playing games) (Tyack et al., 2016).

První známá MOBA hra vznikla již v roce 2003. Jednalo se o fanouškovský mód[3] hry Warcraft III od firmy Blizzard Entertainment. Do povědomí vešla pod názvem Defense of the Ancients (DotA). Hra se mezi hráči rychle rozšiřovala a již v roce 2005 se objevila na několika e-sportových turnajích. Chod hry a její vylepšení zajišťovali výhradně dobrovolníci. Někteří z nich následně začali pracovat pro Riot Games, kde s jejich pomocí vznikla hra League of Legends, nejpopulárnější MOBA hra současnosti. Jelikož se na vývoji této hry podíleli fanoušci hry DotA, lze mezi nimi najít mnoho podobností. Mezi ty nejznámější patří takřka totožná mapa, hrdinové, či neutrální NPC[4] postavy. Vývojářská firma Valve uvádí na trh v roce 2013 hru Defense of the Ancients 2, známou spíše pod zkratkou DotA 2. Následně oznámila firma Activision Blizzard vlastní MOBA hru Heroes

[1] Poddruh žánru strategických počítačových her, v rámci kterého hráči hrají v reálném čase proti sobě nebo proti počítači.
[2] Žánr videoher, během kterého hráč ovládá postavu (nebo skupinu postav) v definovaném herním světě.
[3] Úprava počítačové hry někým jiným než distributorem.
[4] Non-player character (nehráčská postava), je postava ve hře, kterou ovládá počítač, nikoliv hráč. Bývají naprogramované ke konkrétním úkonům, mezi něž patří interakce s hráči nebo útočení na nepřátele.

of the Storm, která vyšla v roce 2015 a obsahuje hrdiny nejen z hry Warcraft III, ale i z jiných her od této firmy (Andersen, 2017).

S přicházejícím technologickým rozvojem smartphonů začaly vznikat MOBA hry speciálně navržené pro dotykové displeje. Tou nejznámější je Honor of Kings (2015), která byla o rok později rebrandovaná pro celosvětový trh jako Arena of Valor (Tyack et al., 2016). V roce 2021 vychází pro smartphony a herní konzoli Nintendo Switch MOBA hra Pokémon Unite, kterou si v srpnu 2022 stáhlo již přes 80 milionů hráčů.

1.1.2 Herní systém v MOBA hrách

Většina MOBA her se řídí stejným herním systémem. Zpravidla proti sobě bojují dva týmy, které jsou standardně složené z pěti hrdinů ovládaných hráči. Všichni hrdinové mají speciální schopnosti, které se zlepšují v průběhu hry a přispívají k výsledné strategii týmu (Nelson, 2023). Výběr hrdinů je primárně strategickou záležitostí, jelikož každý z nich plní svou specifickou úlohu a jejich správná kombinace vede k lepší výchozí pozici ve hře. Již vybraní hrdinové se nesmí znovu vyskytovat ani v jednom týmu, tedy ani v týmu protivníků, tzn., že každý hrdina je pro danou hru unikátní. Cílem MOBA hry je zničit základnu protivníkova týmu (v herním slangu označovaná jako „báze"), která se nachází na druhé straně mapy arény. Pokud při dobývání báze hrdina zemře, znovu se za nějaký čas objeví ve své základně. Od tohoto schématu se liší druhý typ MOBA her, jehož cílem je zabití všech protivníků (Jackson, 2023). Jedná se ovšem o méně častou mechaniku, která se nevyskytuje ve hrách, se kterými pracuje tato diplomová práce.

Po začátku hry se v pravidelných časových intervalech objevují NPC postavy, tzv. creepové, kteří se pohybují směrem k základně týmu protivníků. Ti chodí po jedné ze tří tras, na které stojí obranné věže jejich týmu. Trasy se označují jako „linky" a vždy jsou tři – vrchní (top), střední (mid) a spodní (bot). Jelikož jsou linky propojené, tak se creepové v momentě, kdy přejdou polovinu arény, dostávají na nepřátelské území, kde na ně útočí obranné budovy a protivníci. Po cestě mohou rozdávat poškození buď protivníkům, které potkají, nebo jejich obranným budovám, pokud dojdou na mapě dostatečně daleko. Hrdinové své creepy většinou doprovází a snaží se s jejich pomocí bránit své budovy před týmem protivníka, nebo naopak útočit na protivníkovy budovy, pokud se naskytne příležitost (Jackson, 2023).

Hrdinové za zabité protivníky nebo creepy protivníka dostávají zkušenosti, díky kterým pak získávají vyšší levely. Zvyšování úrovně zlepšuje jejich schopnosti a dělá je tak silnějšími. Kromě toho jim zvyšuje množství zdraví a many[5], kterou hrdinové potřebují k používání zvláštních schopností. Těch mají hrdinové různý počet a od jejich povahy se odvíjí i jejich obtížnost a hratelnost. Dělí se na pasivní schopnosti, které fungují automaticky bez přičinění hráče, a aktivní schopnosti, jejichž načasování a využití ovlivňují hráči. Aktivní schopnosti navíc mají tzv. cooldown, což je časový limit, který se spustí po jejich použití a dovolí hráči schopnost použít, až když opět vyprší. Se zvyšující se úrovní hráče se snižuje i cooldown na aktivních schopnostech. Správné načasování jejich použití hraje klíčovou roli v bojích proti hrdinům protivníka.

Za zabíjení jednotek protivníka dostávají hráči peníze (tzv. goldy), které následně mohou utratit v obchodě za různé předměty. Ty jim mohou hru zjednodušit, jelikož mohou hrdiny nejen vyléčit, ale také jim mohou zvýšit rychlost, udělené poškození, nebo jim dokonce propůjčí úplně novou vlastnost, jako např. neviditelnost (Jackson, 2023). Stavění a kombinace předmětů jsou ovlivněny nejen týmovou strategií, ale i způsobem, jakým chtějí hráči svého hrdinu hrát. Hry standardně doporučují hráčům konkrétní „buildy" (vhodnou kombinaci předmětů ovlivněnou aktuálním vývojem hry). Jedná se ovšem o funkci, kterou ocení spíše začátečníci.

1.1.3 Rozdělení hrdinů

Tým hrdinů se většinou dá rozdělit do pěti základních pozic, které při hře zastávají, přičemž hrdinové mohou spadat do dvou a více z dále zmíněných kategorií najednou. První z nich je carry, útočný hrdina, který je užitečný hlavně v pozdějších fázích hry. Většinu hry se snaží získat co nejvíce peněz na předměty a vybavení, které vylepší jeho schopnosti a ztíží protihráčům jeho zabití. Další kategorií jsou tzv. supporti. Tito podpůrní hráči mají za úkol pomáhat nejen carry hráči, ale i dalším hrdinům. Nejsou ideální volbou pro boj jeden proti jednomu. Často ovšem mají schopnosti, které pomohou k zabití protihráče, nebo kupují speciální předměty. Kromě toho se snaží rozmisťovat tzv. wardy, speciální špionážní zařízení, které odhalí pohyb nepřátel v dané oblasti. Důležitou roli hraje i initiator, hrdina

[5] Magická energie, která umožňuje hráčům používat kouzla, díky kterým mohou např. udělovat protivníkovi magické poškození.

ideální pro zahájení soubojů s protivníky. Ten většinou umí omráčit nebo „umlčet"[6] větší množství protivníků najednou, čímž poskytne týmu ideální příležitost pro útok. Hrdinové, kteří udělí poškození svými speciálními schopnostmi a spotřebovávají tak nejvíce many, jsou označováni jako nukeři. Poslední kategorií jsou jungleři. Jedná se o hrdiny, kteří získávají zkušenosti a goldy i mimo linky, a to zabíjením neutrálních NPC charakterů (Galvez, 2016).

Hrdinové se dále dělí podle obtížnosti hraní. Nutně to ovšem neznamená, že ty nejjednodušší hrdiny nehrají profesionální hráči. Obtížnost se odvíjí od několika různých kritérií – jedno z nich je např. množství aktivních schopností hrdiny. Další způsob rozdělení je podle toho, co hrdinové upřednostňují – jestli to je obratnost, inteligence nebo síla. Ti s vysokou silou udělují vyšší mechanické poškození a většinou mají vyšší hodnotu zdraví. Vysoká inteligence znamená vyšší spotřebu many, její rychlejší regeneraci a vyšší magické poškození. Díky zvýšené obratnosti mají hrdinové vyšší rychlost útoku, ale jsou závislí hlavně na mechanickém poškození a správné volbě předmětů. Poslední dělení je založené pouze na mechanice útoku. Hrdinové buď udělují poškození z dálky, nebo z blízka (Jackson, 2023).

Vhodné zvolení hrdiny a znalost jeho schopností výrazně ovlivňují výsledek hry. Pokud dojde ke správné strategické volbě, bude pro hráče výrazně snazší hru vyhrát. Je důležité podotknout, že jednotliví hrdinové nechodí spolu ve skupině. Často to ze strategického hlediska dokonce ani není žádoucí – obzvlášť v raných fázích hry. Je ovšem důležité, aby vzájemně spolupracovali a hlavně komunikovali. K tomu hráči využívají buď in-game komunikační kanály, jako je chat nebo voice chat, nebo externí aplikace. Větší skupiny hráčů, kteří se navzájem znají a hrají za jeden tým, se často uchylují k využívání komunikačních aplikací jako je Discord nebo TeamSpeak.

1.2 MOBA hry zahrnuté v praktické části

V rámci výzkumu bude pozornost zaměřena na tři konkrétní MOBA hry – DotA 2, League of Legends a Heroes of the Storm. Hry byly vybrány kvůli historickým souvislostem ovlivňujícím jejich vývoj, obdobnému způsobu hraní a široké komunitě hráčů na českém území. V této kapitole budou popsány základní herní mechaniky vybraných MOBA her,

[6] Znemožnění používání všech aktivních schopností a předmětů.

jelikož se popisované aspekty dále vyskytují v rámci hloubkových rozhovorů realizovaných v praktické části práce. Zároveň čtenáři přiblíží komplexnost a rozdílnost jednotlivých her, což hraje klíčovou roli při pochopení výsledků výzkumu.

1.2.1 DotA 2

DotA 2 nabízí hráčům 124 hrdinů s rozdílnými vlastnostmi, aktivními schopnostmi a jinými strategiemi hraní. Počet hrdinů je pravidelně navyšován, a to dvakrát ročně, kdy je většinou přidán jeden hrdina. Poslední hrdinka, Muerta, byla přidána v březnu v roce 2023 (DotA 2, 2023).

Obrázek č. 1: Mapa arény ve hře DotA 2. Zdroj: DotA 2

Aréna, ve které probíhá celá hra, se dělí na dvě poloviny – Radiant a Dire. Po mapě se pohybuje tzv. kurýr, který může hrdinům z báze nosit různé předměty, které si zakoupí. Nemusí se tam tak kvůli nákupům vracet, což je jedním z hlavních rozdílů oproti hře League of Legends, kde tato schopnost zcela chybí. Mimo linky jsou rozmístění různě silní neutrální NPC creepové, které mohou hrdinové zabíjet pro zvýšení své úrovně a získání goldů. V pravidelných časových intervalech se v řece objevují runy[7], které tomu, kdo je sebere, na omezený čas propůjčí nějakou konkrétní vlastnost nebo mu dají goldy (DotA 2, 2023). Tato funkce se opět neobjevuje ani ve hře League of Legends, ani v Heroes of the Storm.

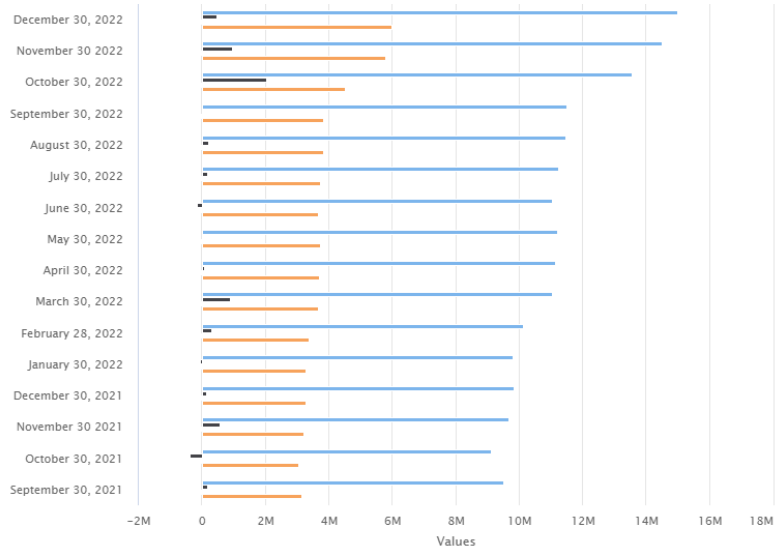
[7] Předmět ve hře DotA 2, který má tvar barevného krystalu a aktivuje se sebráním.

Z řeky je také přístup k nejsilnějšímu neutrálnímu NPC charakteru hry se jménem Roshan the Immortal. Nejedná se o creepa, ze kterého by mohli hrdinové snadno získat zkušenosti. Boj s ním je strategické rozhodnutí celého týmu, které musí být správně načasováno, jelikož k jeho poražení je většinou zapotřebí více hrdinů najednou. Ve chvíli, kdy je Roshan poražen, oznámí jeho smrt ve hře automatický hlasatel a trvá dalších 8–11 minut, než se objeví znovu. Odměnou za jeho smrt jsou nejen goldy, ale i předmět Aegis of the Immortal, který okamžitě oživí protivníka na tom samém místě, na kterém zemřel. Jedná se tedy o významnou strategickou výhodu v týmových soubojích.

V rámci hry dochází ke komunikaci prostřednictvím chatu či integrovaného hlasového chatu. Oba způsoby komunikace je možné používat jak se všemi hráči ve hře, tak pouze se svým týmem. Významné události, jako je např. zabití Roshana nebo hrdiny z druhého týmu, ve hře oznamuje automatický hlasatel. Jednotlivé postavy mají navíc své hlášky a interakce s jinými hrdiny, které se automaticky přehrají po události, na kterou jsou tematicky navázané (DotA 2, 2023). Tyto interakce vychází z tzv. loru.

Lore [lór] je v gamingu definován jako souhrn vědomostí a vztahů týkajících se světa, ve kterém se daná hra odehrává (Seara, 2016). Jeho znalost není pro hraní hry nutná. Všichni hrdinové však mají svůj vlastní příběh obsahující informace o jejich vzniku a vztazích s jinými hrdiny. Některé postavy jsou dle loru například sestry nebo úhlavní nepřátelé, a proto se ve hře objevuje značné množství jejich společných interakcí.

Množství aktivních hráčů se po celý rok 2022 zvyšovalo a aktuálně hraje hru DotA 2 přes 80 milionů hráčů. Největší nárůst hra zaznamenala v říjnu 2022. Většinu informací týkajících se hráčů Valve nezveřejňuje. Profesionální trenérka DotA 2, Murielle „Kipspul" Huisman (2018) odhaduje, že ze všech registrovaných hráčů tvoří ženy asi 5 %. Jedná se však pouze o dohady, jelikož hráčky se často při zakládání účtu buď rozhodnou o svém pohlaví lhát, nebo jej vůbec neuvést. Oproti zbylým dvěma zkoumaným hrám je podle některých výzkumů DotA 2 pro ženské hráčky méně atraktivní, což je způsobeno primárně vzhledem hry, hrdinů a celkově složitější herní mechanikou (Ferdiansyah, 2020). Lze tedy předpokládat, že je částečně na vině hra samotná. Ovšem Huisman také poukazuje na interakce s ostatními hráči, které jsou pro ženy často ponižující a nepříjemné. V in-game chatech totiž dochází i k snižování jejich herních schopností na základě genderu či k celkové sexualizaci jako např. „You are hot. Will you marry me?".



Obrázek č. 2: Graf aktivních hráčů v jednotlivých měsících. Zdroj: ActivePlayer.io

Věkové rozložení hráčů je rozmanité, avšak nejsilnější zastoupení má věková skupina od 22 do 30 let, která tvoří více než polovinu všech hráčů. Hra je velmi populární mezi teenagery v Číně. Ti se spíše zajímají o deskové a karetní hry než o videohry, ovšem DotA 2 si je získala svou strategickou složkou (ActivePlayer, 2023).

Z Číny pochází i značné množství profesionálních e-sport týmů. Mezi nejznámější patří PSG, LGD, Team Aster a Royal Never Give Up (RNG). Všechny vyjmenované týmy se v roce 2022 zúčastnily největšího a nejprestižnějšího DotA 2 turnaje, The International. Úplně první turnaj se odehrál v Kolíně nad Rýnem v roce 2011 za cílem představit hru široké veřejnosti. Turnaj tehdy přitáhl pozornost vysokým prize poolem v hodnotě 1,6 milionu dolarů. Téměř každý rok posunulo The International hodnotu nejvyššího prize poolu v e-sportu zase o kus dál. Dodnes se jedná o nejlépe placený e-sport turnaj na světě, do kterého mohou přispívat hráči po celém světě, a to zakoupením tzv. battle passu[8]. Nejlépe placeným e-sport turnajem je The International 2021, kde prize pool činil 40 018 400 dolarů. Za dobu své existence se The Internationals odehrávalo na různých kontinentech, a to včetně Evropy. Profesionální hráčky se turnaje téměř neúčastní a pokud ano, nedostane se jejich tým přes kvalifikaci do hlavní události. Teprve v roce 2021 si zahrála první profesionální hráčka na pódiu The Internationals, ovšem ne v rámci hlavní události. Jednalo se o All-Star zápas, ve

[8] Sezónní herní akce, která umožňuje hráči získat exkluzivní kosmetické předměty, nové skiny atp. Jeho trvání je časově omezené.

kterém proti sobě hráli komentátoři DotA 2 z různých vysílacích stanic (Liquipedia, 2023A).

V rámci sezóny probíhají i další turnaje, které jsou různě ohodnocené na základě konkurence a prize poolu. Mezi ty významnější patří tzv. majory, které se hrají naživo v aréně za přítomnosti diváků a účastní se jich týmy ze světové e-sport špičky. Méně atraktivní jsou minor turnaje, které sice mají nižší prestiž, ale pořád přitahují pozornost profesionálů.

1.2.2 League of Legends

League of Legends (LoL) nabízí největší rozmanitost, co se hrdinů týče. Hráči vybírají ze 162 unikátních šampionů, což je speciální označení používané pouze v LoL. Počet šampionů je několikrát do roka navyšován. V roce 2022 jich přibylo pět, což je i průměrné množství přidání od roku 2015 (League of Legends, 2023).

Obrázek č. 3: Mapa arény ve hře League of Legends. Zdroj: League of Legends

Stejně jako u hry DotA 2 se aréna v League of Legends dělí na dvě poloviny, a to Blue Nexus a Red Nexus. Na rozdíl od předchozí hry ovšem ve hře nefunguje již zmíněný kurýr nebo runy. V tzv. džungli jsou opět rozmístěna neutrální monstra (unikátní označení LoL pro NPC charaktery), za jejichž zabíjení dostávají šampioni (unikátní označení League of Legends pro hrdiny) zlaťáky a zkušenostní body zvyšující jejich úroveň.

V řece se nachází doupě dvou nejsilnějších monster ve hře. Jedním z nich je Baron Nashor, který je typově totožný s Roshanem v DotA 2 a hraje stejně významnou strategickou roli. Jeho poražení dává šampionům opět spoustu výhod a užitečných předmětů, ovšem jiných než v DotA 2. V League of Legends figuruje ještě druhé silné monstrum, jehož poražení může zásadně ovlivnit chod hry, a to drak. Je ovšem nutné ho porazit celkem čtyřikrát, aby po jeho smrti získal vítězný tým nějakou výraznější výhodu. Nepatrnou výhodu tým získává už po jeho prvním zabití, pro hru ale není nijak zásadní. Typ výhod je ovlivněn druhem draka, kterého tým zabije (League of Legends, 2023).

Ve hře opět dochází k in-game komunikaci. Klasický chat je přístupný všem hráčům z obou týmů. Voice chat je ve hře také k dispozici, ovšem pouze v rámci skupin, které si hráči v týmech předem vytvoří, např. pokud tři hráči hledají společně hru, mohou na voice chatu komunikovat pouze mezi sebou, ale ne s dalšími dvěma hráči, které neznají. Významné události ve hře jsou opět oznamovány in-game hlasatelem. Stejně jako v DotA 2 mají šampioni mezi sebou speciální interakce založené na loru. Runettera, lore hry League of Legends, je o něco bohatší a propracovanější než v DotA 2 a pro značné množství hráček je motivací začít hru hrát, což je zmíněno v dokumentu Česká stopa dostupném na YouTube (2022). Na oficiálních webových stránkách hry je interaktivní mapa, kterou si hráči mohou projít a dozvědět se více o svých oblíbených šampionech.

Obrázek č. 4: Mapa světa Runettera na oficiálním webu League of Legends. Zdroj: League of Legends

Počet aktivních hráčů se od roku 2021 výrazně nemění a pohybuje se okolo 150 milionů. Na rozdíl od DotA 2 je hra dostupná i pro operační systém iOS, díky čemuž má širší potenciální cílovou skupinu hráčů. I přesto, že většina hráčů LoL jsou stejně jako v předchozím případě muži, je ženské zastoupení o něco vyšší, a to celých 18 %. Jedním z mnoha důvodů, proč mají hráčky výrazně vyšší zastoupení, je vizuální stránka hry a již výše zmiňovaný lore. Tyto argumenty vyplývají primárně z rozhovorů s českými streamerkami zveřejněných v dokumentu Česká stopa (2022), který se soustředí na League of Legends komunitu v českém prostředí. Nejpočetněji zastoupenou věkovou skupinou jsou opět hráči od 21 do 30 let, kteří tvoří více než 59 %. Následují hráči od 18 do 20 let s 27 % (Susic, 2023).

Na rozdíl od hry DotA 2, v rámci lig a turnajů v League of Legends proběhla snaha o integraci profesionálních hráček a ryze ženských týmů mezi mužskou elitu. V únoru 2019 přihlásila ruská e-sportová organizace Vaevictis ženský tým do LCL (kontinentální liga v League of Legends), čímž se stala první profesionální e-sportovou organizací, která tento krok učinila. Oznámení jejich účasti provázela velká vlna kritiky. Veřejnost vnímala krok jako reklamní tah a úlitbu ženám v gamingu. K tomu přispělo i složení týmu – všechny hráčky hrály v minulosti výhradně support role a sotva splňovaly rank potřebný k účasti v turnaji (Liquipedia, 2023B). Ženský tým prohrál všechny své zápasy a dvěma z nich dokonce stanovil nové rekordy – nejkratší zápas v historii LCL (prohra s týmem Vega Squadron za 13 minut hry) a největší rozdíl mezi zabitími (opět prohra s týmem Vega Squadron 2:52).

Na nejprestižnějším turnaji sezóny The Worlds pravidelně soutěží e-sportové týmy z různých koutů světa. Na špičce se pravidelně umisťují týmy z Asie, např. z Číny (JD Gaming) či Koreji (Gen.G). Své právoplatné místo mají na turnajích i týmy z USA (Cloud9) nebo z Evropy (G2 Esports). The Worlds je nejlépe placeným League of Legends turnajem, který pravidelně mění lokaci, kde se odehrává. Svým prize poolem ovšem výrazně zaostává za nejvýraznějším DotA 2 turnajem, The Internationals. Pro příklad loňský prize pool tvořil na The Worlds 2 225 000 dolarů, zatímco na The Internationals byl v ten samý rok prize pool 18 930 775 dolarů (Esports Earnings, 2023).

Obdobně jako u DotA 2, i v League of Legends probíhají během sezóny méně významné turnaje. Těmi nejprestižnějšími jsou major turnaje, na které se sjíždí světová špička.

1.2.3 Heroes of the Storm

V Heroes of the Storm hráči vybírají z celkem 90 různých hrdinů, kteří původně pochází z jiného herního světa od firmy Activision Blizzard. Nechybí jeden z nejznámějších herních titulů World of Warcraft, ale ani Diablo, Overwatch, Starcraft nebo Nexus. Od léta 2022 již Blizzard hru neaktualizuje, ale hráčská komunita je stále aktivní (Heroes of the Storm, 2023).

Hra nenabízí pouze jednu mapu, jako je tomu u hlavních módů League of Legends a DotA 2, ale hned 15 různých arén. Vysoké množství map je dáno i lehce odlišnou povahou hry v porovnání s dvěma předchozími, jelikož v Heroes of the Storm funguje mechanika úkolů. Za jejich splnění dostávají jednotlivé týmy výhody v boji s protivníkem. Může se jednat o výhody jak zdánlivě nevýznamné (získání peněz), tak výhody, které mohou rozhodnout celou hru. Cílem stále zůstává dobytí báze protivníka, tudíž nelze vyhrát pouze plněním úkolů. Ovšem vzhledem k tomu, že každá mapa arény je uzpůsobena konkrétnímu typu úkolů a hernímu stylu, nelze ji úplně porovnávat s mapami v jiných hrách (Heroes of the Storm, 2023). Ve hře opět figurují NPC jednotky, které udělují poškození nepřátelským jednotkám a pohybují se na jednotlivých linkách na mapě.

Stejně jako v ostatních zkoumaných hrách, i v Heroes of the Storm dochází k in-game komunikaci prostřednictvím voice chatu. Na rozdíl od League of Legends je voice chat přístupný jak v lobby při vybírání hrdinů, tak i celému týmu během hry. Ve hře je k dispozici i chat pro spoluhráče z jednoho týmu. Významné události opět oznamuje in-game hlasatel (Heroes of the Storm, 2023).

Jelikož hra Heroes of the Storm již není hráčsky tolik atraktivní a propagovaná, nepodařilo se najít nejnovější data zobrazující aktivitu hráčů a jejich genderové zastoupení. Poslední data, která jsou k dispozici, jsou z roku 2021, kde je celosvětový počet aktivních hráčů odhadovaný na 6,5 milionu (Thunderpick, 2022).

Jak již bylo zmíněno, jelikož se jedná o hru, která dále není nijak aktualizovaná, takřka se přestaly vyskytovat profesionální e-sport turnaje. Jedny z posledních profesionálních turnajů byly odehrány v prosinci roku 2022. Důvodem je pravděpodobně fakt, že profesionální MOBA hráči raději soustředí své síly do jiných her než do Heroes of the Storm, která je bez pravidelných aktualizací a změn odsouzena k zániku na profesionálním hráčském poli.

1.2.4 Popkulturní reference a jiná média

Populární kultura (též označována jako popkultura) může být definována jako kultura obsahující aspekty sociálního života, ve kterých je společnost nejaktivnější. Je definována interakcemi mezi lidmi v rámci každodenních aktivit a často šířena masovými médii (Brummett, 1991). Populární kultura může mít vliv na potenciální výběr avatarů ve hře u dotazovaných respondentek. Z toho důvodu je relevantní ji stručně popsat v teoretické části.

1.2.4.1 Reference ve hře

Jelikož se zpracovávané MOBA hry dlouhodobě těší velké oblibě, jsou do nich přidávány různé popkulturní reference na jiná díla. Na ty lze ve hře narazit ve dvou různých formách, a to buď ve formě skinů na hrdiny (kosmetická úprava hrdiny bez vlivu na jeho schopnosti), nebo ve formě hlášek hrdinů, které se automaticky spustí po konkrétní akci. V Heroes of the Storm lze zakoupit skin hrdinky Sylvanas, který je inspirovaný postavou Oliver Queen z DC Comics seriálu Arrow (Heroes of the Storm, 2023). Naopak dvouhlavý hrdina Cho'gall odkazuje svou hláškou „Prepare for trouble! And make it double!" na padouchy Jessie a James z anime Pokémon.

Stejnou logikou jsou integrované popkulturní reference i v DotA 2. Hrdina Keeper of the Light si díky svému kouzelnickému vzhledu nápadně připomínajícímu Gandalfa z Pána prstenů vysloužil hlášku „You shall not cast!", jako slovní hříčku na Gandalfovu slavnou větu „You shall not pass" (DotA 2, 2023). V League of Legends bylo zase hned několik skinů na hrdiny věnováno pohádce Alenka v říši divů (League of Legends, 2023).

1.2.4.2 Filmy a seriály

Postavy DotA 2 se dočkaly i seriálového zpracování. Na jaře v roce 2021 vyšel na streamovací platformě Netflix anime seriál Dota: Dragon´s Blood, který má celkem tři sezóny. Během 24 epizod se v seriálu objevuje řada hrdinů ze hry, např. Terrorblade, Invoker, Dragon Knight nebo Lina (Netflix, 2023). Jejich vizuální reprezentace věrně kopíruje herní předlohu, což obzvlášť u hrdinek ženského pohlaví znamená zobrazení v odhalujících kostýmech. Tento fenomén lze pozorovat i u hrdinek, které se ve hře neobjevují. Selemene, jedna z hlavních postav seriálu, se ve všech epizodách objevuje v odhalujícím kostýmu.

Obrázek č. 5: Selemene v seriálu Dragon Knight. Zdroj: Netflix

Seriál tolik nestaví na loru, který se objevuje ve hře, díky čemuž je přívětivý i pro naprosté laiky. Tím se ovšem naprosto liší od seriálu ze světa League of Legends, Arcane.

Arcane vychází na konci roku 2021. Jeho spuštění doprovází výrazné kampaně před zveřejněním prvního dílu na streamovací platformě Netflix, a to i v České republice. Na začátku listopadu se na významných budovách v centru Prahy, jako jsou Staroměstská radnice, Jindřišská věž či Prašná brána, objevuje fialový kouř. Tento konkrétní druh guerilla marketingu byl vybrán kvůli dějové lince jedné z hlavních postav, Jinx, která v rámci svého útěku měla tímto způsobem zanechat stopy o své přítomnosti (Sazka Esport, 2021).

Jelikož se seriál opět opírá o šampiony ze hry a již existující lore, zůstal vzhled postav totožný s tím herním. Celý příběh se soustředí na život a vztahy dvou sester, Jinx a Vi, které jsou vzhledově i chováním velmi odlišné. Jinx je ve všech dílech vyobrazována v podprsence (ač to pro děj není nutné) a její charakter je vystavěný na image výbušné „malé holky" s psychickými problémy. Lze nalézt mnoho paralel mezi jejím chováním v seriálu a postavou z DC Comics, Harley Quinn.

Naopak Vi je ve všech dílech zahalená do červené kožené bundy, ale na rozdíl od Jinx nalezla svou romantickou zálibu, a to v šampionce Caitlyn. I přesto, že v seriálu není explicitně vyobrazen jejich vztah, lze ze všech interakcí vycítit zájem z Vi strany. Obě hlavní

hrdinky jsou tímto způsobem sexualizované, a to i přesto, že to nijak nepomáhá rozvoji děje. Kritici ovšem argumentují, že sexualizace postav v seriálu je dobře vyvážená bouráním stereotypů a genderových rolí, jelikož žádná z postav není striktně femininní či maskulinní (Dodds, 2022).

Hra Heroes of the Storm se žádného filmového či seriálového zpracování nedočkala.

1.2.4.3 Komiksy

Příběhy a postavy z her DotA 2 a League of Legends dostaly i své komiksové zpracování. Od roku 2017 se na oficiálních webových stránkách League of Legends objevují krátké jednodílné komiksy. Od roku 2018 vznikají i tištěné komiksy, které se většinou soustředí na jednu konkrétní postavu (League of Legends, 2023).

Komiksů z loru DotA 2 je celkem 11. Všechny jsou k dispozici jak na oficiálních stránkách, tak v papírové formě, kterou vydává přímo producent hry Valve Corporations (DotA 2, 2023).

1.2.5 Online komunikace

Výchozím kanálem pro komunikaci s hráči jsou u všech zkoumaných MOBA her webové stránky. Ty jsou přehledně zpracované, obsahují informace o jednotlivých hrdinech/šampionech spolu s detailním popisem a informují o aktualizacích. Na stránkách se také nachází informace o aktuálních e-sport událostech či videa ukazující animace a vlastnosti hrdinů přímo ve hře.

V informačním duchu se nesou i sociální sítě. U DotA 2 jsou facebooková stránka a instagramový profil primárně informačního charakteru a pouze v angličtině. Obsah tvoří nejen představování novinek, ale i záběry z turnajů či odkazy na streamy[9]. Na Facebooku a Instagramu League of Legends lze vidět, že grafická stránka zpracování hraje stejně důležitou roli jako ta informační. Veškeré nové informace jsou zpracovány v anime duchu hry, stejně tak je tomu i u různých anket či videí ze hry. Profily mají nejen oficiální anglickou verzi, ale i své české mutace, které jsou založené výhradně pro specifický český trh (Instagram, 2023A). Ten se dočkal dokonce i TikToku, na kterém správci reagují na aktuální trendy platformy. Na sociálních sítích dochází také k budování komunity prostřednictvím

[9] Přenos audiovizuálního záznamu z e-sportového turnaje v reálném čase pomocí internetu.

interaktivního obsahu, soutěží a sdílením informací přímo z českého herního prostředí. Jelikož Heroes of the Storm již neprochází žádnými většími změnami, o kterých by bylo nutné hráče informovat, jsou profily této hry na sociálních sítích bez jakékoliv aktivity od roku 2021. Komunita je ovšem stále živá (Instagram, 2023B). Pod několik let starými příspěvky se objevují komentáře „we are still here" a profil je neustále označován v různých příspěvcích s cosplayi[10].

Všechny zmíněné hry mají i svůj YouTube kanál. V případě her DotA 2 a Heroes of the Storm se jedná o účty založené za cílem streamovat významné e-sportové turnaje a představovat nové hrdiny. League of Legends má oficiální profil v angličtině, který je obsahově téměř totožný jako profily jiných her, ale také má svou českou mutaci. Na té lze najít anglický obsah přeložený do češtiny, autorské seriály týkající se loru, taktické tipy, jak hrát hrdiny atd.

Významnou roli hrají v komunikaci i streameři, kteří vysílají na platformě Twitch. Ta je hojně využívaná hlavně v gamingu a obsahuje různé kategorie, které jsou rozdělené podle her. DotA 2 zde má svůj vlastní profil, ale jeho obsah je takřka totožný s obsahem na YouTube. Primárně se využívá na streamování The International, kde lze v reálném čase sledovat livestream jednotlivých zápasů. League of Legends ani Heroes of the Storm vlastní profily nemají. Na Twitchi ovšem nebývá zvykem, že by hry měly vlastní profily, jedná se spíše o raritu, jelikož veškeré streamování zápasů zaštiťují buď moderátoři zápasů nebo přímo hráči.

1.3 Vymezení pojmu gender

Podle Českého statistického úřadu (2023) je gender nazýván též jako sociální pohlaví a označuje „kulturní charakteristiky a modely přiřazované mužskému nebo ženskému biologickému pohlaví a odkazuje na sociální rozdíly mezi ženami a muži“. V 70. letech minulého století sociologové představili rozdíl mezi pojmy pohlaví a gender. Zatímco pohlaví odpovídá biologickým rozdílům mezi jedinci, gender je vnímán jako společensky vytvářené porozumění rozdílům mezi tím, co je mužské a ženské. Gender tak lze vnímat jako sociální konstrukt (Holmes, 2007). V roce 2022 bylo rozlišováno 72 různých genderů. Kromě mužského a ženského genderu se můžeme setkat také například s agenderem (lépe

[10] Kostým, ve kterém se člověk snaží vypadat jako konkrétní postava z filmu, hry či knihy.

známým jako nebinárním pohlavím) nebo mirrorgenderem, tedy jedincem měnícím svůj gender na základě lidí okolo sebe (Allarakha, 2022). V rámci práce jsou rozlišovány pouze dva gendery, které přímo odpovídají biologickému pohlaví, a to ženskému a mužskému.

Vliv genderu na různé životní aspekty lze pozorovat nejen v každodenním světě, ale také v herním prostředí. Romrell (2013) ve své práci představuje nejčastější faktory spojené s genderem ovlivňující herní chování a zkušenosti s herním světem. Je patrné, že gender se promítá nejen do komunikace se spoluhráči a protihráči, ale také ovlivňuje pocit příslušnosti k hráčské komunitě, frekvenci a motivaci k hraní a v neposlední řadě i vnímání hry jako takové.

1.3.1 Genderové stereotypy

Stereotyp lze definovat jako zbytečně zjednodušené zobecnění týkající se celé skupiny lidí, které je předpojaté a nebere v potaz individuální rozdíly mezi lidmi (Chakkarath, 2010). Vůbec poprvé ho definoval Lippmann (1922) ve své knize Public Opinion jako typický obraz, který se člověku vybaví, když přemýšlí o určité sociální skupině. Stereotypy se přenášejí kulturou prostřednictvím socializace, médií, ale i jazyka a diskurzu (Dovidio et al., 2010). Mohou být jak pozitivní, tak negativní.

Genderové stereotypy jsou stereotypy založené na předem určených představách či vlastnostech mužů a žen. I genderové stereotypy mohou mít pozitivní nebo negativní konotaci. Negativní stereotypy (např. ženy jsou špatné v matematice) snižují zapojení obou pohlaví do oblastí, ve kterých jsou stigmatizována, a také zhoršují jejich reálné výsledky a vnímání sama sebe, a to i přesto, že k tomu není důvod (Hall, Schmader & Croft, 2015). Stereotypy jsou stále tolerovány společností. U těch pozitivních hraje také významnou roli jejich pozitivní vyznění, avšak jejich dopad je často negativní, jelikož stejně jako negativní stereotypy připisují jednotlivcům vlastnosti na základě jejich skupinové příslušnosti (Czopp, Kay & Cheryan, 2015). Díky tomu vnímají jedinci, kterých se stereotypy týkají, komentáře odkazující na jejich příslušnost ke skupině jako předpojaté (Czopp, 2008). Jako pozitivní stereotyp lze označit například tvrzení „ženy dobře vaří".

Ve hrách lze pozorovat genderové stereotypy hned na několika rovinách. Mužské herní postavy zastávají ve hře důležitější role, více mluví, objevují se častěji a zpravidla demonstrují vůdčí schopnosti a nebojácnost (Jenson & de Castell, 2010). Ženy zastávají v rámci dějové linie hry spíše vedlejší role, často při interakci vykonávají „typicky ženské

práce" (vaření, úklid, péče o zvířata) nebo jsou představovány jako objekty sexuální touhy hlavní mužské postavy.

Ženy bývají herní komunitou vnímány spíše jako příležitostné hráčky. Často jsou stereotypizovány jako hráčky podřadných her na podřadných platformách. Příkladem může být hraní hry Candy Crush na smartphonech (Davies, Headleand & Hicks, 2020). S tím souvisí i stereotypní obrázek typického hráče videoher, který představuje ve své studii Williams (2006) jako „osamoceného, bledého pubertálního chlapce, který sedí na kraji gauče v tmavém sklepě a posedle mačká jednotlivá tlačítka". Žádným způsobem ovšem nereflektuje realitu dnešního herního světa.

1.4 Ženy v herním prostředí

Chování žen v gamingu zůstává oblastí, která není akademiky příliš zkoumána. Pozornost jim je věnována až v posledních deseti letech, a to spíše okrajově. Herní průmysl tak není schopen reagovat dostatečně na jejich potřeby, a to i přesto, že herní komunitu v dnešní době tvoří z 45 % ženy (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths & Kuss, 2019). Jejich procentuální rozložení napříč spektrem se liší podle žánru a typu hry.

Neustále se zvyšující popularita videoher a online gamingu vytvořila nejen lukrativní možnosti pro herní developery, ale také vybízí k využití nově vzniklých komunikačních platforem k propagaci a zasažení potenciálních zákazníků. Jelikož je gaming tradičně vnímán jako zábava pro adolescenty a muže, unikají značkám často příležitosti k oslovení žen. Venkatesh a Morris (2000) ovšem ve své studii upozorňují na přítomnost rozdílů ve vzorcích chování v oblasti IT mezi ženami a muži. Tyto rozdíly bývají často reflektovány i v prostředí online her a celkově online světa.

1.4.1 Chování žen v online prostředí

Rozdíly mezi jednotlivými gendery lze pozorovat již od samotného osvojování si herních mechanik a obecně proniknutí do herního světa. Podle Hainey (2011) hrají muži nejen více videoher než ženy, ale také začínají hrát v ranější životní fázi než ženy. V průměru jsou ženské hráčky starší než hráči. Chen (2010) navíc potvrzuje tvrzení Hainey (2011), že muži nejen hrají výrazně častěji než ženy, ale také u hraní her vydrží celkově déle (cca 13,6 let). Naopak studie od Kuo (2012) naznačuje, že ženy tráví u videoher více času než muži. To ovšem může být ovlivněno věkovým složením vzorku, jelikož pro výzkum bylo využito

3000 respondentů ve věku od 8 do 86 let. Je pravděpodobné, že starší hráči tráví u videoher více času, čímž mohlo dojít ke zkreslení výsledků.

Liší se i motivace jednotlivých genderů k hraní. Lucas a Sherry (2004) představují 6 základních motivačních faktorů pro hraní – soupeření, výzvu, vzrušení, představivost, rozptýlení a sociální interakci. Podle Hassouneh a Brengman (2014) je soupeření více motivačním faktorem pro muže. Výzvu hledají obě pohlaví a jedná se o nejvýše hodnocený motivační faktor ve výzkumu Lucas a Sherry (2004). Vzrušení opět hraje roli u hráčů obou pohlaví, ovšem podle Choi (2012) a Zhou (2011) ženy kladou důraz na objevování mapy, manipulaci s postavou a přizpůsobení své postavy předměty zakoupenými v obchodech. Představivost a vzhled je důležitější pro muže, zatímco rozptýlení motivuje k hraní více ženy. U těch se podle Hassouneh a Brengman (2014) objevuje eskapismus, tedy fantazijní únik do imaginárních světů. Socializace hraje významnou roli pro obě pohlaví, a to jak v pozitivním vztahu k videohrám, tak v tom negativním. Podle Yee (2006) si ženy vedou lépe než muži při vyhledávání a podporování jiných hráčů, muži zase podle Chou a Tsai (2007) vnímají počítačové hry jako prostředek socializace s přáteli. Z výzkumu vyplynuly i další motivy, konkrétně touha po nových informacích a dovednostech na straně žen a potřeba někým či něčím manipulovat na straně mužů.

Ženy jsou navíc více nakloněné navazování vztahů v online prostředí, a to primárně těch přátelských. To potvrzují nejen Hassouneh a Brengman (2014), ale také Guadagno (2011) a Choi (2012). Lze usuzovat, že dobré vztahy s ostatními hráči a přátelství budou hrát významnou roli pro většinu ženských hráček, nehledě na typ hry. Toto tvrzení lze podpořit i výzkumy od Hou (2012) a Hong s Hwang (2012), ze kterých vyplývá, že ženy se spíše účastní skupinových diskusí a při komunikaci s ostatními využívají spíše podpůrné výrazy jako „pospěš si" a „běž". V tom se liší od mužů, kteří dle té samé studie využívají spíše výrazy s negativní konotací či přímo vulgarismy („jsi hloupý").

Hráčky také věnují větší pozornost sebeprezentaci. Podle Hou (2012) ženy pravidelně nakupují skiny a jiné kosmetické předměty pro své avatary přímo ve hře prostřednictvím mikrotransakcí ve hře. Důraz na vzhled lze pozorovat nejen v online světě, ale i u hraček, se kterými dívky vyrůstají, jako např. Barbie (Iqbal, 2010). Studie od Dunn a Guadagno (2012) ukazuje, že hráčky s vysokou mírou neuroticismu a introvertky navíc upravují své avatarky tak, aby byly atraktivnější. Ženy také používají postavy odpovídající jejich reálnému pohlaví, na rozdíl od mužů, kteří si i přes několikanásobně vyšší množství negativních

komentářů chtějí vyzkoušet ženské postavy. Možným vysvětlením může být samotné množství interakcí ve hře, jelikož se ženám dostává více pozornosti v podobě zpráv a žádostí o přátelství.

Zajímavé výsledky přináší studie a výzkumy týkající se schopností hráčů. I přesto, že podle Tlaukaa (2005) muži vykazují lepší výsledky, z biologického hlediska k tomu není důvod. Hry celkově zlepšují nejen kognici, ale i sociální cítění a vyhodnocování výhod různých strategií hry. Blumberg a Sokol (2004) ve své studii dokazují, že chlapci i děvčata již v dětství vykazují stejné schopnosti týkající se osvojení herních strategií, reflexů a celkové výkonnosti. Olson et al. (2007) navíc poukazují na fakt, že jediným významným rozdílem v hraní her mezi ženami a muži je čas, který hraním hry stráví.

1.4.2 Herní preference žen

Při výběru her hrají významnou roli preference jednotlivců. Horrell a Schott (2000) v rámci výzkumu týkajícího se nejen žen jakožto hráček, ale i jejich vztahu k herní kultuře představují důležité poznatky, které mohou ženy ovlivňovat při výběru her. Jejich výzkum ukázal, že ženy preferují hraní za postavy z pohledu třetí osoby, obzvlášť pokud je postavou nějaké zvíře či jiná postava nevykazující lidské rysy. Postavy se zvýrazněnými lidskými rysy pro ně nejsou hráčsky atraktivní. Respondentky si navíc byly vědomy sexualizace postav ve hrách a zmiňují nutnost vyvážení vyobrazení ženských a mužských postav. Hráčky se v rámci výzkumu také shodují na vysoké důležitosti svobody a možnosti objevovat virtuální svět, ve kterém se s postavou pohybují.

Toto tvrzení podporuje i fakt, že dotázané hráčky odmítají hry, které jsou ryze sportovní, násilné či bojové, jelikož neposkytují prostor pro kreativní interpretaci hry (Horrell & Schott, 2000). Kromě již zmíněných her ženy také spíše tíhnou ke hrám s příběhem nebo s možností značného přizpůsobení virtuálního světa dle vlastních preferencí. Příkladem takových her jsou například The Sims nebo Civilization. Lze argumentovat, že herní preference nejsou stálé a neměnné. Výběr her se totiž u adolescentů a dospělých mění v závislosti na tom, k jakým hrám měli v minulosti přístup, nikoliv na základě genderu (Carr, 2005). V praxi to znamená, že dívka, která se setkala výhradně s bojovými hrami, je bude preferovat i nadále bez ohledu na svůj gender. Výzkumu se ovšem zúčastnily dívky, které jsou zapálenými hráčkami, tudíž mohlo dojít ke zkreslení výsledků.

Na základě výše zmíněných studií lze usuzovat, že dívky potřebují ve hrách určitou dávku volnosti, díky které mohou rozvíjet své znalosti o daném virtuálním světě a v něm fungujících mechanikách. Ženy navíc tíhnou spíše k postavám, které postrádají lidské rysy a preferují tak zvířata a jiná stvoření. Tento fakt ukazuje, že vizuální stránka hraje při výběru her a hrdinů u žen významnou roli. Výzkum navíc ukázal, že ženy si jsou často vědomy sexualizace ženských postav a nesouhlasí s ní.

Terlecki a spol. (2011) ve své studii uvádí důležitost zábavy u obou pohlaví jako hlavní kritérium pro výběr her. Ženy preferují spíše dobrodružné a závodní hry, které jim dopřávají vzrušení a podporují jejich touhu po soutěži. Terlecki a spol. (2011) a Horrell s Schott (2000) se shodují, že ženy hrají hry výrazně méně než muži. Vnímají se často jako sekundární hráči, a to i přesto, že vlastní herní konzoli. Ženy mají totiž pocit, že její vlastnictví jim neposkytuje nutně právo hrát na úkor povinností či domácích prací, jako je tomu u mužů. Lze tedy tvrdit, že ženy často hrají méně (nebo přestanou hrát úplně), protože upřednostňují povinnosti před zábavou.

1.4.3.1 Interakce žen s ostatními hráči během hry

Hráčky jsou často terčem nevhodných poznámek, toxického chování a sexuálních narážek od svých mužských spoluhráčů. Podle Kou (2020) se toxické chování snaží hry často regulovat soupisem různých pravidel a norem. Toxické chování lze rozdělit do pěti základních kategorií, z nichž pro nás nejvýznamnější je agrese v komunikaci. Tou nejčastější formou agrese je tzv. flaming, který spočívá v zasílání nepřátelských či urážlivých zpráv. Kou (2020) uvádí jako příklad od hráče větu „Hráči v tomhle ranku jsou k ničemu. Máte vůbec mozek?". Griffith a Thacker (2012) ve svém výzkumu zařadili rasistické poznámky a sexismus mezi typ flamingu, na který naráží hráči na denní bázi. Výzkum dále tvrdí, že tohoto typu komunikace se dopouští primárně trollové[11], nikoliv běžní hráči.

Výhrůžky znásilněním a genderově stereotypní poznámky také nejsou výjimkou. Můžeme usuzovat, že většina toxického chování směrem k ženám je založena čistě na jejich pohlaví, nikoliv schopnostech ve hře vzhledem k tomu, že ženy získávají zkušenosti a schopnosti ve hře stejně rychle jako muži (Fox & Tang, 2017). Kvůli negativním zkušenostem se hráčky často cítí osamoceně v rámci komunity, potýkají se s úzkostmi a negativní zkušenosti

[11] Hráči videoher, kteří slovně útočí na jiné hráče za účelem vyvolání konfliktu či zahájení hádky. Cíleně se snaží ostatním hráčům otrávit zážitek ze hry.

s podporou od ostatních si přenáší i do reálného života. Stížnosti žen jsou bohužel často ignorovány i samotnými vývojáři her a muži za takové chování často získají malý, nebo dokonce žádný postih. To má často za následek úbytek hráček (Davies, Headleand & Hicks, 2020).

V mnoha případech ženy implementují různé strategie, jak se s toxickým chováním a narážkami vypořádat. Jednou z nich je anonymizace jejich pohlaví, což je částečně ochrání před sexistickými poznámkami. Další strategií je vyhýbání se jakékoliv komunikaci s lidmi, které neznají (McLean & Griffiths, 2018).

1.5 Herní avataři

Slovo „avatar" se v herním prostředí využívá primárně jako označení grafické reprezentace hráče, kterou v rámci hry ovládá. Může mít několik různých podob, a to od jednoduchého štítku se jménem na obrazovce po 3D lidské modely, které lze vidět například ve hrách The Sims. Avataři bývají zpravidla interaktivní a do určité míry poskytují hráčům kreativní kontrolu nad vzhledem či chováním. Díky kreativní kontrole mohou hráči změnit do určité míry vzhled postavy (v případě MOBA her díky skinům), její vlastnosti či způsob chování. Zásadní roli hraje také prožitek spojený s chováním avatara, kterého jsou hráči součástí v reálném čase. Jeho prostřednictvím mohou zažívat intenzivní situace, což napomáhá upevnit vztah s avatarem.

Přestože ženy tvoří téměř polovinu všech hráčů online videoher, nedá se to samé říct o ženských protagonistkách a hrdinkách. Podle Downs a Smith (2010) tvoří ženské postavy pouze 14 % všech herních postav a v pouze 12 % případů se jedná o primární postavu hry. Ženské herní postavy jsou podle Gilpatric (2010) navíc často vyobrazovány jako submisivní vůči hrdinovi mužského pohlaví. Ve videohrách zastávají tedy ženští avataři spíše podpůrnou pozici pro mužské spoluhráče, než že by samy hrály významnou roli a soustředily se na zlepšení svých schopností. V MOBA hrách mají ženské hrdinky nejen obranné schopnosti, jako je léčení spojenců, ale i podpůrné schopnosti, např. zvyšování míry uděleného poškození spojencům. Rajkowska (2014) podporuje tvrzení o nesamostatnosti ženských hrdinek svým výzkumem, v rámci, kterého došla k závěru, že ženské hrdinky často potřebují „okamžitou pomoc" a jsou „závislé na ostatních". Díky tomu se jejich pozice ve hře mění z plnohodnotného hráče na oběť, která potřebuje zachránit. Zde se zrcadlí hned

několik genderových stereotypů o tom, že ženy jsou křehké a potřebují zachraňovat od silných mužů.

Za zmínku stojí i schopnosti, které mají ženské hrdinky v porovnání s mužskými ve zkoumaných MOBA hrách. Zatímco mužští hrdinové mají většinou schopnosti, které zlepší jejich obranu nebo útok, ženské hrdinky disponují schopnostmi, které nějakým způsobem zlepšují schopnosti spoluhráčů. V Heroes of the Storm mají ženské hrdinky navíc často schopnost sebeobětování, což opět poskytuje výhodu primárně týmu.

Ve všech zkoumaných MOBA hrách se objevují ženské hrdinky, ovšem ve výrazně nižším zastoupení než jiní hrdinové. Podle výzkumu od Davies, Headleand a Hicks (2020) se ve hře DotA 2 vyskytuje 17,1 % ženských avatarů, v League of Legends 35,7 % a v Heroes of the Storm 32,5 %. Od roku 2015 je ovšem v League of Legends patrná změna ve prospěch ženských avatarek – z 19 nově uvedených avatarů je 9 z nich ženského pohlaví, tedy téměř polovina. Hrdinové ženského pohlaví jsou ovšem stále nedostatečně zastoupení ve všech třech zkoumaných MOBA hrách.

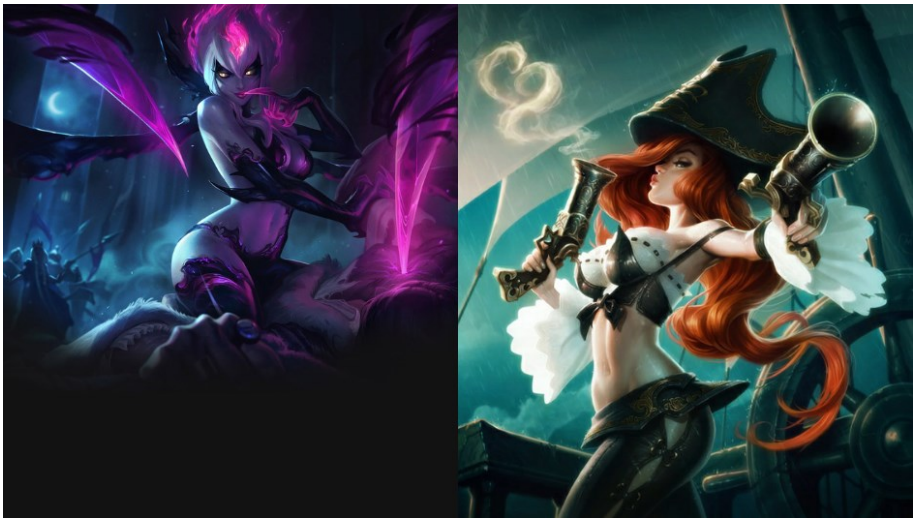
Způsob, jakým jsou zobrazovány ženské avatarky, má dopad i na reálný svět. Stermer a Burkley (2015) našli korelaci mezi mírou benevolentního sexismu a hraním her, ve kterých jsou ženy vnímány jako slabší. Benevolentní sexismus lze chápat jako chování vůči ženám, které sice působí díky intonaci pozitivně, ale zároveň komunikuje jejich méněcennost vůči mužům, neschopnost nebo potřebu být neustále zachraňována (Glick & Fiske, 1996). Toto chování podkopává vnímání žen jimi samotnými a znevažuje jejich samostatnost. Jako příklad lze uvést pochválení vzhledu ženy s doplňujícím komentářem, že její partner je šťastný muž. Ač se na první pohled může jednat o kompliment, ženu to staví do role objektu, který patří manželovi a o který se manžel stará. Stermer a Burkley (2015) navíc vysvětlují, že benevolentní sexismus podporuje trestání žen, které odmítají „dodržovat rigidní genderové role". Toto chování lze pozorovat v gamingové komunitě, kde vývojářkám chodí výhrůžky smrtí, hráčky jsou ignorovány a e-sportové události jsou označovány za sexistické a toxické prostředí (Harper & Tomkinson, 2015).

1.5.1 Sexualizace avatarů v MOBA hrách

Ženští avataři ve zkoumaných MOBA hrách podléhají poměrně vysoké dávce sexualizace. Tu lze chápat jako jednání, v rámci kterého jsou vyzdvihovány primární a sekundární pohlavní znaky, často za účelem degradace jednoho pohlaví na objekt sexuální touhy. Za

následek může mít poruchy příjmu potravy, snížení sebevědomí či vytvoření chybného obrazu o zdravě vypadajícím těle (Fredrickson & Roberts, 1997). Tento problém se prolíná celým herním průmyslem, avšak u MOBA hrdinek je obzvlášť patrný.

V League of Legends, které se těší oblibě obzvlášť pro svou grafiku, lze pozorovat značnou sexualizaci ženských hrdinek. Není výjimkou, že většina ženských postav má „ideální figuru", která odpovídá dnešním ideálům krásy. Příkladem může být pirátka Miss Fortune, která má vosí pas, velké poprsí i zadek, ploché břicho a je velmi spoře oděná. V jejím popisku se navíc na oficiálním webu objevuje sexismus, jelikož je mezi svými nepřáteli „známá pro svou krásu a obávaná pro svou bezohlednost". Podobné charakteristiky můžeme vidět u řady dalších ženských hrdinek mezi něž patří Evelynn, Elise či Ahri. Jejich vzhled navíc nemá své logické opodstatnění, a to ani z praktického hlediska, ani z hlediska souvisejícího s lore.



Obrázek č. 6: Design Evelyn (vlevo) a Miss Fortune (vpravo). Zdroj: League of Legends

Obdobně navržené jsou i hrdinky v DotA 2. I přesto, že jejich design působí zahalenějším dojmem, většina z nich disponuje obdobně idealistickými křivkami jako tomu bylo v League of Legends. Hrdinové zde ovšem postrádají důkladnější popis, ve kterém by se objevovaly i reálie z lore, tudíž na rozdíl od popisku u League of Legends zde není patrný žádný sexismus. Design hrdinek Queen of Pain a Vengeful Spirit patří k těm nejodhalenějším, co se primárních pohlavních znaků týče. Více zahalené (ale stále dost sexualizované) jsou hrdinky Crystal Maiden nebo Lina. Pro sexualizované designy opět chybí logické opodstatnění, které je nejpatrnější u královny ledu, Crystal Maiden, která by měla být zahalená.

Obrázek č. 7: Design Queen of Pain (vlevo), Crystal Maiden a Vengeful Spirit (vpravo). Zdroj: DotA 2

Sexualizace ženských hrdinek se promítá i do MOBA hry Heroes of the Storm. Lze argumentovat, že situace v této hře je jiná než v předchozích dvou případech, jelikož všichni hrdinové, za které lze hrát, pochází z nějakého jiného herního titulu od téže vývojářské firmy. K nejvýraznější sexualizaci postav dochází u hrdinek ze hry World of Warcraft, a to konkrétně u Sylvanas, Alexstrasza a Valeera. Všechny zmíněné avatarky mají bujné poprsí, které zahaluje pouze podprsenka a dvě z nich také odhalené ploché břicho. Valeera navíc postrádá kalhoty, takže její intimní partie zahaluje jen kus látky, který je vzhledově podobný výše zmíněnému kostýmu u Vengeful Spirit.

Obrázek č. 8: Design Alexstrasza (vlevo), Valeera (střed) a Sylvanas (vpravo). Zdroj: Heroes of the Storm

2 Praktická část

V rámci praktické části budou představeny výzkumné otázky a metodologie výzkumu, včetně respondentů a metody sběru a analýzy dat. Výsledky jsou následně vyhodnocovány a interpretovány.

2.1 Výzkumné otázky

Tato práce si klade za cíl přiblížit způsob, jakým ovlivňuje ženský gender hráčské chování v prostředí MOBA videoher. Této otázce se v českém prostředí ještě nevěnoval žádný z výzkumů a její zodpovězení může ukázat, že ženy nejsou pouze druhořadými konzumenty MOBA herních titulů. Toto tvrzení má za cíl podpořit i druhý cíl práce zabývající se cílením MOBA her na ženy a způsobem, jakým ho vnímají.

V rámci praktické části byly tedy formulovány následující výzkumné otázky:

Výzkumná otázka 1: Jakým způsobem se projevuje ženský gender v hráčském chování v prostředí MOBA videoher?

Výzkumná otázka 2: Jak vnímají ženy komunikaci MOBA videoher a jejich cílení na ně?

2.2 Metodologie výzkumu

Pro hlubší porozumění hráčskému chování žen v prostředí MOBA videoher, vlivu genderu na jejich celkový prožitek ze hry a vnímání cílení MOBA her na ženy byla zvolena kvalitativní výzkumná metoda.

Creswell (1998, s. 12) definuje kvalitativní výzkum následovně:

„Kvalitativní výzkum je proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému. Výzkumník vytváří komplexní, holistický obraz, analyzuje různé typy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách."

Huberman a Miles (1994) též definují základní charakteristiky kvalitativního výzkumu, mezi něž patří izolace zkoumaných témat, objasnění chování a interakcí nebo získávání integrovaného pohledu na předmět studie. Klíčovým faktorem je také induktivní analýza

a interpretace získaných dat. Jak popisuje Hendl (2008, s. 48), kvalitativní výzkum „spíše konstruuje obraz, který získává kontury v průběhu sběru a poznávání jeho částí". Flexibilita je dalším charakteristickým faktorem kvalitativního výzkumu. Výzkumník totiž nejen analyzuje informace a vytváří závěry, ale pokládá předem připravené otázky a rozvíjí s respondenty témata, která často v průběhu výzkumu mění a doplňuje (Hendl, 2008).

Mezi hlavní přednosti kvalitativního výzkumu patří možnost zkoumat fenomén v přirozeném prostředí, získávat podrobný popis a vhled do komplexnějších procesů při zkoumání jedince a snazší navrhování teorií (Hendl, 2008).

Kvalitativní výzkum se ovšem setkává i s určitou kritikou, v rámci které je často považován za pouhý doplněk k výzkumu kvantitativnímu. Glaser a Corbinová v roce 1989 představili definici, která považuje za kvalitativní výzkum každý výzkum nedosahující výsledků pomocí statistických metod či jiného druhu kvantifikace (Hendl, 2008). Další kritika poukazuje na složitou zobecnitelnost výsledků na populaci, obtížnější testování hypotéz a teorií a náročnější časovou dotaci při sběru dat. Přesto si kvalitativní výzkum získal právoplatné místo v sociálních vědách a je svým postavením rovnocenný jiným formám výzkumu (Hendl, 2008).

Standardních metod provádění kvalitativního výzkumu je hned několik. Mezi ty základní řadíme pozorování, rozhovory, obsahovou analýzu textu či analýzu zvukového a audiovizuálního materiálu. V rámci této práce je výzkum realizován metodou individuálních hloubkových rozhovorů.

2.2.1 Metoda sběru dat

Data pro výzkum byla získávána prostřednictvím individuálních hloubkových rozhovorů. Otázky byly otevřené, přičemž důraz byl kladen na rozvádění odpovědí respondentek. Rozhovory byly polostrukturované, což umožnilo jejich přirozený průběh. U polostrukturovaných rozhovorů výzkumník nejdříve připraví otázky, jejichž pořadí je možné libovolně měnit. Následně je pokládá respondentkám v pořadí odpovídajícím povaze aktuálního rozhovoru (Patton, 2015). Předem bylo připraveno 28 volných otázek, které byly respondentkám postupně pokládány. Průvodce rozhovorem lze nalézt v přílohové části (Příloha 11). Průměrný čas rozhovoru se pohyboval okolo 20 minut a všechny rozhovory probíhaly online. Rozhovory probíhaly během března v roce 2023.

Při výběru metody sběru dat došlo k odchýlení se od teze, ve které byly pro výzkum plánovány ohniskové skupiny. Ke změně došlo kvůli neochotě respondentek sdílet své zkušenosti s cizími lidmi, byť si prochází podobnými zkušenostmi. Změna metody sběru dat byla předem konzultována s vedoucí práce.

Rozhovor měl celkem čtyři části. V první části odpovídaly respondentky na otázky týkající se demografických údajů a základních zkušeností s MOBA videohrami. Cílem bylo získat výchozí informace pro další analýzu.

Druhá část obsahovala otázky zabývající se chováním respondentek ve hře. Respondentky popisovaly sociální aspekty hraní, vliv designu na jejich rozhodovací procesy a vnímání ženských avatarů či vnímání implementovaných herních charakteristik. Tato část si kladla za cíl zjistit více o vlivu designu na rozhodovací procesy ve hře a blíže prozkoumat roli socializace s ostatními hráči v herním chování žen.

Třetí část byla zaměřena na komunikaci hry jako takové a zastoupení žen v hráčské komunitě MOBA her. Respondentky zde hodnotily svou pozici v komunitě a poukazovaly na možné způsoby zlepšení této oblasti. Významnou roli v této části hraje i sledování oficiálních kanálů MOBA her, streamerů a e-sportových zápasů.

V poslední části odpovídaly respondentky na genderově zaměřené otázky týkající se stereotypů, ponižování a znevažování schopností na základě pohlaví a na anonymizaci genderu při vytváření své přezdívky ve hře. Jelikož z teoretické části vyplynulo, že právě komunita bývá jedním z nejčastějších důvodů, proč ženy přestávají hrát, nachází se v této části i otázky na motivaci vedoucí k hraní MOBA her.

2.2.2 Respondenti výzkumu

K výběru docházelo za pomocí záměrného nepravděpodobnostního výběrového předpisu, konkrétně formou účelového výběru. Jedná se o hojně využívaný postup při kvalitativním zkoumání (Reichel, 2009). V prvním kroku byla autorkou zvolena kritéria odpovídající kontextu výzkumu, na jejichž základě byli následně vybráni jeho účastníci. Jedním z kritérií bylo pohlaví, konkrétně ženské pohlaví. Druhým kritériem byla aktivní hráčská zkušenost s některou ze zkoumaných MOBA her. Dalším faktorem při výběru byla česká národnostní příslušnost, jelikož výzkum se zaměřuje výhradně na české prostředí.

Tento výzkum se zabývá ženami v oblasti gamingu a MOBA her. Podle ESA (2020) je věková skupina 18–34 vůbec nejpočetněji zastoupenou v hráčské komunitě s 38 %, což se promítá i ve věkovém rozložení respondentek, jelikož se pohybují ve věkovém rozmezí 21 a 34 let. Všechny respondentky pochází z větších měst, přičemž 4 z nich pochází z hlavního města Prahy a v současnosti v něm žijí. Respondentek je celkem 10 a tvoří tak výběrový soubor. Ten lze definovat jako „množinu objektů, která ve výzkumu zastupuje soubor základní" (Reichel, 2009, s. 76).

Respondentky byly předem obeznámeny s průběhem výzkumu a s tématem, které je zkoumáno. Všechny respondentky souhlasily s účastí ve výzkumu prostřednictvím informovaného souhlasu. Také souhlasily s pořízením zvukového záznamu rozhovoru, což umožnilo následnou analýzu dat. Rozhovory byly následně anonymizovány za účelem ochrany soukromí respondentek a přepsány. Jejich transkripty lze nalézt v přílohové části práce.

Tabulka č.1: Základní informace o respondentkách a jejich označení ve výzkumu

Kód respondentky	Věk	MOBA hra	Doba hraní	Pozice ve hře	Přepis rozhovorů
R1	25	DotA 2	7 let	support, jungle	Příloha 1
R2	23	LoL	13 let	mid, support	Příloha 2
R3	21	LoL	10 let	support	Příloha 3
R4	25	LoL	5-6 let	support	Příloha 4
R5	24	LoL	10 let	support	Příloha 5
R6	21	LoL, HotS, DotA 2	10 let	support, carry	Příloha 6
R7	34	LoL, HotS	14 let	support, carry	Příloha 7
R8	26	LoL, HotS	9 let	support	Příloha 8
R9	27	LoL	4 roky	mid, support	Příloha 9

R10	27	LoL, HotS	12 let	mid, support, jungle	Příloha 10

2.2.3 Metoda analýzy dat

Jako metoda analýzy dat byla zvolena tematická analýza s otevřeným kódováním dat.

Tematickou analýzu lze definovat jako kvalitativní výzkumnou metodu, která je hojně využívaná k identifikaci, kategorizaci a interpretaci klíčových témat v textu či jiných datových zdrojích. Za datové zdroje lze označit přepisy rozhovorů, texty a další podobné materiály. Díky ní lze získat hlubší pochopení obsahu textu a odhalit skryté vztahy, motivy a trendy v datovém materiálu (Braun & Clarke, 2019). Tematickou analýzu lze rozdělit do několika dílčích kroků, a to na záznam dat, identifikování kódů (většinou otevřeným kódováním), analýzu a interpretaci výsledků.

Otevřené kódování je metoda zpracování a třídění získaných kvalitativních dat a „provádí se při prvních analýzách údajů" (Reichel, 2009). Jedná se o induktivní metodu, díky které dochází k odhalení určitých témat, jejich členění a kombinaci. Jeho hlavním cílem je objevení zdánlivě neexistujících souvislostí mezi jevy a poskytnutí širšího pohledu na zkoumanou problematiku (Švaříček & Šeďová, 2007). V rámci rozhovorů byly nejdříve identifikovány kódy. Ty byly následně přeskupeny do tematických celků a interpretovány. Celkem byly identifikovány čtyři tematické celky, a to:

- pohled na komunitu a genderově zaměřenou toxicitu
- design hry pohledem žen
- komunikace a chování žen ve hře z jejich pohledu
- konzumace komunitního obsahu a jeho genderová rozmanitost

Výsledky tematické analýzy mohou být prezentovány formou vizualizace dat nebo formou textu popisujícího klíčová témata a výsledky interpretace (Flick, 2018).

2.3 Vyhodnocení výzkumu

Za pomoci induktivní analýzy dat byla identifikována hlavní témata, která budou blíže představena v této části práce.

2.3.1 Pohled na komunitu a genderově zaměřenou toxicitu

V tomto tematickém celku jsou prezentovány odpovědi respondentek týkající se toxické komunity a genderových stereotypů, které se ukázaly být nedílnou součástí hraní MOBA her. Další odpovědi se týkají genderu přezdívky ve hře, pocitu příslušnosti ke komunitě, zastoupení žen v MOBA prostředí a vnímání MOBA her jako femininních či maskulinních.

2.3.1.1 Toxicita v komunitě

Realizovaný výzkum ukázal, že většina respondentek se potýká během hraní s problémy s komunitou a genderově zaměřenou toxicitou. Ve všech rozhovorech poukazují respondentky na toxickou komunitu:

„Nebaví mě to, že ty lidi, co tam jsou, to berou strašně vážně a jsou strašně jako zlí na lidi, který to kazí a který se to třeba teprve jako učí." (Respondentka 5)

„No, asi nejvíc mě tam nebaví ta komunita. Ta je tragická." (Respondentka 6)

Ve dvou případech respondentky také hodnotí komunitu přímo konkrétních her. Respondentka 1 o komunitě ve hře DotA říká: „V Dotě se začne jet hejt do třetí minuty." Respondentka 10 porovnává komunitu her League of Legends a Heroes of the Storm slovy: „Ale v HotSku není tak toxická komunita jako v LoLku. Je tam tak o 150 % míň hejtu."

Jak vyplývá z teoretické části, toxicita může mít několik podob. Mezi ty nejčastější patří nadávky, výhrůžky a urážky. Některé respondentky se právě s tímto druhem toxického chování setkaly:

„Když už je to hodně jako blbý, tak už tam jsou takový ty fakt nechutný jako misogynní věci. Víš co, takový to „znásilním tě", „běž se zabít", „ty vůbec tady nemáš co dělat"." (Respondentka 6)

„Prostě jako že jsme úplní idioti, že to neumíme a že máme přestat dejchat vzduch." (Respondentka 5)

Respondentka 2 také odpověděla, že se setkala „s nadávkama asi s takovýma jako se kterýma se potká každý člověk, jakože nehledě na to, co to je za pohlaví." Na nezávislost urážek

a nadávek na pohlaví poukazuje i Respondentka 10: „Ale děje se to častokrát jako normálně, že tě hejtí nezávisle na pohlaví, když jsi noob[12]. To jako v LoLku fakt častokrát."

Toxické prostředí je i jedním z primárních negativních faktorů ovlivňujících motivaci respondentek k hraní MOBA her:

„Že všichni nadávaj. Že to úplně nesnášej, když je někdo jako horší prostě. A jako to, že se snažej být všichni hrozně kompetitivní, takže jakmile je někdo jako špatnej, tak už se to zvrhne tady v tu agresivitu." (Respondentka 4)

„…tak častokrát je tam právě problém té komunity. Když se člověk někde necejtí vítanej, tak se mu tam nečekaně moc nechce vracet." (Respondentka 6)

Výpovědi respondentek tedy ukazují, že toxické chování hráčů je nedílnou součástí prostředí MOBA her. Toxické chování nemusí ovšem nutně souviset s genderem. Respondentky demonstrovaly zkušenosti s toxickým chováním souvisejícím s jejich hráčskými schopnostmi. Z odpovědí je navíc patrné, že nadávky a urážky od spoluhráčů mohou nabírat na různých intenzitách.

2.3.1.2 Genderové stereotypy

S negativními genderovými stereotypy, které často souvisí se schopnostmi hrát MOBA hry, mají na rozdíl od nadávek zkušenosti téměř všechny respondentky:

„prostě „pošli instáč[13]", „send nudes[14]" nebo „jdi do kuchyně radši". Úplná klasika. Tam někdo zjistí, že jseš holka a hned chtěj fotky a že tě potahaj[15] za nudes a tak." (Respondentka 8)

„Ještě jak mám jako nick[16] „[křestní jméno respondentky] chobotnic", takže prostě moje jméno, že jo, tak mi všichni říkají „běž do kuchyně a nekaž to tady prostě" a tak." (Respondentka 5)

[12] Výraz označující člověka, který hraje nějakou hru, v níž není dobrý či nebo je začátečník. Většinou využíván v negativní konotaci.
[13] Slangový výraz pro sociální síť Instagram.
[14] Výraz označující nahé fotky jedince.
[15] Výraz používaný v hráčské komunitě pro pomoct s dosažením vyšší úrovně či ranku ve hře.
[16] Přezdívka ve hře.

„Že jako lidi mi říkali, že hraju blbě, protože jsem holka a že mám picknout supporta, protože jsem holka. Nebo co se mi dělo hodně, tak jako to bylo takový „Omg[17], holka! Ty musíš bejt hnusná, když hraješ hry."" (Respondentka 1)

Zkušenosti s genderovými stereotypy či nadávkami nemají primárně respondentky, které mají genderově neutrální přezdívku, i když ne záměrně. Respondentka 3 uvedla, že její přezdívka ve hře vznikla tak, že „jsem chtěla spojit dvě slova jako malá a sestra mi pomohla a vytvořily jsme prostě nějaký název, který je zrovna jako klučičí nebo mužský rod, ale bylo to jako náhoda.".

2.3.1.3 Gender a přezdívka ve hře

Celkově je přístup k anonymizaci genderu v přezdívce mezi respondentkami různorodý. Některé z nich měly nebo dodnes mají genderově zabarvenou přezdívku ve hře, ze které lze jejich gender poznat:

„Jo jo, já ho mám přímo v nicku. Trošku schválně a egoisticky." (Respondentka 1)

„…někdy nějaké období jsem měla ve jménu, že jsem jako lady z nějakýho důvodu, pak jsem si to dala pryč…" (Respondentka 2)

Jiné respondentky zase mají neutrálně zabarvenou přezdívku ve hře, nebo se o genderu s ostatními hráči vůbec nebaví:

„Ani neví, že jsem holka, podle mě. Já mám hrozně neutrální přezdívku, takže podle mě to nejde poznat, když se tam připojím sama. " (Respondentka 10)

„Já jim to neříkám vůbec. Jakože já se o těhle věcech nebavím, vůbec to neřeším. Buď hraješ dobře nebo hraješ špatně prostě." (Respondentka 8)

Respondentka 6 změnila názor na sdílení svého pohlaví až časem: „Dřív jsem to říkala, když se někdo zeptal, jako víš co. Ale teď už o tom mlčím."

Z odpovědí je patrné, že genderové stereotypy často odkazují na určitou roli, kterou ženy zastávají ve společnosti, případně poukazují na nedostatek hráčských zkušeností související s ženským genderem. Genderově neutrální přezdívka se ukázala jako efektivní způsob, jak se vyhnout genderovým stereotypům.

[17] Zkratka pro anglický výraz „oh my god" vyjadřující překvapení. Český ekvivalent je „můj bože".

2.3.1.4 Pocit příslušnosti ke komunitě

Jelikož toxicita v rámci hry přímo ovlivňuje komunitu a to, jak se v ní hráči cítí, byla respondentkám položena otázka týkající se příslušnosti ke komunitě. Odpovědi na tuto otázku jsou rozdílné. Některé respondentky uváděly, že se součástí komunity být necítí, ale že se cítí být součástí skupiny, se kterou aktuálně hrají:

„Vůbec. A asi to ani nepotřebuju. Tím, že mám tu svoji partu, se kterou hraju, tak mi to stačí." (Respondentka 9)

„Ne, já jsem se cítila spíš součástí tý svojí party než tý komunity." (Respondentka 5)

Respondentka 6 se součástí komunity nejen necítí být, ale také se snaží zcela nezapojovat právě kvůli toxicitě ostatních hráčů: „Ne, to vůbec. Snažím se nezapojovat. To bude asi univerzální mezi holkama. Samozřejmě všechny bychom se cítily jako daleko líp, kdyby nám ta komunita jako neřekla, že nás chtěj znásilnit po tom, co se dozví, že jsme ženy."

Dvě z respondentek poukázaly na další faktory ovlivňující jejich pocit příslušnosti ke komunitě, a to na akce týkající se hry, kterou hrají, a na streamery[18] a českou herní scénu.

„Dota u nás není tak velká jako třeba LoLko, byť je pořád velká, tak prostě těch komunitních věcí se děje významně míň." (Respondentka 1)

„…právě jako necítila jsem se moc součástí, protože oni tam prostě měli jokey[19] na nějaké ty streamery, a tak a já jen „hmm, OK, tak to neznám."" (Respondentka 2)

Respondentka 3, která se cítí součástí komunity, přiznává, že se cítí součástí i té toxické části: „Občas určitě, i tý toxický části. Snažím se teda nebýt, ale občas jsem taky vybuchla a už jsem měla i ban na chat[20]."

Další respondentka poukazuje na fakt, že byť necítí příslušnost ke komunitě díky hraní, cítí se s komunitou propojená skrze jinou aktivitu, cosplay: „Upřímně, vlastně docela jo. Teď už je to takový, jakože herně tolik ne, ale pak jsem začala dělat cosplay, takže spíš jako přes ten cosplay." (Respondentka 8)

[18] Člověk vysílající herní zápasy nebo to, jak hraje některou z her, na Twitchi či Youtube.
[19] Vtipy.
[20] Zákaz psaní do chatu.

Respondentka 10 se nejen cítí součástí komunity, ale také sdílí své zkušenosti s mužskými hráči, kteří se k ní chovají lépe díky ženskému genderu: „Jo, jako já musím říct, že třeba z 80 % určitě. Já mám pocit, že kluci jsou na tebe hodnější, když se dozví, že jsi holka… Jsou celkově ochotnější pomoct a vysvětlit, co si třeba koupit, kam jít a tak." Tato respondentka ovšem patří k menšině dotázaných bez zkušeností s toxicitou či genderovými stereotypy v rámci hry.

Respondentky také nejčastěji tvrdí, že změna v rámci toxického prostředí by jim pomohla, aby se cítily v komunitě lépe:

„Protože mi přijde, že obecně jako jde hlavně o to nastavení, který si myslím, že se teď trošku mění. Jo, že už to není jenom o tom, že ty holky jsou všechny špatný. " (Respondentka 4)

„Já si myslím, že by to bylo, kdyby jako neměli tolik stereotypy k těm ženám. Kdyby to jako víc přijali. Prostě to neřešit a říct si, že holka může bejt stejně dobrá jako kluk." (Respondentka 8)

Dvě respondentky uvedly, že necítí potřebu být součástí komunity, a to Respondentka 7: „Ty jo, nevím. Asi o to ani nestojím.", a Respondentka 9: Ale asi to mám nastavený trochu jinak, no. Prostě do ní nepotřebuju patřit."

Respondentka 1 uvedla, že by uvítala rozšíření kulturních akcí i mimo herní svět: „Asi zlepšení tý kultury a asi kdyby se obecně dělo víc věcí outside game."

2.3.1.5 Zastoupení žen v MOBA komunitě

Většina respondentek sdílí pocit, že v komunitě nejsou ženy na profesionální úrovni dostatečně zastoupeny. Některé z nich navíc poukazují na možné důvody:

„Ty jo, vůbec. Profesionální hráčky, trenérky a streamerky snad vůbec neexistujou v LoLku, ne?" (Respondentka 6)

„Vůbec. Prostě jako ty profi hráčky skoro nejsou. Ale tak jako já to chápu. Když si vezmeš, co všechno musíš obětovat tomu hraní, kolik lidí to vůbec jako chce udělat." (Respondentka 8)

„Já si myslím, že prostě holka nikdy nebude tak dobrá jako kluci. Protože je to hra o reflexech, o rychlým rozhodování a v tom je prostě mužské pohlaví napřed." (Respondentka 9)

Od těchto názorů se liší Respondentka 4, která v této oblasti vnímá určitý posun k lepšímu: „Teď už si myslím, že to je určitě lepší, než to bylo. Dřív jsem neznala skoro nikoho, asi jenom Shocks, která to tak akorát teďka moderuje. Ale teďka si myslím, že těch holek je tam určitě víc."

Výzkum ukázal, že respondentky se v několika případech nejen necítí součástí komunity, ale také tuto potřebu vůbec nemají. Toxicitfemia v rámci komunity navíc působí jako primární negativní faktor ovlivňující jejich motivaci k hraní. Z výpovědí některých respondentek je navíc patrné, že i ony podléhají genderovým stereotypům souvisejícím s hraním her. Tyto stereotypy se týkají primárně schopností žen v rámci hry.

2.3.1.6 Vnímání MOBA her jako femininní či maskulinní

Respondentky se neshodují ve vnímání hry jako femininní či maskulinní. Objevovaly se názory, že MOBA hry jsou unisex, tedy bez genderového zabarvení:

„Řekla bych, že je docela unisex vlastně…Prostě jsou postavy, který jsou cílené pro kluky a jsou zas postavy, který jsou cílený pro holky." (Respondentka 4)

„Nepřijde mi, že by to bylo cíleně zaměřený jenom jako na jeden gender. Jako necítím se tam jako holka vyloženě špatně, že by to na mě působilo, že to je prostě klučičí záležitost a bylo by mi to nepříjemný." (Respondentka 10)

Část respondentek vnímá hru spíše jako maskulinní, v některých případech i kvůli komunitě:

„No, to rozhodně. Jako celkově, kdo jako v dnešní době z holek hraje LoLko nebo obecně tadyty hry. Moc jich není, že jo. Ale zároveň teďko jako musím říct, že v posledních 5 letech se to jako lepší." (Respondentka 5)

„No, teda vzhledem k tý disproporci jako sexualizace ženských a mužských postav. Vzhledem k tý komunitě. No, prostě vzhledem k těmhle dvoum věcem, tak je za mě klučičí, ale ne jako z důvodu, že je tak designovaná, ale spíš z důvodu, jak to pojala ta komunita." (Respondentka 6)

Respondentka 3 vnímá, že v poslední době cílí League of Legends i na ženy: „Třeba bych jako řekla, že některé ty věci tenhle a minulý rok byly udělaný trochu i pro ženský nebo pro holky, protože ty skiny, a tak občas dělají do takovýho jako holčičího stylu." To podporuje i Respondentka 4 tvrzením: „Ty holky si tam jako najdou to svoje." Respondentka 8 jmenuje i konkrétní skin, který cílí výhradně na ženy: „Dřív mi přijde, že cílila na kluky hlavně. Teď mi přijde, že cílí na obojí. Třeba ty skiny, tak jako pardon, ale Star Guardian a takový ty je hrozně kawaii uwu[21] skiny, jakej kluk by si je sakra kupoval."

Respondentka 4 se také vymezuje proti tomu, že by hra cílila výslovně na ženy: „Určitě není dělaná pro holky jako, ale tak to je logický, když cílová skupina nejsou holky." Podobné tvrzení uvádí i Respondentka 2: „…skoro každá hra, kromě možná nějakých oblíkaček nebo něčeho takovýho, je převážně pro muže."

2.3.2 Design hry pohledem žen

V rámci tohoto tematického celku jsou prezentovány odpovědi týkající se primárně designu hry a ženských avatarů. Nejdříve se tato sekce zabývá sexualizací ženských avatarů a mužskými avatary. Poté se zaměřuje na způsob vybírání avatarů ve hře, který se ukázal být ovlivněný primárně schopnostmi hrdinů. Nakonec se tato sekce zabývá celkovým designem MOBA her.

2.3.2.1 Sexualizace ženských avatarů

Respondentky si jsou vědomy sexualizace ženských avatarů:

„No, tak jako mají takovou tu ideální figuru á la Barbie, že jo. Velký kozy, velká prdel, vosí pas. " (Respondentka 5)

„Když vezmu jenom ty ženský charaktery, tak je těžký najít jako nějakýho ženskýho hrdinu, kterej je oblečenej." (Respondentka 6)

„Jsou vidět kozy a prdele. Prostě mě to štve. Jakoby vadí mi to, ještě když vlastně kluci na to mají třeba občas poznámky. Jakože „podívejte se, jakej mám dobrej zadek". Tak si říkám, kolik nám je prostě." (Respondentka 7)

„Dřív to byly vždycky prsatý holky vysoký. …je tam takovej ten rádoby dokonalej body

[21] Slangový výraz z japonštiny pro něco, co je opravdu roztomilé.

image.” (Respondentka 8)

Některé respondentky dokonce uvádějí, že sexualizace avatarů probíhá za cílem zaujmout mužskou cílovou skupinu:

„…tak jako takovej aby se to líbilo těm klukům.” (Respondentka 4)

„Já si myslím, že těm klukům se to líbí hodně, no.” (Respondentka 5)

Několik respondentek zároveň uvedlo, že si myslí, že to ke hrám patří:

„... mně to přijde v porovnání s ostatníma hrama úplně stejný, nebo třeba jako z jakýhokoliv RPG. Prostě tam má ženská velký kozy.” (Respondentka 2)

„Určitě mají větší přednosti. než obecně ženský mívají, ale tak nějak bych řekla, že to je typický u her často.” (Respondentka 3)

Respondentka 8 uvedla, že vnímá postupné zlepšování designu ženských avatarů, co se sexualizace a diverzity týče: „Ale jakože myslím, že teďka se to zlepšuje, že třeba, když tam přidali nějaký, tak měly třeba i jinou barvu pleti a nebyly nutně fakt typicky hezká holka. …Že dřív to bylo prostě hrozně jako mainstreamový, takže je fajn, že je tam nějaká diverzita teďka.” To podporuje i tvrzení Respondentky 9: „Ale myslím si, že se to zlepšuje už postupně. Přijde mi, že teďka už ty postavy se tak moc nedělaj, že tam byly hodně dřív. I ty skiny jsou lepší.”, a Respondentky 1: „teď třeba co přidali poslední dva ženský hrdiny, tak jedna je trošku chubby[22] a druhá je oblečená.”

Respondentky též uvádí, že by uvítaly grafickou změnu u ženských avatarů:

„Asi trochu vzhled těch avatarů, protože některý holky by si reálně zasloužily víc oblečení.” (Respondentka 10)

„A nějaká designová změna by tam mohla bejt, co se týče jako hrdinek. Když koukám prostě na ten design, tak že by to byl úplně jako zdravej pohled na ženský a jejich postavu, to jako není.” (Respondentka 6)

2.3.2.2 Názor na mužské avatary

Některé respondentky poukazují i na zpracování a množství mužských avatarů v porovnání

[22] Označení pro silnější postavu.

s těmi ženskými. Podle Respondentky 1 je mezi množstvím postav obou genderů nepoměr: „přijde mi, že vlastně moc nejsou, že jako jo, ty hrdinové tam jsou ženský, ale je jich výrazně míň než chlapů." Respondentka 6 poukazuje na takřka nulovou sexualizaci mužských hrdinů: „A pak, když se to ještě srovná s těma jako mužskýma, tak je to ještě o to horší, protože tam jako není sexualizace skoro jako žádná, až jako na pár výjimek." To podporuje i tvrzení Respondentky 8: „U těch mužskej postav, tak tam byli vlastně jako i nějaký menší a pak tam byli hodně jako tlustý, orkové[23], prostě všechno možný.", a Respondentky 10: „U chlapů maj maximálně pool party skiny[24], kde jsou do půl těla, ale nic jinýho tam není." Naopak Respondentka 7 poukazuje na určitou sexualizaci i u mužských avatarů: „Na druhou stranu, spousta dalších chlapskejch postav taky. Jako holce se mi na ně dobře kouká."

Na základě výpovědí respondentek je patrné, že si jsou vědomy sexualizace ženských avatarek, a to dokonce i v porovnání s mužskými avatary. Poukazují nejen na znatelný nepoměr v zastoupení obou genderů ve hře, ale také na menší rozmanitost u designu ženských avatarů oproti mužským. U designu si většina respondentek všímá zdůrazněných primárních pohlavních znaků. Některé respondentky ovšem poukazují na zlepšení v této oblasti v posledních letech. Nicméně grafická změna snižující celkovou sexualizaci ženských avatarek by mohla mít pozitivní vliv na pocit příslušnosti hráček k MOBA komunitě.

2.3.2.3 Výběr avatarů ve hře

Značné množství respondentek při výběru bere v potaz primárně schopnosti, které daný hrdina má, případně na jakou pozici ve hře je nejvhodnější:

„...určitě podle abilit[25] a podle mety[26], jakože co je dobrý v tu chvíli". (Respondentka 2)

„Jdu asi spíš podle schopností než podle vzhledu." (Respondentka 10)

Některé respondentky si vybírají hráče primárně podle schopností, ale roli hraje do určité míry i jejich vzhled:

„Myslím si, že to bude kombinace vzhledu i schopností. Je to takový, že pokud se mi nějaký jako hrdina nelíbí po estetice, tak ho do určité míry jako budu mít tendenci nehrát, ale

[23] Fiktivní postavy, většinou pocházející z fantasy a podobající se lidem
[24] Skiny vytvořené tak, aby vypadaly jako z párty u bazénu. Typicky obsahují plavky a sluneční brýle.
[25] Synonymum pro schopnosti.
[26] Aktuální verze hry.

zároveň, pokud se mi hodně líbí ty schopnosti, estetika je pak ta vedlejší věc." (Respondentka 6)

„Určitě podle schopností a vzhled má taky trochu vliv, jakože na první pohled. Ale většinou finální rozhodnutí padne podle schopností." (Respondentka 7)

„Spíš jako roztomilý, ale hrála jsem třeba i Brauma. No, mně prostě jakože hodně určitě jde i o to, jak vypadají, no. Takže hraju ty. Pak to je i o té obtížnosti." (Respondentka 4)

U Respondentky 9 se vyvíjely preference postupem času: „A hele na začátku, když jsem začínala, tak jsem hodně vybírala hery aby byly cute. Teďko to dělám spíš už jako podle skills a tak."

Respondentka 10 uvedla, že pokud jí záleží na vzhledu hrdiny, kterého hraje, řeší to skinem: „Jako když mi záleží na vzhledu, tak řeším skiny a tyhle věci, ne toho champa samotnýho." To podporuje i tvrzení Respondentky 2: „…mám ráda Lulu třeba, ale to kvůli tomu, že na ní mám skin, tak si toho víc vážím."

2.3.2.4 Celkový design MOBA her

Některé respondentky také uvedly, že MOBA hru, kterou hrají nejčastěji, hrají také kvůli designu:

„Nejvíc se mi líbí, jak to vypadá. To je pro mě hodně důležitý u her." (Respondentka 4)

„A přijde mi to i graficky jakoby nejhezčí. No, mám ráda takovou jako příjemnou grafiku a přijde mi, že to mají hezky udělaný, jako pro ty uživatele, že třeba máš k tomu i nějaký jako ty akce." (Respondentka 8)

„Já mám docela ráda jako malování a kreslení, tak mně se hrozně líbí, že mají nápaditý skiny a všichni ty šampioni jsou jako vyladěný." (Respondentka 3)

Odpovědi respondentek ukazují, že schopnosti, kterými daný hrdina disponuje, hrají významnější roli než jejich vzhled. Ten ovšem může ovlivnit prvotní výběr, díky kterému ho respondentky vůbec začnou zvažovat. Ukázalo se, že preference se mohou s časem měnit. Významnou roli pro respondentky hraje i samotný design hry.

2.3.3 Komunikace a chování žen ve hře z jejich pohledu

V tomto tematickém celku jsou prezentovány odpovědi respondentek týkající se chování ve

hře a komunikace se spoluhráči. V první řadě je prezentována role socializace, která se ukázala být významným faktorem při hraní MOBA her, a způsob komunikace se spoluhráči, který se liší, když respondentky spoluhráče znají, či nikoliv. Následují odpovědí týkající se zlepšování ve hře, hraní sólo her, rankingu a frekvence hraní.

2.3.3.1 Role socializace

Respondentky ve většině případů uvádí, že MOBA hry začaly hrát kvůli tomu, že je k tomu dovedl někdo z blízkých nebo hru hráli jejich přátelé:

„já jsem začla hrát Dotu kvůli tomu, že to hrál přítel." (Respondentka 1)

„LoLko bylo spíš z důvodu, že to hrála sestra s přítelem, takže mě k tomu tak jako navedli a ukázali mi to." (Respondentka 3)

„Hele LoLko začali hrát nějaký kamarádi kolem mě. A brácha taky hrál doma. A tak nějak jsem jakoby chtěla vědět, o co jde, koukala jsem na to, jak hrajou, a pak jsem si to vyzkoušela a jako chytlo mě..." (Respondentka 10)

Respondentky mají většinou skupinu, se kterou aktuálně hrají, a často je tvořena jejich přáteli či partnery:

„Hele, s přítelem, se spolužákama nebo pak jako s partou, co má přítel jako kamarády." (Respondentka 4)

„Jo, jo, s kamarádama. Teď teda spíš hraju s jednou kamarádkou, kterou jsem poznala přes LoLko." (Respondentka 6)

„Mám přítele! Takže to teď hrajeme vlastně vyloženě spolu. Že už to ani není, že bych si to pustila sama, ale prostě jednou za čas si to zahrajeme spolu." (Respondentka 10)

Socializace hraje i významnou roli při hraní hry samotné. Respondentky uvádí, že socializace je jedním z nejdůležitějších důvodů, proč hru stále hrají:

„Asi nejvíc mě na tom prostě baví, že tam hraju s někým, jako s kamarádama. Voláme si při tom a tak. Jako hrát to sama se přiznám, že už mě taky docela omrzelo. Spíš jako pro společenství." (Respondentka 6).

„My to máme jako společnou aktivitu. Jako mě to asi nikdy nebavilo samotnou. S lidma máš jistotu, že je někdo nějak dobrej a víš, že ta hra bude mít kvalitu." (Respondentka 10)

Možnost socializace s přáteli se ukázala jako jeden z primárních faktorů ovlivňujících herní chování žen. Důležitou roli pro ně hrají nejen spoluhráči z řad kamarádů, ale také hlasová komunikace probíhající během hry. Hraní MOBA her s přáteli nabízí respondentkám hned několik benefitů, a to zábavu, jistotu kvality hry a společenství.

2.3.3.2 Komunikace se spoluhráči

Respondentky také se svým týmem komunikují prostřednictvím hlasových aplikací, ovšem primárně, pokud hrají s již výše zmíněnými přáteli. Často zmiňují aplikaci Discord či TeamSpeak:

„Voláme přes Discord. Nevím, přijde mi to takový soukromnější než ten in game chat." (Respondentka 2)

„Ale jinak s klukama voláme přes TeamSpeak, když hrajem." (Respondentka 9)

S voice chatem ve hře má několik respondentek zkušenosti. Používají ho například s hráči, kterým jiné aplikace nefungují. Například Respondentka 6 uvádí: „Discord používáme, nebo pokud má někdo horší počítač, tak jakoby ten in game voice chat." Podobné zkušenosti má i Respondentka 7: „Používali jsme in game voice chat, ale to nám blblo dost. Takže radši voláme přes Discord. Ale když má někdo problém s počítačem nebo ho nemá nainstalovanej, tak ten in game používáme furt."

Komunikace se spoluhráči, se kterými se hráčky neznají, se značně liší. Některé z nich s nimi vůbec nekomunikují, a to ani prostřednictvím chatu, ani přes voice chat:

„Ne, dávám mute okamžitě, co jsem ve hře." (Respondentka 1)

„Hele, v podstatě jenom přes psaní, a tak to jako moc ne, protože většinou se spíš tam vztekali, a to jsem se snažila spíš ignorovat. Jako rage hrozný." (Respondentka 4)

„Ne, vůbec. Jenom jako ty marky na mapě a takový to jdeme tam a tam, ale to je jako všechno. Jako nespřátelila jsem se přes LoLko s nikým nikdy." (Respondentka 9)

Některé respondentky se o komunikaci s jinými hráči snaží různými způsoby:

„Protože já třeba se soustředím na tu hru, a ještě jako stíhat odepisovat, a ještě v angličtině, to vůbec. To vždycky pošlu srdíčko, že jako o tom vím, co mi píšou, a že si vážím jejich názorů prostě." (Respondentka 5)

„Protože třeba když hraju s lidma, tak si mě třeba přidají do hry a chtěj si zahrát spolu a pokecat. Často jsou to cizinci. Často pak zjistěj, že jsem holka, takže je to takový, jakože divný, protože většinou očekávají, že jsem kluk. No a většinou si s nima radši jako píšu." (Respondentka 8)

„Chat používám hodně, ale spíš na ty věci, na který se má používat, jako kdo kam jde a tak. Neříkám, že občas nehejtím, jo, to bych kecala. Ale voice chat mám permanentně vypnutej. Protože se nechci bavit s cizíma lidma." (Respondentka 10)

Z odpovědí respondentek je patrné, že jejich chování vůči hráčům, které osobně neznají, se značně liší oproti komunikaci s přáteli, se kterými hrají. Lze vidět značnou neochotu komunikovat s ostatními prostřednictvím hlasového chatu, takže se respondentky, pokud chtějí se spoluhráči komunikovat, uchylují k psaní do chatu.

2.3.3.3 Zlepšování se v MOBA hře

Spoluhráči mají podle respondentek také vliv na jejich zlepšování. Respondentka 4 uvádí, že si nechává poradit, jak změnit svou hru: „Ale mám kluka, co je do toho tak zažranej, že mi spoustu věcí jako poradí on, ale třeba ty buildy jsem pak zkoušela i sama." To podporuje i tvrzení Respondentky 7: „No, dřív jsem koukala, když měla třeba vyjít nová postava, protože my to hrajeme s manželem, nebo jakoby oba hrajeme prostě. Takže on je takovej víc do toho zažranej, že když něco mělo vyjít, třeba, tak si to jako nastudoval a pak mi to ukazoval, takže dřív jo.", nebo Respondentky 9: „Já jsem vždycky měla kolem sebe prostě jako dobrý hráče. Ono většinou ti, co jsou v rankedech[27], tak jsou třeba diamond[28] a tak, takže nebyli úplně jako marní. Takže vlastně jako všechno, co já o tom věděla a vím, tak je od kamarádů."

Většina respondentek ovšem uvádí, že se snaží zlepšovat ve hře samy:

„Jo, určitě jo. Našla jsem si toho už docela dost a většinou se stejně vracím jako k těm mým oblíbeným postavám, který už jako mám docela vylepšený. Ale když přijde něco novýho nebo se prostě něco změní, tak určitě se snažím jako koukat, zlepšit to." (Respondentka 8)

„A je tam nějakej skill, kterej prostě můžeš zlepšovat. Taky mě baví, že vidíš prostě nějaký

[27] Hry, jejichž odehrání má za cíl ohodnotit hráče některou z úrovní na základě jeho schopností.
[28] Čtvrtá nejvyšší úroveň v League of Legends.

ten progress[29], můžeš tam zkoušet hrozně moc novejch věcí, není to nikdy stejný a je to takový jako odreagování.” (Respondentka 10)

Dvě respondentky už zlepšování se v MOBA hrách vzdaly, jelikož si myslí, že už se v hraní nikdy nezlepší:

„Ty jo, vůbec. To už jsem vzdala. Jako vzhledem k tomu, že to hraju 10 let a furt jsem v tom takhle mizerná, tak jsem si řekla, že už to nemá cenu.” (Respondentka 6)

„Na tipy už nekoukám. protože to hraju čistě pro zábavu, a hlavně moji kamarádi jsou v bronzu[30], takže tam tak nějak trošku vynikám mezi nimi, jak to hraju nejdýl.” (Respondentka 3)

2.3.3.4 Sólo[31] hry a ranking

Přístup k hraní sólo her se mezi respondentkami liší, ovšem většina z nich už sama nehraje:

„Nevím, mě to jako nebaví samotnou. Mě to vždycky baví prostě hrát s někým. Si u toho jako povídáš, máš nějakou jako motivaci k tomu ho supportit[32]. A víš, že aspoň ty kluci třeba v tom chatu se mě jako občas zastali.” (Respondentka 5)

„Jako mě to asi nikdy nebavilo samotnou. S lidma máš jistotu, že je někdo nějak dobrej a víš, že ta hra bude mít kvalitu.” (Respondentka 10)

„Dřív jsem hrávala, teď s dětma a tim, že máme partu, už vůbec.” (Respondentka 7)

Některé respondentky hrají i sólo hry:

„Teďko je to ve fázi, že tím, že nemám lidi, se kterejma bych hrála, tak hraju jenom sóla.” (Respondentka 1)

V oblasti rankingu, který bývá většinou ukazatelem toho, jak kvalitní hráč je, se většina respondentek shoduje na jeho bezvýznamnosti:

„Ne, to jsem prostě vzdala, na to jsem neměla jako nervy.” (Respondentka 4)

„Ne, mě to jako zbytečně stresuje. Já jsem totiž ten typ člověka, kterej když je na něj až moc

[29] Posun.
[30] Druhá nejnižší hodnost v League of Legends.
[31] Hry, ve kterých neznáte nikoho ze svých spoluhráčů.
[32] Podporovat ve hře hraním hrdiny na pozici support.

velkej ten tlak, tak začne dělat hrozný hovadiny.” (Respondentka 9)

Zároveň ovšem některé respondentky přiznávají, že kdysi ranking řešily:

„Jo, jo, když jsem byla právě na té základce a gymplu, tak pro mě to bylo hodně důležité, že to byla moje životní spása, abych prostě byla co největší rank.” (Respondentka 2)

„No, já říkám, že ne, ale spousta lidí by asi nesouhlasila, protože vždycky, když dropnu, tak brečím, takže asi nějakým způsobem to pro mě podstatný bude.” (Respondentka 3)

U většiny respondentek lze pozorovat nízkou soutěživost v rámci MOBA her. Většina z nich vnímá ranking jako bezvýznamný, nehrají samy a jejich přístup ke zlepšování ve hře také ukazuje na relativně nízký zájem o posouvání svých herních schopností.

2.3.3.5 Frekvence hraní

Frekvence hraní MOBA her se u většiny respondentek proměňuje v závislosti na faktorech ovlivňujících volný čas v reálném životě a podle životní fáze:

„Když jsem začla, tak to bylo tak každej den. Pak jsem měla asi rok pauzu. A pak jsem začla zase s přítelem, a to bylo hlavně o víkendu a když byl volnej den. Při koroně denně. Takže tak obden.” (Respondentka 5)

„Dřív jsem hrála víc, ale od tý doby, co pracuju, tak už je to míň mnohem. LoLko si zahraju s kamarádama dvakrát nebo třikrát týdně.” (Respondentka 8)

Respondentka 3 hraje téměř denně: „Tak šestkrát do týdne, tak 3 hodinky.” Stejné chování demonstruje i Respondentka 4: „Ty jo, mám pocit, že to je snad každej den. No, ale tak třeba pětkrát do tejdne bych řekla určitě.”

Čas strávený hraním MOBA her je navíc jedním z primárních negativních faktorů ovlivňujících motivaci hrát:

„Hele, asi jako život upřímně. Vlastně si k tomu sedneš a najednou se probudíš a zjistíš, že je o 4 hodiny později, ani nevíš jak. A ve výsledku mi to vždycky pak přijde jako hrozná ztráta času.” (Respondentka 9)

„No, já bych byla schopná hrát furt, ale prostě mám povinnosti. Prostě věci jako práce, děti a tak.” (Respondentka 7)

„…hlavně ten čas, protože prostě nemám na to čas. Jako kdybych byla pořád na tom gymplu,

nebo měla stejný čas, jako jsem měla na tom gymplu, tak to možná pořád hraju mnohem víc.” (Respondentka 2)

2.3.4 Konzumace komunitního obsahu a jeho genderová rozmanitost

Poslední tematický celek se zaměřuje na konzumaci komunitního obsahu respondentkami a genderovou rozmanitost v MOBA prostředí. Z odpovědí vyplývá, že přístup ke komunitnímu obsahu se liší. Je ovšem patrné, že mu respondentky nevěnují tolik pozornosti. Rozdílné názory se objevují i u genderové rozmanitosti.

2.3.4.1 Sledování a konzumace komunitního obsahu

Respondentky se také vyjadřovaly ke konzumaci komunitního obsahu, konkrétně oficiálních profilů a webových stránek MOBA her. Respondentka 1 se podívá na některý ze zmíněných kanálů, pokud vychází nová verze hry: „Možná jednou za čas, když vím, že vychází novej patch a zahlásí mi to ta hra.” Podobné to je i u Respondentky 8, která ovšem aktivně sleduje instagramový profil League of Legends: „Sleduju určitě na instáči, když tam dávají nový patche, takže koukám, co se většinou změnilo.” Ve stejné situaci je i Respondentka 4: „Jo, asi jo, no. Hlavně asi kvůli updatům.” Stejný profil sleduje i Respondentka 2: „Myslím si, že sleduju oficiální stránku LoLka na Instagramu. Jinak jakoby nic spojeného s tím jako nesleduju podle mě.”

Zbylých šest respondentek nesleduje žádný oficiální profil ani webové stránky.

E-sportové zápasy jsou o něco více sledované. Více jak polovina hráček buď stále aktivně sleduje, nebo dříve sledovala streamy z významných zápasů:

„Hele, jo. Přítel furt kouká, takže to se na profesionální hry mrknu s ním. Koukáme teda na Twitchi hlavně a když něco běží, tak na YouTube.” (Respondentka 4)

„Jo, jo, jako chci bejt up to date se vším, protože mě to zajímá.” (Respondentka 8)

„V mým vyloženě jako hráčským období jsem koukala na Twitch, různý český streamery a šampionáty, ale teď už tolik ne. Dřív jsem to dělala dost.” (Respondentka 10)

Ostatní respondentky nesledují ani streamery, ani e-sportové zápasy. Respondentka 5 ovšem demonstrovala názor, že streamerky by byly atraktivnější na sledování spíše pro ženy než pro muže: „Že streamerka by možná byla spíš jako populární u holek, když už teda, ale nemyslím si, že jako kluci by se na to takhle jako dívali.” Respondentka 10 naopak kritizuje

některé streamerky, které tuto činnost vykonávají bez větších schopností ve hře: „A ty holky, co to dělaj, tak to často dělají jenom pro pozornost. Na to se často ani nedá koukat, jak špatně hrajou. Jako holek, co jsou dobrý a streamujou, moc není. Podle mě to vlastně moc nepomáhá, když se všichni koukaj na holku, co je na streamu polonahá a má cute vybavení, ale neumí to."

2.3.4.2 Genderová rozmanitost v MOBA prostředí

Respondentky vnímají genderovou rozmanitost v MOBA prostředí různými způsoby. Několik respondentek zmiňuje absenci ženských vzorů, které by mohly motivovat ostatní hráčky k lepším výkonům:

„A hlavně chyběj role models i. Ty nemáš ke komu vzhlížet. Ty jediný, co vidíš, je, že to těm předchozím holkám nevyšlo a všichni řikaj, že to je jenom kvůli tomu, že jsou holky." (Respondentka 8)

„Je to totálně male dominated region. Sledovala jsem možná dva týmy, co byly dobrý, a nějakou streamerku. Ale těch bylo fakt málo, spočítala bych je na prstech jedný ruky. Takže jsem vlastně neměla ani jako vzor, když jsem hrála." (Respondentka 10)

Z výsledků výzkumu je patrné, že respondentky postrádají obsah, který by cílil výhradně na ně. Je také znatelná absence ženských vzorů, ke kterým by mohly respondentky vzhlížet a které by je mohly motivovat v dalším posunu v tomto odvětví.

Výzkum také ukázal pozitivní vliv popkultury u dvou respondentek. Obě ovlivnil seriál Arcane, který pojednává o lore League of legends. Respondentka 5 díky němu vyzkoušela novou postavu: „Hele, třeba Jinxu jsem si vybrala, protože se mi líbila v tom seriálu. Tak tu jsem občas hrála." Naopak Respondentka 4 se po shlédnutí seriálu začala více zajímat o hrdiny jako takové: „Jo, když je nějaký zajímavý story nebo něco o nějakym šampionovi nebo tak, tak to si přečtu. Třeba teďko jak byl Arcane, tak dost."

3 Diskuze

Výzkum přinesl hodnověrné poznatky, které odpovídají na obě výzkumné otázky. U první výzkumné otázky vyplynulo, že ženy se často setkávají s toxickým chováním ze strany svých spoluhráčů a s genderovými stereotypy, které jsou prezentovány v různých formách a intenzitách. Lze usuzovat, že míra toxicity v MOBA hrách se může lišit podle konkrétní

hry. Na tento fakt upozorňovaly některé z respondentek, které mají zkušenosti s více různými MOBA hrami. Jelikož se liší nejen mechanika her, ale i jejich komunitní prostředí, budou na tom některé hry v oblasti toxicity lépe než ostatní. Není výjimkou, že zmiňované genderové stereotypy souvisí se sociálními rolemi a aktivitami, které zastávají ženy v každodenním životě. Ukázalo se, že i některé z respondentek podléhají genderovým stereotypům.

Druhou oblastí, která je nejčastěji využívána v rámci genderových stereotypů, je úroveň hráček a jejich schopnosti v rámci konkrétní hry. Toto zjištění je v souladu s tvrzeními ze studie Fox a Tang (2017), podle které urážky mířené na ženy často souvisí právě s genderem. Z výsledků výzkumu je navíc patrné, že těmto stereotypům podléhají i některé z respondentek. Lze předpokládat, že jsou tímto typem stereotypů ovlivněny, jelikož nejsou dostatečně informovány o zkoumaném tématu a jeho vztahu k ženskému genderu. To může mít za důsledek právě důvěru v tvrzení, které jsou pokládané za obecné pravdy, byť faktograficky k tomu není důvod. Lze také usuzovat, že toxického chování se dopouští nejen běžní hráči, ale i hráčky samotné, což bylo potvrzeno i jednou z respondentek. Naopak výzkum potvrdil tvrzení z téže studie, které poukazuje na běžnost nadávek a flamingu v herním prostředí. Ponižování a znehodnocování schopností, které nemá žádnou souvislost s genderem, je také běžným fenoménem. Na základě výsledků je také patrné, že ženský gender umocňuje frekvenci a druh toxického chování, se kterým se hráčky potýkají. Z odpovědí respondentek lze usuzovat, že gender hraje významnou roli nejen v chování ostatních hráčů vůči nim, ale také v herních rolích, které při hře zastávají, a to i přesto, že značná část respondentek má ve hře genderově neutrální přezdívku. To může mít za následek nižší množství hráček zastávajících významnější herní role a vyšší množství hráček na podpůrných postech. Všechny respondentky totiž uvedly, že hrají buď výhradně support roli, nebo tuto roli zastávají ve větší skupině přátel, se kterými hrají.

Výzkum také ukázal, že respondentky často anonymizují svou genderovou identitu, ovšem nikoliv za cílem ochrany před sexistickými poznámkami. Většinou k anonymizaci pohlaví došlo u respondentek omylem při vytváření účtu ve hře, což je v rozporu s tvrzením ze studie McLean a Griffiths (2018). Výsledky výzkumu ale potvrzují, že se jedná o vhodný způsob ochrany před toxickým chováním a genderovými stereotypy, jelikož respondentky, které svou genderovou identitu s nikým nesdílely, v několika případech uváděly nulové zkušenosti s tímto typem chování. McLean a Griffiths (2018) uvádí také další způsob ochrany, a to pozastavení komunikace s hráči, které neznají. Výzkum potvrdil, že i tato strategie je účinná.

Lze ovšem argumentovat, že genderově neutrální přezdívka je vhodným způsobem ochrany pouze do chvíle, než je potřeba využít hlasovou komunikaci v rámci hry.

Rozporuplné výsledky přinesl výzkum v oblasti komunity. Fox a Tang (2017) ve své studii tvrdí, že negativní zkušenosti s komunitou vedou k pocitům osamocení v rámci komunity. I přesto, že některé respondentky vypověděly, že se součástí komunity necítí, pouze jedna z nich uvedla vliv toxického prostředí na její pocity. Objevovaly se i názory demonstrující nezájem o komunitu jako takovou či pocity příslušnosti ke komunitě skrze jiné aktivity, či dokonce poukazující na výhody, které přináší ženský gender v rámci komunity. V rámci výzkumu se ovšem ukázalo, že toxická komunita je jedním z faktorů, které negativně ovlivňují strávený čas u MOBA her, jelikož hráčky odrazuje od častějšího hraní. Zde provedený výzkum ukazuje, že pro respondentky není tolik důležitá MOBA komunita, jako pocit příslušnosti k nějaké vlastní sociální skupině, se kterou hrají. Ze získaných dat lze usuzovat, že pokud se cítí součástí této skupiny, pozbývá pro ně pocit příslušnosti ke komunitě na významu.

Aktuální stav komunity a zastoupení žen v MOBA hrách není dostatečně reprezentativní z pohledu ženského genderu. Zcela chybí profesionální hráčky a vzory, ke kterým by mohly ženy vzhlížet a kterými by se mohly inspirovat při budování své kariéry. Tyto aspekty mohou zcela zásadně ovlivňovat hráčskou komunitu MOBA her a celkovou motivaci žen ke hraní. Z výsledků výzkumu lze usuzovat, že pocit příslušnosti ke komunitě ovlivňuje nejen výše zmiňovaná toxicita, ale také nedostatek ženských vzorů v oblasti MOBA her. Právě nedostatek profesionálek v tomto odvětví může vyústit v nižší přívětivost vůči běžným hráčkam. Jelikož se ale jedná o oblast, kde dominují primárně muži, může být pro hráčky také složitější se do této komunity začlenit, což může vyústit ve změnu hráčského chování ve formě snížení frekvence hraní. Tyto pocity mohou také ovlivnit rozhodování při zvažování kariéry v oblasti e-sportu.

Ze získaných poznatků vyplývá, že respondentky si jsou plně vědomy sexualizace ženských avatarů ve zkoumaných hrách, což potvrzuje tvrzení Horrell a Schott (2000). Některé z nich též zmiňují nutnost změny a vyvážení postav s mužskými, jelikož se objevovaly i odpovědi ukazující na znatelný nepoměr avatarů ženského a mužského genderu. Několik respondentek zároveň vypovědělo, že sexualizace avatarů ke hrám neodmyslitelně patří. Objevily se ovšem i názory, že tento typ designu má za cíl nalákat mužské hráče. Respondentky poukázaly na pozitivní změnu, která se v této oblasti odehrála během posledních pár let. Ze

získaných odpovědí ovšem lze usuzovat, že by respondentky uvítaly změnu v designu směrem k realističtějšímu vyobrazení žen, jelikož se objevovaly názory poukazující na nerealistické fyzické proporce ženských avatarek. S pozitivním ohlasem by se setkala i větší diverzita designu u avatarek.

Některé respondentky také zmiňovaly význam designu hry jako takové. I přesto, že Choi (2012) a Zhou (2011) ve svých studiích tvrdí, že vzhled a představivost hrají primární roli u mužského genderu, ukázalo se, že vizuální stránka her je důležitým aspektem i u žen. Výzkum potvrdil, že u některých respondentek hrají významnou roli i skiny, které mohou na avatary koupit. Toto tvrzení je v souladu s tvrzeními objevujícími se ve studiích Hou (2012), Choi (2012) a Zhou (2011).

Práce přináší nové poznatky v oblasti výběru hrdinů přímo ve hře. Horrell a Schott (2000) ve svém výzkumu tvrdí, že ženy preferují hraní za postavy, které nevykazují lidské rysy. I přesto, že respondentky byly dotazovány, jakým způsobem si vybírají hrdiny ve hře, ukázalo se, že vzhled u nich nehraje velku roli. Primárně si totiž vybírají avatary na základě jejich schopností a podle pozice, kterou ve hře zastávají. Design avatara hraje při výběru tedy roli sekundární a jejich finální rozhodnutí zohledňuje primárně praktické atributy ve hře. Lze ovšem argumentovat, že i přesto je design her a avatarů jedním z hlavních faktorů ovlivňujících celkový výběr her u žen. Pokud jim hra nevyhovuje po vizuální stránce, budou mít tendence ji nehrát. Při cílení MOBA her na ženy je tedy zásadní zvažovat i její vzhled a do určité míry i přizpůsobitelnost fyzických atributů nabízených avatarů.

Výzkum provedený v rámci této práce také přináší nový pohled na roli socializace při hraní MOBA her. Ukázalo se, že socializace při hraní MOBA her hraje klíčovou roli pro téměř všechny respondentky. Uvádí, že díky hraní s přáteli je hra zábavnější a málokdy hrají, pokud mají hrát samy s cizími lidmi. Jedna z respondentek dokonce uvedla, že hraní s přáteli pro ni představuje určité bezpečí, jelikož ji brání před případným toxickým chováním ze strany jiných hráčů. K hraní MOBA her je navíc často přivedl někdo z blízkých, což poukazuje i na význam sociálního aspektu už od samotného počátku jejich hráčských zkušeností. Všechny respondentky při hraní komunikují se svým týmem prostřednictvím hovoru přes některou z aplikací, nejčastěji přes Discord. Socializace také hraje do určité míry roli při zlepšování schopností ve hře a zkoušení nových hrdinů, jelikož některé hráčky uvedly, že si nechávají poradit od svých přátel. Lze usuzovat, že bez možnosti socializace s přáteli by mohlo dojít k poklesu aktivních hráček. Také je patrné, že tento faktor hraje dílčí

roli v celkové popularitě MOBA her, jelikož lze předpokládat, že socializace bude významným atributem i u herního chování mužů.

K zcela odlišnému chování dochází při hraní s hráči, které respondentky neznají. Některé respondentky vypověděly, že se o komunikaci vůbec nesnaží, a to ani prostřednictvím chatu. Další pak uvedly, že přes chat sice komunikují, ale primárně o věcech týkajících se hry nebo posílají pouze emotikony. To je v rozporu s tvrzením Yee (2006), podle které si ženy vedou lépe při vyhledávání jiných hráčů. Výsledky výzkumu také částečně vyvrací tvrzení Choi (2012), Guadagno (2011) a Hassouneh a Brengman (2014), o vyšší náklonnosti žen k navazování přátelských vztahů v online prostředí. I přesto, že jedna respondentka vypověděla, že hraje primárně s kamarádkou, kterou potkala ve hře, zbytek respondentek má stálou skupinu, se kterou hrají a která je složená primárně z přátel a známých z reálného světa.

Frekvence hraní se u respondentek poměrně liší. Několik z nich se ovšem shodlo, že hrají méně, jelikož vnímají čas strávený u MOBA her jako ztracený. Toto tvrzení je v souladu s tvrzeními ze studií Terlecki (2011) a Horrell s Schott (2000), ze kterých lze usuzovat, že ženy upřednostňují povinnosti a reálný svět před hraním, a proto hrají méně. Zde je ovšem potřeba brát v potaz výše zmíněný eskapismus, kterému některé z respondentek podléhají, jelikož právě občasný únik z reálného života může mít pozitivní vliv na psychiku hráček.

V rámci odpovědi na první výzkumnou otázku bylo demonstrováno hned několik aspektů ovlivňujících hráčské chování žen v rámci MOBA her. Výzkum přinesl nové poznatky v oblasti role socializace a interakce se spoluhráči, které ženy neznají osobně. Nové poznatky lze pozorovat i v souvislosti s výběrem avatarů přímo ve hře a v přístupu k toxickému chování. Práce přinesla nový pohled na ženy jako hráčky MOBA her v kontextu českého prostředí, které dosud nebylo žádným výzkumem blíže analyzováno.

Výzkum přináší odpověď i na druhou výzkumnou otázku, a to jakým způsobem cílí MOBA videohry na ženy. Rozhovory ukázaly, že respondentky málokdy konzumují komunitní obsah vytvářený přímo marketingovým týmem konkrétní hry. Pouze jedna z respondentek uvedla, že aktivně sleduje instagramový profil hry, kterou hraje. Zbylé respondentky buď nekonzumují obsah vůbec, nebo pouze v případě, že vychází nějaká aktualizace hry, o které chtějí být informovány. Lepší je to u e-sportových zápasů, které aktivně sleduje nebo sledovala více jak polovina hráček. Zde hraje roli nejen prestiž turnaje, jelikož dvě

respondentky uvedly sledování zápasů pouze při The Worlds nebo The International, ale také sociální aspekt, kdy dvě respondentky uvedly, že sledovaly zápasy, pokud je sledoval jejich přítel. Respondentky aktivně nesledují žádná fóra či streamerky. Na základě těchto poznatků lze usuzovat, že obsah pro ně není dostatečně atraktivní. To ovšem nutně neznamená, že stejný názor jako respondentky nemají i muži hrající MOBA hry. Roli ovšem může hrát i čas, který respondentky nechtějí věnovat dalším aktivitám souvisejícím s MOBA hrami.

Různorodé odpovědi se objevují u genderové rozmanitosti v MOBA komunitě. Některé z respondentek vnímají absenci ženských vzorů jako problematickou a poukazují na fakt, že v MOBA odvětví dominují primárně muži, což způsobuje nedostatek trenérek, profesionálních hráček a streamerek. Do svých odpovědí také zahrnují osobní zkušenosti, kdy vnímají, že ženám kariéra v tomto odvětví prostě nevychází a tím pádem respondentky neměly ke komu vzhlížet a kým se inspirovat během svého herního vývoje. Respondentky se většinou shodují na nedostatečné reprezentaci žen v tomto odvětví a též prezentují své názory a potenciální důvody, proč ženy nemají úspěch na své kariérní dráze v MOBA hrách. Mezi ně patří například častá nutnost obětovat vše ostatní, nebo biologické rozdíly mezi ženami a muži. Z výzkumu je ovšem patrné, že zde jsou některé z respondentek ovlivněny genderovými stereotypy, které by bylo možné eliminovat dostatečnou informovaností o tématu. Druhý z důvodů vyvrací výzkum od Blumberg a Sokol (2004), který poukázal na fakt, že jediným významným rozdílem mezi pohlavními při hraní je čas strávený u her. Jedna z respondentek ovšem poukazuje na zlepšující se situaci v této oblasti, a to hlavně co se týče moderátorek e-sportu.

Cílení na ženy se objevuje i v oblasti designu. Několik respondentek vypovědělo, že některé akce a skiny na avatary jsou cílené výslovně na ženy. Jako příklad byl uveden skin Star Guardian. Zároveň respondentky vnímají MOBA hry různými způsoby. Objevovaly se názory, že hra nemá žádné genderové zabarvení, a je tedy unisex, jelikož si v ní najde každý gender něco, co je pro něj zajímavé. Některé respondentky vnímají hru spíše jako „klučičí", a to například kvůli znatelné disproporci sexualizace ženských a mužských avatarů. Respondentky též v několika případech poukazovaly na postupné zlepšování aktuálního stavu, jelikož ženy jako hráčky začínají být brány více v potaz. MOBA hry za holčičí neoznačila žádná z respondentek.

Výzkum ukázal vliv popkultury na respondentky. Po zhlédnutí seriálu Arcane byla jedna

z respondentek ochotná vyzkoušet nového ženského avatara ve hře. Druhá respondentka se následně začala více zajímat o lore spojený s hrou. Je tedy patrné, že popkultura může přímo ovlivnit herní chování respondentek.

Práce přinesla nové poznatky v oblasti cílení MOBA her na ženy. Z výsledků výzkumu lze usuzovat, že cílení na ženy se v rámci MOBA her v posledních letech zlepšuje. K této změně ovšem dochází přímo v rámci hry, a to prostřednictvím skinů na hrdiny a jejich designu, čehož si všimnou pouze již aktivní hráčky, nikoliv ty, které zvažují začít s hraním MOBA her. Přesto oficiální komunikace vývojářů hry není dostatečně atraktivní, aby nové potenciální hráčky zaujala nebo alespoň udržela pozornost již aktivních hráček z dlouhodobého hlediska. Lze předpokládat, že komunikace MOBA her nemusí být dostatečně atraktivní ani pro muže. Významnou roli může hrát i jazyk, ve kterém komunikace probíhá, jelikož kromě League of Legends je komunikace ostatních MOBA her pouze v angličtině, což může být pro hráče nekomfortní či dokonce nesrozumitelné. Lze také pozorovat určitý vliv popkultury na respondentky a jejich následné chování ve hře, což představuje relativně neprozkoumanou oblast, která by stála při dalších výzkumech za pozornost.

V budoucnu by bylo vhodné realizovat obdobný výzkum s větším vzorkem respondentů, který by obsahoval oba dva gendery. Obzvlášť pohled mužů na komunitu by mohl přinést nové poznatky, jelikož právě jejich toxické chování a genderové stereotypy jsou mířeny směrem k ženám. Zjistit jejich hlubší motivaci pro toto jednání, případně jestli si jsou vůbec vědomi toho, že toto jednání demonstrují, by mohlo pomoct dotvořit komplexní obraz o MOBA komunitě.

Vhodné by bylo opakovat stejný výzkum, ale využít jinou metodu sběru dat, a to konkrétně ohniskové skupiny. Tato metoda by mohla nabídnout hlubší vhled do získaných témat, jelikož podněcuje diskuzi mezi respondenty, v rámci které se mohou objevit nové užitečné poznatky. Problematické by ovšem bylo motivovat respondentky k účasti v tomto typu výzkumu, jelikož mezi nimi panuje neochota sdílet své zkušenosti s někým jiným.

3.1 Limitace výzkumu

Z provedeného výzkumu vyplynuly určité limitace, které je dobré brát v potaz při navrhování dalších tematicky podobných výzkumů. První z limitací se týká velikosti vzorku. I přesto, že 10 respondentů byl dostatečně velký vzorek pro dosažení teoretické saturace v rámci

hloubkových rozhovorů, práce s respondenty s jinými demografickými údaji by mohla přinést rozšířenější výsledky a nabídnout ještě větší vhled do zkoumaného tématu. Také použitý kvalitativní výzkum má své limitace. Konkrétně se jedná o jeho reliabilitu.

Další z limitací lze pozorovat při výběru respondentek. K jejich výběru docházelo účelovým výběrem, který by potenciálně mohl vést ke zkreslení výsledků. Bylo by příště vhodné využít některý z náhodných, pravděpodobnostních výběrů, který by mohl zajistit větší diverzitu respondentů. Aktuálně totiž pochází všechny respondentky z větších měst a spadají do věkově nejpočetnější hráčské skupiny. Chybí tedy respondentky z jiných oblastí a jiných věkových kategorií, jejichž poznatky z rozhovorů by mohly mít obohacující účinek pro výzkum.

Za limitaci lze částečně považovat i širokou oblast, kterou se výzkum zabýval. Podmínkou pro účast ve výzkumu byla aktivní hráčská zkušenost s alespoň jednou ze tří zkoumaných MOBA her. Omezení výzkumu na jednu konkrétní hru, například na League of Legends, by mohlo přinést přesnější výsledky. I přesto, že zkoumané MOBA hry jsou velmi podobné nejen designem, ale i herní mechanikou, výzkum poukázal na fakt, že se může lišit prožitek některých hráček při hraní či komunitní aspekty.

Další limitací týkající se MOBA her jsou jejich zkoumané verze. League of Legends a DotA 2 jsou pravidelně aktualizovány a některé z aktualizací přináší zásadní změny ovlivňující herní mechaniky, což může zapříčinit změny v hráčském chování respondentek. Tato práce pracuje s verzemi 13.7 u League of Legends, 7.32e u hry DotA 2 a 2.55.2 u Heroes of the Storm.

Poslední limitací jsou hry samotné. Jelikož všechny tři zkoumané MOBA hry lze hrát pouze na počítači, vylučuje tento výzkum všechny respondentky, které hrají na mobilních zařízeních či herních konzolích. Opakování obdobného výzkumu rozšířeného o tyto dvě platformy by mohlo přinést zajímavé výsledky, které by významně pomohly k formulování teorií platných pro celou MOBA komunitu.

4 Závěr

Tato práce si kladla za cíl analyzovat vliv ženského genderu na hráčské chování v MOBA hrách a způsob, jakým MOBA hry cílí na ženy.

V teoretické části došlo k představení všech tří zkoumaných MOBA her – League of Legends, DotA 2 a Heroes of the Storm. V této části došlo nejen k popisu mechaniky her, ale také k informování o jejich oficiální komunikaci na různých platformách. Následovalo přiblížení pojmu gender a genderový stereotyp. Dále bylo představeno chování žen v herním prostředí a jejich herní preference. V neposlední řadě byl definován herní avatar a byly uvedeny příklady sexualizace ženských avatarů v rámci vybraných MOBA her.

Praktická část obsahuje definici výzkumných otázek a popis metodologických postupů použitých při výzkumu. V této části je také zdůvodněn výběr respondentů, metoda sběru dat a metoda analýzy dat. Dále byly představeny výsledky výzkumu.

Výzkum ukázal, že ženské hráčky se během hraní často potýkají s toxickým chováním a genderovými stereotypy. Z výzkumu je dále patrná významná role socializace pro hráčské chování u všech respondentek. Výzkum také prokázal relativně nízkou schopnost vývojářských firem zaujmout hráčky na svých oficiálních komunikačních kanálech. Respondentky si jsou vědomi sexualizace ženských avatarů. Z výzkumu je u některých respondentek také patrný eskapismus a pokles frekvence hraní způsobený časovými možnostmi. Dále výsledky ukázaly nízké zastoupení žen ve světě MOBA her a nedostatek vzorů pro začínající hráčky.

Je důležité poznamenat, že respondentky v rámci výzkumu uváděly změnu situace v MOBA hrách k lepšímu. Toto tvrzení se týkalo primárně designu hrdinů a skinů, které jsou aktuálně k dispozici. Lze tudíž usuzovat, že se situace v oblasti MOBA postupně zlepšuje a hráčky budou v budoucnu brány jako víc než jen sekundární hráči.

Bylo by vhodné zaměřit budoucí výzkumy na pouze jednu ze zkoumaných MOBA her, případně zopakovat stejný výzkum s odstupem času a ověřit, zda se situace v tomto odvětví skutečně změnila.

5 Summary

This work aimed to analyze the influence of female gender on player behavior in MOBA games and the way in which MOBA games target women.

In the theoretical part, all three investigated MOBA games – League of Legends, DotA 2 and Heroes of the Storm - were presented. This section not only describes the mechanics of the games, but also informs about their official communication on various platforms. This was followed by an approximation of the concept of gender and gender stereotype. Furthermore, the behavior of women in the gaming environment and their gaming preferences were presented. Last but not least, the game avatar was defined and examples of the sexualization of female avatars in selected MOBA games were presented.

The practical part contains a definition of the research questions and a description of the methodological procedures used in the research. In this section, the selection of respondents, the method of data collection and the method of data analysis are also clarified. Furthermore, the research results were presented.

Research has shown that female gamers often encounter toxic behaviors and gender stereotypes while gaming. The research also shows the significant role of socialization for gambling behavior among all female respondents. The research also showed the relatively low ability of development companies to engage female gamers on their official communication channels. Respondents are aware of the sexualization of female avatars. From the research, escapism and a decrease in the frequency of playing caused by time are also evident among some respondents. Furthermore, the results showed a low representation of women in the world of MOBA games and a lack of role models for beginners among female players.

It is important to note that female respondents in the research reported a change in the situation in MOBA games for the better. This claim was primarily about the design of the heroes and their skins that are currently available. It can therefore be concluded that the situation in the field of MOBAs is gradually improving and female players will be seen as more than just secondary players in the future.

It would be advisable to focus future research on only one of the investigated MOBA games, or to repeat the same research over time and verify whether the situation in the industry has really changed.

Seznam zdrojů

Active Player, (2023). *Dota 2 Live Player Count and Statistics.* [online]. [cit. 16. 4. 2023]. Dostupné z: https://activeplayer.io/dota-2/

ALLARAKHA, S. (2022). *What are the 72 Other Genders?* [online]. [cit. 27. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.medicinenet.com/what_are_the_72_other_genders/article.htm.

ANDERSEN, J. A. (2017). *Best MOBA Games – LoL, DotA 2, HotS & Smite Compared.* [online]. [cit. 27. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.progamerreview.com/best-moba-games/

BLACK, M. (2018). *Men only at The International: Why are there no female competitors at esports' biggest event? Social Sharing.* CBC. [online]. [cit. 7. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.cbc.ca/news/canada/british-columbia/theinternational2018-womenindota2-1.4775736#:~:text=Huisman%20estimates%20about%20five%20per,reflected%20in%20the%20pro%20ranks.

BLUMBERG, F. C., & SOKOL, L. M. (2004). *Boys' and girls' use of cognitive strategy when learning to play video games*. Journal of General Psychology, *131*(2), 151–158. Dostupné z: https://doi.org/10.3200/GENP.131.2.151-158.

BRAUN, V. & CLARKE, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*, Qualitative Research in Psychology, 3, s. 77–101. Dostupné z: https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa.

BRAUN, V., & CLARKE, V. (2019). *Successful qualitative research: A practical guide for beginners.* SAGE Publications Ltd.

BRUMMETT, B. (1991). *Rhetorical Dimensions of Popular Culture*. University of Alabama Press.

CARR, D. (2005). *Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences.* Simulation & Gaming, 36(4), 464–482. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/1046878105282160.

CRESWELL, J. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions.* USA: Sage Publications. ISBN 978-0761901440.

CZOPP, A. M. (2008). *When is a compliment not a compliment? Evaluating expressions of positive stereotypes*. Journal of Experimental Social Psychology, 44(2), 413–420. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.12.007.

CZOPP, A. M., KAY, A. C., & CHERYAN, S. (2015). *Positive Stereotypes Are Pervasive and Powerful*. Perspectives on Psychological Science, 10(4), 451-463. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/1745691615588091.

DAVIES, B, HEADLEAND, C. J. & HICKS, K (2020) *Exploring the Impact of Gender on Character Mechanics in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games*, 2020 International Conference on Cyberworlds (CW), s. 71-78, Dostupné z: https://doi.org/10.1109/CW49994.2020.00018.

DELANEY, T. (2007). *Pop Culture: An Overview*, *Philosophy Now*, 64, s. 6–7.

DODDS, A. R. (2022). *Arcane: How the Netflix Series Tackles Masculinity.* [online]. [cit. 17. 4. 2023]. Dostupné z: https://gamerant.com/arcane-tackles-masculinity-netflix/

DotA 2, (2023). *Patches.* [online]. [cit. 16. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.dota2.com/patches/7.33b

DOVIDIO, J.F. *et al.* (2010). *Prejudice, stereotyping, and discrimination: Theoretical and empirical overview*, *The SAGE Handbook of Prejudice, Stereotyping and Discrimination*, s. 3–28. Dostupné z: https://doi.org/10.4135/9781446200919.n1.

DOWNS, E. & SMITH, S.L. (2010). *Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis*, *Sex Roles: A Journal of Research*, 62(11), s. 721–733. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1.

DUNN, R. A. & GUADAGNO, R. E. (2012). *My avatar and me – Gender and personality predictors of avatarself discrepancy.* Computers in Human Behavior (28:1), s. 97-106. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.015.

Entertainment Software Association. (2020*). Essential Facts About the Video Game Industry.* [online]. [cit. 2023-04-25] Dostupné z: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf.

Esports Earnings. (2023). *Largest Overall Prize Pools in Esports.* Esports Earnings [online]. [cit. 7. 4. 2023].

Dostupné z: https://www.esportsearnings.com/tournaments?utm_content=cmp-true

FERDIANSYAH, H.F. & al MAKMUN, T. (2020). *Female Masculinity Portrayal in Dota 2 Videogame.* Jurnal Bahasa, Sastra, dan Studi Amerika. Dostupné z: https://doi.org/26. 10.20961/jbssa.v26i2.40377.

FLICK, U. (2018). *The SAGE handbook of qualitative data analysis.* SAGE Publications Ltd.

FOX, J., & TANG, W. Y. (2017). *Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies.* New Media & Society, 19(8), 1290–1307. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/1461444816635778.

FREDRICKSON, B.L. & ROBERTS, T.-A. (1997). *Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks*, *Psychology of Women Quarterly*, 21(2), s. 173–206. Dostupné z: https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x.

GALVEZ, A., GAVRILOVA, M. L., IGLESIAS, A., SHINYA, M., SOURIN, A., & TAN, C. J. K. (2016). *Transactions on Computational Science XXVI: Special Issue on Cyberworlds and Cybersecurity.* Imprint: Springer. Transactions on Computational Science, 9550. ISBN 978-3662492468.

GILPATRIC, K. (2010). *Violent female action characters in contemporary American cinema*, Sex Roles: A Journal of Research, 62, s. 734–746. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11199-010-9757-7.

GLICK, P., & FISKE, S. T. (1996). *The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism.* Journal of Personality and Social Psychology*,* 70(3), 491–512. https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491.

GUADAGNO, R. E., MUSCANELL, N. L., OKDIE, B. M., BURK, N. M. & WARD, T.B. (2011). *Even in virtual environments women shop and men build: A social role perspective on Second Life.* Computers in Human Behavior (27:1), s. 304-308. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.08.008.

HAINEY, T., CONNOLLY, T., STANSFIELD, M. & BOYLE, E. (2011). *The differences*

in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. Computers and Education (57:1), s. 2197-2211. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.001.

HENDL, Jan. (2008). *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace.* 4. rozšířené vydání. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0982-9.

Heroes of the Storm, (2023). *Game.* [online]. [cit. 16. 4. 2023]. Dostupné z: https://heroesofthestorm.com/en-us/game/

HOLMES, M. (2007). *What is gender?: Sociological approaches*. SAGE Publications Ltd, Dostupné z: https://doi.org/10.4135/9781446216200.

HONG, J.-C. & HWANG, M.-Y. (2012). *Gender Differences in Help-Seeking and Supportive Dialogue during on-Line Game.* Procedia – Social and Behavioral Sciences (64:9), s. 342-351. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.041.

HOU, H.-T. (2012). *Exploring the behavioral patterns of learners in an educational massively multiple online role-playing game.* Computers and Education (58:4), s. 1225-1233. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.015.

CHAKKARATH, P. (2010) *Stereotypes in social psychology: The "West-East" differentiation as a reflection of western traditions of thought.* Psychol Stud 55, 18–25. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s12646-010-0002-9.

CHEN, L. S.-L. (2010). *x.* Computers in Human Behavior (26:6), s. 1607-1613. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.06.008

CHOI, D. DELONG, M. (2019). *Defining Female Self Sexualization for the Twenty-First Century*, Sexuality & Culture, 23(4), s. 1350–1371. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s12119-019-09617-3.

CHOI, G., CHUNG, H. & KIM, Y. (2012). *Are Stereotypes Relative to Gender Usage Applicable to Virtual Worlds?* International Journal of Human–Computer Interaction (28:6), s. 399-405. Dostupné z: https://doi.org/10.1080/10447318.2011.601973.

CHOU, C. & TSAI, M.-J. (2007). *Gender differences in Taiwan high school students computer game playing.* Computers in Human Behavior (23:1), s. 812-824. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.11.011.

Instagram, (2023A). *League of Legends CZ SK*. Instagram [online]. [cit. 14. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.instagram.com/leagueoflegendscz_sk/

Instagram, (2023B). *Heroes of the Storm.* Instagram [online]. [cit. 14. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.instagram.com/blizzheroes/

IQBAL, A., KANKAANRANTA, M. and NEITTAANMÄKI, P. (2010). *Experiences and motivations of the young for participation in virtual worlds.* Procedia – Social and Behavioral Sciences (2:2), s. 3190-3197. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.488.

JACKSON, L. (2023). *How MOBAs Took Over Gaming.* IGN Middle East [online]. [cit. 29. 4. 2023]. Dostupné z: https://me.ign.com/en/pc/70142/feature/how-mobas-took-over-gaming

JENSON, J. & DE CASTELL, S. (2010). *Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections*. Simulation & Gaming, 41(1), s. 51–71. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/1046878109353473.

KAESS, M., PARZER, P., MEHL, L., WEIL, L., STRITTMATTER, E., RESCH, F. & KOENIG, J. (2017). *Stress vulnerability in male youth with Internet Gaming Disorder.* Psychoneuroendocrinology, Volume 77, s. 244-251. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.psyneuen.2017.01.008.

KOU, Y. (2020). *Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends*. Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. Association for Computing Machinery, New York, USA, 81–92. Dostupné z: https://doi.org/10.1145/3410404.3414243.

LIPPMANN, W. (2015) *Veřejné mínění*. Přeložil Ladislav KÖPPL. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0939-3.

Liquipedia, (2023A). *The International.* [online]. [cit. 16. 4. 2023]. Dostupné z: https://liquipedia.net/dota2/The_International

Liquipedia, (2023B). *Vega Squadron.* [online]. [cit. 16. 4. 2023]. Dostupné z: https://liquipedia.net/leagueoflegends/Vega_Squadron

LOPEZ-FERNANDEZ, O. *et al.* (2019). *Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review*, Frontiers in Psychiatry, 10. Dostupné z: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyt.2019.00454.

LUCAS, K. & SHERRY, J. L. (2004). *Sex differences in video game play: a communication-based explanation.* Communication Research (31:5), s. 499-523. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/0093650204267930.

MCLEAN, L. & GRIFFITHS, M.D. (2019). *Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study*, International Journal of Mental Health and Addiction, 17(4), s. 970–994. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0.

MILES, M. B., & HUBERMAN, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications, Inc.

NELSON, H. (2023). *Esports Explained: MOBA.* KemperLesnik [online]. [cit. 27. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.kemperlesnik.com/2020/03/esports-explained-mobas/#:~:text=The%20first%20well%20known%20MOBA,Ancients%20Allstars%2C%20simplified%20to%20DotA.

OLSON, C. K., KUTNER, L. A., WARNER, D. E., ALMERIGI, J. B., BAER, L., NICHOLI, A. M., & BERESIN, E. V. (2007). *Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls*. Journal of Adolescent Health, 41(1), 77–83. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.01.001.

PAAßEN, B., MORGENROTH, T. & STRATEMEYER, M. (2017) *What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture*. Sex Roles 76, 421–435. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y

PATTON, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications, Inc.

s. 181–245). Academic Press. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/bs.aesp.2016.02.002

RAJKOWSKA, P. (2014*). Roles of female video game characters and their impact on gender representation* (Dissertation). Dostupné z: http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-225393.

RATAN, R. *et al.* (2015). *Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends*, *Games and Culture.*, 10. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/1555412014567228.

REICHEL, Jiří. (2009). *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů.* Havlíčkův Brod: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-3006-6.

ROMRELL, D. (2013). *Gender and Gaming: A Literature Review*, 36th Annual Proceedings: Selected research and development papers presented at the Annual Convention of the AECT, s. 170–182.

Sazka Esport, (2021). *V Praze „hoří" historické budovy jako součást kampaně k seriálu Arcane.* Sazka Esport [online]. [cit. 17. 4. 2023]. Dostupné z: https://esport.sazka.cz/clanky/domaci-scena/v-praze-hori-historicke-budovy-jako-soucast-kampane-k-serialu-arcane

SEARA, P. (2016). *Telling Stories: The Importance of Lore in Video Games.* [online]. [cit. 6. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.gameskinny.com/opinion/telling-stories-the-importance-of-lore-in-video-games/#:~:text=The%20lore%20of%20a%20game,developers%2C%20which%20is%20a%20mistake.

SEERY, M. D., & QUINTON, W. J. (2016). *Understanding resilience: From negative life*

SCHMADER, T., HALL, W., & CROFT, A. (2015). *Stereotype threat in intergroup relations.* APA handbook of personality and social psychology, Vol. 2. Group processes (s. 447–471). American Psychological Association. Dostupné z: https://doi.org/10.1037/14342-017.

SCHOTT, G. R., & HORRELL, K. R. (2000). *Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture*. Convergence, 6(4), 36–53. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/135485650000600404.

STERMER, S. P., & BURKLEY, M. (2015). *SeX-Box: Exposure to sexist video games predicts benevolent sexism.* Psychology of Popular Media Culture, 4(1), 47–55. Dostupné z: https://doi.org/10.1037/a0028397.

STRAUSS, A. L. (1987). *Qualitative analysis for social scientists*. New York: Cambridge University Press.

SUSIC, P. (2023). *How Many People Play League of Legends & Average LoL Player Stats.* Headphones Addict. [online]. [cit. 18. 4. 2023]. Dostupné z: https://headphonesaddict.com/league-of-legends-statistics/

ŠVAŘÍČEK, R. & ŠEĎOVÁ, K. (2007). *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách.* Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-313-0.

TERLECKI, M., BROWN, J., HARNER-STECIW, L. et al. (2011). *Sex Differences and Similarities in Video Game Experience, Preferences, and Self-Efficacy: Implications for the Gaming Industry*. Curr Psychol 30, 22–33. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s12144-010-9095-5.

THACKER, S. & GRIFFITHS, M. (2014). *An Exploratory Study of Trolling in Online Video Gaming.* International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning. 2. 17-33. Dostupné z: https://doi.org/10.4018/ijcbpl.20121001

Thunderpick, (2023). *Heroes of the Storm Player Coung.* Thunderpick [online]. [cit. 7. 4. 2023]. Dostupné z: https://thunderpick.io/blog/heroes-of-the-storm-player-count

TLAUKAA, M., BROLESE, A., POMEROY, D. and HOBBS, W. (2005). *Gender differences in spatial knowledge acquired through simulated exploration of a virtual shopping centre.* Journal of Environmental Psychology (25:1), s. 111-118. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2004.12.002.

TOMKINSON, S. & HARPER, T. (2015). *The position of women in video game culture: Perez and Day's Twitter Incident.* Continuum. 29. 1-18. Dostupné z: https://doi.org/10.1080/10304312.2015.1025362.

TYACK, A., WYETH, P. & JOHNSON, D. (2016). *The Appeal of MOBA Games: What Makes People Start, Stay, and Stop.* Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 313–325. Dostupné z: https://doi.org/10.1145/2967934.2968098

VELTRI, N. et al. (2014). Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review, 20th Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2014.

VENKATESH, V. & MORRIS, M. G. (2000). *Why Don't Men Ever Stop to Ask for*

Directions? Gender, Social Influence, and Their Role in Technology Acceptance and Usage Behavior. MIS Quarterly (24:1), s. 115-139. Dostupné z: https://doi.org/10.2307/3250981.

WILLIAMS, D., DUCHENEAUT, N., XIONG, L., ZHANG, Y., YEE, N., & NICKELL, E. (2006). *From Tree House to Barracks The Social Life of Guilds in World of Warcraft.* Games and culture (1:4), s. 338-361. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/1555412006292616.

WILMS ,I. L., PETERSEN, A. & VANGKILDE, S. (2013). *Intensive video gaming improves encoding speed to visual short-term memory in young male adults*. Acta Psychologica, Volume 142, Issue 1, s. 108-118. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2012.11.003.b

YEE, N. (2006). *Motivations for Play in Online Games.* Cyber Psychology & Behavior (9:6), pp. 772-775. Dostupné z: https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772.

YouTube, (2023). *League of Legends: Czech Mark | Documentary about the Czech League of Legends community.* YouTube [online]. [cit. 14. 4. 2023]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=7ERLdeRVzjg

ZHOU, Z., JIN X-L., VOGEL, D.R., FANG, Y. & CHEN, X. (2011). *Individual motivations and demographic differences in social virtual worlds uses: An exploratory investigation in Second Life.* International Journal of Information Management (31:3), s. 261-271. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2010.07.007.

¨

SCHVÁLENO

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
Konopásková Michaela, Bc.

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2021/2022

Fakultní e-mail diplomantky/diplomanta:
70088805@fsv.cuni.cz

Studijní program/forma studia:
Strategická komunikace, prezenční

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova
Fakulta sociálních věd
Došlo dne: 14 -09- 2022 -1-
Čj: 30 Přílohy:
Přidělena:

Název práce v češtině:
Cílení MOBA videoher na ženy a jeho percepce aktivními hráčkami

Název práce v angličtině:
Targeting of MOBA video games on female players and their perception of the targeting

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2022/2023*)
(diplomovou práci je možné obhajovat nejdříve šest měsíců od schválení tezí)
LS 2022/2023

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):
Diplomová práce se bude zabývat cílením MOBA videoher na ženy a jakým způsobem ho vnímají aktivní hráčky. Většina doposud realizovaných výzkumů v herním průmyslu se zaměřuje spíše na muže (případně na hráče obecně), přitom herní komunitu tvoří téměř z 50 % ženy. Dalo by se tedy říct, že ženy jsou napříč celým herním odvětvím poměrně upozaděné – celkově jim není věnovaná téměř žádná pozornost a herní průmysl dostatečně rychle nereaguje na jejich potřeby. Tato práce se tedy soustředí na přístup MOBA her k ženám, kde adresuje problémy v oblasti cílení na hráčky, přizpůsobení se oběma pohlavím a zobrazovaní ženských avatarů. Dále též analyzuje způsob, jakým aktivní hráčky tyto problematiky vnímají, případně jak se s nimi vyrovnávají. I přesto, že rešerše odhalila podobné (nikoliv totožné) výzkumy pocházející např. z USA či Japonska, v českém prostředí zatím výzkum, který by se plně věnoval ženám na poli MOBA her, neproběhl.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):
Cílem této diplomové práce je analyzovat komunikaci a cílení MOBA videoher na ženy a jeho vnímání samotnými ženami, které jsou v herním odvětví sice často podceňované, ale celkově tvoří významnou část aktivních hráčů napříč platformami. Kontext českého prostředí je též atraktivní pro výzkum – výzkumy týkající se gamingu u nás zatím téměř nevznikají, což je překvapivé, vzhledem k tomu, kolika esportovými týmy český trh disponuje. Bližší analýza cílení na aktivní hráčky a způsobu, jakým ho vnímají, pomůže do budoucna pochopit jejich potřeby, což může vést k lepšímu cílení her už od počátků vývoje. Vzhledem k absenci obdobných výzkumů na českém trhu by tato práce též mohla sloužit jako odrazový můstek pro budoucí práce. V rámci diplomové práce jsou zkoumány dvě výzkumné otázky. První z nich zní: jakým způsobem cílí MOBA videohry na ženy? Druhá z nich zní: jak vnímají aktivní hráčky komunikaci MOBA her vůči nim?

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):
Úvod
1 Teoretická část
1.1 Vznik a vymezení MOBA videoher – v rámci této podkapitoly bude vymezen pojem MOBA videohra a krátce nastíněn jejich vývoj
1.1.1 Vybrané MOBA hry, které se budou zkoumat v praktické části – bližší zaměření na zkoumané hry (rozdělení hráčů podle genderu/věku, charakteristické rysy apod.)
1.1.2 Out-game komunikace MOBA videoher s hráči – zde budou představeny komunikační kanály a potenciální strategie, které se objevují při komunikaci s cílovou skupinou mimo hru

1.1.2.1 Online komunikace
1.1.2.2 Významné události
1.2 Ženy v herním prostředí – přiblížení pohybu žen v herním prostředí (jaké hry si vybírají, hlavní kritéria při výběru, role vizuální stránky apod.)
1.2.1 Ženy v online a MOBA videohrách – Jakým způsobem hry zobrazují ženy? Jak reagují na jejich přítomnost? Jsou vůbec cílovou skupinou?
1.3 Vymezení her na mužské a ženské? – existuje z marketingového hlediska vůbec něco jako hra pro ženy/muže? + představení případných kritérií
1.3.1.Genderové stereotypy objevující se v MOBA videohrách – představeny nejčastější stereotypy, se kterými se ženy potýkají
1.3.1.1 Avataři jakožto nástroj sexualizace žen – příklady vzhledu ženských avatarů – jakým způsobem jsou sexualizovány
1.3.1.2. Interakce s dalšími hráči během hry – jakým způsobem jsou ženy atakovány dalšími hráči při hrách, možné komunikační problémy v rámci hry
2 Praktická část
2.1 Výzkumné otázky
2.2 Metodologie výzkumu – bude představen výzkumný vzorek pro focus groups, obsahová analýza a způsob realizování focus groups
2.2.1 Výzkumná strategie
2.2.2 Metoda analýzy dat
2.3 Vyhodnocení výzkumu
3 Diskuze – v diskuzi budou představena možná strategická a komunikační řešení, která by mohla zlepšit vnímání MOBA her
3.1 Limitace výzkumu
4 Závěr

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):
Budou analyzovány online kanály a významné události z let 2017 až 2022. Též bude pracováno s aktuálně dostupnými verzemi her, včetně aktuálních vzhledů avatarů a in-game komunikace směrem k hráčům.

Metody (techniky) zpracování materiálu:
Veškerý dostupný materiál (vybrané hry a zdroje od distributorů her) bude analyzován pomocí kvalitativní obsahové analýzy. Jelikož součástí diplomové práce je i analýza vnímání cílení MOBA her aktivními hráčkami, budou též realizovány focus groups, tedy ohniskové skupiny, které jsem zvolila právě proto, že díky nim lze zkoumat hlubší motivace a názory respondentů. Pro zodpovězení první výzkumné otázky bude realizována kvalitativní obsahová analýza. Pro zodpovězení druhé výzkumné otázky budou realizovány focus groups.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2–5 řádků):
Lopez-Fernandez O, Williams AJ, Griffiths MD and Kuss DJ (2019) Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. Front. Psychiatry 10:454. Dostupné z: doi: 10.3389/fpsyt.2019.00454.

V této studii zkoumají autoři benefity hraní u žen a celkově pozici žen v herní kultuře. Poukazují též na fakt, že ženy se často necítí být součástí her či jsou často atakovány mužským pohlavím (nejčastěji v souvislosti s nezkušeností).

McDaniel, M Allison, "Women in Gaming: A Study of Female Players' Experiences in Online FPS Games" (2016). *Honors Theses*. 427. Dostupné z: https://aquila.usm.edu/honors_theses/427.

Tato studie se zajímá primárně o chování hráček v rámci FPS her. Poukazuje na fakt, že způsob, jakým ženy vnímají videohry, není dostatečně prozkoumaný. Také adresuje diskriminaci a obtěžování, se kterým se hráčky běžně potýkají.

McLean, L., Griffiths, M.D. Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. Int J Ment Health Addiction 17, 970–994 (2019). Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0.

Výzkum, který se soustředí na prožitek žen v herním průmyslu, ale z trochu jiného úhlu pohledu – zaměřuje se spíše na podporu, které se hráčkám (ne)dostává. Ukázalo se, že kvůli nedostatku podpory se hráčky často cítí osamocené, střídají různé herní skupiny nebo anonymizují své pohlaví.

Gao, Gege & Shih, Patrick. (2018). Does platform matter? A game design analysis of female engagement in MOBA games. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/323847903_Does_platform_matter_A_game_design_analysis_of_female_engagement_in_MOBA_games

Tato studie se věnuje významu platformy při hraní MOBA her. Konkrétně poukazuje na hru King of Glory, která se těší větší pozornosti u žen než mužů, a to díky rozdílné platformě (mobilní aplikace).

B. Davies, C. J. Headleand and K. Hicks, "Exploring the Impact of Gender on Character Mechanics in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games," *2020 International Conference on Cyberworlds (CW)*, 2020, pp. 71-78. Dostupné z: https://doi.org/10.1109/CW49994.2020.00018.

Tento výzkum se zabývá primárně odlišnostmi herních mechanik v rámci MOBA her. Poukazuje na rozdílné rozhodovací procesy a prezentuje výsledky, ve kterých ženy zastávají submisivnější role oproti mužům.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

JURČÍK, Jakub. Komunita League of Legends jako součást fenoménu E-Sports. 2014. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Švelch, Jaroslav.

MARVAN, Matouš. League of Legends jako kulturní systém. Praha, 2020. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Studium humanitní vzdělanosti - Společenskovědní modul. Vedoucí práce Heřmanský, Martin.

TUNKOVÁ, Kristýna. Zobrazení žen v online videohrách. Praha, 2019. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Studium humanitní vzdělanosti - Společenskovědní modul. Vedoucí práce Wladyniak, Ludmila Maria.

JADWISZCZOKOVÁ, Natalie. Gender a zobrazování žen ve videohrách. Přehled nejnovějších vědeckých poznatků. Praha, 2022. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Program SHV - Společenskovědní modul. Vedoucí práce Wladyniak, Ludmila Maria.

KOLÁŘ, Aleš. Problematika násilí, genderu a multikulturalismu ve videohrách. 2017. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Blažková, Veronika.

FOUSEK KROBOVÁ, Tereza. Genderové aspekty hraní počítačových her. Praha, 2021. Dizertační práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Reifová, Irena.

PAPICOVÁ, Zuzana. Pojetí a performace genderu v online prostředí hry World of Warcraft z perspektivy hráčů. Praha, 2014. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Studium humanitní

vzdělanosti - Společenskovědní modul. Vedoucí práce Heřmanský, Martin.

ROSENDORFOVÁ, Johana. Herní styl hráček videoher. 2016. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra psychologie. Vedoucí práce Hrabec, Ondřej.

Datum / Podpis studenta/ky

6. září 2022 .....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Mgr. Ing. Jana Rosenfeldová

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga **Datum / Podpis pedagogky/pedagoga**

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT **VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ** A VE **DVOU** VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO VE VYHLÁŠCE ŘEDITELE INSTITUTU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI **VYZVEDNOUT** V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A **NECHAT VEVÁZAT** DO VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO PROGRAMU.

Seznam obrázků

Obrázek č.1: Mapa arény ve hře DotA 2

Obrázek č. 2: Graf aktivních hráčů v jednotlivých měsících

Obrázek č. 3: Mapa arény ve hře League of Legends

Obrázek č. 4: Mapa světa Runettera na oficiálním webu League of Legends

Obrázek č. 5: Selemene v seriálu Dragon Knight

Obrázek č. 6: Design Evelyn (vlevo) a Miss Fortune (vpravo)

Obrázek č. 7: Design Queen of Pain (vlevo), Crystal Maiden a Vengeful Spirit (vpravo)

Obrázek č. 8: Design Alexstrasza (vlevo), Valeera (střed) a Sylvanas (vpravo)

Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Základní informace o respondentkách a jejich označení ve výzkumu

Seznam příloh

Příloha č. 1: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 8. 4. 2023)

Příloha č. 2: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 8. 4. 2023)

Příloha č. 3: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 6. 4. 2023)

Příloha č. 4: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 5. 4. 2023)

Příloha č. 5: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 6. 4. 2023)

Příloha č. 6: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 6. 4. 2023)

Příloha č. 7: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 4. 4. 2023)

Příloha č. 8: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 3. 4. 2023)

Příloha č. 9: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 31. 3. 2023)

Příloha č. 10: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 30. 3. 2023)

Příloha č. 11: Osnova dotazníku

Přílohy

Příloha č. 1: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 8. 4. 2023)

Kolik ti je let?

25

Odkud pocházíš?

Z Prahy.

Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání?

Zatím bakalářský titul.

A kterou z MOBA her hraješ?

Dotu.

A jak dlouho hraješ?

Ty jo, přivedl mě k tomu bejvalej přítel. Takže to bude takovejch 7 let?

Jakou roli ve hře nejčastěji zastáváš?

Teďka teda buď supportím, nebo hraju junglera.

A jak často hraješ?

Ty jo, ono to je fakt jako ve vlnách, že jsou prostě vlny, kdy hraju extrémně moc a hraju třeba minimálně hru nebo dvě denně. A pak je období, kdy nehraju vlastně skoro vůbec. Třeba teďko jsem to nezapla 2 měsíce a teď jsem to zase začla jako hrát. Takže takový jako různý.

Proč jsi začala právě hrát tuto hru? V čem je podle tebe oproti jiným hrám na trhu lepší?

Hele, já jsem začla hrát Dotu kvůli tomu, že to hrál přítel. Hrál to náš kamarád potom, a tak nějak lidi kolem mě prostě hráli Dotu, tak jsem začala hrát Dotu. A já jsem zkoušela i LoLko, ale přijde mi tou mechanikou strašně vlastně jednoduchý, až jako zbytečně nerflí oproti tomu, co je možný. Taková Dota pro nešikovný, když to řeknu blbě, a Heroes of the Storm mi přijde vlastně úplně triviální. Já se vlastně hrozně divím, že to je vůbec jako ještě MOBA, jak fungujou ty questy a všechny tyhle věci. Tak je to takový jako dost o něčem upřímně.

Co tě na hře baví nebo naopak nebaví?

Baví mě ta hra samotná, baví mě koncept té hry. Baví mě, že u toho musím přemejšlet jako strategicky, že třeba musím vybírat jiný itemy na základě toho, co proti mně stojí za hrdinu nebo co já hraju za hrdinu, nebo co se jako v tý hře odehrává. A upřímně, dost mě nebaví ta komunita.

Vybíráš si hrdiny spíš podle vzhledu nebo podle schopností?

No podle schopností vždycky. Jakože já udělám to, že si vyfiltruju, že chci buď supporty nebo jungle. Ve chvíli, kdy to vyfiltruju, tak řeknu, jo, okay tady, ty se mi prostě líbíš, jakože schopnostma. Ale jako jo, asi ten prvotní výběr, kdy jako vůbec toho hrdinu rozkliknu, je asi částečně i podle designu. Ale není to primární faktor, že pokud je dobrej designově a nevyhovujou mi schopnostmi, tak ho prostě nehraju.

Jak vnímáš design ženských avatarů?

Ty jo. No, je to pain. No všude jsou samý prsa a zadky. Jako když si teďko namátkou vzpomenu, tak jako Queen of Pain a Venga jsou absolutně nesmyslně oblečený. Nebo Crystal Maidena, která tam jako queen of ice prostě běhá v podprsence a nějaký plandající věci přes rozkrok. To je fakt joke. Ale teď třeba co přidali poslední dva ženský hrdiny, tak jedna je trošku chubby a druhá je oblečená. Ale pořád tam je tý sexualizace brutálně. Třeba jako Lina? Ta je taky úplně jasná.

Snažíš se neustále zlepšovat a zkoušet nový věci?

Hele, jo i ne. Jako mám takový ty hrdiny, ve kterejch jsem strašně už comfy a hraju je ráda a fakt mě baví pořád. A pak mám hrdiny, který se chci naučit a který zkouším a já to jedu dost metodou pokus omyl. Ale když prostě mám takový to, že mám třeba 2 hodiny času a chci si dát prostě 2 hry, tak sáhnu po těch hrdinech, který umím, na který mám najetý třeba 4 buildy. A jenom proto, že to chci pro zábavu. A když mám náladu se něco učit a mozkovou kapacitu se něco učit, tak zkouším nový hery.

Využíváš in game komunikaci s jinými hráči?

Ne, dávám mute okamžitě, co jsem ve hře. V Dotě se začne jet hate do třetí minuty. Takže v ten moment dám mute a nazdar jako. A vlastně to je jeden z důvodů, proč třeba i často hraju s botama, když se třeba chci učit nový věci. Jo, je to sice úplně jiná hra, ale aspoň mám klid.

A když hraješ s někým, koho znáš, využíváte nějakou jinou komunikaci?

Hele, jo. Dělali jsme osobní LAN párty s bývalým přítelem a hodně jsme hráli přes Discord a přes TeamSpeak, takže jsme využívali jako jiný kanály.

Máš svoji partu, se kterou hraješ?

Momentálně ne. Měla jsem partu s bývalým přítelem a s naším kamarádem a byli jsme jako ve třech. Občas jsme se dokonce sešli v 5. Mám sem tam nějakýho člověka na Dotě, kterýho jsem kdysi dávno znávala a se kterým jsem se potkala v tý Dotě a výjimečně to nebyl idiot. Ale to je vlastně tak celý no.

Hraješ teda sóla?

Jo, tak hraju solo vlastně pořád. Teďko je to ve fázi, že tím, že nemám lidi, se kterejma bych hrála, tak hraju jenom sóla.

Je pro tebe důležitý ranking?

Ne. Já hraju vyloženě jenom pro zábavu. Mně to prostě přijde lepší. Takhle... Byly doby, kdy jsem ranking řešila a sralo mě, že kluci nakalibrovali víc než já, ale to už je za mnou.

Máš pocit, že je Dota spíš holčičí nebo klučičí hra?

Ty jo. Za mě asi spíš klučičí, protože je taková dark, hlavně ty hrdinové jsou dost dark. Nemá to takovej ten cute anime vibe jako má LoLko. Ty hrdinové jsou takový prostě realističtější a tmavší. A hlavně ta komunita je extrémně jako toxická a taková, že přijímá spíš muže, takže je to za mě spíš jako mužská hra.

Sleduješ oficiální kanály hry?

Moc ne upřímně. Jako pokud mě něco výslovně jako zajímá, tak se podívám. Možná jednou za čas, když vím, že vychází novej patch a zahlásí mi to ta hra. Tak v ten moment se podívám na web, co ten novej patch obnáší, ale to je celý.

Sleduješ fóra, esportový zápasy nebo nějaký streamery?

Streamery nesleduju vůbec, esportový zápasy vůbec a fóra taky ne. No, vlastně jediný zápasy na Twitchi, co sleduju, jsou ty z TI, ale to je fakt málokdy.

Cítíte se součástí komunity?

Ne, absolutně ne. Vlastně rozumím tomu, že bych se asi cejtit měla, ale tím, že jsem holka, která nemá tu svoji partu na hraní a Dota u nás není tak velká jako třeba LoLko, byť je pořád velká, tak prostě těch komunitních věcí se děje významně míň, tak se úplně necejtím součástí komunity.

Máš pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupeny v MOBA hrách?

Ty jo, přijde mi, že vlastně moc nejsou, že jako jo, ty hrdinové tam jsou ženský, ale je jich výrazně míň než chlapů. To jako zaprvé, protože si myslím, že jestli jich bude třeba 1/5 toho, co u chlapů, tak jsem optimista. A zároveň mám pocit, že je strašně málo hráček, trenérek a tady těch věcí. Takže prostě holka, když vyrůstá a chce bejt nějak dobrá jako v MOBĚ, tak

absolutně nemá role models. A když už jako ty holky jsou, tak vím, že některý dostávaly třeba výhrůžky smrtí a je to úplně takový strašně toxický.

Co by ti pomohlo, aby ses cítila v komunitě líp?

Asi zlepšení tý kultury a asi kdyby se obecně dělo víc věcí outside game, takže nějaký větší propagování té hry.

Setkala ses někdy s nadávkami, ponižováním či znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

No ježiš marja, asi milionkrát. Že jako lidi mi říkali, že hraju blbě, protože jsem holka a že mám picknout supporta, protože jsem holka. A takový věci, co se dějou absolutně jako běžně.

A setkala ses někdy se stereotypy souvisejícími s tvým pohlavím?

Jo, rozhodně.

Vzpomeneš si na nějaký?

Hele. S celkem oblibou mi říkali, ať se vrátím do kuchyně, nebo ať jim udělám nějakou svačinu k tý hře. To se mi jako dělalo hodně. A ne jako ty kluci, se kterejma jsem hrála osobně, ale jako lidi co jsem neznala. Nebo co se mi dělo hodně, tak jako to bylo takový „Omg, holka! Ty musíš bejt hnusná, když hraješ hry." A já vždycky v duchu jenom „ OK, dík?". Naopak se mi dělo „jé holka, co hraje Dotu! Prosím vyspi se se mnou, dej mi svůj Instagram".

Říkáte svým spoluhráčům svoje pohlaví?

Jo jo, já ho mám přímo v nicku. Trošku schválně a egoisticky.

Proč?

Hmm. Já ráda v lidech věci trošku lámu a trošku lámu jako předsudky, takže mi přišlo vlastně nutný mít nick takový, aby ty lidi věděli, že když prostě dám kill, tak že ho dala holka. Aby se asi trošku zastyděli a proběhlo takový to, že i holky můžou hrát dobře.

Co vás motivuje?

Hmm, čistě jenom jako relax a že mě to baví a dřív mě hodně motivovalo to, že jsme měli tu partu, se kterou jsme se scházeli. U tý Doty to bylo super.

A co tě demotivuje?

Hele, asi ta komunita. Protože prostě na to musí bejt energie, na to se hádat s lidma.

A zároveň si myslím, že asi i kdybych měla s kým hrát, že by mi někdo napsal, třeba jako dáme hru nebo něco, tak si myslím, že taky budu hrát výrazně víc. Takže asi tyhle 2 věci.

Příloha č. 2: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 8. 4. 2023)

Kolik je ti let?

Mně je 23

Odkud pocházíš?

Z Moravy z Valašského Meziříčí.

Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání?

Bakalářské.

A kterou z MOBA her hraješ?

LoLko

A jak dlouho jí hraješ?

Hele, já jsem začala už někdy na základce, takže tak před 13 lety?

No a co za roli hraješ nejčastěji – supporta, jungle nebo něco úplně jiného?

Supporta nebo mid.

A jak často hraješ?

Párkrát do měsíce asi. Nemám na to moc čas.

Proč si začala hrát zrovna LoLko? Proč si nezačala hrát nějakou jinou z těch MOBA her?

V té době jsem Dotu ani neznala a HotSo ani nebylo, takže jakože v tu chvíli, jako když jsem začala, tak jsem vlastně znala jenom to LoLko, takže jsem si prostě vybrala LoLko, že jo. A bylo i nejvíc přístupné, jako že to hrálo nejvíc spolužáků a tak. Zkoušela jsem Dotu, jenže když už člověk si zvykne na LoLko, tak nedokáže přesedlat na něco jinýho a HotSko jsem začala ještě, když to bylo v betě, tak jsem dostala přístup, a to jsem hrála. Já nevím, asi tak jako pár měsíců jsem to hrála, jenže zase to tolik lidí právě nehrálo. Takže já jsem zase jako šla zpátky na LoLko.

Takže i nějak kvůli lidem a socializaci vlastně hraješ LoLko?

No jasně.

A co tě na hře baví a co tě naopak nebaví na LoLku?

No baví mě, že ti vrací to, jak hraješ. Že když se ti jako v tu chvíli daří, tak ta hra tě jako odměňuje tím, že seš jako hodně powerful, že máš sílu, že ti dává ten feedback. A taky mě baví jako hra s lidma, protože prostě pro mě to je prostředek socializace. Jako pro mě už teď ta hra není taková, že bych jí hrála sama od sebe, že prostě mám chuť si zahrát LoLko, ale spíš mám chuť si zahrát s nějakýma lidma.

Podle čeho si vybíráš hrdiny – podle vzhledu nebo schopností?

Hrdiny si vybírám určitě podle abilit a podle mety, jakože co je dobrý v tu chvíli. Tak jako zase když hraju, tak aby to jako stálo za to a nebyla jsem do počtu. Jako já mám ráda Lulu třeba, ale to kvůli tomu, že na ní mám skin, tak si toho víc vážím.

Jak vnímáš design ženskejch avatarů?

No, já to nějak moc neřeším, mně to přijde v porovnání s ostatníma hrama úplně stejný, nebo třeba jako z jakýhokoliv RPG. Prostě tam má ženská velký kozy. No, takže klasika, no. Kromě teda těch malých champů, kde prostě to je spíš takový cute.

A s kým hraješ vlastně? Máš nějakou partu?

Jo, s kamarádama většinou, ale nemám žádnou jako stálou partu. Prostě mám lidi v okolí, co hrajou, a tak jako někdy prostě se tak nějak různě poskládáme, ale nemám vyloženě, že bych měla další 4 lidi, a že bychom hráli pravidelně.

Používáte při hraní in game voice chat?

Ty jo, to vůbec. Jako in game komunikaci používám, jenom když prostě někdo nepoužívá Discord. Ten in game voice chat mi přijde úplně zbytečný.

A to ho nepoužíváš ani když hrajete s nějakýma lidma, co neznáš?

Mě to ani nenapadlo, jako si tam s nima nějak volat. Já nevím, já jsem zvyklá jako s nima nevolat, že jo? Ale jako jak to vlastně není jako voice chat na CSku, kde máš ty cally, ale jinak s těma lidma se taky jako nebavíš. Možná kdyby bylo prostě na nějaké klávese, že si tam ty lidi alespoň jako říkají, kdo kam jde, nebo co se děje, že někdo pushuje, a tak. Ale tam to prostě musíš buď zapnout a mít to zapnutý, nebo prostě to musíš klikat jak retard.

A jak komunikuješ s lidmi, co znáš?

Voláme přes Discord. Nevím, přijde mi to takový soukromnější než ten in game chat.

Hraješ sóla ještě?

Vůbec.

A byl pro tebe někdy dřív důležitej ranking?

Jo, jo, když jsem byla právě na té základce a gymplu, tak pro mě to bylo hodně důležité, že to byla moje životní spása, abych prostě byla co největší rank.

Takže jsi se snažila nějak jako zlepšovat a zkoušet nový věci? Koukala třeba na nějaký tipy a triky, nebo podle čeho si se zlepšovala?

Já jsem prostě jen hrála, takže taková ta klasická metoda pokus omyl. Jsem se to snažila naučit sama než něco nakoukávat.

Máš pocit, že je LoLko spíš holčičí nebo klučičí hra?

Přijde mi to jako hra pro každýho. Jako nevím, nějak bych nečekala, že by to mělo být klučičí nebo holčičí hra. Jakoby, jestli to je z hlediska toho jako kdo tu hru hraje, jestli to jsou víc ženy nebo muži, tak skoro každá hra, kromě možná nějakých oblíkaček nebo něčeho takovýho, je převážně pro muže. No, takže u toho LoLka bych to asi vlastně čekala taky.

A máš pocit, že holky jsou dostatečně zastoupené jako MOBA komunitě?

Já tu komunitu jako skoro vůbec nesleduju, takže jako těžko říct, ale myslím si, že to bude tak, jako je to všude. No, že je tam jako menší množství, ale jsou tam.

A cítíš se součástí té komunity, i když ji nijak aktivně nesleduješ?

No, víceméně ne. Jako já jsem byla teďko na tom LoLkařském filmu na předpremiéře. No, a právě jako necítila jsem se moc součástí, protože oni tam prostě měli jokey na nějaké ty streamery, a tak a já jen „hmm, OK, tak to neznám." Nebo tam byl prostě nějaký LoLkařský kvíz ohledně té české komunity, což jsem jako říkala, že to taky neznám. A tak jako asi se necítím jako součástí nebo já nevím, ale já se ani nesnažím jako tam u nich nějak zapadat. Takže tím pádem to je vlastně i vyřešené.

A máš nějakou představu o tom, co by třeba mohlo pomoct, aby ses cítila součástí té komunity nebo se o ni začala víc zajímat?

To by mě muselo jako nějak extra zase začít to LoLko víc zajímat. Jako důvod, proč bych se tam chtěla dostat víc, je asi jedině jako fakt kvůli těm lidem. Ale jakože já nechci být žádný streamer nebo něco takovýho, takže nevím, co by mě jako muselo přimět, abych se víc chtěla dostat do toho kolektivu.

Setkala ses někdy s nadávkami, ponižováním či znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

Tam jsem se s tím potkala tolikrát.

A vzpomeneš si na něco třeba?

No, to bylo taky dřív. No, jako v tom LoLku to jde hrozně těžko poznat, že ten dotyčný je holka, jako když ho vyloženě neznáš, nebo to neřekneš. Jakože já jsem to ani neříkala, ale někdy nějaké období jsem měla ve jménu, že jsem jako lady z nějakýho důvodu, pak jsem se to dala pryč, protože mi to přišlo hrozně cringe. A no, jakože s nadávkama asi s takovýma jako se kterýma se potká každý člověk, jakože nehledě na to, co to je za pohlaví. Ale stalo se, že padlo něco jako „ty vole, holka".

A s genderovými stereotypy zkušenosti máš?

Jak hraju s kamarády, tak asi ne, ale spíš v jiných hrách třeba ve WoWku se mi to dělo.

A co tě motivuje hrát vlastně celkově?

Vlastně jenom ti kamarádi. No, takže asi čistě jenom socializace už v týhle fázi.

Jakože mě ta hra sama o sobě baví, ale prostě já si ji sama nezapnu, že bych si řekla „ty jo, mám chuť si zahrát LoLko.” Já na to totiž ani nemám moc čas,

Hele a co tě třeba demotivuje právě jako od toho hrát nějak častějc nebo víc?

No, hlavně ten čas, protože prostě nemám na to čas. Jako kdybych byla pořád na tom gymplu, nebo měla stejný čas, jako jsem měla na tom gymplu, tak to možná pořád hraju mnohem víc. Možná mě to jako pořád bude motivovat jako ten rank a tak, takže to budu hrát jako kompetitivně, ale teďko fakt jako mi to nepřijde nějak důležité, protože v té době jsem neměla žádné povinnosti. Teď je mám prostě, no.

Sleduješ nějaké oficiální kanály LoLka? Jako web, sociální sítě a tak?

Dřív jsem to dělala, ale teď vůbec.

A nějaké streamery, fóra nebo zápasy na Twitchi?

Hele koukala jsem na Worlds pár let po sobě, ale teď už ne.

Příloha č. 3: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 6. 4. 2023)

Kolik ti je let?

21

Odkud pocházíš?

Z Budějovic

A jaké je tvoje zatím nejvyšší dosažené vzdělání?

Gympl v tuhle chvíli neboli střední škola.

Kterou z MOBA her hraješ a jak dlouho ji hraješ?

Lolko hraju. A ty jo, už asi 10 let zhruba.

Co hraješ nejčastěji za roli – supporta, junglera nebo něco jinýho?

Já hraju supporta, ale ne z důvodu, jak se říká, že ženský hrajou supporty, ale prostě je to takový, že to vždycky zbylo, tak hraju supporta nejvíc.

A jak často hraješ?

No, já bych řekla, že tak šestkrát do týdne, tak 3 hodinky.

Proč jsi začala právě jako s LoLkem? Co podle tebe má LoLko navíc oproti jiným MOBA hrám?

Jo, já se přiznám, že jiný hry neznám pořádně. Ty hry jsem asi nikdy úplně neviděla a LoLko bylo spíš z důvodu, že to hrála sestra s přítelem, takže mě k tomu tak jako navedli a ukázali mi to. A tak se mi to zalíbilo, tak jsem začal hrát taky a od tý doby to tak nějak jako hraju. O Dotě jsem slyšela samý nějaký špatný věci, že to je v podstatě LoLko, ale horší, takže jsem to nikdy nehrála.

Co tě na LoLku baví a co tě naopak nebaví?

Nebaví mě komunita a nebaví mě poslední roky ten vývoj tý hry úplně, protože všechno je takové přehnané. Už to není to, co to bývávalo. Ta hra je taková nehratelná trošku občas. A co mě baví… Asi to, že to hrajou kamarádi, takže mám s kým hrát, mám se s kým pobavit. A tak nějak jako u toho vypnout trošku nebo přijít na jiný myšlenky, a tak. To LoLko má třeba obecně hrozně hezkou animaci a řekla bych, že se to dá naučit velmi lehce, tak je to taková jako hra, kterou může hrát každý. Takže asi nějaká socializace?

Vybíráš si hrdiny podle vzhledu, nebo podle schopností?

No, podle toho, co uměj určitě.

A jako vzhled pro tebe nehraje žádnou roli?

Určitě nehraje roli, to fakt vůbec. Jde mi vyloženě o ability, když pickuju.

Jak vnímáš design ženskejch avatarů v LoLku?

Určitě mají větší přednosti, než obecně ženský mívají, ale tak nějak bych řekla, že to je typický u her často. Nevím, z jakýho důvodu, jestli to reálně někoho láká víc díky tomu. Já mám docela ráda jako malování a kreslení, tak mně se hrozně líbí, že mají nápaditý skiny a všichni ty šampioni jsou jako vyladěný. A samo o sobě mi to jako nepřišlo a nikdy mi to nevadilo nebo nic. Občas se u toho s klukama jako bavíme, že to někde jako právě neudělali, že tam trošku chybí ty prsa, nebo něco prostě. Jo. Děláme si z toho tak trošku srandu.

A přijdou ti teda sexualizované?

Já bych řekla, že jo.

S kým hraješ? Máš svoji partu?

Hraju s přítelem a hraju s jeho kamarády a se svými kamarády. Hraje třeba kamarádka taky a s lidma ze školy ze třídy nebo z bývalý třídy.

Takže máš nějakou partu, se kterou hraješ pravidelně?

To je tak asi 2 roky teď, no. Dřív jsem hrála s lidmi, co jsem potkávala na LoLku. čistě.

Snažíš se nějak jako zlepšovat a zkoušet nový věci? Koukala jsi třeba na nějaké tipy a triky, nebo podle čeho si se zlepšovala?

Na tipy už nekoukám. protože to hraju čistě pro zábavu, a hlavně moji kamarádi jsou v bronzu, takže tam tak nějak trošku vynikám mezi nimi, jak to hraju nejdýl. Vlastně všichni to hrajeme spíš pro zábavu, takže se nikdo nad tím vysloveně nehrotí, jestli něco umí, nebo neumí.

Jak spolu komunikujete? Využíváte in game chat nebo voláte přes něco jiného?

Jako in game voice chat nepoužíváme vůbec. Vždycky když voláme, tak přes Discord.

Hraješ solo hry ještě?

Hrávala jsem furt, ale teď už jsem to dýl nehrála, ale hrála jsem. Jako ono v tu chvíli trošku to ztrácí tu zábavu bych řekla, no. Člověk si u toho nemá, jak pokecat nebo zavtipkovat a tak.

A když jsi hrála sóla a s lidma, co si potkala ve hře, jak jste komunikovali?

S těma jsme taky volali a zase na Discordu.

A používáš ve hře aspoň chat?

Vůbec, já to mutenu hned ve hře.

Je pro tebe důležitý rank?

No, já říkám, že ne, ale spousta lidí by asi nesouhlasila, protože vždycky, když dropnu, tak brečím, takže asi nějakým způsobem to pro mě podstatný bude. Jenom to asi tak

netryhardím, když to tak řeknu. Když už hraju rankedy nebo cokoliv, tak to hraju tak, abych jako chtěla, že chci vyhrát, ale není to tak, že musím vysloveně hrát na carry, abych vyhrála, víš. Je tam stopro nějaká kompetitivnost, já ji mám ve všech hrách a všem, co dělám, takže…

Je podle tebe hra spíš koncipovaná jako hra pro holky pro kluky?

Mně přijde asi unisex. Já jsem nikdy nepociťovala jako rozdíly. Třeba bych jako řekla, že některé ty věci tenhle a minulý rok byly udělaný trochu i pro ženský nebo pro holky, protože ty skiny, a tak občas dělají do takovýho jako holčičího stylu. Tak bych řekla, že se naopak snaží na tom teďka ještě víc máknout. Ale to je jenom jako moje domněnka. Jsou tam i nějaký motýlkový skiny a tak. To se prostě klukům nelíbí, a holky nad tím byly jako „ježiš, to je hezký."

Cítíš se být součástí komunity?

Občas určitě, i tý toxický části. Snažím se teda nebýt, ale občas jsem taky vybuchla a už jsem měla i ban na chat. No, a jinak jako asi vzhledem k tomu, že to hraju fakt dlouho, tak se asi cítím částečně spojená s tou hrou a součástí komunity.

A je něco, co by ti pomohlo se cejtit větší součástí komunity?

To asi úplně ne.

Máš pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupené v MOBĚ?

Myslím si, že nejsou.

Proč?

Bude to mít určitě nějaký opodstatnění, protože já jsem teda potkala nějaké slečny, co hrály, nebo teda i hraju s nějakými a neřekla bych, že to prostě mají v ruce, s prominutím. Jako jasně, je to menší procento než kluků, ale holky, co jsem potkala, nikdy nehrály nějak dobře. Takže bych řekla, že to musí bejt trochu i tím, že nejsou v týhle komunitě nějak zastoupený.

A když teda ještě zůstaneme u komunity, když jsi hrála i sóla, setkala jsi se někdy s tím, že tě někdo třeba ponižoval, nebo ti nadával, nebo znevažoval tvoje schopnosti, protože jseš ženská?

Tak já mám jméno, který není ženský, takže to nikdo nemůže poznat.

A máš ho schválně tak, aby to nikdo nepoznal?

Ne, to bylo čistě jenom, že jsem chtěla spojit dvě slova jako malá a sestra mi pomohla a vytvořily jsme prostě nějaký název, který je zrovna jako klučičí nebo mužský rod, ale bylo to jako náhoda. Já jsem totiž tehdy neřešila, jestli se budu jmenovat Pepík nebo prostě Martina a tak, takže jako jsem si prostě vymyslela nějaký svoje spojení, který nedává smysl v uvozovkách. A tak nějak to nemělo opodstatnění. A teď ani zpětně bych neřekla, že mám

potřebu si dát ženský jméno, nebo nemám k tomu ani jako důvod. A asi nějak neřeším, jestli poznají, že jsem nebo nejsem ženská.

Takže nějaký jako ty nadávky a podobně se ti vlastně vyhnuly, protože nikdo vlastně neví, že jsi ženská?

Přesně tak.

A genderové stereotypy se ti taky vyhnuly?

Přesně, úplně stejně. Nikdy jsem nezažila.

Sleduješ nějaký oficiální kanály LoLka, třeba web nebo sociální sítě?

Myslím si, že sleduju oficiální stránku LoLka na Instagramu. Jinak jakoby nic spojeného s tím jako nesleduju podle mě. Jakože občas se ještě asi podívám na nějaký play nebo tak, ale to je spíš takový, že to jsou sbírky playů nebo něčeho, takže mi to občas hází Instagram sám, že jo.

A sleduješ třeba fóra, esportové zápasy nebo streamery?

Jo, to nedělám vůbec.

Co tě motivuje k hraní?

Asi to, že nepřemýšlím nad ničím jiným. Že v tu chvíli vypnu a zaměřuju se jenom na tu hru, což je jako fajn. Takže relax. A pak ta socializace. No, že se u toho pobavíme.

A co tě naopak demotivuje, abys hrála víc?

Je to silně neproduktivní a už to hraju fakt dlouho a říkám si, že bych měla přestat a začít dělat něco jinýho.

Příloha č. 4: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 5. 4. 2023)

Kolik ti je let?

25

Odkud jseš?

Z Ústí nad Orlicí.

Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání?

Magisterské vysokoškolské.

Kterou z MOBA her hraješ?

LoLko.

A jak dlouho hraješ?

Třeba 5 nebo 6 let?

Kterou pozici hraješ nejčastěji?

Asi supporta, no.

Jak často hraješ?

Ty jo, mám pocit, že to je snad každej den. No, ale tak třeba pětkrát do tejdne bych řekla určitě. Já hraju docela dost.

A proč jsi začala hrát právě LoLko? Proč jsi nezačala hrát nějakou jinou MOBA hru?

Protože vlastně kamarádi hráli LoLko, takže asi kvůli tomu.

Co tě na tom baví?

Nejvíc se mi líbí, jak to vypadá. To je pro mě hodně důležitý u her a taky to, že to můžu hrát s někým. Ale hraju i sama. Určitě na tom je jako zábavné to, že to je hra, kterou můžu hrát prostě s kamarádama.

A jaké hrdiny nejčastěji hraješ? Vybíráš si je podle schopnosti nebo podle vzhledu?

Spíš jako roztomilý, ale hrála jsem třeba i Brauma. No, mně prostě jakože hodně určitě jde i to, jak vypadají, no. Takže hraju ty. Pak to je i o té obtížnosti. Já jsem to nehrála nijak, že bych se někdy naučila něco pořádně těžkého, takže hraju lehký.

No, a pří výběru si myslím, že ten vzhled byl vždycky důležitější a pak, když byl lehkej, tak už to bylo jasný. Když byl těžkej, tak jsem ho pak zahodila, ale asi jsem nehrála žádný, který by se mi vyloženě jako nelíbily, že se mi vždycky musel nejdřív líbit.

A jak vnímáš třeba design jako těch ženskejch avatarů?

No, tak jako takovej aby se to líbilo těm klukům.

Řekla bys třeba, že to je do určité míry nějaká sexualizace?

No, to určitě. Jako ne úplně všechny, třeba takový ty roztomilý. Ty vypadají spíš jak děti, nevim, Annie nebo tak. Ale jako takový ty ženský ženský těch je tam prostě hodně, no. Takovej dojem, aby byly vidět prsa prostě a tak.

Snažíš se nějak jako zlepšovat a zkoušet nový věci? Koukala jsi třeba na nějaký tipy a triky, nebo podle čeho si se zlepšovala?

Ale tak asi jo, jako snažila jsem se dřív. Ale mám kluka, co je do toho tak zažranej, že mi spoustu věcí jako poradí on, ale třeba ty buildy jsem pak zkoušela i sama, no.

S kým hraješ? Máš nějakou svoji partu?

Hele, s přítelem, se spolužáky nebo pak jako s partou, co má přítel jako kamarády.

A používáte nějak in game komunikaci? Třeba ten voice chat?

Přemýšlím, po čem nejvíc voláme. No, nejdřív jsme si myslím jeli přes Skype. Dlouho i Discord a teď občas jedeme i ten, co je ve hře, ale jen mezi sebou.

Hraješ i sóla? Nebo jsi hrála vždycky jenom s partou?

Jo, hraju i sama, no.

A když hraješ sóla, komunikuješ nějak se spoluhráči, co neznáš?

Hele, v podstatě jenom přes psaní, a tak to jako moc ne, protože většinou se spíš tam vztekali, a to jsem se snažila spíš ignorovat. Jako rage hrozný.

A když teda tam byl rage často, setkala ses někdy s nadávkami, ponižováním nebo znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

Já si myslím, že většinou asi ani nevěděli, že jsem byla holka, takže jako asi ne kvůli tomu, ale hodně mi to jako vadilo celkově. Bylo mi to nepříjemný. Já jsem třeba ani kvůli tomu nehrála pak rankedy, protože mně stačily placementy a to, co tam ty lidi vyváděj a už jsem to nedávala psychicky.

Je pro tebe důležitý rank?

Ne, to jsem prostě vzdala, na to jsem neměla jako nervy.

A ty záměrně hráčům neříkáš svoje pohlaví?

To jsem asi nikdy nedělala, protože to moc jako nemá cenu, asi abych to tam řešila. Jako s těma lidma, co hraju, tak ty mě znaj a přijde mi, že jako věděli vždycky, jako na čem jsem. Ale to vím, že v tý partě i jsou ty holky, který prostě hrajou jako dobře a myslím, že se k nim taky nikdo nechoval jinak, protože by byly holky. Ale to je tím, že se ty lidi znaj no.

A s genderovými stereotypy ses někdy setkala při hraní?

Asi spíš ne, protože jsem jako cizím lidem neříkala nikdy, že jsem holka. To jsem nějak jako nepotřebovala jim tam psát, nebo i kdyby se náhodou ptali, tak to není úplně něco, co bych potřebovala zdůrazňovat.

Máš pocit, že LoLko je spíš holčičí nebo klučičí hra?

Já bych možná ani neřekla, že je dělaná víc pro kluky. Určitě není dělaná pro holky jako, ale tak to je logický, když cílová skupina nejsou holky. Řekla bych, že je docela unisex vlastně. Ty holky si tam jako najdou to svoje. Prostě jsou postavy, který jsou cílené pro kluky a jsou zas postavy, který jsou cílený pro holky.

Sleduješ nějaké oficiální kanály hry jako třeba web nebo sociální sítě?

Jo, asi jo, no. Hlavně asi kvůli updatům.

A sleduješ nějaké streamery, fóra nebo e-sportové zápasy?

Hele, jo. Přítel furt kouká, takže to se na profesionální hry mrknu s ním. Koukáme teda na Twitchi hlavně a když něco běží, tak na YouTube. Ještě přemýšlím. Jo, když je nějaký zajímavý story nebo něco o nějakym šampionovi nebo tak, tak to si přečtu. Třeba teďko jak byl Arcane, tak dost.

Cítíš se být součástí komunity?

No, asi jo. Ale furt vlastně mi přijde, že ten tým zatěžuju spíš. Jako jak mi to tolik nejde prostě. Pak ještě když vlastně zavedli to, že člověk může jakoby ohodnotit někde ty hráče, dát jim nějaký ty body nebo co to je, prostě na konci hry, tak to se mi docela líbilo. Přijde mi to takový pěkný, že jako fakt člověk má pocit, že jako teda má cenu se snažit pro ty ostatní. I když jsem je ani neznala.

A máš pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupené v MOBĚ?

Teď už si myslím, že to je určitě lepší, než to bylo. Dřív jsem neznala skoro nikoho, asi jenom Shocks, která to tak akorát teďka moderuje. Ale teďka si myslím, že těch holek je tam určitě víc. Jako furt to nebude určitě jako 50 na 50, ale myslím si, že se to jako určitě vylepšuje ten poměr.

Co by ti pomohlo se cítit lépe v komunitě?

Jo, to je těžká otázka, ty jo. Protože mi přijde, že obecně jako jde hlavně o to nastavení, který si myslím, že se teď trošku mění. Jo, že už to není jenom o tom, že ty holky jsou všechny špatný. Myslím, že se to trošku teďka mění tím, že jako už prostě samozřejmě i těch streamerek a všeho je hodně. Taky si myslím, že lidi přestávaj bejt tak jako hnusný, no. Což si myslím, že je ten největší problém. A když se vezme třeba Worlds, tak najednou je tam holek víc. Už tam není jenom jedna moderátorka, ale je jich tam víc. Pomáhá i to, že člověk

vidí ty ostatní tam. Když tam vidím ty holky, tak si říkám, že jo, tak to bych zas mohla pokračovat a zlepšovat se, protože prostě tyhlety to zvládají. Tak to určitě není tak hrozný.

Co tě motivuje k hraní?

Ty kamarádi a přítel, takže jako socializace celkově.

A co tě naopak demotivuje?

Že všichni nadávaj. Že to úplně nesnášej, když je někdo jako horší prostě. A jako to, že se snažej být všichni hrozně kompetitivní, takže jakmile je někdo jako špatnej, tak už se to zvrhne tady v tu agresivitu. To už není jako zábava, to už se u toho vztekám.

Příloha č. 5: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 6. 4. 2023)

Kolik ti je let?

24

Odkud pocházíš?

Z Budějovic.

Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání?

Tak zatím gympl.

Kterou z MOBA her hraješ?

LoLko.

Jak dlouho ji hraješ?

No, tak začla jsem třeba ve 14, takže třeba 10 let, no.

A co hraješ nejčastěji za roli?

Nepřekvapivě supporta.

Jak často hraješ LoLko?

Když jsem začla, tak to bylo tak každej den. Pak jsem měla asi rok pauzu. A pak jsem začla zase s přítelem, a to bylo hlavně o víkendu a když byl volnej den. Při koroně denně. Takže tak ob den.

A proč hraješ právě LoLko? Proč nehraješ nějakou jinou MOBA hru?

Hele, já jsem to nikdy nehrála sama. Vždycky jsem to hrála s někým, takže s těma klukama, se kterýma já se bavím, jsem hrála LoLko, takže asi kvůli tomu. Takže jako nějaká socializace. Já jsem to začla hrát poprvý se svým klukem, kterej mi jako řekl „já, tě to naučím" a, no, od tý doby jsme to hráli.

Co tě baví na LoLku a co tě na něm nebaví?

Nebaví mě to, že ty lidi, co tam jsou, to berou strašně vážně a jsou strašně jako zlí na lidi, který to kazí a který se to třeba teprve jako učí. Tam to vidíš ty levely jako. Takže když máš prostě 15 level, tak ten člověk nemůže bejt dobrej, že jo, logicky. A tyhle jsou stejně prostě hnusní. A to mi vždycky strašně vadí a nejhorší je, že jsou vždycky třeba hnusný třeba časem. Ještě jak mám jako nick „[křestní jméno respondentky] chobotnic", takže prostě moje jméno, že jo, tak mi všichni říkají „běž do kuchyně a nekaž to tady prostě" a tak. Fakt úplně odporný,

Takže na tebe vlastně útočí nějakými genderovými stereotypy?

Jo jo, bohužel jo, no.

A setkala ses někdy třeba i s nadávkami, ponižováním nebo znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

No jakoby ty kluci, který mě neznali, tak jo no. My jsme občas doplňovali ten tým, že jo, abychom hráli aspoň v pěti. Tak ty byli fakt zlí, no. Prostě jako že jsme úplní idioti, že to neumíme a že máme přestat dejchat vzduch. Tak jako úplně fakt jako krutý docela.

Díky tomu nicku vlastně hráči vědí tvoje pohlaví, co?

No, většinou to poznaj, no. Jako já se taky můžu přejmenovat na nějaký klučičí jméno, že jo? Tak pak by mi teda neříkali „běž do kuchyně", ale říkali by něco jinýho. Ale když to nepoznaj, tak jim to necpu. Do chatu jim třeba posílám srdíčka, když mi posílaj něco hnusnýho.

Takže aktivně odpovídáš do chatu?

No, jen ty srdíčka, no. Protože já třeba se soustředím na tu hru, a ještě jako stíhat odepisovat, a ještě v angličtině, to vůbec. To vždycky pošlu srdíčko, že jako o tom vím, co mi píšou a že si vážím jejich názorů prostě.

A jaké hrdiny hraješ nejčastěji? Vybíráš si je podle schopnosti nebo podle vzhledu?

Hele, třeba Jinxu jsem si vybrala, protože se mi líbila v tom seriálu. Tak tu jsem občas hrála. To mi občas dovolili hrát, ale protože jsem to hrála blbě, tak to byl vždycky support. I Shaka jsem hrála jako supporta, ten je taky dobrej, no. Já jsem začla s Blitzem, ten mě baví, protože ráda chytám ty lidi. No, a hlavně já to trollím i tomu svýmu týmu občas, páč mě to fakt jako baví, když nás pak hraje třeba 10, tak mě strašně baví vyžírat ty killy tou rukou. Já jsem se snažila naučit co nejvíc těch supportů.

Takže vybíráš jenom podle schopností nebo i podle toho vzhledu?

Asi podle obojího. I podle toho, jestli to je support nebo ne.

Jak vnímáš design ženských avatarů?

No, jako jsou moc hezký. Mají hezký velký kozy, málo oblečení. Já si myslím, že těm klukům se to líbí hodně, no. Ale hele, mají víc oblečení než nějaký dnešní třináctky, takže furt snesitelný za mě.

Takže vnímáš nějakou sexualizaci těch postav?

Jako jo. No, tak jako mají takovou tu ideální figuru á la Barbie, že jo. Velký kozy, velká prdel, vosí pas. Na druhou stranu si myslím, že to k tomu patří. Tak jako ono, když prostě seš hrdinka a zabíjíš lidi, tak nebudeš mít 1000 kilo, že jo. Ale jako chápu, že je to spíš zaměřený na ty kluky, a že prostě když jim koukají kozy, tak je to prostě dobrý pro ně.

Takže máš pocit, že je LoLko víc klučičí hra než holčičí?

No, to rozhodně. Jako celkově, kdo jako v dnešní době z holek hraje LoLko nebo obecně tadyty hry. Moc jich není, že jo. Ale zároveň teďko jako musím říct, že v posledních 5 letech se to jako lepší. V poslední době už tam přidávali nějaký, co mají brnění a tak.

A máš pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupené v MOBĚ?

Hele, já jsem vlastně asi neviděla holku, co by to dělala profesionálně, jako trenérku, hráčku nebo tak. Jako když bejvalej koukal na streamy, tak tam prostě žádná holka nebyla. Ale já mám takovej dojem, že ani jako ty kluci by se na to nedívali. Že streamerka by možná byla spíš jako populární u holek, když už teda, ale nemyslím si, že jako kluci by se na to takhle jako dívali. Jako logicky, protože bys k ní vzhlížela v těch 14 a říkala si, kam bys to mohla dotáhnout.

A ty máš nějakou partu, se kterou hraješ?

Hele, kamarády z Budějic vlastně. A občas jsme sháněli nějaký kamarády, když jako chyběl někdo desátý třeba, ale to taky bylo spíš jako ze školy jako z gymplu.

A používáte při hraní nějak in game komunikaci? Třeba ten voice chat?

My si voláme vždycky přes Discord. To mě u toho baví nejvíc, že je u toho vždycky strašná sranda. Teda, občas jsme vlastně zkoušeli i ten voice chat na tom LoLku, ale spíš vždycky ten Discord.

Hrála jsi někdy sóla?

Ne, nikdy vůbec.

A proč ne?

Nevím, mě to jako nebaví samotnou. Mě to vždycky baví prostě hrát s někým. Si u toho jako povídáš, máš nějakou jako motivaci k tomu ho supportit. A víš, že aspoň ty kluci třeba v tom chatu se mě jako občas zastali a poslali ty další týpky třeba do háje. Ale bejt tam sama, tak se asi rozbrečím.

Je pro tebe důležitý rank?

Ne, vůbec. Mě to prostě nejvíc baví, když je u toho sranda. Že prostě s někým trávíš ten čas přes to.

Snažíš se nějak jako zlepšovat a zkoušet nový věci? Koukala si třeba na nějaký tipy a triky, nebo podle čeho si se zlepšovala?

Jako zkoušela jsem nový hrdiny, protože jsem většinou hrála to samý dokola deset let. No, a tak zlepšovat. Ono jako zlepšuješ se sám od sebe tím, že to hraješ pořád dokola, že jo? Já tomu moc nerozumím, takže mi museli říkat kluci, co mám stavět. A když jsem měla něco naučenýho, tak jsem to jela furt dokola.

Sleduješ nějaký jako oficiální kanály LoLka, třeba web nebo sociální sítě?

Vůbec, hele.

A sleduješ třeba fóra, streamery nebo e-sport zápasy?

No, bývalý přítel to sledoval všude možně, že jo. Tak jako přes něho spíš občas. Ale teď už vůbec.

Cítíš se být součástí té hráčské komunity?

Ne, já jsem se cítila spíš součástí tý svojí party než tý komunity.

Co by ti pomohlo se cítit lépe v komunitě?

No, jako kdyby všichni byli víc týmový a nebrali to tak vážně a nestříleli tam ty nadávky, který tam občas střílí. Takže kdyby to bylo míň toxic asi celkově. Myslím si, že pak by to bylo jako pro všechny mnohem příjemnější. Jako bejt mi 13 a začínat dneska, takže tě to akorát podle mě odradí od tý hry, když se to chceš naučit jako sám.

Co tě motivuje hrát?

Asi ta parta a aby byl doma klid s bejvalym.

A co tě demotivovalo?

Ta komunita a ty nadávky. Když jsem to měla hrát s míň lidma a museli jsme bejt o to víc doplněný těma ostatníma, tak to mě štvalo. No, takže ideální prostě stav bylo, že jsme šli v 10. To pak se na to člověk i těšil.

Příloha č. 6: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 6. 4. 2023)

Kolik ti je let?

21

A odkud pocházíš?

Z Prahy.

Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání?

Zatím střední škola.

Kterou z MOBA her hraješ?

Zkušenosti mám se všema třema, ale jako jedinou, kterou hraju nějak jako regulérně, je to LoLko.

Co hraješ nejčastěji za roli?

Jo, supporta a carry.

Jak dlouho hraješ LoLko?

Tak to už bude dobrejch 10 let.

Jak často hraješ?

No, teď momentálně vzhledem k tomu, že píšu bakalářku, tak skoro vůbec. Ale co se jako týče normálního stavu, tak denně, maximálně obden.

Když jsi zkoušela všechny tři ty hry, proč jsi zůstala zrovna u toho LoLka?

No, tak já jsem hrála Dotu. Jedinej důvod, proč já jsem vlastně hrála Dotu bylo, protože to hráli moji kamarádi, ale jako nebavilo mě to nikdy. Čistě jako na základě jako herního designu. A u LoLka jsem vlastně zůstala, protože jsem to hrála nejdýl, začala jsem s tím jako první a mám tam nejvíc jako lidí, co to hrajou se mnou. To je vlastně všechno.

V čem je podle tebe LoLko lepší než Dota a HotSko?

Dota, musím říct, byla velmi komplikovaná. Než se do toho člověk nějak dostal na nějaký úrovni, trvalo to strašně dlouho, proto jsem neměla jako tu motivaci se do toho dostat. LoLko je takový, že jako člověk do toho skočí a je to super. A pak se prostě učí dál už s tím, že aspoň do určité míry chápe ty základy hry. Takže začínat v Dotě bylo mnohem komplikovanější. A HotSko naopak to mělo až moc jednoduchý, protože se pak člověk cejtil, že vlastně tam jsou osekaný naprosto všechny komplexní věci, že to byl už moc velkej základ. V tomhle je LoLko takovej kompromis mi přišlo.

Co tě na LoLku baví nebo naopak nebaví?

Asi nejvíc mě na tom prostě baví, že tam hraju s někým, jako s kamarádama. Voláme si při tom a tak. Jako hrát to sama se přiznám, že už mě taky docela omrzelo. Spíš jako pro společenství. Protože to není jako hra, na kterou se intenzivně musíš soustředit, že jo. Je tam prostě čas na konverzaci a tyhlety věci během toho, což je super.

A co tě na tom nebaví?

No, asi nejvíc mě tam nebaví ta komunita. Ta je tragická. Asi taky to, že spoustakrát se prostě stane, že ty hry jsou jako prohraný, a ne tvojí chybou, takže pak jako tam jseš 40 minut uvězněná a nemůžeš nijak ovlivnit tu hru. To je jako další frustrující věc.

Takže na tebe vlastně útočí nějakými genderovými stereotypy?

Jo, jo, to je takový jako docela normální.

A vzpomeneš si třeba na něco, co ti píšou nebo říkají?

No, tak víš co, ty nadávky tam jsou jako takový normální. Jakmile se dozvěděj, že jsem holka, tak pak je to buďto ty stereotypy typu „proč hraješ, běž do kuchyně" a tyhlencty věci.

A setkala ses někdy třeba i s nadávkami, ponižováním nebo znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

No, jasně. Když už je to hodně jako blbý, tak už tam jsou takový ty fakt nechutný jako misogynní věci. Víš co, takový to „znásilním tě", „běž se zabít", „ty vůbec tady nemáš co dělat". Jako tyhlencty brutální.

Říkáš hráčům svoje pohlaví, nebo ne?

Dřív jsem to říkala, když se někdo zeptal, jako víš co. Ale teď už o tom mlčím.

Podle čeho si vybíráš hrdiny nejčastěji – podle vzhledu nebo schopností nebo něčeho jiného?

Myslím si, že to bude kombinace vzhledu i schopností. Je to takový, že pokud se mi nějaký jako hrdina nelíbí po estetice, tak ho do určité míry jako budu mít tendenci nehrát, ale zároveň, pokud se mi hodně líbí ty schopnosti, estetika je pak ta vedlejší věc.

Jak vnímáš design ženských avatarů?

Jako když se to vezme jako celkově, tak samo o sobě je to zvláštní. Když vezmu jenom ty ženský charaktery, tak je těžký najít jako nějakýho ženskýho hrdinu, kterej je oblečenej. A pak, když se to ještě srovná s těma jako mužskýma, tak je to ještě o to horší, protože tam jako není sexualizace skoro jako žádná, až jako na pár výjimek. Oproti tomu jako naopak neexistuje prostě téměř jako ženský hrdina, kterej by nebyl sexualizovanej. V tomhle mi přijde ta Dota lepší, že tam to není tak strašný.

Snažíš se nějak jako zlepšovat a zkoušet nový věci? Koukáš třeba na nějaký tipy a triky, nebo podle čeho se zlepšuješ?

Ty jo, vůbec. To už jsem vzdala. Jako vzhledem k tomu, že to hraju 10 let a furt jsem v tom takhle mizerná, tak jsem si řekla, že už to nemá cenu. Po 10 letech už jsem se dostala do komfortu. Hele, můžu bejt špatná, viď, ale pokud mě to baví, tak proč ne?

Hraješ s nějakou partou? S kým?

Jo, jo, s kamarádama. Teď teda spíš hraju s jednou kamarádkou, kterou jsem poznala přes LoLko.

A používáte in game komunikaci nebo něco externího?

Discord používáme, nebo pokud má někdo horší počítač, tak jakoby ten in game voice chat.

A když máte v týmu někoho jiného, koho neznáte, jak s ním komunikujete?

No, asi záleží jako na počítači. Úplně záleží na týmu. Víš co, když se tam najdou jako fajn lidi, tak si s nima jako skrze ten in game chat klidně jako píšeme, ale většinou se tam jako fajn lidi nenajdou.

Hraješ sólo hry?

Hele, vůbec.

A proč ne?

Mě to samotnou jako nějak nebaví. Podle mě už jak to hraju dlouho, tak mě to asi začíná jako omrzovat docela.

Je pro tebe důležitý ranking?

Ne, vůbec ne. Jako bylo pár sezón, kdy jsem se jako občas snažila, ale vždycky po 10 hrách mě to přešlo. V tomhle hrozně nejsem kompetitivní člověk.

Je podle tebe LoLko holčičí nebo klučičí hra?

No, teda vzhledem k tý disproporci jako sexualizace ženských a mužských postav. Vzhledem k tý komunitě. No, prostě vzhledem k těmhle dvoum věcem, tak je za mě klučičí, ale ne jako z důvodu, že je tak designovaná, ale spíš z důvodu, jak to pojala ta komunita.

A je to pro tebe problém?

Jo, jo, já si myslím, že jako pro mě to problém je. To bude asi univerzální mezi holkama. Samozřejmě všechny bychom se cítily jako daleko líp, kdyby nám ta komunita jako neřekla, že nás chtěj znásilnit po tom, co se dozví, že jsme ženy.

Cítíš se součástí herní komunity?

Ne, to vůbec. Snažím se nezapojovat.

Co by ti mohlo pomoct, aby ses v komunitě cítila lépe?

Hele, asi změna toho toxickýho prostředí. A nějaká designová změna by tam mohla bejt, co se týče jako hrdin. Když koukám prostě na ten design, tak že by to byl úplně jako zdravej pohled na ženský a jejich postavu, to jako není.

Máš pocit, že jsou ženy v MOBĚ dostatečně zastoupené?

Ty jo, vůbec. Profesionální hráčky, trenérky a streamerky snad vůbec neexistujou v LoLku, ne?

Sleduješ nějaké oficiální kanály LoLka, třeba web nebo sociální sítě?

Ne, vůbec. To mě nezajímá.

A streamery, e-sportové zápasy a fóra?

Jo, to jo, to normálně sleduju ty turnaje na Twitchi.

Co tě motivuje hrát?

Co mě motivuje hrát… No, vlastně jenom to, že mě to baví. To je jako ta jediná věc, proč vlastně tohleto přežiju. Protože ta hra samotná, osekaná o všechny ty negativa, mě furt baví.

A co tě naopak demotivuje?

Když pomineme tu bakalářku, tak častokrát je tam právě problém té komunity. Když se člověk někde necejtí vítanej, tak se mu tam nečekaně moc nechce vracet. To je asi nějak za mě primární. Jako nebejt tý toxický komunity, tak by tam nebylo moc důvodů, co by mě demotivovalo.

Příloha č. 7: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 4. 4. 2023)

Kolik je ti let?

34

Odkud pocházíš?

Z Chomutova.

Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání?

Magisterský titul.

A kterou z MOBA her hraješ?

Začínala jsem na Dotě jedničce, hodně rekreačně. Pak jsme hráli LoLko a vlastně teď hraju HotSko.

Jak dlouho hraješ MOBA hry?

No, když vezmu, že teda Dotu jsme hráli v prváku na vejšce, a to mi bylo 19 nebo 20, tak třeba těch 14 let to už bude. A HotSko hraju, co je venku. A to už bude takovejch 6 let, no.

A jak často hraješ?

Co máme děti tak hodně málo. To hrajeme třeba jednou nebo dvakrát do měsíce. Dřív to ale bylo fakt denně.

A co za roli hraješ nejčastěji – supporta, jungle, carry…?

Asi nepřekvapivě supporta. A občas i carryčko, ale jako jen na dálku, takže buď mága nebo nějakýho prostě střelce. V LoLku to byla hodně Kayle, prostě long nebo hlavně supporti. Já mám pocit ale, že tohle je všude stejný a bude to souviset s tím, že jsou holky sociálně založený a máme ten ochranitelskej komplex.

Proč hraješ zrovna HotS? V čem je to podle tebe lepší nebo jiný, než to LoLko nebo DotA?

Protože v té době to bylo vlastně úplně něco jinýho. Jakmile vyšlo LoLko, tak nám to přišlo, že to je jako jednodušší Dota, že tam nemusíš jakoby zabíjet ty své creepy, bylo to rychlejší a něco novýho, takže jsme přešli na LoLko. No, a na HotSko jsme přešli z úplně toho stejnýho důvodu. Zase je to jednodušší, je tam trošku jinej styl té hry. Je tam víc jako ten team play, jak jsou různý na mapě prostě. A hlavně, co pro mě bylo důležité, že v LoLku bylo strašně toxický prostředí, tam se prostě nadávalo furt. Mně vadilo, když si někdo fauloval, nakrmil se a potom prostě vůbec nehrál jako v týmu, že jo. A takovýhle věci. Což v HotSku je to eliminovaný tím, že máš prostě level celého týmu.

Když se bavíme o tý toxicitě, setkala ses někdy třeba i s nadávkami, ponižováním nebo znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

Já jsem tam nikdy moc neříkala věci, ale s čím jsem se setkala, tak byly takový kecy jako „hraješ jako holka" nebo „moje holka by hrála líp než ty", prostě takovýhle věci. Úplně na to, že jsem holka ne, ale spíš jako takový ty genderové stereotypy. Já jsem takový nekonfliktní člověk a těmhle těm situacím se snažím jako dost vyhýbat. Takže když někdo začal prostě spamovat, tak já si ho prostě dám do ignoru, reportnu ho a nazdar.

Říkáš lidem svoje pohlaví, nebo ne?

Výjimečně. My jsme hráli vždycky jako v partě, že jsme měli fakt párty. Občas jsme byli ve třech a hledali jsme dva spoluhráče, prostě do pětky, ale to v tom LoLku hlavně. A HotSko, tak to hrajem víceméně skoro výhradně v pěti. To máme prostě stálou partu, se kterou hrajeme, takže tam to nemusím ani říkat. A protihráči to nějak moc neřešili nikdy.

Podle čeho si vybíráš jako hrdiny? Podle schopností nebo podle vzhledu?

Určitě podle schopností a vzhled má taky trochu vliv, jakože na první pohled. Ale většinou finální rozhodnutí padne podle schopnosti.

Jak vnímáš design ženských avatarů?

Jsou vidět kozy a prdele. Prostě mě to štve. Jakoby vadí mi to, ještě když vlastně kluci na to mají třeba občas poznámky. Jakože „podívejte se, jakej mám dobrej zadek". Tak si říkám, kolik nám je prostě. Když vybíráš tým, tak máš náhled na postavy všech, že jo, takže tam prostě stojí těch 5 postaviček. A kluci, když si vezmou nějakou, co má šatečky, dlouhý nohy, podpatky, výstřihy, tak se tam točej a říkají: „Dívejte, jaký mám pěkný nohy! Dívejte, jaký mám pěkný prsa!", a podobný. Jo, vždycky z legrace, ale stejně.

Snažíš se nějak jako zlepšovat a zkoušet nový věci? Koukáš třeba na nějaký tipy a triky, nebo podle čeho se zlepšuješ?

No, dřív jsem koukala, když měla třeba vyjít nová postava, protože my to hrajeme s manželem, nebo jakoby oba hrajeme prostě. Takže on je takovej víc do toho zažranej, že když něco mělo vyjít, třeba, tak si to jako nastudoval a pak mi to ukazoval, takže dřív jo. Teďka si maximálně najedu prostě talenty a co mám na kterýho hrdinu klikat nebo komba, když mám chuť se učit novou postavu, což je výjimečně, no. A u HotSka na to teď kašlou, takže vlastně není důvod něco zkoušet.

Hraješ s partou? Kdo to je?

Jo, s manželem a s jeho kamarádama.

A používáte in game komunikaci nebo něco externího?

Používali jsme in game voice chat, ale to nám blblo dost. Takže radši voláme přes Discord. Ale když má někdo problém s počítačem nebo ho nemá nainstalovanej, tak ten in game používáme furt.

Hraješ sólo hry?

Dřív jsem hrávala, teď s dětma a tím, že máme partu, už vůbec.

A řešíš třeba ranking?

Nějak ne. Teďka hrajem fakt jako rekreačně, ale ještě třeba před dvěma rokama, tak jsme se v tý trojce snažili nějak. Ono se musí odehrát těch 10 her, který jsou potřeba, na to se jako umístit, ale mě to vždycky nějak nebavilo. Já jsem nikdy nebyla v tomhle nějak soutěživá, že bych jako potřebovala se posouvat. A paradoxně třeba v LoLku, když jsem hrála sóla, tak jsem měla jakoby vyšší ranking než kluci, který to tryhardili. Ale myslím si, že to bylo hlavně tím, že oni se vždycky naštvali, začli flamovat a já jsem byla takovej ten hráč, se kterým chceš hrát, co se ti omluví i za chybu.

Je podle tebe HotSko spíš holčičí nebo klučičí hra?

Ty jo, nad tím jsem nikdy nepřemejšlela. To se mi těžko určuje. Jako rozhodně ty ženský postavy jsou víc sexualizovaný. Na druhou stranu, spousta dalších chlapskejch postav taky. Jako holce se mi na ně dobře kouká. Ale asi je to spíš pro kluky, no. Na první dobrou, je to do modra, hraje tam hudba spíš pro chlapy, třeba rock. A asi to bylo dělaný hlavně pro kluky.

Sleduješ nějaké oficiální kanály hry jako třeba web nebo sociální sítě?

My jsme to HotSko vždycky měli spíš jako takový doplněk. My jsme hráli hlavně WoWko a Diablo. A teď nám to zůstalo, protože to je časově nejmíň náročný, ale nesledovala jsem asi nikdy nic.

A nějaké streamery, e-sportové turnaje nebo fóra sleduješ?

Vůbec fakt. Není na to čas.

Cítíš se součástí té komunity?

Ani vlastně ne.

A co by ti mohlo pomoct se v ní cítit lépe?

Ty jo, nevím. Asi o to ani nestojím.

Máš pocit, že jsou holky dostatečně zastoupené jako v MOBA světě?

Ty jo, nemám asi úplně přehled úplně. Ale tím, že znám nějaké hráče kluky a žádný ženský, tak bych řekla, že ne. Zase asi věřím tomu, že ty holky spíš budou streamovat víc než ty kluci, že to je pro ně taky atraktivnější. No nevím, asi ale na první dobrou bych řekla, že ne, ale nedokážu úplně odpovědět objektivně.

Co tě motivuje hrát?

Zábava a ta socializace. Že se prostě potkám s těma lidma, i když jenom online, a i když jenom jako přes hlasovou komunikaci, tak se potkáme s těma našima kamarádama a zahrajeme si. A jako baví nás to, nehrotíme to. Takže je to takovej způsob setkávání. A ta hra mě baví.

Co tě odrazuje od častějšího hraní?

No, já bych byla schopná hrát furt, ale prostě mám povinnosti. Prostě věci jako práce, děti a tak. A když se máme potkat v 5 lidech, tak je těžký to trošku sladit.

Příloha č. 8: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 3. 4. 2023)

Kolik ti je let?

26

Odkud pocházíš?

Z Prahy.

A jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání?

Magistr.

A kterou z MOBA her hraješ?

LoLko. Zkoušela jsem i HotSko, ale moc mě to nebavilo. To jsem přešla zase zpátky k LoLku, protože tam nebyla taková komunita těch lidí, co jsem znala, protože třeba LoLko hraje většina z mých přátel.

Jak dlouho hraješ LoLko?

Už to bude třeba 9 let.

A co hraješ nejčastěji za roli?

Klasika support. Začínala jsem ale na midu jako carry, a pak jsem prostě začala hrát s kámošema s klukama, který byly prostě vyšší ranky než já, takže mi automaticky prostě šoupli supporta a nějak už to zůstalo, že supportim.

Jak často hraješ?

Dřív jsem hrála víc, ale od tý doby, co pracuju, tak už je to míň mnohem. LoLko si zahraju s kamarádama dvakrát nebo třikrát týdně. Občas hraju v LoLku i jiný módy, protože jsou rychlejší a můžu si u toho dát večeři. Ale dřív jsem u toho seděla hrozně moc.

Proč jsi začala hrát zrovna LoLko? V čem ti přijde jiné nebo lepší?

Čistě jenom jako sociální věc, že vlastně mě to bavilo hrát s kamarádama, hlavně na střední. Jsme měli takovou partu, chodili jsme třeba do takový tý herny, kam jakoby jdeš kamarády a hráli tam LoLko. A přijde mi to i graficky jakoby nejhezčí.

Takže pro tebe je důležitý, jak ta hra vypadá?

No, mám ráda takovou jako příjemnou grafiku a přijde mi, že to mají hezky udělaný, jako pro ty uživatele, že třeba máš k tomu i nějaký jako ty akce. Máš tam ty nový skiny furt a přijde mi, že je takový jako nejvíc viděný a nejvíc jako asi v mainstreamový. Že to nejvíc lidí hraje.

Co tě na LoLku baví, nebo naopak nebaví?

Mě nebaví některá ta komunita a toxicita. A nejvíc mě na tom baví, že vlastně si můžu hrát nějak s kámošema, že je to sranda a tak.

Tys zmínila tu toxicitu. Setkala ses někdy třeba i s nadávkami, ponižováním nebo znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

Není to jako přímo o tom, že to dělaj jako mně, ale třeba ty lidi, že si tam navzájem jako nadávaj. Nebo že prostě některý lidi, to berou až tak moc soutěživě, že prostě to hrozně vyhrotí. Takže to je prostě cancer.

Co za hrdiny nejčastěji hraješ? Vybíráš si je spíš podle schopností nebo vzhledu?

Spíš jako podle schopností. Já jsem začínala na jinejch hrách, kde jsem většinou byla jako ten healer, takový ty RPG a tak. Že vlastně jsem byla ta postava, co když ostatní bojujou, tak se je snažím udržet naživu. Tak to jsem měla vždycky nejradši. Takže spíš jako volím ty supporty a mnohem víc než jako tanky, tak mám radši mágy. Takže třeba Morgana na midu. Takže vlastně jakejkoliv další support, co se dokáže shieldovat, healovat a tak.

Jak vnímáš design ženských avatarů?

No, prostě hubený s velkejma ceckama. Ale jakože myslím, že teďka se to zlepšuje, že třeba, když tam přidali nějaký, tak měly třeba i jinou barvu pleti a nebyly nutně fakt typicky hezká holka. Ale že to udělali, že byly silnější třeba ty bojovnice. Přišlo mi to jako super, že mám jako ráda v tom, že se to teďka zlepšuje. Že dřív to bylo prostě hrozně jako mainstreamový, takže je fajn, že je tam nějaká diverzita teďka. Dřív to byly vždycky prsatý holky vysoký.

A přijdou ti ty ženské postavy sexualizované?

Jo, je tam takovej ten rádoby dokonalej body image. U těch mužskej postav, tak tam byli vlastně jako i nějaký menší a pak tam byly hodně jako tlustý, orkové, prostě všechno možný. Kdežto prostě u těch jako holčičích, tak tam to nebylo tak pestrý. A teď už je to mnohem pestřejší, takže palec nahoru.

Snažíš se zlepšovat a zkoušet nové věci?

Jo, určitě jo. Našla jsem si toho už docela dost a většinou se stejně vracím jako k těm mým oblíbeným postavám, který už jako mám docela vylepšený. Ale když přijde něco novýho nebo se prostě něco změní, tak určitě se snažím jako koukat, zlepšit to. Nebo se bavím s kamarádama a oni mi řeknou: „hele, tohle je lepší, tak postav tohle". A teď jak tam implementovali to, jak ti to doporučuje, co máš kupovat v tý hře i podle situace, tak mi to přijde, že už to nenutí lidi hledat si ty věc a zlepšovat se. Dřív to fakt člověk musel vědět.

Je pro tebe tady důležitej ranking?

Jako dřív byl, teď už mi to je fakt jedno. Už jsem na to stejně stará, ale jako dřív určitě jo.

A hraješ i sólo hry?

Dřív jsem hrála i sóla, ale teď už hraju jenom s kámošema.

Takže máš nějakou partu, se kterou hraješ?

Jo jo, vlastně fakt hraju jenom s nima, že u toho i pokecáme a tak.

Využíváš při hraní nějakou in game komunikaci?

Hele, my si s kamarádama voláme hlavně přes Discord. Ten klasickej chat a voice chat záleží. Protože třeba když hraju s lidma, tak si mě třeba přidají do hry a chtěj si zahrát spolu a pokecat. Často jsou to cizinci. Často pak zjistěj, že jsem holka, takže je to takový, jakože divný, protože většinou očekávají, že jsem kluk. No a většinou si s nima radši jako píšu, ale zase když spolu hrajeme na botu, tak je to důležitý mít nějakou komunikaci, protože to hrozně šetří čas.

Když říkáš, že pak zjistí, že jsi holka, říkáš hráčům svoje pohlaví, nebo ne?

Já jim to neříkám vůbec. Jakože já se o těhle věcech nebavím, vůbec to neřeším. Buď hraješ dobře nebo hraješ špatně prostě.

Takže na tebe vlastně útočí nějakými genderovými stereotypy?

Hej, fakt vždycky. Prostě „pošli instáč", „send nudes" nebo „jdi do kuchyně radši". Úplná klasika. Tam někdo zjistí, že jseš holka a hned chtěj fotky a že tě potahaj za nudes a tak. To hrajou pubertální hovada prostě, co si myslí, že jsou cool.

A znevažují i třeba tvůj skill ve hře?

No jasně. Když viděj ten rank, tak hned „hmm, tě někdo musel potahat" a já si to přitom nahrála sama, víš co. I z toho důvodu jsem občas hrála sama. Že si chceš dokázat, že to umíš i sama, a ne jenom s klukama. Strašně to nemám ráda, když ti řeknou, že na holku dobrý, že holky takhle vysoko nejsou.

Přijde ti, že je LoLko spíš holčičí nebo klučičí hra?

Dřív mi přijde, že cílila na kluky hlavně. Teď mi přijde, že cílí na obojí. Třeba ty skiny, tak jako pardon, ale Star Guardian a takový ty je hrozně kawaii uwu skiny, jakej kluk by si je sakra kupoval. Ty to maximálně kupujou těm holkám. Ale jakože si to tam spousta holek kupuje, protože vím, že holkám záleží třeba víc na tom skinu a na tom vzhledu. I když některým klukům asi jako taky, ale cílej to podle mě teďka na obojí. Ono to zase hraje docela dost holek, co vím.

Cítíš se součástí komunity?

Upřímně, vlastně docela jo. Teď už je to takový, jakože herně tolik ne, ale pak jsem začala dělat cosplay, takže spíš jako přes ten cosplay. Třeba jsem na nějakejch těch herních akcích nebo něčem takovým. Takže spíš takhle jako komunitně, ale jinak ne.

Máš pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupené v MOBA hrách a obecně tom světě?

Vůbec. Prostě jako ty profi hráčky skoro nejsou. Ale tak jako já to chápu. Když si vezmeš, co všechno musíš obětovat tomu hraní, kolik lidí to vůbec jako chce udělat. To zase vím, že tady byly nějaký jako pokusy s holkama, ale prostě nikdy to nevyšlo. Nevím, proč to nevyšlo, ale jakože vím, že jsem hrála v nějakém jednom holčičím turnaji. Bylo to fakt na nic, ty holky se tam pohádaly a bylo to hrozně nepříjemný. A hlavně chyběj role models i. Ty nemáš ke komu vzhlížet. Ty jediný, co vidíš, je, že to těm předchozím holkám nevyšlo a všichni říkaj, že to je jenom kvůli tomu, že jsou holky. Takže vlastně nikdo od tebe nic neočekává. A kdybys začla něco zkoušet, tak ti hromada lidí řekne, že jsi přehrocená, že to nedopadne, že stejně skončíš v kuchyni a budeš rodit děti. Klasika prostě.

Co by ti pomohlo, aby ses cítila více součástí komunity?

Já si myslím, že by to bylo, kdyby jako neměli tolik stereotypy k těm ženám. Kdyby to jako víc přijali. Prostě to neřešit a říct si, že holka může bejt stejně dobrá jako kluk. A kdyby ty kluci nebyli pubertální egoistický hovada, co mají problém, když je porazí holka. A taky mi přijde, že hrozně stereotypizujou holky, co hrajou hry. Že často, když holka je dobrá ve videohrách, tak oni si řeknou, že je určitě hnusná in real life. Jaká tam je souvislost prostě. Jakože fakt tohle jsem slyšela tolikrát.

Sleduješ nějaké oficiální kanály LoLka jako web nebo sociální sítě?

Sleduju určitě na instáči, když tam dávají nový patche, takže koukám, co se většinou změnilo. Pak sleduju občas profi scénu, ale to je jako i s přítelem. My na to koukáme spolu.

Takže sleduješ i nějaké ty streamy a e-sportový turnaje?

Jo, jo, jako chci bejt up to date se vším, protože mě to zajímá.

Co tě motivuje hrát?

Nějaký odreagování, protože když člověk chodí jako do práce, tak přijde domů a prostě potřebuju u něčeho vypnout. Já jsem spíš introvert a celej den na mě někdo mluví v práci, takže přijdu domů a chci vypnout. A je to fajn, že vlastně můžu se tam bavit s těma kamarádama, můžu jen tak i sama, když chci prostě vypnout u tý hry a je to taková jako oddychovka. A baví mě to vůbec jako hrát, protože občas se vyřveš, občas to vypneš, ale jako takovej relax u kterýho člověk pustí všechny emoce.

A co tě demotivuje naopak?

Hmm, no, občas ta toxická komunita a občas, že si řeknu: „ty, jo, já jsem u toho ztratila strašně moc času.” Že si říkám, že jako bych ten čas mohla vynaložit trošku líp, protože jsem třeba nestihla uvařit. Nebo protože nestíhám fakt tolik jako reálnej život. Ale jako přijde mi, že teďka jsem v tý fázi, že hraju tak akorát, abych stíhala a zase, abych si užívala tu hru jako občas.

Příloha č. 9: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 31. 3. 2023)

Kolik ti je let?

27

Odkud pocházíš?

Z Ostravy.

Jaké je tvé nejvyšší dosažené vzdělání?

Bakalářské.

Kterou z MOBA her hraješ?

LoLko

Jak dlouho hraješ?

Ty jo, hele tak asi 3 roky, možná 4. Ale aktivněji tak rok. Jakože je to spíš takové to, že s kámošema si občas po večerech zahraješ, ale ne takové to gamblerství, jak prostě paříš a jedeš furt.

Co nejčastěji hraješ za roli?

Nejčastěji hraju midaře a když hraju s kámošem, tak mu hraju supporta. Nebo jako… Když hrajeme ve dvou, tak prostě midař a když hrajeme jako celá pětka, tak support vždycky.

Jak často hraješ?

Měla jsem období, kdy jsem hrála méně, takže to bylo tak jednou dvakrát týdně. A přítel dost hraje, takže jsem se koukala, jak hraje, třeba místo seriálu, takže aj takhle jsem do toho měla vhled. A když teď hraju víc, tak třikrát nebo čtyřikrát týdně večer.

Proč jsi začala hrát LoLko?

Přítel tehdejší to hrál a mně se to prostě líbilo. Ona to je super společná aktivita. Hlavně víš co, ono, když ti to vypluje zadarmo ty endorfiny, tak je to super, že jo. Takže takhle nějak to vzniklo.

Co tě na hraní baví nejvíc?

Mně se u toho hrozně líbí, že u toho úplně vypneš hlavu. Že najednou ty všechny věci okolo tebe vlastně neexistujou. Mně se u toho líbí, že prostě vypnu hlavu a nejsem na těch pár hodin večer ta máma, víš. Jakože toto mi na tom přijde určitě super a je to prostě hrozně zábavný.

A co hraješ nejčastěji za hrdiny? Podle čeho si je vybíráš – podle vzhledu nebo schopností?

Hele, hodně hraju Ahri, ta se mi hodně líbí. A hodně Brenda, ten mě baví mechanikou extrémně. A hele, na začátku, když jsem začínala, tak jsem hodně vybírala hery, aby byly cute. Teďko to dělám spíš už jako podle skills a tak.

Jak vnímáš design ženských avatarů?

Strašný. Jakože ty kozy prostě všude a tak. Ale myslím si, že se to zlepšuje už postupně. Přijde mi, že teďka už ty postavy se tak moc nedělaj, že tam byly hodně dřív. I ty skiny jsou lepší. Nevzpomenu si ani za boha, jak se jmenuje, ale taková ta s těma chapadýlkama, že jo. Ta už vypadá trošku mužně a už tam není podle mě ten stereotyp. Tak samozřejmě pořád dělají podle mě prsatý jako postavy, ale přijde mi, že ty nový už jsou různorodější. Ale když jsem začínala, tak to bylo hrozný. Prsa, útlý pas a velkej zadek. Jediná Vi takhle nevypadala dřív.

Snažíš se zlepšovat a zkoušet nové věci?

Já jsem vždycky měla kolem sebe prostě jako dobrý hráče. Ono většinou ti, co jsou v rankedech, tak jsou třeba diamond a tak, takže nebyli úplně jako marní. Takže vlastně jako všechno, co já o tom věděla a vím, tak je od kamarádů. Furt mi radili nějaký buildy a pak zjistíš, co ti funguje, že jo. A tím, že já hraju jenom pár postav, tak vlastně potom si sama zjistíš, co ti dělá dobře a co ne.

Využíváš při hraní nějakou in game komunikaci?

Ne, vůbec. Jenom jako ty marky na mapě a takový to jdeme tam a tam, ale to je jako všechno. Jako nespřátelila jsem se přes LoLko s nikým nikdy. Ale jinak s klukama voláme přes TeamSpeak, když hrajem.

A hraješ i sólo hry?

Jako jo, ale výjimečně, protože kluci tam jsou věčně, že jo.

Je pro tebe tady důležitej ranking?

Ne, mě to jako zbytečně stresuje. Já jsem totiž ten typ člověka, kterej, když je na něj až moc velkej ten tlak, tak začne dělat hrozný hovadiny. Mně se to vlastně nelíbilo a nedělalo mi to takový potěšení nikdy, protože mi přišlo vždycky, že jsem špatná.

Máš pocit, že je LoLko spíše holčičí nebo klučičí hra?

Myslím si, že vzhledem a komunikací mi nepřijde vůbec nějaká pohlavní. Ale ta komunita, co tam je, tak jsou většinou kluci. A jako samozřejmě ano, ty postavy trošičku, ale taky si myslím, že 10 let zpátky se taky moc nemluvilo o tom, co ženám vadí a co ne, tak prostě vypadaj takhle. Takže mi asi nikdy nepřišla nijaká pohlavní.

Sleduješ nějaké oficiální kanály LoLka, třeba web nebo sociální sítě?
Né, vůbec.

A fóra, e-sportový zápasy nebo streamery?

Hele, vůbec jsem tohle nesledovala nikdy. Jako vím, že v Česku byla jako eSuba, tam i vím, že byla dokonce jedna holka. No, ale jinak vůbec nevím. Nikdy mě to nijak nebavilo.

Máš pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupené v MOBA hrách a obecně tom světě?

Jako takhle. Podle mě tě nepotěší ten můj názor, ale já si myslím, že prostě holka nikdy nebude tak dobrá jako kluci. Protože je to hra o reflexech, o rychlým rozhodování a v tom je prostě mužské pohlaví napřed. A hlavně se to potvrdilo v tom LoLku, když nechali hrát holky v klučičí divizi a skončily 52 ku 2 a strašně dostaly. Přišlo mi to fakt dehonestující pro ty holky. A není nic špatnýho na tom držet se svojí divize prostě. A navíc holky jsou na něco předurčený, v něčem můžou bejt dobrý a připadá mi zbytečný se ve výsledku cpát do tohohle prostředí. Ale ono to je asi i tím, že holky prostě u toho tolik času netráví a asi ani nikdy nebudeme. Protože jsme prostě kontaktní a chceme mít život, že jo. A mluvím teda o většině, jsou určitě individuální případy.

Setkala ses někdy třeba s nadávkami, ponižováním nebo znehodnocováním tvých schopností na základě pohlaví?

Ty jo, vůbec. Ale ono to asi jednak bylo tím, že nešlo poznat, že jsem holka. Já to tam nikdy nepsala a ten nick je mám taky dost neutrální. Oslovovali mě klučičíma zájmenama a já jsem je neopravovala. Protože proč prostě. A to nebylo, že bych jim to nechtěla říct, ale přišlo mi to zbytečný prostě. A dost to bylo tím, že jsem hrála se svejma kamarádama. Je to o lidech prostě.

Takže lidem neříkáš, že jsi holka?

Ne, to vůbec. Fakt tu potřebu nemám.

A když to nevědí, setkala ses vůbec s nějakými genderovými stereotypy?

Jo, to zase jo. Přesně, že budu hrát supporta, protože jsem holka. Nebo co hrajou kluci, tak říkaj, že holky nikdy nebudou tak dobrý jako oni a tak. Podle mě to ale bude i tím, že jim holka nikdy nenakopala zadek.

Cítíš se být součástí herní komunity?

Vůbec. A asi to ani nepotřebuju. Tím, že mám tu svoji partu, se kterou hraju, tak mi to stačí.

A kdyby se mohlo něco změnit, aby ses cítila v té komunitěi líp nebo vítaná, co by to bylo?

Hele, možná by to mohl změnit trochu design těch hrdinek. Ale asi to mám nastavený trochu jinak, no. Prostě do ní nepotřebuju patřit.

Co tě motivuje hrát?

Ta parta rozhodně. To to dělá zábavným. Sice ta hra sama o sobě je super, ale ta parta to prostě posune jinam.

A co tě demotivuje hrát?

Hele, asi jako život upřímně. Vlastně si k tomu sedneš a najednou se probudíš a zjistíš, že je o 4 hodiny později, ani nevíš jak. A ve výsledku mi to vždycky pak přijde jako hrozná ztráta času. Protože ať děláš cokoliv, co tě baví, tak stejně mi nepřijde, že to je takový, že ten pojem o čase neztratíš.

Příloha č. 10: Nahrávka (přepis rozhovoru ze dne 30. 3. 2023)

Kolik je ti let?

27

Odkud jsi?

Z Prahy.

Jaké je tvé nejvyšší dosažené vzdělání?

Magisterský titul.

Kterou MOBA hru hraješ?

LoLko a Heroes of the Storm.

A jak dlouho je hraješ?

LoLko od svejch 15, takže třeba 12 let a HotSko tak 5 nebo 6 let?

A co hraješ nejčastěji za roli?

Začínala jsem na topu, pak jsem nějak přebíhala mezi midem a supportem a teď poslední rok zkouším jungle. V HotSku tak nějak všechno, ale hodně mage a občas tanky.

Jak často hraješ?

Teď asi třeba dvakrát za měsíc. A to hraju určitě víc HotSko. LoLko jsem nehrála už tak půl roku.

A proč jsi začala hrát zrovna HotSko a LoLko?

Hele, LoLko začali hrát nějaký kamarádi kolem mě. A brácha taky hrál doma. A tak nějak jsem chtěla vědět, o co jde, koukala jsem na to, jak hrajou a pak jsem si to vyzkoušela a jako chytlo mě, tak jsem začala hrát jako sama. Nejvíc jsem hrála s nima, že jo, na začátku, takže to byla taková naše aktivita, ale pak už mi to začalo i docela jít, takže jsem si to prostě pouštěla i sólo, když jsem neměla co dělat. A to HotSko skoro to samý. V mojí partě kamarádů to bylo v tý době nějaký jako oblíbený, že jo, a tak jsem si řekla, proč ne.

Používáš nějakou in game komunikaci?

Chat používám hodně, ale spíš na ty věci, na který se má používat, jako kdo kam jde a tak. Neříkám, že občas nehejtím, jo, to bych kecala. Ale voice chat mám permanentně vypnutej.

A proč?

Protože se nechci bavit s cizíma lidma. A hlavně prostě někdo tam mluví polsky, někdo nějakou divnou angličtinou a nepotřebuju to prostě. A TeamSpeak jsem dřív používala, když jsme hráli třeba v pěti nebo tak. To každej hrál z domova.

Máš teď partu, se kterou hraješ?

Mám přítele! Takže to teď hrajeme vlastně vyloženě spolu. Že už to ani není, že bych si to pustila sama, ale prostě jednou za čas si to zahrajeme spolu. A tam chat nepotřebujeme, protože sedí vedle mě. My to máme jako společnou aktivitu. Jako mě to asi nikdy nebavilo samotnou. S lidma máš jistotu, že je někdo nějak dobrej a víš, že ta hra bude mít kvalitu. A nemusíš se hádat, kdo kam jako půjde, nejsi z toho naštvaná a je to prostě příjemnější. Takže hrát s přítelem je prostě jistota, že to bude dobrá hra.

Říkáš ostatním hráčům své pohlaví?

Ani neví, že jsem holka, podle mě. Já mám hrozně neutrální přezdívku, takže podle mě to nejde poznat, když se tam připojím sama. A ono to bylo úplně random. Já jako by okopírovala přezdívku svýho bratra a jenom jsem tam změnila jakoby barvu. Přišlo nám to v 15 vtipný prostě.

Co tě vlastně baví nebo naopak nebaví na HotSku a LoLku?

Baví mě prostě být chvíli v jiným světě, jako počítačovým světě. A je tam nějakej skill, kterej prostě můžeš zlepšovat. Taky mě baví, že vidíš prostě nějaký ten progress, můžeš tam zkoušet hrozně moc novejch věcí, není to nikdy stejný a je to takový jako odreagování. Prostě místo toho, abys pasivně koukala na televizi na seriál, tak tohle je taková aktivní zábava.

Když jsme u toho zlepšování, je pro tebe důležitý ranking?

Teď už asi ne. Měla jsem takový ambice kdysi dávno, ale zjistila jsem, že nejsem až tak dobrá. Nebo na to, jak moc to hraju, tak prostě nemá cenu dbát na ten rank, protože to bych musela hrát každej den, abych se reálně jako někam dostala. Teď už je to for fun prostě.

Co si nejčastěji vybíráš za hrdiny? A vybíráš si je podle schopností nebo podle vzhledu?

No tím, že hraju nejvíc asi ty tanky a mage, tak to většinou bejvaj buď drsný chlapy s pořádným mečem anebo holky. Je to tak jako rozdělený. Jdu asi spíš podle schopností než podle vzhledu. Jako když mi záleží na vzhledu, tak řeším skiny a tyhle věci, ne toho champa samotnýho.

Jak vnímáš design ženských avatarů?

Hele, přijde mi, že občas mají ty skiny míň propracovaný než ty pánský postavy. Ale to je možná tím, že jak většinou nemají jako tolik věcí na sobě a nemají prostě nějaký jako strašně cool zbraně a tak. Takže tam vlastně není moc, co s nima jako dělat. Ale v HotSku mi to přijde o něco lepší než v LoLku. Jak jsou ty skiny rozdělený na úrovně jako rare, epic a legendary, tak ty legendary vypadaj všechny fakt jako top. Ale ono pro mě je dost důležitý,

jak hry vypadaj. Třeba to LoLko a HotSko se mi prostě líbí i vizuálně a chci se dívat při tom hraní na pěkný věci, že jo.

A přijdou ti ty ženské postavy víc sexualizované a odhalené?

Hele, asi jo, hned se mi vybavila totiž Miss Fortune, která je reálně skoro nahá. U chlapů maj maximálně pool party skiny, kde jsou do půl těla, ale nic jinýho tam není.

Máš pocit, že jsou LoLko a HotSko spíše holčičí nebo klučičí hry?

Nepřijde mi, že by to bylo cíleně zaměřený jenom jako na jeden gender. Jako necítím se tam jako holka vyloženě špatně, že by to na mě působilo, že to je prostě klučičí záležitost a bylo by mi to nepříjemný.

Cítíš se součástí komunity?

Jo, jako já musím říct, že třeba z 80 % určitě. Já mám pocit, že kluci jsou na tebe hodnější, když se dozví, že jsi holka. Nikdo mě jako výrazně nehejtuje za to, že jsem holka a že to hraju. Jsou celkově ochotnější pomoct a vysvětlit, co si třeba koupit, kam jít a tak.

A kdyby se mohlo něco změnit, aby ses cítila v té komunitě líp nebo vítaná, co by to bylo?

Asi trochu vzhled těch avatarů, protože některý holky by si reálně zasloužily víc oblečení.

Sleduješ nějaký oficiální kanály těch her – weby, sociální sítě a tak?

Už moc ne.

A sleduješ fóra, e-sportový zápasy nebo nějaký streamery?

V mým vyloženě jako hráčským období jsem koukala na Twitch, různý český streamery a šampionáty, ale teď už tolik ne. Dřív jsem to dělala dost.

Setkala ses někdy třeba s nadávkami, ponižováním nebo znehodnocováním tvých schopností **na základě pohlaví?**

Jako v souvislosti s tím, že jsem holka asi ne. Ale děje se to častokrát jako normálně, že tě hejtí nezávisle na pohlaví, když jsi noob. To jako v LoLku fakt častokrát. Takže to bylo spíš kvůli tomu, že to podle nich neumím dost dobře. Ale v HotSku není tak toxická komunita jako v LoLku. Je tam tak o 150 % míň hejtu.

A když to nevědí, setkala ses vůbec s nějakými genderovými stereotypy?

Vůbec fakt. Ono to je asi i tím, že to jakoby nevědí, že jsem holka. Nebo když to ví a zrovna mi to jde, tak to taky neříkají.

Co tě demotivuje hrát?

No tak čas, život, sociální život. Nechce se mi do toho investovat tolik času, když vlastně nemám žádnej cíl, co bych si v tý hře chtěla dokázat. A už mám ty hry asi i ohraný. Možná

bych asi potřebovala objevit novou MOBA hru, protože to by mě možná motivovalo víc. Bylo by to nový, učila bych se nový champy a všechno.

A co tě vlastně motivuje?

Vyloženě jen to, že to hrajem s přítelem, no.

Máš pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupené v MOBA hrách a obecně tom světě?

Je to totálně male dominated region. Sledovala jsem možná dva týmy, co byly dobrý a nějakou streamerku. Ale těch bylo fakt málo, spočítala bych je na prstech jedný ruky. Takže jsem vlastně neměla ani jako vzor, když jsem hrála. Že bych jako k někomu vzhlížela a chtěla bejt jako ona. To prostě podle mě neexistuje skoro pro holky. A ty holky, co to dělaj, tak to často dělají jenom pro pozornost. Na to se často ani nedá koukat, jak špatně hrajou. Jako holek, co jsou dobrý a streamujou moc není. Podle mě to vlastně moc nepomáhá, když se všichni koukaj na holku, co je na streamu polonahá a má cute vybavení, ale neumí to.

Příloha č. 11: Osnova dotazníku

1. Kolik je vám let?
2. Odkud pocházíte?
3. Jaké je vaše nejvyšší dosažené vzdělání?
4. Kterou z MOBA her hrajete?
5. Jak dlouho ji hrajete?
6. Jakou roli ve hře nejčastěji zastáváte (carry, support, jungler…)?
7. Jak často hrajete MOBA?
8. Proč jste začala hrát právě tuto hru? V čem je podle vás jiná oproti jiným MOBA hrám na trhu?
9. Co vás na hře baví nebo naopak nebaví?
10. Vybíráte si hrdiny spíše podle vzhledu nebo podle schopností? Jaké hrdiny hrajete?
11. Jak vnímáte design ženských avatarů? (Přijdou vám ženské hrdinky sexualizované?)
12. Snažíte se neustále zlepšovat a zkoušet nové věci? Jak/Proč ne?
13. Využíváte in-game komunikaci s jinými hráči?
14. Využíváte jinou komunikaci ve hře (Discord, osobní atp.)?
15. Máte svoji partu, se kterou hrajete? Kdo to je?
16. Hrajete i solo hry, kde se připojujete k cizím hráčům? Proč ano/ne?
17. Je pro vás důležitý ranking, nebo hrajete jen tak pro zábavu?
18. Máte pocit, že je hra, kterou hrajete spíše holčičí nebo klučičí? Proč?
19. Sledujete oficiální kanály hry (web, sociální sítě…)?
20. Sledujete fóra, e-sportové zápasy na Twitchi či nějaké streamery? Koho?
21. Cítíte se součástí komunity? Proč ano/ne?
22. Máte pocit, že jsou ženy dostatečně zastoupené v MOBA hrách? Proč ano/ne?
23. Co si myslíte, že by vám pomohlo, abyste se v komunitě cítila lépe?
24. Setkala jste se někdy s nadávkami, ponižováním či znevažováním vašich schopností na základě vašeho pohlaví?
25. Říkáte svým spoluhráčům své pohlaví nebo ho skrýváte? Proč?
26. Co vás motivuje hrát?
27. Co vás naopak demotivuje a odrazuje od častějšího hraní?
28. Setkala jste se někdy s genderovými stereotypy během hry? Vzpomenete si s jakými?