

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Obor Sociální a kulturní ekologie

Bc. Daniel Karvan

Minecraft a jeho virtuální svět

Diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Bohuslav Kuřík, Ph.D.

Praha 2023

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně, pouze za použití literatury uvedené v seznamu, a že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby byla práce zveřejněna.

V Praze, dne 30. 6. 2023

.....

Daniel Karvan

Poděkování

Na tomto místě bych chtěl poděkovat především Mgr. Bohuslavu Kuříkovi, Ph.D. za velkou ochotu a trpělivost při vedení mé práce. Také bych chtěl poděkovat všem hráčům a hráčkám, kteří mi pomohli tento výzkum vytvořit.

Obsah

1 Úvod	1
2 Metody výzkumu	3
2.1 Etnografický výzkum	3
2.2 Online etnografie a výzkum virtuálních světů	3
2.3 Pozice výzkumníka	4
2.4 Etika výzkumu	6
2.5 Design a metody výzkumu	7
2.6 Zúčastněné pozorování a neformální rozhovory	8
2.7 Výběr informátorů a virtuálního terénu	9
2.8 Analýza dat	11
3 Teoretická část	12
3.1 Virtuální prostředí	12
3.2 Představení Minecraftu	14
3.2.1 Multiplayer a komunita	15
3.2.2 Herní mechaniky	15
3.2.3 Herní svět	16
3.3 Minecraft a životní prostředí	18
3.4 Monstra a modernita	23
3.4.1 Monstra v počítačových hrách	27
4. Praktická část	30
4.1 Monstra jako ochránci nedotčeného světa	30
4.2 Monstra, jejich vytvořený původ a zpráva budoucím generacím	38
4.3 Zdroje	43
4.3.1 Monstra jako zdroj a prostředek	46
4.4. Monstrum dělající „farmy“	50
4.4.1 Herní styly kreativního monstra	55
4.5 Reálný svět a provázanost online prostorů	58
5. Diskuze	64
6. Závěr	67

1 Úvod

Internet je na vzestupu a stále větší množství lidí tráví čas ve virtuálních prostředích. Během pandemie jsme se stali téměř závislími na online prostředí. Bez internetu by například nemohlo fungovat vzdělávání. Internet se stává stále důležitější částí našeho života. Má však mnohá úskalí. Vznikají zde nebezpečná hnutí schopná páchat teroristické útoky. Internet se stává nástrojem radikalizace, kdy dezinformační weby využívají snadnost šíření informací k šíření lživých informací, které ohrožují demokracie. Internet se stává součástí kultury a každodenního života běžných lidí. Je tak nutné podrobovat virtuální prostředí společenskovední analýze. To se týká i online prostředí multiplayerových her. Stále více lidí hraje online hry. Jedná se o jeden z nejpobulárnějších koníčků mladých lidí. Více než tři miliardy lidí hraje počítačové hry (Dimitrievski, 2023). Bez kritické analýzy nás ale mohou ovlivňovat, aniž bychom si to uvědomili. Počítačové hry v sobě mohou obsahovat ideové rámce a těmi implicitně působit na hráče. Vzhledem k aspektu manipulace s prostředím jsem si zvolil jednu z nejslavnějších počítačových her: Minecraft. V Minecraftu na sebe hráč bere podobu virtuálního avatara a vchází do světa nevidaných možností. Celý virtuální svět Minecraftu je z kostiček a je tedy jednoduše uchopitelný. Reálná příroda je komplexní hmota různých tvarů a konzistencí. V Minecraftu je přírodní svět z jednoduchých a uchopitelných tvarů. Dobře se s ním pracuje. V tom, jak se hráč kostičky rozhodne poskládat, ho omezuje pouze jeho vlastní představivost. Kostičky může různými způsoby kombinovat a předkládat. Například strom může rozložit na kostičky a poskládat ho jinde. Celý svět je hráči k dispozici a on si s ním může hrát dle libosti. Zásadními aspekty hry je vyrábění věcí, těžba a stavění. Hráč postupem času získává technologické mistrovství nad světem, kdy se pomocí složitých technologií učí lépe ovládat svět a monstra, která ho neustále napadají. Monstra pro hráče představují překážku, kterou musí překonat, aby se dostal do pozdějších fází hry.¹

Během diplomové práce mě zajímalo nejen to, na jakých hodnotách je hra vystavena a k čemu hra hráče vede, ale i to, jak aktéři-hráči interagují s hodnotami hry. Jinými slovy mě bude zajímat nejen to, jak se světem pracují (těžba surovin, stavba infrastruktur, ovládání prostoru), ale i to, do jakých vztahů s hodnotovou infrastrukturou hry vepsanou do možností hraní vstupují (zda ji přijímají, reflektují, kritizují, obdivují, vzdorují či nějak „přechytračují“). Také mě zajímalo, zda se hra nějakým způsobem propisuje do reálného života.

Hlavním zjištěním výzkumu je, že monstra nahrazují environmentální externality, a že Minecraft je založen na hodnotách rozvoje a modernity. Všechno ve hře může být za určitých podmínek zdrojem – i samotná monstra, která se stávají nástrojem rozvojové politiky hráče. Minecraft je založen na představách západní společnosti o přírodě a technologiích. Herní styly hráčů se výrazně liší, ale logiku

¹ Tento projekt by podpořen z projektu Specifického vysokoškolského výzkumu 260736 Krize a ne/jistoty současných světů: antropologické perspektivy, realizovaného na Univerzitě Karlově, Fakultě humanitních studií.

hry nebojí. Hráči se též pohybují v mnoha virtuálních světech a nesou si aspekty reálného světa do virtuálního.

V první části práce se věnuji metodologii a autorům virtuální etnografie, ze kterých vycházím. Popisuji zde svoji pozici vůči počítačovým hrám a zmiňuji metodologické aspekty práce. V další části hovořím o virtuálním prostoru a o tom, co pro moji práci znamená slovo virtuální. Dále popisuji Minecraft, jak byl zkoumán autory a jak je k němu v odborné literatuře přistupováno. Poté se věnuji monstrům a teoriím monstróznosti. Následuje praktická část, kde se nejprve věnuji monstrům jako něčemu, co brání rozvojové politice hráče. Navazuji kapitolou o původu monster, kde se věnuji environmentální zprávě, kterou nám monstra přinášejí. Dále se věnuji zdrojům a pojetím udržitelnosti, které aplikují hráči a servery. Navazuji kapitolou, která se věnuje monstrům jako zdroji: monstra zde nejsou pouze obráncem světa, ale prostředkem, který hráč využívá pro svou technologickou nadvládu světu. Na to navazuji kapitolou o masové výrobě hráčů. Zde obracím perspektivu a popisuji hráče jako monstrem, které vytváří složité stroje. V další kapitole se také věnuji monstróznosti hráče, kdy popisuji kreativní sílu hráče jako aspekt monstróznosti, který ho odlišuje od ostatních „bytostí“. Na závěr se věnuji vztahu virtuálního a reálného světa.

2 Metody výzkumu

2.1 Etnografický výzkum

Jako prostředí své diplomové práce jsem si zvolil počítačovou hru Minecraft. Zajímalo mě nejen to, na jakých hodnotách je hra vystavena a k čemu hráče hra vede, ale i to, jak aktéři-hráči interagují s takovými hodnotami. Jinými slovy mě bude zajímat nejen to, jak se světem pracují (těžba surovin, stavba infrastruktur, ovládání prostoru), ale i to, do jakých vztahů s hodnotovou infrastrukturou hry vepsanou do možností hraní vstupují (zda ji přijímají, reflektují, kritizují, obdivují, vzdorují či nějak „přečtyračují“). Také mě zajímalo, zda se hra nějakým způsobem propisuje do reálného života.

Můj výzkum trval od září 2022 do června 2023 a sestával ze zúčastněného pozorování a neformálních rozhovorů.

Zúčastněné pozorování probíhalo na několika online serverech, které jsem během výzkumu navštívil. Neformální rozhovory jsem prováděl skrze sociální síť/aplikaci Discord, kde jsem hovořil s lidmi, kteří byli ochotni se mnou komunikovat. Vycházím také z různých dat z online prostředí, například stavby, technologie, práce s virtuálním prostředím. Pozoroval jsem hráče při různých činnostech na různých serverech. Důležitou součástí výzkumu byl také psaný text na sociálních sítích a internetových fórech. Během výzkumu jsem dále zjistil, že velkou roli hraje pro hráče také YouTube. Nahromadil jsem tak velké množství vizuálních dat – mnoho fotek, obrázků a nahrávek.

2.2 Online etnografie a výzkum virtuálních světů

Etnografie patří mezi jednu z výzkumných strategií, které se používají v sociálních vědách. Význam pojmu etnografie je však nejasný a je tak potřeba alespoň nastínit jeho aspekty. Etnografie většinou bývá spojována se studiem vzdálených mimoevropských kmenů. Původně tomu tak bylo, avšak během dvacátého století prošla mnoha změnami a výzkumníci začali zkoumat i Evropu a Spojené státy. Etnografie, která se původně soustřeďovala na výzkum „těch druhých“, začala zkoumat země svého původu.

Etnografie spočívá v tom, že se účastníme života zkoumaných subjektů. Výzkum přitom probíhá delší dobu, většinou zhruba rok. Výzkumník využívá veškerá potřebná data k osvětlení výzkumného problému. Dělá formální či neformální rozhovory, sleduje prováděné činnosti, poslouchá hovory a sbírá dokumenty a jiné artefakty. Etnografie je mnohdy časově náročný proces, při kterém hraje zásadní roli výzkumník. On totiž sbírá data a jeho přístup k datům je ovlivněn mnoha faktory. Například jeho sociálními schopnostmi a vztahem ke zkoumané skupině. (Hammersley, Atkinson, s. 1-3)

„Etnografování je kreativní proces, ve kterém se prolíná vytváření dat, teoretizace, reflexivita, různé způsoby psaní, stejně jako sociální vztahy v terénu i epistémické komunitě...Etnografie tak otevírá jedinečný konceptuální prostor pro souměřitelné zkoumání sociálních, diskurzivních, emocionálních, spirituálních, tělesných i materiálních rozměrů skutečnosti.“ (Stöckelová, Abu Ghosh, 2013, s. 7)

Pro můj výzkum byly zásadní přístupy online etnografie a vycházel jsem z metod, které definoval Tom Boellstorff ve svém díle *Coming of Age in Second Life* (2008). Někdy se také přístup nazývá virtuální antropologie, digitální etnografie a jiné.

Sarah Pink (2016) definuje pět základních principů digitální etnografie. Prvním z nich je multiplicita. Přístupů k digitální etnografii je mnoho a není pouze jeden způsob, jak výzkumy provádět. Typů dat a lidí, kteří využívají internet, je opravdu mnoho. Druhým principem je, že srdcem digitální etnografie není mediální analýza, přestože je důležitá. Hlavní roli hrají především aktéři, se kterými je výzkum prováděn. Zajímají nás lidé a jejich interakce s médii, nikoliv média jako taková. Třetím principem je otevřenost. Digitální kultura je přístupná komukoliv, kdo má funkční zařízení umožňující vstup. Na internetu se může pohybovat prakticky kdokoli a kdokoli může tak být účastníkem kultury internetu. Z této kultury nelze udělat samostatný ostrov nebo izolovaný kmen. Dalším bodem je reflexivita. Ta se nijak neliší od obecné etnografie. Důležitý je ale vztah výzkumníka k online prostředí. Většina výzkumníků se dnes pohybuje v tomto prostředí a některé jeho aspekty využívá ke své profesi. Posledním aspektem je neortodoxnost. Digitální etnografie upozorňuje na světy, které unikají zraku běžné společnosti. Zajímá se o formy komunikace a světy, které mnohým přijdou samozřejmé a nudné. Jiní vědci by tyto světy mohli považovat za nezajímavé a všední. Tyto světy přesto jsou nedílnou součástí digitální etnografie.

Jak jsem zmiňoval, hlavním aspektem tohoto výzkumu není mediální analýza. Nesnažil jsem se tedy primárně o mediální analýzu Minecraftu, přestože vycházím z teorií od mediálních analytiků. Zajímaly mě spíše každodenní činnosti hráčů, a to, jak na ně hra působí.

Online etnografie spočívá v přímé účasti výzkumníka ve virtuálních světech. Výzkumník se stává jedním z hráčů pohybujících se ve virtuálních světech. Vytváříte si svého avatara, za kterého hrajete, a s ním se následně pohybujete ve virtuálním prostředí. (Boellstorff, 2008, s. 69)

Já sám jsem takto výzkum prováděl. V Minecraftu máte předem vytvořeného avatara, ale můžete mu dát svůj vzhled. Je tak možné jej vytvořit k obrazu svému. Můžete hrát za téměř jakoukoliv postavu, která vás napadne. Já během výzkumu hrál za postavu ze Spongeboba Patrika Hvězdici.

2. 3 Pozice výzkumníka

Bylo by asi dobré odpovědět na otázku, proč jsem si vlastně vybral tak podivné téma jako etnografický výzkum v online prostředí počítačové hry. Počítačové hry hraji od útlého dětství a už je pro mě obtížné si vybavit, kdy jsem vlastně začal. Jako dítěti rodiče mně a mojí sestře pořídili konzoli Gamecube od Nintenda. Tehdy mi bylo kolem osmi let. Byl to nejspíš můj první kontakt s virtuálním prostředím. Tehdy se ze mě stal hráč, nebo chcete-li gamer. Rodiče tohoto kroku během mého dospívání jistě mnohokrát litovali. Od té doby jsem strávil nespočet hodin v prostředí počítačových her, přes které jsem se nakonec dostal i na internet. Začínal jsem na hrách jako je Super Mario Sunshine a Star Wars Clone Wars. Během dospívání jsem se nakonec dostal i ke hraní na počítači. Tehdy mi otec ukázal tahovou

strategii Heroes of Might and Magic. Ve hře jste hráli za jednotlivé kouzelné frakce, které byly těžce inspirovány Dungeons and Dragons. Každá frakce měla unikátní hrdiny, jednotky a města. Byla to jedna z mých prvních počítačových her, která zásadně ovlivnila můj herní vkus a dodnes si ji někdy zahraji. Počítačové hry tedy hraji od útlého dětství a sám se můžu označit za zkušeného hráče. Obecně mi přišel nápad zkoumat virtuální prostředí velice zajímavý a chtěl jsem se během diplomové práce vydat tímto směrem. Nejprve jsem si chtěl vybrat určitou internetovou komunitu a zde následně výzkum vykonat. Po debatách s vedoucím práce jsem se ale rozhodl zkoumat prostředí počítačové hry, a nakonec jsem došel k Minecraftu. Hru jsem si vybral, protože je zde silný aspekt manipulace s prostředím. Hráče omezuje pouze jeho představivost a herní mechaniky. Zajímalo mě tedy, jak hráči s prostředím pracují a zda je to nějak nemůže ovlivňovat. Vycházím přitom hodně z teorie, že Minecraft reprodukuje určité negativní aspekty současných ideologií, které ovlivňují i náš vztah k životnímu prostředí.

Důležité pro výzkum je také to, že jako výzkumník jsem studentem Sociální a kulturní ekologie, a tudíž je pro mě životní prostředí velice důležité. Považuji environmentální problémy za zásadní problémy současného světa a věřím, že je nutné, aby se jim lidé mnohem více věnovali. Považuji také za důležité, aby lidé kladli větší důraz na hodnotu živých bytostí. Také věřím, že počítačové hry by nám mohly pomoci při řešení našich environmentálních problémů. Já sám jsem mnohokrát v životě pozoroval, že hry na mě mohou mít zásadní vliv. Díky tomu, že jsem nacházel exotická a kouzelná místa ve virtuálních světech, jsem nikdy neměl takovou potřebu cestovat v reálném životě. Moje vnímání prostředí se radikálně změnilo kontaktem s hrami. Hry mi také pomohly naučit se soustředit – v pubertě jsem zápasil s koncentrací a World of Warcraft mi v tomto ohledu dost pomohl. Myslím si tedy, že hry nemají pouze negativní aspekty, jak bývá vyobrazováno v médiích, a mohou nám pomoci například vychovat environmentálně uvědomělou generaci. Některé hry skutečně lze považovat za umění a mohou nás inspirovat nebo něčemu naučit. Děti se zde bez rizik mohou naučit šetrně pracovat se zdroji nebo vztahu k živým věcem.

Je však třeba říct, že hry se dle mého názoru až příliš soustředí na násilné řešení konfliktů a na konfrontaci obecně. Počítačové hry se také až příliš věnují technologickým řešením environmentálních problémů, o čemž píše Laura op de Beke (2021) v článku *Premediating climate change in videogames: Repetition, mastery, and failure*. Jsem toho názoru, že technologie budou hrát zásadní roli v řešení současných problémů, ale je nutné s nimi pracovat uvědoměle, což se rozhodně neděje.

Myslím si tak, že je nutné virtuální prostředí zkoumat, a především zkoumat lidi, kteří se v nich pohybují, a také to, jak na ně virtuální světy působí. Tyto informace pak můžeme využít a vytvořit hry na skutečných hodnotách udržitelnosti, udržitelného rozvoje, nerůstu a jiných.

Dalším důležitým aspektem výzkumu by mohla být moje introvertní povaha. Bylo pro mě mnohdy obtížné se překonávat a pokoušet se seznamovat s novými aktéry. Internet je velice anonymní místo a nikdy nevíte, s kým vlastně mluvíte. Schází zde mimika. Nevidíte, jak se lidé cítí a mnohdy nepoznáte ani jejich věk či pohlaví. Tento fakt mě po čas výzkumu silně zneklidňoval a velmi brzdil mou produktivitu. Necítil jsem se v této pozici mnohdy dobře. Mohl jsem takto nechtěně omezit okruh lidí,

ke kterému jsem se nakonec dostal. Výzkum se tak odehrával především u blízkých lidí. Některé jsem znal roky z reálného světa a byl členem jejich herních či jiných komunit.

Také jsem při výzkumu fungoval jako majitel jednoho ze zkoumaných serverů. Nechal jsem si od poskytovatele vytvořit vlastní Minecraft svět/server a ten jsem sám provozoval. Někteří moji aktéři preferovali svůj vlastní soukromý svět, a tak jsem na jejich popud vytvořil server, tedy jedno ze zkoumaných prostředí. Musel jsem se tak mnohdy stavět do role administrátora/majitele serveru, což znamenalo jej udržovat a zajistit hráčům určitý komfort. Také jsem na popud aktérů na serveru musel nastavit určitá pravidla a doplnit server o modifikace. Například aktéři neměli rádi, když jim někdo ničil jejich výtvoř. Když někdo někomu něco zničil, byl jsem nucen hráče ze serveru vyhostit a server vrátit do stavu před příkořím. Také jsem musel na server dát určité modifikace, například hráči si mohli ohraničit určitý prostor jako soukromý majetek. Mohli si tak vytvořit svůj vlastní pozemek a na něm určovat, co zde jiní hráči smí dělat.

„Blízkým hráčům jsem také svěřil větší pravomoci, aby fungovali jako majitelé serveru v mojí nepřítomnosti. Díky tomu mohli například přemísťovat sebe a jiné hráče. Nemohli ale například hráče ze serveru vyhostit. Server byl spuštěn nepřetržitě a já na něm vždy nemohl být. Na serveru se tak dělo mnoho aktivit i v mojí nepřítomnosti. Lidé například pokračovali ve svých projektech, docházelo ke sporům. Někdy se tak také stalo, že mi unikly důležité události, protože jsem chodil do práce.

2. 4 Etika výzkumu

Při každém výzkumu je nutné se zamýšlet nad etickými otázkami. Společenskovední výzkumy mohou otevírat mnoho otázek ohledně moci. Vztah výzkumníka a aktéra může být komplikovaný. Je tak nutné, aby se každý výzkum řídil etickými pravidly, minimálně aby nedošlo ke zneužívání citlivých informací. Je důležité, aby výzkum neškodil světu, ze kterého pochází. Je několik zásadních druhů etiky pro každý společenskovední výzkum. První je etika spravedlnosti, jež upravuje obecně platná pravidla při výzkumném postupu a je uplatnitelná v jakékoli situaci bez ohledu na její konkrétní obsazení. Druhou je etika péče. Vychází z předpokladu, že každý výzkum je dynamický a reciproční a že je mocenským vztahem. Je nutné neustále reflektovat pozici výzkumníka. (Šťovíčková et. al., 2019, s. 62)

Účast na výzkumu musí být projevem svobodné vůle (Šťovíčková et. al., 2019, s. 62). Důležitý je také informovaný souhlas, kdy pracujeme s citlivými či osobními údaji. Během výzkumu jsem nepracoval s citlivými údaji aktérů, mnohé jsem ani neznal jménem, považoval jsem tak za dostačující ústní souhlas. Online etnografie může v tomto ohledu představovat mnoho výzev. Pracoval jsem s daty, která poskytuje celý internet. Mnohá data byla veřejné povahy. Na svém serveru jsem měl vyvěšeno v informacích, které potřebujete k přihlášení, že server provozuji s výzkumnými účely. Každý hráč připojený na mnou provozovaný server tak věděl, že se dobrovolně účastní výzkumu. Takto to fungovalo i v případech, že jsem adresu serveru posílal jednotlivým lidem nebo na sociální síť.

V případě, že jsem používal informace, které někdo někam napsal, snažil jsem se mu napsat a požádat o výslovný souhlas. Ale opět nešlo o žádné kontroverzní informace. Kontaktovat však všechny osoby, které se nepřímo účastní mého výzkumu, by bylo nemožné. Vycházím totiž i z videí, která někdo natočil a následně zveřejnil na sociální síti. Videá jsou důležitá především proto, že aktéři mého výzkumu z nich hojně čerpají. Na internetu je vše propojené a mnohdy není možné dohledat původního tvůrce. Je zde také vysoká míra anonymity.

Většinu neformálních rozhovorů jsem si nahrával a nahrával jsem i činnosti hráčů a to, jak měnili virtuální svět. Také jsem si fotil mnoho obrázku. Vždy jsem před nahráváním požádal o souhlas a všichni moji aktéři mi ho udělili.

2. 5 Design a metody výzkumu

Prvotním plánem bylo zkoumat to, jak online pohyb v online prostředí ovlivňuje vnímání reálného prostředí. Postupem času jsem však zjišťoval, že tato otázka by vyžadovala spíše kvantitativní přístup a velké množství respondentů. Obtížně se na téma ptalo, přestože přesahy do reálného života jistě jsou. Naučil jsem se tak, že tento výzkum nelze předem namodelovat a je nutné nechávat se vést terénem, v čemž vlastně tkví podstata etnografického terénního výzkumu. Přestože jsem v Minecraftu a v herním prostředí strávil mnoho let, nikdy jsem se zde nepohyboval jako výzkumník. A teprve během výzkumu jsem zjistil, jaká témata jsou důležitá pro hráče pohybující se v Minecraftu. Během výzkumu jsem také podnikl předvýzkum, abych si ujasnil výzkumné problémy. Především jsem si tak ujasnil zkoumaný problém na základě konzultací s vedoucím. I přes výzkumné otázky jsem měl tendenci se zaměřovat na veškeré sociální dění. Byl jsem poněkud zahlcen. Internet je plný situací, artefaktů a prostředí, která po sobě hráči zanechali. Zároveň je také plný dat a vlastně i terénů. Většina mých nejbližších aktérů využívá hned několik sociálních sítí. K tomu hrají mnoho her a někteří hrají nebo hráli na několika Minecraft serverech. Výzkumných dat je na internetu opravdu mnoho a vše je propojené a mnohdy bez bariér, které vytváří reálný svět. Na internetu například nemusíte řešit fyzickou vzdálenost, jak všichni víme. V prostředí počítačových her se také pohybuje obrovské množství lidí a někteří se zdrží jen velice krátce. V minulosti se mi stalo, že jsem během jednoho večera navázal přátelský vztah. Následně už jsem danou osobu/y nikdy nepotkal online. Bylo tak důležité vlastně i najít svůj terén.

Ze začátku jsem si myslel, že zkoumat takto známé prostředí bude jednoduché. Musel jsem se naučit jiný způsob nahlížení, který běžní hráči nepoužívají. Spousty věcí, které mě zajímaly, hráči považovali za banality a brali je jako samozřejmé. Musel jsem se naučit je nebrat jako samozřejmé a vidět v nich důležitá témata.

Během výzkumu se můj přístup ke zkoumanému tématu také několikrát změnil. Nejprve jsem chtěl zkoumat Minecraft pomocí teorie plantážocénu (Haraway, 2015), jelikož Minecraft umožňuje masovou výrobu věcí. Během výzkumu se však ukázalo, že aspekty, na kterých je postavena teorie plantážocénu, nejsou v Minecraftu přítomné. Tuto teorii lze jen velice obtížně napasovat na plantáže v Minecraftu. Ty

se vůbec nechovají jako skutečné plantáže. Není zde vůbec přítomný globální trh, negativní externality ani mezidruhové rezistence. Musel jsem tak teorii a témata výzkumu několikrát změnit. Neustále jsem musel témata výzkumu reflektovat. V etnografickém výzkumu nelze předem naplánovat všechny aspekty a předem určit všechny strategie. „The task is to investigate some aspect of the lives of the people who are being studied, and this includes finding out how these people view the situations they face, how they regard one another, and also how they see themselves. It is expected that the initial interests or questions that motivated the research will be refined, and perhaps even transformed, over the course of the research; and that this may take a considerable amount of time.“ (Hammersley, Atkinson, 2007, s. 2) Tento fakt se projevuje i do online etnografie, kdy je zkoumané prostředí ještě více proměnlivé a dočasné. Samotné servery mohou zaniknout, což se mi během výzkumu stalo. Hrál jsem zde se třemi dalšími přáteli, kteří si postavili domek ve skále. Po smazání serveru jsme o vše přišli. Výzkum jsem od začátku plánoval postavit na zúčastněném pozorování a polostrukturovaných rozhovorech. K polostrukturovaným rozhovorům nakonec nedošlo. Původně jsem plánoval vytvořit polostrukturované rozhovory prezenčně, tedy tak, že bych za aktéry přijel a podstoupil je s nimi. Problémem se ale stala časová náročnost a fyzická vzdálenost. Někteří aktéři žijí až na Slovensku. Jezdil bych tak po celé republice. Efektivita polostrukturovaných rozhovorů také nebyla jistá.

„Když si povídám, tak u toho nemůžu něco dělat. Já se musím soustředit, co chci stavět.“ (Cat)

Problémem se ukázalo být, že formální rozhovory v online prostředí příliš nefungovaly a bylo lepší držet se rozhovorů neformálních. Hráči samotní hovoří o důležitých tématech během činnosti a polostrukturované rozhovory je odvádějí od činností ve hře. Narušují tok jejich myšlenek.

Digitální etnografie využívá mnoho různých typů dat, která jsou dostupná v online prostředí.

2. 6 Zúčastněné pozorování a neformální rozhovory

Zúčastněné pozorování a neformální rozhovory se staly centrální výzkumnou metodou mé práce. V terénu jsem pozoroval sociální interakce a účastnil se jich. Zúčastněné pozorování je stěžejní metoda pro antropologii a etnografický výzkum. Boelstorff (2008, s. 71) píše „Some disciplines focus on the conscious products of culture: texts, dances, codes of law. Anthropologists examine these too, but prioritize the everyday contexts in which people live.“

Pro zúčastněné pozorování je zásadní osoba výzkumníka, který je jakýmsi filtrem všeho, co pozoruje v terénu. Výzkumník pozoruje, účastní se a neustále se ptá. Připomíná trochu malé dítě, které se ptá na věci, které lidem přijdou samozřejmé. „Sociokulturní antropologie je historicky jednou z nejindividualističtějších vědních disciplín. Na rozdíl od sociologie, kde je týmová spolupráce vcelku běžnou výzkumnou praktikou, antropologii stále ovládá postava osamělého etnografa, který se vystavuje kouzlu i nástrahám neznámého terénu, aby pronikl do jeho tajemství.“ (Stöckelová, Abu Ghosh, 2013, s. 27) Zúčastněné pozorování si neklade nárok na objektivitu, samotnou osobu výzkumníka nelze považovat za objektivního a nestranného pozorovatele. Výzkumník interpretuje a analyzuje veškeré

sociální dění. Dává všem pozorovaným interakcím významy. (Boellstorff, 2008, s. 71–75) Ani já si nekladu nárok na objektivitu a jak jsem zmiňoval v předchozí kapitole, sám pocházím z herního prostředí a dlouhá léta se pohybuji v této kultuře či kulturách.

Nejenom že jsem pozoroval hráče, jak hrají a jaké mají interakce, já sám jsem hru také hrál. Prakticky neustále jsem dostával úkoly od hráčů. Sám jsem těžil, stavěl a pomáhal s různými projekty. Sám jsem také některé projekty inicioval, protože jsem je prostě chtěl dělat. Na serverech jsem někdy hrál i sám. Dokonce mi jeden z hráčů pomohl postavit dům. Můj starý se mu nelíbil. V prostředí výzkumu jsem se pohyboval jako jeden z hráčů. Mnozí hráči ani nevěděli, že jsem administrátor a majitel serveru. Nijak jsem jim tuto informaci nezatajoval a jakmile se zeptali, informaci jsem jim vždy sdělil. Přestože se během výzkumu jistě stalo mnoho nezvyklých věcí, věnoval jsem pozornost spíše každodenním činnostem hráčů a jejich hernímu stylu.

Nejdůležitější bylo najít skupinky hráčů, které by se mnou chtěly hrát a byly ochotné komunikovat. S každou skupinkou jsem většinou hrál osamoceně, jelikož spolu netoužily aktivně hrát. Ve všech skupinách však panovala přátelská nálada.

Předtím, než se mi podařilo nalézt stálé skupinky, jsem se cítil poněkud ztracený. Potuloval jsem se online prostředím a nevěděl, jak navázat vztah se samotářskými skupinami v ohromném světě Minecraftu. Také se mi nedařilo najít vhodný server, kde by byla velká a stálá komunita lidí.

Během celého výzkumu jsem si vedl terénní poznámky. Pro zúčastněné pozorování je typické, že výzkumník si vše zaznamenává do notesů. Digitální etnografie umožňuje mnoho typů záznamu. Nejenom, že jsem si vedl terénní deník do wordového souboru, pozorování jsem si natáčel pomocí programu OBS. Běžně se používá na streamování, záznam videí a jejich úpravu. Vše zajímavé jsem fotil a mám mnoho fotografií z terénu. Poznamenával jsem si nejenom, co hráči říkali během hovorů přes Discord, ale i co hráči do herního světa psali. V Minecraftu funguje veřejný chat, kam může kdokoliv napsat cokoli. Může také psát přímo jednotlivcům. „When conducting ethnography in virtual worlds, the ability to do things like save chat logs and record audio or video is a great boon in comparison to actual-world environments where audio recording can be disruptive and one is often forced to rely on memory or hastily handwritten notes.“ (Boellstorff, 2008, s. 75).

Během zúčastněného pozorování jsem mohl vidět, co hráči ve světě skutečně dělají. To by polostrukturované rozhovory neumožnily. To byl hlavní důvod, proč jsem si vybral tuto metodu. Umožnila mi vidět, co hráči ve světě dělají a jak zacházejí se svým prostředím.

2. 7 Výběr informátorů a virtuálního terénu

Pro výzkum jsem zvolil metodu sněhové koule (snow-ball). Ta je postavená na tom, že tím, jak postupně pronikáme do terénu, nám jeden aktér doporučí druhého a druhý třetího a tak dále. Nakonec tak získáme kontakty na mnoho aktérů. (Novotná et al., 2019, s. 297)

Při hraní Minecraftu má tato metoda pár komplikací. Minecraft sám o sobě je velice soukromá hra a nutně nevyžaduje kooperaci mezi hráči ani dělbu práce. Na Minecraftu nefunguje jednotná komunita lidí, mnohdy ani na samotných serverech. Jiné hry jsou na spolupráci hráčů přímo založeny, například World of Warcraft. Hráči ve World of Warcraft musí spolupracovat, aby se dostali do dalších fází hry. Hra je kolem spolupráce vytvořena. Minecraft je navržen jako singleplayer hra (tj. hra pro jednoho hráče). Hru na serverech můžete hrát úplně sám, i když se kolem vás pohybuje mnoho lidí. Svět Minecraftu bývá obrovský a hráči mohou obsadit místa mapy, která jsou téměř neosídlená a obtížně dostupná. Mohou na velmi osídleném serveru hrát bez jakéhokoliv kontaktu s okolím. Dostat se mezi hráče může být velmi obtížné. Vzhledem k soukromé povaze hry jsem zvolil blízký okruh přátel. S některými se znám mnoho let, ale mnohdy jsme nebyli ve stálém kontaktu. Přes blízké jsem získával kontakty na jejich známé a přátele. Také jsem svůj server zveřejnil na sociálních sítích a stránkách poskytovatele serveru. Tato metoda se ukázala jako neefektivní. Většina aktérů z internetu hrála samostatně v oddělených částech mapy. I přes moji snahu o kontakt pouze pár hráčů hrálo dlouhodobě, nebo se aktivněji účastnilo výzkumu. Nikdy jsem je například neslyšel mluvit na Discordu.

Většina hráčů hraje mnoho dalších her a hrát Minecraft dlouhodobě nevydrželi. Musel jsem se často potýkat s neaktivními hráči. Problémem online inzerce se ukázalo být, že na server se připojovali náhodní hráči, pouze aby zde škodili ostatním hráčům. Stálejším aktérům se toto velice nelíbilo a apelovali na mě, abych jim v ničení zamezil. Nejlepší cestou se ukázalo získávat nové lidi přes známé, kteří si s sebou přirozeně brali další hráče. I přes soukromou povahu Minecraftu někteří lidé rádi hrají kolektivně a vyhledávají společenský kontakt. Z výzkumu ale vyplývá, že preferují hrát s blízkými přáteli. V samotném prostředí se tolik neseznamují. Hráči takto mohou hrát v naprosto izolovaných kmenech a někdy je obtížné se do těchto kmenů dostat. Důležitým aspektem také je, jak jsem zmiňoval, že většinu lidí nebaví dlouhodobě hrát jednu hru – často jsou to zkušení hráči, které není snadné „udržet“ u jedné hry. Pro Minecraft je typické, že aktéři si stanoví nějaké cíle, většinou to znamená něco postavit, vytěžit nebo získat. Jakmile cíl splní, hra pro ně ztrácí určitý smysl.

Výzkum samotný jsem prováděl na několika serverech. Primárním terénem se nakonec ukázal být můj vlastní server, který jsem s podporou přátel spravoval. Během výzkumu jsem byl na pěti veřejných serverech. Na každém byla jinak nastavena pravidla. Pravidla hráče velmi ovlivňují. Určují, co hráč smí a nesmí. Každý server byl tak unikátním prostředím a chování lidí se velmi měnilo podle pravidel serveru. Někdy musíte splnit určité nároky, aby vám na server byl umožněn vstup. Servery obecně nemají děti v lásce, protože starší hráči s nimi neradi hrají. Mnoho serverů je tak od patnácti let. Někdy servery požadují vstupní dotazník, aby se ukázalo, že splňujete podmínky vstupu na server.

Na mém serveru byla pouze dvě pravidla. „Neberte hráčům bez dovolení jejich věci a neničte jejich výtvoř (terénní poznámky, březem).“ Musel jsem na tato pravidla přistoupit. Báł jsem se, že nehostinné prostředí by hráče vyhnalo a ohrozilo můj výzkum.

2. 8 Analýza dat

Analýza dat probíhala během celého výzkumu. Pro práci se získanými daty z terénních poznámek a z rozhovorů jsem zvolil kódování, při kterém jde o systematické prohledávání dat s cílem nalézt pravidelnosti a klasifikovat jednotlivé části. (Hendl, 2005) Své interpretace jsem zapisoval do terénních poznámek. Zde jsem prováděl další analýzu. Dále jsem prováděl segmentaci a kódování, kdy jsem nacházel společná témata. Segmentaci jsem prováděl již během pozorování video rozhovorů, které jsem natočil. Přepsané části jsem poté kódoval otevřenými kódy a hledal společná témata. Kódoval jsem induktivně. „Postupujeme-li induktivně, kódujeme primárně s ohledem na data. Nemáme kódy dopředu připravené. Snažíme se v průběhu analýzy vždy vytvořit takový kód, který by daný segment nejlépe vystihoval. Vytváříme tedy kódy z dat. I zde je přítomna teorie v podobě „brýlí“, jež nám umožňují „zaostřit.““ (Heřmanský, 2019, s. 431)

Důležitým krokem také byla pasportizace dat. Všechny pobyty v terénu jsem časově označil a díky nahrávkám jsem byl schopen dohledat i místa na serveru. Také jsem si poznamenal herní jména zkoumaných osob.

3 Teoretická část

3.1 Virtuální prostředí

Krátce bych zde chtěl popsat virtuální prostředí, jeho kulturu a jak jsem s ním v této diplomové práci pracoval. Pro Minecraft je specifická práce s herním prostředím. Hráči mohou prostředí libovolně přetvářet a hrát si s ním. Je tak důležité zmínit i charakteristiky virtuálního prostředí.

Slovo virtuální je nutné nějakým způsobem uchopit. Vycházím ze vztahu mezi aktuálním a virtuálním. Aktuální je to, co je v tuto chvíli a virtuální to, co by mohlo být. Virtuální se týká všech možností, čím by aktuální mohlo být. Každá aktuální věc má kapacitu k rozvoji, být něčím, stát se něčím. Kapacita věci samozřejmě není nekonečná, například strom nemá nekonečně směrů, kudy poroste. Virtuální je kapacita, jak by se aktuální mohlo rozvinout. Rozvojem se věc aktualizuje, virtuální se stává aktuálním. Virtuální světy tak lze považovat za aktuální v tom smyslu, že jde o realizace lidské kultury, představivosti, která dostává reálnou podobu. Stává se tedy aktuální. V tomto smyslu jsou virtuální světy realizací lidské představivosti, která dostává podobu. (Deleuze in Boelstroff, 2012, s. 21-23)

Virtuální světy jsou produktem lidské kultury a je hodnotné je zkoumat jako takové, aniž bychom nutně museli zkoumat aktéry i ve „skutečném“ světě v souvislosti s virtuálními prostory. Co se týče virtuálního prostředí, Boelstroff tvrdí, že lidé odjakživa vytvářeli virtuální světy. Jedná se o jeskynní malby, různé kresby a myšlenky starověkých Řeků a lidí ze starověké Číny. Například Platón považoval veškerou realitu za jakýsi odraz pravé reality, světa idejí. Celý svět je pro něj tedy určitý virtuální prostor, který je pouze odrazem pravého světa, kde jsou ideje všech věcí (Platón in Boelstroff). Důležitou roli hrál i vznik žánrů science fiction a fantasy. Mnoho her vzniklo díky knihám jako Pán prstenů, Hobit a Duna. Jakmile se žánry spojily se vznikem počítačů, začaly vznikat první opravdové počítačové simulace virtuálních světů. K tomu se ještě přidal internet. Zrodil se tak moderní virtuální prostor a multiplayerové počítačové hry (hry pro více hráčů). (Boelstroff, 2012, s. 22-23)

Boelstroff (2012) popisuje čtyři hlavní charakteristiky virtuálního prostředí. Prvně jsou to místa, která se řídí vlastními pravidly a snaží se působit jako samostatný a komplexní svět. Virtuální světy často obsahují komplexní prostředí s určitými pravidly. Mnohdy je zde snaha imitovat reálné prostředí a jeho komplexitu. Prostředí jsou plná detailů a bývají velice složitá. Někdy mají virtuální světy i vlastní historii a příběh. Hráč se v nich může pohybovat, chodit z místa na místo. Druhou vlastností je, že virtuální světy jsou přístupné mnoha uživatelům. Existují jako sdílená sociální prostředí, kde spolu hráči mohou komunikovat a interagovat. Třetím bodem je, že tato místa přetrvávají. Existují, i když hráči nejsou přítomni. Postavíte dům, odpojíte se ze serveru a ten dům tam je i ve vaší nepřítomnosti. Svět se také neustále mění, i v nepřítomnosti hráčů. Můžete se jednoho dne přihlásit a zjistit, že svět, který jste znali, už neexistuje, že ostatní hráči jej změnili k nepoznání. Čtvrtý bod je, že ve virtuálním světě se pohybujete pomocí takzvaných avatarů. Avatar je vaše ztělesnění ve virtuálním prostoru. Hry nabízejí mnoho možností v případě avatarů. V případě Minecraftu si můžete vytvořit téměř jakoukoliv postavu,

nastavit si skin (speciální vzhled). Jedinou podmínkou je, že vaše postava vždy bude mít stejný tvar. Nelze mít například tvar kočky. Vždy máte tvar humanoida, jinak můžete hrát za téměř jakoukoliv známou postavu. Vzhled postavy si můžete sám vytvořit. Za virtuální svět nelze považovat například chatové místnosti nebo Facebook. Nesnaží se vytvořit reálný svět s vlastními pravidly. Virtuální svět se netýká všech her. Některé hry vytváří herní svět pouze po čas určitého souboje, hraní. Týká se to her jako League of Legends nebo Counter Strike. Herní svět existuje pouze po čas zápasu hráčů nebo týmů složených z hráčů. Virtuální světy jsou, jak jsem zmiňoval, trvalé, nebo alespoň dlouhodobé. Existují déle než pouze po čas určitého souboje. Také v případě, že se je majitel rozhodne přestat poskytovat, mohou zaniknout. Může je udělat například privátní. Přístup do těchto světů není garantován a můžou zde být určitá omezení. (Boelstroff, 2012)

Norberto Nuno Gomes de Andrade (2009) virtuální prostor charakterizuje několika vlastnostmi, které jsou velice podobné těm výše popsaným. (1) Sdílené místo: svět umožňuje přístup mnoha uživatelům. (2) Prostor ve světě je vyobrazen vizuálně. Může být vyobrazen ve 2D nebo 3D. (3) Interakce se dějí v reálném čase. (4) Interaktivita: Hra umožňuje uživatelům svět měnit. Hráči mohou stavět, vytvářet a ovlivňovat svět kolem sebe. Vytvářejí vlastní obsah a zaplňují jím svět. (5) Trvalost: svět existuje nezávisle na uživatelích. (6) Posledním aspektem je socializace. Hra umožňuje nebo přímo podporuje sociální vazby mezi hráči. Hráči mohou utvářet komunity a svět měnit společně. Mohou utvářet sousedství, kluby, zájmové skupiny a jiné.

Boelstroff (2012) dále tvrdí, že virtuální světy nejsou pouze umělé. Jsou reálné z toho hlediska, že se v nich pohybují reální lidé a odehrávají „reálné“ interakce. Virtuální světy jsou výtvořem člověka a jeho technologie, jsou tedy sociálně konstruované, utvářené. Dějí se v nich „reálné“ sociální interakce, které mohou mít dopad na skutečný svět. Například uživatelé těchto světů považují vztahy z virtuálních světů za reálné a důležité. Lidé se na základě sociálních interakcí na internetu setkají a stanou se přáteli. Pár se seznámí v počítačové hře a následně uspořádá svatbu v „reálném světě“. Technologie k jejich provozu mají skutečný dopad. Spotřeba zdrojů a infrastruktura, kterou potřebují, jednoznačně reálné jsou. Lidé se pomocí her mohou vzdělávat a získávat zkušenosti v bezpečném prostředí. Ve hrách se často pohybují reálné peníze a hráči si platí mnoho herních služeb. Lze zde i podnikat. Virtuální prostředí jsou hluboce spojená se skutečným světem. Nelze o nich uvažovat jako o pouhých opacích reálného a ubírat virtuálním světům na důležitosti. Je nutné vnímat jejich propojení a reálné důsledky. Například příručka „Žít nenáviděn: intervence, zvládání a odpovědi (s. 7)“ zmiňuje, že online prostor poskytuje útočiště nenávidným skupinám, které zde šíří své názory. Internetová radikalizace se může promítat do politického života. Zmiňují příklad trollích farem, které ovlivňují politický diskurz v České republice. Virtuální prostředí není opakem „reálného“ světa. Oba světy jsou spolu propojeny.

Vycházím tak z těchto definic virtuálního prostoru.

3. 2 Představení Minecraftu

Minecraft je počítačová hra z roku 2009. Hru vytvořil nezávislý tvůrce Markus Persson pod studiem Mojang, které sám založil. V roce 2014 prodal společnost Microsoftu, který se dodnes o hru stará. Hra byla napsána v programu Java. Hra je také neustále vyvíjena – Microsoft přidává do hry nové věci a vylepšení původní verze, například cave update, který do hry přidal nové typy jeskyní. V současnosti existuje mnoho verzí hry. Verze jsou určené pro Windows, MAC, Android a IOS. Snad každá konzole má vlastní verzi hry. Hra také nabízí možnost hrát sám nebo s jinými hráči. Mě bude zajímat herní mód s více hráči, a především prostředí online serverů, na kterých se může potkávat velké množství hráčů (Nebel, 2016).

Zásadním aspektem hry a její grafiky je, že se všechno skládá z krychlových kostiček. Týká se to i veškerého životního prostředí. Tento kostkovaný svět je náhodně generován, tudíž každý herní svět je naprostým unikátem. Biomy a prostředí, které svět vyplňují, ale zůstávají stejné. Pouze se mění jejich lokace, tvar a rozloha. Díky této jednoduchosti světa z kostiček je hráčům umožněno jednoduché přetváření a manipulace. Většinu kostiček může hráč libovolně brát a následně položit na jiné místo. Hra tak napodobuje stavebnice podobné legu. Hráč se stává aktivním tvůrcem svého světa – svět je mu libovolně k dispozici. Hráč z kostiček může stavět, vytvářet zbraně a těžit nerostné zdroje. Online verze hry umožňuje zápasy hráčů s hráči. Ve hře existuje nepřeberné množství typů kostiček, každá má jiné vlastnosti a umožňuje provádět jiné činnosti. Například kámen umožňuje jiné činnosti než hlína. Hra se neustále vyvíjí a jsou tak přidávány nové typy kostiček. Hra umožňuje stavět komplexní stroje pomocí materiálu redstone, díky kterému lze vytvářet pohybující se věci. Jedná se o magický prášek, který vede/vytváří elektrinu. Hráč může vytvářet i pixelové obrazy. (Nebel, 2016)

Hra má tři hlavní herní módy, které určují cíl a obtížnost hraní. Jedná se o survival, hardcore a creative. Creative znamená, že hráč si ve hře může dělat, co chce a má všeho nekonečné množství. Jste prakticky bohem Minecraft světa a nemusíte lovit, těžit ani nijak hospodařit s rostlinami. Příšery si vás nevšímají a nemůžete zemřít nebo přijít o věci. Hráči v tomto herním módu převážně staví. Existuje mnoho obřích projektů, které hráči postavili, například reálná města, slavné budovy nebo geologické útvary. Hráči jsou také pomocí herních mechanik schopni stavět složité pohybující se stroje, například hodiny či funkční počítače uvnitř samotné hry. Lze také vytvářet zavírající se zdi či různé pasti a stroje (Nebel, 2016). Sám jsem se setkal s přístrojem ke sklizni bambusu, který byl používán hráči na jednom nejmenovaném serveru. Bambus byl pomocí tlaku sklizen a následně odvážen a tříděn do truhel. Celý proces byl plně automatizován. (Nebel, 2016)

Dalším herním módem je survival. Hlavním účelem tohoto herního módu je přežití za pomoci přírodních zdrojů. Musíte získávat zdroje, lovit, stavět, provozovat zemědělství a bojovat s nebezpečnými monstry, která se objevují v nočních hodinách nebo v jeskyních, kde se vyskytuje nerostné bohatství na výrobu předmětů. Tento herní mód má čtyři obtížnosti, které určují sílu monster, množství jejich výskytu a to, jak vám nebezpečné činnosti, například pád, uškodí. Obtížnosti jsou mírumilovná, lehká, normální a

těžká. Hráč v tomto herním módu staví za účelem přežití. Stěny staveb ho chrání před monstry. Stavební materiál musí neustále získávat, není ho nekonečně mnoho jako v creativu. Musíte tak těžit kameny nebo stromy, ze kterých získáte odolný materiál pro stavbu bezpečné základny. (Nebel, 2016)

Někteří zkušenější hráči jsou schopni modifikovat hru jako takovou a rozšiřovat možnosti základní hry. Tyto módy nejsou podporovány oficiálními vlastníky a jsou výtvorem hráčů samotných. Fundamentálně dokáží změnit herní zážitek, například jeden umožňuje cestovat do vesmíru a objevovat nové planety nebo jiný přidává do hry kouzla či počasí a přírodní katastrofy, například výbuch sopky, který v základní hře ani žádné jiné verzi není.

Většina serverů, se kterými jsem se setkal, funguje především jako survival, tudíž mě primárně bude zajímat tento herní mód.

3. 2. 1 Multiplayer a komunita

Hráči nemusí hrát pouze samotní. Na jednom světě se může vyskytovat více hráčů. Tomuto prostředí se říká herní server. Hráči spolu mohou spolupracovat, stavět vesnice a utvářet komunity. Můžou společně těžit a obchodovat cenné komodity. Hráči mohou také komunikovat, ve hře je přístupný společný chat, kam všichni mohou psát. Servery je možné modifikovat. Majitelé serverů mohou hře přidávat určité vlastnosti, které základní hra nemá. Nazývá se to pluginy. Například mohou hráčům umožnit stavět si rezidence. To v praxi znamená, že hráči mohou obsadit pozemek a na něm stavět. Pozemek pak nemůžou využívat ostatní hráči bez povolení vlastníka. Někdy se v něm bez povolení vlastníka ani nemůžou fyzicky pohybovat. Nastavení serveru je velice závislé na majitelích, kteří mohou například umožnit hráčům kupovat si určité výhody za reálné peníze.

Hráči Minecraftu spolu komunikují pomocí různých platforem jako je Discord nebo Teamspeak. Na Discordu si spolu můžou psát, vytvářet komunity nebo si volat. Můžou tam sdílet obrázky či poslouchat hudbu. Pro Minecraft je také důležitý YouTube a komunita streamerů. Hráči se můžou dívat na to, jak ostatní hrají hru a hledat zde inspiraci. Pak je také možné živě sledovat hráče na platformě Twitch.tv. Hra je tak pomocí streamování neustále udržována „naživu“.

3. 2. 2 Herní mechaniky

Hra začíná tak, že se zjevíte v neznámém prostředí z pohledu první osoby. Ve hře se pohybujete chozením, běháním, skákáním, šplháním a plížením. Hráč se může obrovským prostředím volně pohybovat. Zásadní herní mechanikou je těžba. Hráč musí věci rozbíjet, aby z nich získal potřebné suroviny. K tomu potřebuje určité nástroje z náležitých materiálů. Například k těžbě diamantů potřebujete železný krumpáč. Kamenný krumpáč na to nestačí. Důležitým aspektem hry je také souboj. Hráči můžou bojovat s monstry nebo s jinými hráči pomocí určitých nástrojů. Slouží k tomu například meč, luk nebo sekera. K obraně slouží štít. Ve hře je možné věci vyrábět. Hráč má inventář, kde se nosí všechny věci. Věci z inventáře může dávat do příslušné kolonky na výrobu věcí. Zde může vyrábět nebo

opracovávat základní předměty. Ke složitější výrobě potřebuje tak zvaný crafting table. Ten se skládá z devíti okének o rozměru 3x3. Zde může různě kombinovat materiály a vytvářet složité předměty. Dále může stavět pece, enchant table, alchymistickou laboratoř a jiné. Může tak vytvářet a upravovat mnoho věcí.

Zabíjením monster hráč získává zkušenosti. Ve hře je vidět úroveň a bar, který ukazuje body potřebné k další úrovni. Úrovně může hráč používat k vylepšování, opravování zbrojí a předmětů. Vaše postava má také ukazatel hladu a životů. Abyste přežili, musíte konzumovat potraviny, které lze pěstovat. Plný ukazatel hladu znamená nasycenost. Po nasycení se vám doplňují životy. Při ztrátě životů hráč umírá a objevuje na místě spawnu (místo původního objevení ve hře nebo hráčem nastavené místo objevení se po smrti). O životy přicházíte zraněním. Můžou vás zranit monstra, pád, popálení a jiné. Životy mají i jiné herní bytosti. Například monstra nebo zvířata. Poškození uděluje užíváním určitých předmětů a každý předmět uděluje jiná poškození.

3. 2. 3 Herní svět

Hra vám v survival módu dává k dispozici celý ohromný svět, se kterým si můžete dělat, co uznáte za vhodné. Svět se skládá z biomů, které připomínají reálné biomy z reálného světa. Najdeme zde například hory, pouště, tundry, džungle, travnaté planiny a mnoho dalších. Každý nový svět je náhodně vygenerován, a tudíž je pokaždé jiný. Hráč si může volit mezi vygenerovanými světy. Týká se to i herních serverů. Každý herní sever má unikátní vygenerovaný svět, ale ve všech světech se vyskytují stejné biomy. Liší se jen rozloha, velikost a výška. Všechny biomy jsou také graficky/vizuálně rozdílné. Liší se jejich barva a vzhled. V každém biomu lze najít jiné stromy, rostliny, zvířata a materiály. Biomy tak poskytují hráči různé možnosti využití. Rozdílné biomy se nacházejí i v oceánu, v netheru a v jeskyních.

Hra umožňuje cesty do jiných dimenzí, které opět poskytují rozdílné zdroje. Světy se dělí na základní overworld, nether, což je vlastně jakýsi pekelný svět, a end, který se skládá z ostrovů plujících v nekonečné prázdnotě. Každá dimenze poskytuje jiné zdroje a vyskytují se zde jiná zvířata, monstra a bytosti. Každý svět je jinak nebezpečný a hráč postupně směřuje ze základního světa overworldu do nebezpečnějšího netheru a nakonec do endu, kde se ukrývá finální monstrum hry, velký černý drak. Po zabítí draka se objeví závěrečné titulky. Hra však nekončí. Můžete pokračovat v prozkoumávání endu. Zde se můžete dostat do dříve nepřístupných částí. Obecně lze říci, že hra nikdy nekončí. Cíle hry si hráč nastavuje sám.

V základním světě se střídá počasí a cyklus dne a noci. V jiných dimenzích se počasí ani denní cyklus nemění. V noci se objevují monstra, která útočí na hráče. Hráč je nucen stavět útočiště, které ale musí náležitě osvětlit, ve tmě se totiž mohou objevit monstra. Chce-li hráč expandovat a získat nové zdroje, opět narazí na monstra, která se hojně vyskytují v jeskyních, kde se nachází většina nerostného bohatství. Aby hráč získal přístup k surovinám, které mu umožní expandovat, vytvářet kvalitní zbraně

a stavět složité infrastruktury, musí prozkoumávat nebezpečné podzemí. Během průzkumu je nutné si prozkoumaný prostor osvětlit. Monstra představují pro hráče největší hrozbu.

Monstra se dělí na několik typů a každý typ napadá hráče úplně jiným způsobem. Tato monstra se vyskytují především v základním světě overworld. Prvním jsou zombie, která vás napadají fyzicky na blízko. Objevují se v noci a v podzemí a slunce je zabijí. Dále jsou tu kostlivci, kteří fungují podobně jako zombie, ale útočí lukem na delší vzdálenosti. Pak tu jsou pavouci, kteří skáčou a útočí pouze v noci. Ve dne si hráče nevšímají. Hráči mají nejméně v lásce creepera, který při kontaktu s hráčem vybuchuje. Poškozuje tak pracně postavené stavby. Ve světě survival představuje největší nebezpečí v pozdních fázích hry. Jedná se o sebevražedného atentátníka. Dále je tu enderman. Endermani jsou monstra, která se vyskytují v endu a v základním světě. Jméno napovídá, že původně pocházejí z dimenze end. Jsou to bytosti, které dokáží cestovat mezi světy. Tato monstra se náhodně přemísťují, a to i během souboje. Můžou se zjevit prakticky kdekoliv. Mají ve zvyku krást jednotlivé kostičky. Nepoškozují však příliš hráčovy stavby – například vezmou jednu kostku z vaší stavby.

Každá dimenze má svá specifická monstra, která si vyskytují pouze v dané dimenzi. Například v netheru se vyskytují pigmeni, což je rasa prasečích lidí, která dominuje této dimenzi. Vůči hráči jsou agresivní, ale je možné je uplatit zlatem. Zlato je kov, který tato monstra respektují. Se zlatou helmou vás například nenapadají. V endu se vyskytuje ender drak, který má podobu gigantického černého draka.



Monstra Minecraftu. (Obrázek z Villians Wiki)

3. 3 Minecraft a životní prostředí

Minecraft měl obrovský vliv na herní kulturu a navždy změnil videohry a jejich prostředí. V Minecraftu se poprvé objevilo mnoho herních dynamik, které v současnosti považujeme za samozřejmé. Minecraft naprosto revolucionizoval prostředí herního světa a dal vzniknout mnoha herním žánrům. Jelikož hra není až tolik založena na boji a násilí, je také přístupnější pro širší veřejnost, která si uvědomila edukační potenciál hry. Hra je někdy používána například ve vzdělávání. Ve hře je samozřejmě přítomno násilí, ale dá se vypnout přepnutím do jiných herních módů a není příliš vizuálně zdůrazňováno, ve hře například není krev. Samotné souboje s monstry a jinými hráči bývají velice jednoduché, hra je tak spíše založena na tvorbě a těžbě. (Nebel, 2016)

Někteří autoři tvrdí, že Minecraft má i odvrácenou stránku, která může na hráče působit. Minecraft je údajně založen na západních mytologiích, jejichž negativní vliv můžeme vidět na environmentálních problémech moderního světa.

Například Daniel Dooghan (2016, s. 3) tvrdí, že Minecraft je založený na budovatelských utopiích neoliberalismu. Hra je založena na neomezeném světě, ve kterém si hráč může dělat, co chce. Ale samotná hra odměňuje určité způsoby hraní, čímž hráče motivuje k určitým činnostem. Herní mechaniky jsou nastaveny tak, aby hráče vlastně vychovávaly. Hráč se ocitá v neznámém světě, který je plný temných a nepřátelských monster. Hráč se musí naučit ovládat prostředí tohoto světa, aby tak dosáhl své vysněné a bezpečné technologické utopie. Je nucen ovládat přírodu pomocí technologie, aby se monstrům ubránil a aby zároveň mohl pokračovat do dalších fází hry, například do jiných světů, kde se vyskytují silnější monstra, ale i nové zdroje.

Dle autora hra připomíná Fukuyamův Konec dějin. Kniha dle Dooghana (2016) zbožšťuje technologický pokrok. Minimálně technologický pokrok považuje za nevyhnutelný a organický. Vyústěním technologického pokroku pak má být globalizovaný kapitalistický režim. V reálném světě má projekt globalizace mnoho překážek, například Rusko, Čína, terorismus atd. Události 11. září také ukázaly, že cesta ke globalizovanému světu nebude snadná. Globalizace může vést i k environmentálním problémům, jakými jsou invazivní druhy. (Rockström et al., 2009)

V Minecraftu však nejsou tyto negativní externality přítomny. Nic kromě monster, která se dají porazit a kontrolovat, nebrání v hráčově projektu v ovládnutí světa. Hráč může v tomto světě realizovat své utopistické představy téměř bez problémů. Dle Dooghana (2016, s. 3) může hra praxí upevňovat neoliberální myšlení. Může tak mít i přesah do reálného světa. Hra pomocí herních mechanik ukazuje určitou dosažitelnou podobu světa (technologicky ovládaný bezpečný svět plný infrastruktur, kde můžete provádět extraktivismus bez jakýchkoliv limitů) a odměňuje chování hráče, které k němu vede. Ukazuje hráči reálné kroky, které může podniknout, aby uskutečnil tuto vizi světa. (Veli-Matti Karhulahti 2015 in Dooghan 2016, s. 3) Těžba zdrojů, jejich hromadění a neustálá expanze. Hlavní činnosti hry ospravedlňují podobné chování v globalizovaném světě.

Dooghan (2016) tvrdí, že globalizace je projekt založený na propagaci volného trhu a rozvoje. Technokratická elita řídí projekt, čímž si zaručuje neomezený přístup k výdělečným zdrojům a jejich tokům. Konstrukce projektu je vedena pod rouškou mezinárodní rozvojové politiky. Někdy musí být rozvojová politika vnucena nerozhodným obyvatelům násilím. Tato zjednodušeně popsaná politika je považována za novodobou imperiální politiku. Dle Dooghana (2016) je hráč Minecraftu strůjcem a zároveň i největším obráncem rozvojové politiky.

Za zásadní aspekt hry považuje takzvanou mechanickou teologii, která je založena na technologické dominanci. Technologie privilejuje hráče. Činí jej lepším než ostatní. Skrze technologie se hráč stává absolutním vládcem svého světa. Dominuje jak ostatním bytostem, tak životnímu prostředí. Hráč začíná skromně a vyrábí jednoduché předměty. Postupně se díky novým zdrojům a technologiím stává vládcem přírody.

Aby hráč mohl v Minecraftu expandovat a rozvíjet své infrastruktury, je neustále nucen hledat stavební materiály a zdroje pro své stroje. Aby si udržel tuto technologicky privilegovanou pozici, musí neustále vynakládat velké úsilí. Musí tedy pracovat. Hráč musí dělat velké množství rutinní práce. Na rozdíl od práce udržující neoliberalismus je práce v Minecraftu zábavná.

Dle autora Stefano De Paoli (2013) rutina ve hře nezlepšuje pouze naše hraní, ale mění i naše vnímání reálného světa. Aby se hráč dostal do vyšších úrovní hry, nebo hru hrál profesionálně, musí rozvinout své rozhodovací schopnosti. Po osvojení těchto kognitivních schopností může hráč optimalizovat efektivitu svého hraní a stává se z pouhého pracovníka pánem herního světa. Toto má symbolizovat určitý ideologický obrat pro hráče. Z běžného pracovníka vykonávajícího rutinní práci se má stát manažer herního světa. Z řadového zaměstnance ve firmě se pomocí tvrdé práce stanete šéfem.

Nick YEE (2006) tvrdí, že nás hry vychovávají, aby se z nás stali lepší pracovníci. Tvrdá práce je v Minecraftu vždy náležitě odměněna. Hráč pracuje v dole určitý čas a za ten získá předvídatelné množství zdrojů. Čím více času stráví v dole, tím více získá zdrojů. Čím více práce, tím větší odměna. Hráči si také mohou vybírat svou práci a činnosti, které budou ve hře provozovat. Přestože hra sama o sobě nepropaguje žádnou politickou ideologii, hráč se ocitá v ekonomickém světě, který požaduje práci a za ni nabízí odměnu. Hráč může dojít spíše díky tvrdé práci. Nakonec se z něj stane majitel světa. Je zde také neustálá snaha maximalizovat užitek z práci pomocí technologického pokroku.

Dooghan (2016, s. 5-16) zmiňuje, že hra je založena na neustálé teritoriální expanzi. Samotnou expanzi vyobrazuje jako příjemnou a zábavnou výzvu. Hráč je učen, aby vnímal svět jako místo plné zdrojů, které tu jsou pouze pro něj. Hráč si přivlastňuje neustále se zvětšující svět. Vytěží zdroje, podřídí prostor své vládě a posune se dál. Zásadním aspektem hráčem vlastněného prostoru je světlo, které brání, aby se monstra zjevovala. Také stavby, které jej chrání. Hráč tak rozděluje svět na divoký, temný prostor plný monster, a na ten osvětlený, civilizovaný. Hráč si klade za cíl prostor osvětlit, a tím ho civilizovat. Původní obyvatelé, monstra, přestávají díky světlu existovat. Nemohou existovat v hráčově civilizovaném světě. Jestli monstra mají kulturu, tak není kompatibilní s kulturou hráče.

Bennet Brazelton (2019) také zdůrazňuje koloniální aspekty hry. Videohry dle něj mohou ukrývat hluboce problematické předpoklady o kolonialismu a moci. Tvrdí, že Minecraft lze považovat za jeden ze zakladatelských herních textů osadnického kolonialismu. Hráč se objeví jako běloch (základní dva skiny hry mají bílou barvu) v neznámé zemi, ve které má vše ke svému užívání. Je to země nikoho, jsou zde pouze vesničané a monstra. Ani jedna ze skupin ale nemá žádnou agency, svět neovládají a nemohou stavět. Hráč sám nemá žádnou historii a není z žádné civilizace. Hra pouze naznačuje, že hráč opustil nějaké místo, ze kterého nejspíš pocházel. Hra tak podle Brazeltona (2019) připomíná koloniální fantazie podobné dílu Robinson Crusoe.

Monstra se objevují v noci a útočí na hráče. Světlo je pálí a v případě, že se neschovají, zemřou. S monstry se nedá domluvit. Jsou hráči naprosto cizí, obývají hráčem neprozkoumaná, a především neovládaná území. V koloniálních mytologiích jsou takto vyobrazováni právě původní obyvatelé. Monstra mají kanibalistické a přízračné charakteristiky, právě takto byli často vyobrazováni původní obyvatelé Ameriky, Afriky a Austrálie. Kolonizátoři vyobrazovali původní obyvatelstvo jako monstra, aby tak ospravedlnili svou expanzi a nadvládu. Evropská expanze a evangelizace byla vnímána jako nutnost, téměř jako sebeobrana (Gaudio, 2008). V Minecraftu je to podobné, hráč se před monstry pouze brání, nemůže se s nimi domluvit. Monstra mu také aktivně brání v jeho expanzivních projektech a hráč je tak vlastně nucen je likvidovat. Brání mu v hraní, jedná se tedy pouze o sebeobranu.

Z monster padají důležité zdroje, které umožňují stavbu nových technologií. Je však nutné je zavraždit, aby z nich něco vypadlo. Není ani vysvětlena jejich touha vaši postavu zabít. Nemají žádný příběh. Ze hry jednoznačně vyplývá, že hráč je cizinec pocházející neznámo odkud, zatímco monstra jsou původním obyvatelstvem. Hráč se zjeví odnikud. Nemá žádnou osobní historii a svět je vůči němu nepřátelský. I jejich samotný vzhled může připomínat groteskní vyobrazení původních obyvatel, například ten, jakým kolonizátoři vyobrazovali původní obyvatelstvo Afriky. (Daniel Dooghan, 2016, s. 13-17)

Brazelton (2019) tvrdí, že Minecraft privileguje západní styl staveb. Nejlepší stavební materiály jsou totiž dřevo a kámen, které se díky svým vlastnostem více používají na stavbu základů hráčů. Týká se to i výroby nástrojů, které nejvíce připomínají ty evropské. Ve hře je velice důležitá těžba železa, výroba železných nástrojů a zbrojí. Aspekt evropské kultury se objevuje i při domestikaci zvířat, která jsou zásadní pro evropské zemědělství. Jde o krávy, prasata, ovce a koně. Hra tak sama o sobě nepředstavuje bezkulturní prostředí. Je založena a silně inspirována představami o středověké feudální Evropě.

Brazelton (2019) také tvrdí, že evropské myšlení se promítá do extraktivismu hry. Hra je založena na převážně evropském vztahu k půdě, zdrojům a práci. Ve hře je prakticky nekonečné množství zdrojů. Herní svět se během průzkumu neustále zvětšuje. Takto se neustále zvětšuje množství zdrojů, které má hráč k dispozici. Smyslem hry je podle Brazeltona (2019) obsadit území, bránit jej před původními obyvateli a získávat z něj zdroje co nejefektivnějším způsobem. Hráči jsou schopni procesy získávání zdrojů automatizovat novými technologiemi, neustále tak zefektivňují jejich získávání. Ve hře je hluboce zakořeněný evropský vykořisťovatelský přístup k životnímu prostředí. Hráči jsou neustále

motivovaní hrou k tomu, aby obsadili, získali, vytěžili a zničili vše, z čeho můžou něco získat. Problematické také je, že Minecraft, jak se shodují Brazelton (2019) i Dooghan (2016), vykresluje těžbu jako zábavnou a neproblematickou činnost. V reálném světě těžba obnáší mnoho nesnází a dlouhodobě poškozují krajinu. Přináší s sebou také mnoho levné práce a vykořisťování. Nemluvě o vysídlení původního obyvatelstva.

Ligia (Licho) López López et al. (2019) také zdůrazňují koloniální a neoliberální aspekty Minecraftu. Zkoumají, jak se děti ve škole zachovají, když dostanou za úkol postavit kolonizovaná místa Austrálie v Minecraftu. Zajímalo je především, co se stane s kolonizovaným původním obyvatelstvem a jak se k němu studenti postaví. Je zde zdůrazněn také aspekt Minecraftu při vzdělávání a jeho vliv. Výsledkem výzkumu je téměř naprostá absence koloniálního původního obyvatelstva. Děti buďto naprosto ignorují nároky původních obyvatel na půdu, jelikož původní obyvatelé přece nehosподаřili s půdou a byli to nomádi, tudíž neměli žádná permanentní sídla, nebo tvrdí, že vymřeli kvůli nemocem, které přinesli Evropané. Děti, které vyrůstaly na Minecraftu, videohrách, televizi a jiných médiích, naprosto upozadily roli původních obyvatel ve svých koloniích. Země původních obyvatel tak odpovídá politice některých koloniálních velmocí, které tuto zemi označovaly jako Terra Nullius, země nikoho. Děti takto samozřejmě uvažovaly pod vlivem učitelů a kultury, ve které vyrůstaly, ale samotný Minecraft jim poskytl dobré prostředí pro realizaci svých koloniálních tendencí. Také je to země nikoho, která se velice dobře kolonizuje. Původní obyvatelstvo ve hře samotné s kolonizátorem také nic nezmůže. Hra tak skvěle umožňuje kolonizátorské fantazie.

Kyle Maththew Bohunicky (2014) zkoumá Minecraft z hlediska designu přírody a technologie. Vnímá herní prostředí Minecraftu jako diskurz. „Hráčův diskurz se skládá z kamenů, stromů, hlíny, vody a biologické hmoty. Tato diskurzivní hmota hráči poskytuje sady symbolů, pomocí kterých je schopen „psát“ útočiště, nástroje a média“ (Bohunicky 2014, s. 222). Minecraft je text, který hráč aktivně čte a díky jeho symbolům a pobídkám je ve hře schopen „psát“. Zkoumá tak, jak Minecraft o životním prostředí píše, čemuž říká eko kompozice. Hru považuje za prostředí, ve kterém materiální a fyzické prostředí nemizí. Minecraft nepovažuje za pouze virtuální či nemateriální prostředí. tvrdí, že činnosti hráče mají fyzické důsledky a boří tak hranici mezi virtuálním a materiálním světem. Hráči tuto hranici mezi dvěma světy údajně boří samotným hraním.

Materiálno se ve hrách týká i mnoha dalších věcí, například hráči někdy musí investovat reálné peníze do hry, nebo si kupují herní předměty za reálné peníze. Herní ovladače jsou navrženy, aby do reálného světa přenášely, co se ve hře děje. Například vibrují během boje. Nebo brýle, které vám mají umožnit vstup do virtuální reality a tak dále. Hranice mezi reálným a virtuálním světem je dle Bohunickyho (2014) velice tenká.

Dle Bohunickyho (2014) se Minecraft zásadním způsobem liší od jiných her svým interaktivním prostředím. V jiných hrách hraje životní prostředí druhořadou roli a je pouze kulisou pro hráče a herní příběh. Oproti tomu v Minecraftu se příběh tvoří pomocí interakce s životním prostředím. V Minecraftu je vidět i určitá snaha o komplexitu životního prostředí: jsou zde například rozdílné biomy a mnoho

druhů zvířat. Hráč je nucen se světem udržitelně hospodařit, aby mohl nadále využívat jeho benefity. Příroda není pouze pasivním agentem a zvířata a monstra se mohou zachovat nepředvídatelně a narušovat činnosti hráče. Zrovna tak vaše snahy ohrožuje láva nebo voda – jsou zde tak přítomny některé přírodní živly. Hráč si také musí zajistit trvalý přísun potravy. Ve hře je ukazována míra hladovění a činnosti jako kopání, běhání nebo skákání vás stojí energii, kterou musíte získávat z jídla. Hráč je závislý na produktech herní biosféry. Na serverech vás také ohrožují činnosti jiných hráčů, se kterými můžete soupeřit o důležité zdroje. Jiní hráči samozřejmě také interagují s životním prostředím a mohou vám bránit v určitých činnostech. Minecraft tak modeluje přírodu, která není pouze pasivním agentem, a hráč si musí rozvinout praktiky, které mu umožní přežít.

Bohunicky (2014, s. 226) tvrdí, že jiné digitální psací programy se jeví jako naprosto odpojené od životního prostředí, člověk píše a věci se zjevují z ničeho. V Minecraftu už píšete do světa, který má vlastní pravidla a existuje v něm určité prostředí nezávisle na vás. Nutí vás to interagovat s prostředím a učit se jeho zákonitosti.

Přestože Minecraft představuje v mnoha ohledech krok kupředu oproti jiným, Bohunicky tvrdí, že Minecraft má mnoho negativních předpokladů o životním prostředí. Životní prostředí v Minecraftu je hodně kvantifikovatelné a je silně ovlivněno karteziánským pohledem na svět. Descartes rozdělil svět na hmotu a ducha. Hmotě připsal určité vlastnosti. Hmota má vlastnosti jako délka, šířka a hustota. Hmota se dá donekonečna dělit. K pohybu potřebuje vnější sílu nebo něčí zásah. Řídí se zákony kauzality, příčiny a důsledku. Stejně jako kostičky v Minecraftu je hmota předvídatelná a ovladatelná. Člověk je pak postaven jako vládce této hmoty. Jedná se tak o určitou kvantifikaci přírody a životního prostředí. Příroda nemá ducha a člověk si s ní může dělat, co chce. Minecraft tak může reprodukovat tento západní vztah k prostředí. (Descartes, 2016)

V Minecraftu se věci „píší“ okamžitě, není zde přítomná těžká práce ani produkce odpadu. Výroba a lámání věcí neprodukuje odpad – hráč se tak necítí zodpovědným za své užívání prostředí. (Bohunicky, 2014, s. 230–234)

To, jak autoři popisují Minecraft a jeho vztah k přírodě jako extraktivistický, imperiální, neoliberální a jiné, a také jak vyzdvihují jeho důraz na pokrok, technologie, to vše bychom mohli označit souhrnným pojmem modernita. Do modernity se promítá i specifický vztah přírody a člověka. Modernita je západním produktem a také se jedná o specifický vztah přírody a člověka. Arturo Escobar staví na poststrukturalistickém obratu utváření přírod a tvrdí, že pojetí přírody je historicky utvářeno. Závisí na kulturních, socioekonomických a politických faktorech. Existuje víc proměnlivých pojetí přírody, které spolu soupeří. Příroda je biofyzikální realita, na kterou lidé nabalují významy. Odhaluje tři současné režimy produkce přírody: kapitalistický režim přírody, organický režim přírody a režim techno přírody. (Escobar, 1996)

Režimy přírody nejsou chronologické, ale mohou koexistovat. Kapitalistický režim přírody se objevil v Evropě po renesanci a krystalizoval s kapitalismem a nástupem modernity v raném osvícenství. Jeho prvním aspektem je nový náhled a pozorování přírody. Díváme se na přírodu racionálně skrz moderní

technologie jako mikroskopy, kamery. Základem je určitý odstup od ní. Příroda se stává zdrojem pro člověka a je využitelná dle našich přání. Je to mrtvá hmota, která je nám k dispozici. Dalším bodem je řízení přírody, kdy rozvíjíme racionální formy managementu zdrojů. Příroda se stala objektem expertního vědění a je možné ji regulovat, spravovat, plánovat. Část lesa pokácíme a část necháme na pozdější využití. Posledním bodem je, že příroda je utvářena pomocí námezdní práce. (Escobar, 1996) Dalším režimem přírody je organické, lokální vědění. Týká se utváření přírody ze strany domorodců. V Minecraftu toto pojetí není možné zkoumat. Domorodí vesničané jsou programem přednastavené bytosti a nemají žádný jazyk. S přírodou ani nepracují, pouze dělají předem nastavené činnosti. Nebudu se mu tak příliš věnovat. (Escobar, 1996)

Třetím režimem je techno příroda, ve kterém lidstvo zjistilo, že příroda je informace. S informačním základem přírody lze manipulovat a je tak možné přírodu proměňovat. Příroda je například založena na genetické informaci, kterou lze měnit. Dokážeme tak vytvářet geneticky modifikované organismy. Od této chvíle je možné propojovat umělé a původní, například mikroskopičtí roboti čistící oceány od plastu. (Escobar, 1996)

Kapitalistický režim přírody je podobný neoliberální rozvojové politice Dooghana (2015). V práci vycházím právě z těchto dvou pojmů. Moderní přístup k přírodě není vlastní jen kapitalismu, ale i státnímu socialismu v Sovětském svazu. (Escobar, 1996)

Anna Tsing (2017) zdůrazňuje, že modernita má vedlejší důsledky. Industriální technologie vytvářejí mnoho vedlejších efektů, se kterými se původně nepočítalo. Žijeme v geologické epoše antropocénu, kdy člověk svojí činností změnil přírodní cykly celého světa. Mezidruhové vazby, které vznikaly miliony let, jsou narušovány člověkem. Představa modernistické budoucnosti za sebou zanechává ruiny. Sny o věčném pokroku za sebou zanechaly zničené ekologie a odpady. To nazývá ekologické strašení. Straší nás pozůstatky mezidruhových vztahů a vedlejší produkty lidské činnosti. Výsledkem modernistické vize pokroku jsou metaforická monstra, která nás přicházejí strašit, například antibioticky rezistentní bakterie. (Escobar, 1996)

Minecraft byl převážně zkoumán sociálními vědci z hlediska edukačního potenciálu hry či hravosti. Například studie Hunsinger (2021) či O'Donnell (2016). Oba zdůrazňují aspekty učení pomocí hravosti. Také jsem se inspiroval online etnografií *Building Worlds: A Connective Ethnography of Play* Pellicone. Autoři jako jedni z mála zkoumají Minecraft pomocí etnografie. Nejvíce studií Minecraftu vychází z literatury mediálních analytiků. Jako jeden z prvních tak kombinuji environmentální tematiku, společenské vědy a online etnografii Minecraftu. Skrze svůj empirický materiál hodlám interagovat s texty mediálních analytiků. Chci zjišťovat, v čem a jak rezonují a v čem a jak nikoli. Zda hráči skutečně vnímají/zacházejí s prostředím tak, jak to popisují autoři výše zmíněných textů.

3. 4 Monstra a modernita

Monstra tvoří důležitou část hry samotné a lze je najít ve všech částech a aspektech hry. Ona jsou překážkou, kterou musíte překonat, abyste dokázali uplatnit své technologické mistrovství nad herním

světem, jak jsem popsal výše. Hráči tak s nimi neustále přicházejí do kontaktu. Monstra nenalezneme pouze v Minecraftu. Původně nepocházejí z prostředí počítačových her.

Nalezneme je prakticky ve všech kulturách, tvrdí antropoložka Yasmine Musharbash. (2014, s. 1–2) Antropologie se s nimi během terénních výzkumů setkává prakticky neustále. Jsou to tajemné, děsivé a přízračné bytosti, které se pohybují ve stínech. Najdeme je pod postelí, ve skalách, zkrátka tam, kam nedohledné lidské oko a kde je prostor pro naši představivost. Monstra se lidem zjevují a žijí na okrajích civilizace. Často obývají místa, která lidi považují za extrémní, např. pahorky hor, hlubiny země a jiné. V evropské historii měla monstra podobu draků, obrů, mořských panen a jiných. Některá lidi škádlí, některá lidi chrání a jiná nás mohou děsit nebo dokonce zabít. Monstra mají mnoho významů a jejich analýza může přinést mnoho informací o lidech, které straší. Během starověku a středověku lze tvrdit, že nebylo pochybnosti o existenci monster. Díky renesanci, reformaci, osvícenství a vědecké revoluci se však nahlížení na monstra zásadně mění. Monstra přestávají obývat svět lidí a jsou přesunuta do bájí pověstí a mýtů. Přestává se věřit v jejich reálnost. (Musharbash, 2014, s. 1-2)

Autorka tvrdí, že lidé, které monstra straší, je považují za skutečná. Většina analýz monster se týká smyšlených monster ve filmech, knihách, komiksech a videohrách. Tato monstra jsou výtvorem fikce. Oproti tomu monstra, která straší při antropologických výzkumech, nejsou tak úplně smyšlená. Lidé věří v jejich existenci a chovají se podle toho. Lidé je vnímají, snaží se s nimi komunikovat, chrání se před nimi, a tak nějak žijí s vědomím jejich existence. Monstra tak hluboce ovlivňují životy těch, které straší a jsou nositeli mnoha společenských významů. (Musharbash, 2017, 2–5)

Monstra mají mnoho definic. Jeffrey Andrew Weinstock (2021, s. 1–4) tvrdí, že všechny tyto teorie mají společné, že monstra napadají zaběhlé kognitivní kategorie a interpretační strategie. Monstrum je něco, co by nemělo v našem světě existovat. Monstrum ohrožuje naše poznání světa, sebe sama a vztah mezi nimi. Monstrum překračuje kategorie známého světa a vzniká, když někoho označíme jako monstrum. Jeffrey Jerome Cohen (2020) se ve svém článku snaží popsat sedm tezí toho, co je to monstrum. Také by se to dalo označit jako sedm typů monstróznosti. První tezí je, že tělo monstra je kulturním tělem. Monstrum se rodí na metaforickém rozcestí jakožto ztělesnění určitého kulturního momentu, času, pocitu a místa. Tělo monstra obsahuje strach, touhu, úzkost a fantazii, které mu dávají život a nezávislost. Tělo monstra je čistá kultura. Jedná se o konstrukt a projekci. Monstrum existuje pouze jako zpráva. Monstrum je metafora plná významů dané kultury. Monstrum vždy něco značí, něco zjevuje, je plné významů. Význam bývá často skryt tajemnou povahou monstra.

Druhá teze je, že monstrum vždy unikne. Vidíme efekt, který má monstrum na svět, ale monstrum samotné vždy na poslední chvíli zmizí, aby se znovu zjevilo jinde. Yeti po sobě nechává stopy v tibetském sněhu, ale jeho samotného nikdo nikdy nechytil. Po obrovi zůstanou pouze kosti. Nezáleží na tom, kolikrát král Artuš porazí zlobra z Hory svatého Michaela. Zlobr se nakonec vždy vrací v jiných hrdinských vyprávěních. Nezáleží na tom, kolikrát Ripley porazí vetřelce. On se v dalším díle vždy vrátí. Monstrum se nakonec vždy vypaří v zelený kouř. Z upíra se stane mlha. Tělo monstra je jak hmotné, tak nehmotné. Monstra se také vždy vrací v podobě moderní adaptace. Cohen (2020) zmiňuje

upíry, kteří se vždy vrací v novějším vyobrazení již od dob Nosferatu. Každá adaptace poukazuje na určité aspekty společnosti, ve které vznikla. Upíry můžeme datovat až do dob starověkého Egypta. Filmy s upíry se dělají dodnes. Významy a jejich zobrazení se ale zásadně liší. Kulturní momenty vzniku monster se neustále posouvají a my je můžeme pouze obtížně stopovat, jako bychom stopovali Yettiho. (Cohen, 2020)

Třetí teze je, že monstrem je předzvěstí krize kategorií. Monstrem vždy nakonec unikne, protože odmítá kategorizaci. Autor zmiňuje vetřelce, který má charakteristiky mnoha organismů a odporuje přírodním zákonům. Stojí jako humanoid, má vnější kostru hmyzu, svléká kůži jako had, množí se jako parazitická vosička. Jeho vejce přežívá velice dlouhou dobu a má dokonce charakteristiky stroje. Jedná se o bytost, která překračuje známé hranice. Pro monstra je charakteristické, že se odmítají účastnit lidské klasifikace a uspořádávání světa. Můžou ztělesňovat protichůdné extrémny. Monstrem útočí na binární uvažování buď, anebo a snaha jej kategorizovat vždy selhává. Pohybuje se na hranicích známého světa a je imunní vůči lidské racionalitě. Monstrem je vždy komplexní a vymyká se tradičnímu lidskému uvažování. (Cohen, 2020)

Čtvrté pojetí monstra je následující. Monstrem je ztělesněním odlišnosti, rozdílnosti, toho druhého, opaku. Monstrem je ztělesnění vnějšího, monstrem může pocházet z místa nám nepřístupného. Je odjinud. Lidstvo jsme my a monstrem jsou oni. Rozdíl může být kulturní, politický, rasový, ekonomický, sexuální. Zveličování kulturních rozdílů může vést k tomu, že odlišnou skupinu lidí označíme jako monstra, abychom ospravedlnili jakékoliv činy proti nim. V Bibli jsou původní obyvatelé Kanaánu vyobrazeni jako hrozní obři. Hebrejci si takto ospravedlňovali podmanění země zaslíbené. Podmanění jiné kultury, kterou označíme jako monstra, je takto vnímáno pozitivně, jako akt hrdinství a spravedlnosti. Monstra je nutné vyhladit a každý, kdo to dokáže, je hrdina. Původní obyvatelé Ameriky byli vyobrazováni jako nenapravitelní divoši, což dávalo Spojeným státům legitimitu při jejich podmanění. Vyobrazení Židů dávalo Evropanům právo páchat hrozná činy. Populární politická osobnost, která upadne v nemilost, je náhle vyobrazena jako monstrem. Monstrem také může ztělesňovat třetí možnost. Například lidé, kteří útočí na binární pojetí muže a ženy. Monstra také mohou mít aspekt rasy. Například černá barva pleti byla spojována s morálním charakterem původních obyvatel Afriky, s jejich údajnou hříšnou povahou. Černá barva byla spojována s pekelným ohněm, v křesťanské mytologii značila pekelný původ. Byli tak spojováni s neřízenou sexualitou a démonickým smilstvím a vznikaly obavy, že jejich mísení s Evropany povede ke zničení naděje na spásu. Monstrem také může útočit na naše pojetí individuality, například Frankenstein, který byl sešit dohromady z mnoha kusů těl rozdílných lidí. (Cohen, 2020)

Páté pojetí monstra chápe monstrem jako chránící hranici toho, co je možné. Nejenom, že monstrem se nedá klasifikovat v limitech našeho poznání, ono také představuje nebezpečí pro toho, kdo se rozhodne usilovat o jeho tajemství. Monstrem ztělesňuje varování, tedy co se stane, budeme-li se pokoušet odhalit jeho tajemství. Zvědavost a touha po vědění je náležitě potrestána. Je s nimi spojeno morální ponaučení, že člověk by se měl držet toho, co je pro něj domácí. Monstrem zamezuje mobilitě intelektuální,

geografické nebo sexuální. Ukazuje nám tak sociální prostor, kterým se smíme pohybovat. Monstrum slouží jako symbol toho, že bychom neměli překračovat hranice toho, co je možné, povolené. Udává příklad, že ve středověku kupci nakreslili na mapy podmořská monstra, aby tak odradili ostatní na tato místa putovat. (Cohen, 2020)

Šesté pojetí říká, že strach z monster je ve skutečnosti spojen s nějakou touhou. Monstrum bývá často spojováno se zakázanými praktikami, účelem může být normalizace. Monstrum, které nás děsí, může nepřímo vyvolávat fantazie o eskapismu. Spojení monstra se zakázanými praktikami dělá monstrum přitažlivé. Umožňuje únik ze světa sociálních norem a tabu. (Cohen, 2020)

Sedmé pojetí je spojeno se stáváním se. Monstrum stojí na hranici stávání se něčím. Monstra jsou naše děti. Můžou být skryta na hranicích našeho světa a zakázaných zákoutích naší mysli, ale vždy se nakonec vrátí. Navráťivší se monstrum přináší vědění, které nám schází. Nutí nás zamyslet se nad hodnotami, které držíme. Vědění monster přichází zvenčí. Monstrum se nás ptá, jak vnímáme svět, a ukazuje nám mezery v našem myšlení. Nutí nás zamyslet se nad naším pojetím rasy, genderu a sexuality. Útočí na naše pojetí jinakosti. Ptají se nás, proč jsme je stvořili. (Cohen, 2020)

Monstrum také může být spojeno s hodnotami environmentalismu či modernity. Monstrum může sloužit jako ochránce životního prostředí. Tento motiv bývá často přítomen ve světě počítačových her nebo ve filmech. Může být produktem lidské pýchy a touhy člověka ovládat přírodní svět. Michael Dylan Foster (2012) popisuje v článku *Haunting Modernity*, jak japonská příšerka tanuki bránila modernitě. Tanuki je zvířátko připomínající mývala nebo jezevce. V mytologii bývá tanuki zobrazován jako hravý šibal a podvodník. Tanuki je i skutečné zvíře, které díky mytologii získává magický charakter. Jedná se o nočního všežravce žijícího v japonské divočině. Zvířeti se daří žít v blízkosti člověka a dostává se s ním často do kontaktu. S tímto zvířátkem se tak pojí přírodní i kulturní aspekty. Folklor je vyobrazuje jako bytosti liminálního prostoru, existují zároveň v tomto a druhém světě, který je obýván magickými bytostmi. Tanuki dokáže magicky měnit svou podobu a díky tomu dokáže vyvádět neplechu. Tanuki dokáže měnit i okolní prostředí pomocí různých magických iluzí.

Autor popisuje období Meidži, kdy docházelo k rapidní industrializaci. V Japonsku se objevují myšlenky modernity, modernizace a pokroku. Dochází k rozvoji železniční sítě a důležitým způsobem dopravy se stává vlak. Z vlaku a železnice se stává symbol modernity a industrializace. Je takto vyobrazován japonskými novinami a hovoří se o něm jako o symbolu éry světla. Vlaky naprosto promění divokou krajinu Japonska a vzdálená místa se stávají rychle dostupná. Příroda je tak navždy pozměněna.

Rapidní industrializace spojená s vlakem se však neobešla bez odporu. Mnoho místních obyvatel pociťovalo strach z rapidní industrializace a ze změn, které přináší. Symbolem odporu se stává právě tanuki. Autor popisuje, že v legendách té doby se objevuje nový motiv. Motiv souboje vlaku a tanuki, kdy tanuki vždy nakonec prohraje. Například posádka vlaku jede vlakem a náhle slyší, že proti nim jede vlak. Vlak je i viděn, ale v momentě, kdy by mělo dojít ke srážce, protější vlak zmizí. Další den místní lidé najdou mrtvého tanukiho na kolejích. Tanuki v tomto případě je spojen se starými částmi a s dobou

před osvícenstvím a modernitou. Proti němu je vlak, který je spojován s novou érou a s nezastavitelnou industrializací. Tanuki je vždy nakonec rozdrčen vlakem. Malé monstrum samotné nikdy nedokáže zastavit vlak symbolizující modernitu a pokrok. Monstrum je tak v tomto případě symbolem boje proti modernitě. (Foster, 2012)

3. 4. 1 Monstra v počítačových hrách

Monstra v počítačových hrách mají rozdílné charakteristiky než v realitě. Monstra v reálném životě jsou spojována se strachem, abnormalitou a neznámem. Někdy mají podobu nedotknutelných přízraků, mění se v páru, není možné je dosáhnout. V lidech kontakt s nimi probouzí děs a raději se místům, kde by mohlo dojít ke kontaktu, vyhýbají. Monstra bývají v mytologiích nejasně popsána, jejich původ bývá zahalen tajemstvím. Mnohdy jsou spojována s chaosem a s aspekty lidské mysli, které lze pouze obtížně poznat. (Švelch, 2014)

Oproti tomu monstra ve videohrách mají hmatatelnou a reálnou podobu. Mají silné a slabé stránky. Je možné je konfrontovat a porazit. Většina her je dokonce na konfrontaci s monstry založena. Aby hráč dosáhl svých cílů, musí se s monstry aktivně potýkat. Monstra mají v počítačových hrách hierarchie, druhy a typy. Mají jasně dané slabiny, které mají motivovat hráče, aby jich využíval. Hráč může jasně vidět životy monster a ví, kolik poškození monstrům na jeden úder dokáže udělat. Říká se tomu healthbar (ukazatel zdraví monster). Ve hrách často bývají encyklopedie monster, která mají pomoci hráčům se v nich orientovat. (Švelch, 2014)

V počítačových hrách mysteriózní aspekt mizí. Pro fungování hry a herních mechanik je nutné jasně stanovit pravidla. Nejasnosti mohou být pouze v příběhových vysvětleních monster. Jaroslav Švelch (2014) tvrdí, že vnímání monster je u hráčů a nehráčů odlišné. Když nehráč/ka vidí ukázkou monster ze hry Dead Space, je znechucen/a a podivuje se nad jeho odporností a násilností. Hráč vidí příležitosti, jak se s monstry různými groteskními způsoby vypořádat. Hra je plná monster poskládaných z lidských ostatků a hráč může využívat mnoho mechanik herního prostředí, aby se s nimi vypořádal. Například může použít okolní ostré předměty a házet je na monstra. Pro hráče je tak monstrum kontrolovatelné a stává se objektem hraní. Monstra tak ale přicházejí o svoji mysteriózní povahu. Z přízraků se stává objekt.

Dle Jaroslava Švelcha (2014) počítačové hry přicházejí s novým pojetím monster a monstróznosti, které je unikátní právě pro počítačové hry a simulované reality. Monstra se díky počítačovým hrám stávají skutečná.

Monstróznost v počítačových hrách může nabýt environmentálních rozměrů. Žijeme ve světě, kterému hrozí mnoho závažných environmentálních problémů. Některé nás ohrožují na planetární úrovni. Například změna klimatu, která nás ohrožuje táním ledovců, extrémním počasím a ztrátou biodiverzity. Dalšími problémy jsou například závislost na plastech, chemické znečištění a likvidace původních ekosystémů. Prostředí, které nyní obýváme, je plné problémů a může v mnohých vyvolávat úzkost.

Monstra mohou poukazovat na naše sociální, politické a kulturní strachy. Pojetí monstřoznosti se může pojit i s environmentálními tématy. Ekologická monstřoznost se postupem času začala objevovat v populárních médiích a dostala se i do prostředí videoher. (May, 2021)

Lawrence May (2021) zkoumá, jak se současné environmentální strachy projevují do videoher. Analyzuje přírodu a práci s prostředím u dvou počítačových her: The Legend of Zelda Breath of the Wild a The Last of Us Part II. Tvrdí, že monstra v těchto dvou počítačových hrách jsou „naše děti“. Tím myslí, že jsou produktem naší činnosti. Tvrdí, že analýza monster v počítačových hrách nám může poskytnout náhled do současné environmentální krize. Obě hry jsou plné environmentální tematiky a v obou jsou monstra produktem lidské činnosti.

The Legend of Zelda Breath of the Wild je postavena na exploraci mnoha přírodních lokací. Hráč prozkoumává obrovské hory, hluboké lesy, sněžné oblasti a pouště. Ze začátku se svět zdá nádherný a příroda panenská a neporušená. Postupem času však hráč zjišťuje, že v tomto světě došlo k ohromné katastrofě. Svět je plný monster a za nimi se skrývá síla, která překrucuje přirozený řád tohoto světa. (May, 2021)

Ve světě se nacházela vysoce rozvinutá a technologicky vyspělá civilizace. Civilizace se nazývala království Hyrule. Hlavním záporákem hry je Ganondorf, který ztělesňuje prapůvodní zlo. Civilizace Hyrule předpověděla návrat Ganondorfa. Vytvořila tak mnoho bojových strojů. Některé stroje připomínají helikoptéry, drony nebo chodící obrněné tanky a roboty. Jakmile se Ganondorf objeví, pohltí svou silou zla všechny bojové roboty a ti se přidají na jeho stranu. Civilizace je potrestána svou vlastní technologickou vyspělostí a přílišným spoléháním na stroje. Svět je trvale pozměněn. Svět působí divoce, protože se v něm nachází pouze pár osad. Ve světě se objevují i různá monstra netechnologického původu připomínající různé hybridy. Téměř připomínají nepovedené experimenty. Hlavní záporák Mallice na sebe bere podobu jedovatého plynu a zanechává za sebou oblasti, které připomínají znečištění v reálném světě. Mallice je fyzické zhmotnění nenávisti Ganondorfa. Svět hry je plný podobných známek znečištění. (May, 2021)

Hrdina musí monstra a jejich pána Ganondorfa porazit a zlikvidovat negativní externality technologické civilizace Hyrule. Hráč se musí vyrovnat s katastrofou, která tu po předchozích generacích zůstala. Autor tvrdí, že příběh hry může sloužit jako určitá metafora změny klimatu. Budoucí generace se také budou muset prát s monstry, která tu zbydou po naší civilizaci. (May, 2021)

The Last of Us II vyobrazuje trochu jiný typ monstřoznosti. Hra má velice detailní svět. Lidé žijí v ruinách Spojených států. Hráč se pohybuje nedotčenou přírodou, která je důsledkem civilizačního kolapsu. Svět je plný zombie, která vznikla kvůli změně klimatu. Jeden druh houby postihující mravence zvaný cordyceps kvůli změnám teplot zmutoval a začal se přes obilné produkty šířit mezi lidi. Tato houba vytvořila z lidí zombie. Hlavním nebezpečím však nejsou monstra, která způsobila kolaps, ale lidé žijící v ruinách civilizace. Hra je plná náboženských kultů, vojenských organizací a nebezpečných banditů. Lawrence May tvrdí, že hra takto srovnává dva typy monstřoznosti a za nebezpečnější považuje

tu lidskou. Největší hrůzu současných environmentálních problémů mají představovat právě lidé a jejich chování. (May, 2021)

4. Praktická část

V následující kapitole budu prezentovat výsledky svého výzkumu získané zúčastněným pozorováním na několika serverech.

Jak zmiňuji v kapitole věnované teoretickému zakotvení, budu se primárně věnovat environmentálním aspektům monster. Vycházím z teorií, že monstra lze vnímat jako určitou metaforu společnosti. V tomto případě jako metaforu virtuální společnosti. V Minecraftu monstra nejsou pouhým výtvozem naší představivosti, ale nabývají zde konkrétní podoby. Hráče skutečně straší. Hráči jsou nuceni s nimi nějak pracovat a pohybovat se ve světě, kterému nejprve monstra dominují.

4.1 Monstra jako ochránci nedotčeného světa

Svět Minecraftu a jeho příroda mají mnoho specifíků. Nejzásadnějším specifíkem je, že svět Minecraftu se nehýbe a permanentně stagnuje. Svět je bohatý na simulované prostředí, je plný zvířat, biomů a pradávných staveb. Svět má i své obyvatelstvo ve formě vesničanů, kteří obývají náhodně vygenerované vesnice. Svět se bez přítomnosti hráče ani nehýbe. Pouze v té části, ve které se nachází hráč, se svět skutečně pohybuje. Tak zvaně generuje. Procesy se v nepřítomnosti hráče nedějí. Dějí se pouze v určité vzdálenosti od hráče. Například láva bez přítomnosti hráče neteče, stromy nehoří a jiné. Je to mechanismus, který má vést k určité úspoře výkonu. Kdyby server nebo počítač měl neustále načítat celé prostředí, hra by se stala výkonově příliš náročnou. Svět se tak nachází v permanentním limbu a jediné, co přináší pohyb a rozvoj, je hráč. Ten se ve světě zjevuje jako cizinec odnikud a začíná své okolí aktivně proměňovat. Většinou hráči začínají pomalu. Vykácejí pár stromů, postaví si základnu a vytěží nějaké uhlí, aby si osvětili svůj první domeček.

Na serveru tento moment nastal hned po jeho založení. Objevili jsme se v jehličnatém lese hned vedle řeky. Jakmile jsme vkročili do světa, začali jsme těžit jeho zdroje. Vytěžili jsme pár stromů a získali tak dřevo. Byli jsme na serveru tři, já, Slavobor a Bumbger. Poté jsme začali shánět uhlí a v ten moment, co jsme těžili ve skále, nás z řeky napadl topivec. Jedná se o specifické monstrum, které se objevuje ve vodě a útočí na hráče z vody. Jedná se o vodní obdobu monstra zombie. V tomto případě nás napadl topivec s trojzubcem, který hází. Ze začátku hry představuje pro hráče velké nebezpečí. Jelikož jsme měli plné kapsy dřeva a nechtěli jsme o něj přijít, museli jsme se někam ukrýt. Hra a její monstra nám posílala jasný signál: nemůžete si tady beztretně vše vytěžit a očekávat, že vás necháme odejít. Pro Bumbgera to byl jasný signál, že si musíme postavit první základnu na bezpečném místě, kde budeme hromadit naše zdroje. Po smrti hráč přichází o věci, které měl u sebe – může si je ale vyzvednout na místě, kde zemřel, nebo vytěžit nové. Hráči tak mají základny plné beden, do kterých ukládají všechny své věci. První dům na serveru postavili Slavobor a Bumbger a my konečně měli bezpečný úkryt a uložště věci. Dům připomínal horskou chatu a stál na srázu v listnatém lese nad řekou. Byl bezpečně osvětlený a monstra tak nemohla ohrozit naše vlastnictví zdrojů. (Terénní poznámky, 6. 2. 2023)

Zásadním aspektem Minecraftu také je, jak jsem zmiňoval v kapitole o prostředí, že monstra se zjevují ve tmě. Primárně se objevují v noci a v jeskyních. „*A jako první to musíme jít prozkoumat a osvětlit, takže já musím sehnat pochodně a nový krumpáč a uklidit si inventář.*“ (Chester)

Hráči na to reagují tím, že jako první si chtějí vytvořit bezpečnou a osvětlenou základnu, kde by mohli hromadit získané zdroje a bezpečně přečkávat noc. Podobným způsobem se chovala každá skupinka, se kterou jsem hrál. Většinou jako první bylo potřeba vytvořit bezpečné útočiště, aby mohla pokračovat další expanze.

Svět tak nejprve stagnuje a v momentě, kdy se objeví hráč, se prostředí začíná měnit. *Mně až tolik o nějakou estetiku nejde jako Mortainovi, ta je vedlejší. Já usiluju o pokrok* (Rose).

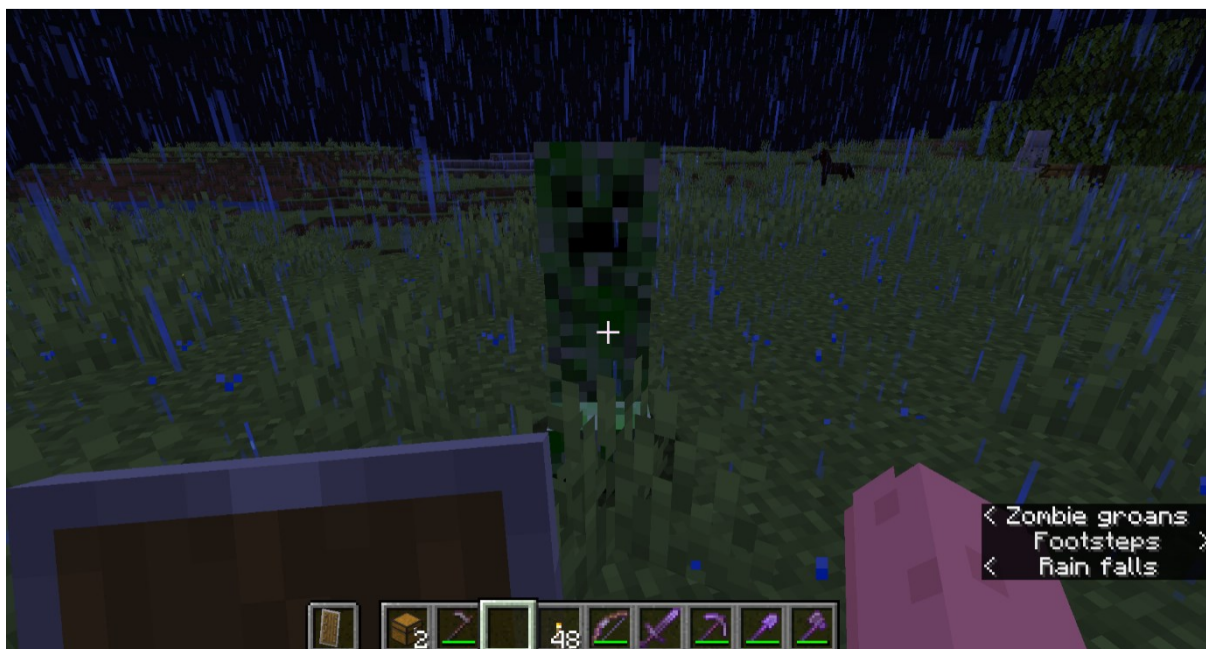
Hráč ztělesňuje pohyb, zatímco pro svět je charakteristická stagnace. Hráč se stává postupem času silou pokroku, modernity a rozvoje. Monstra slouží jako ochránci stagnujícího prostředí před příchodem hráče. Monstrum se stává hranicí, kterou musí hráč překonat. Samotní hráči často zdůrazňují představu pokroku.

Monstra chrání nedotčenou panenskou přírodu před silou, kterou ztělesňuje hráč svými stavbami, stroji a technologiemi. Hráč těží vzácné zdroje, ničí starodávné lesy a ohrožuje zvířata.

Jediné, co brání projektům hráče, jsou monstra, která se zjevují v noci.

„*Vybouch u mě creeper. Ptá se, co si zničil?*“ (Chester)

„*Hele, slyšel jsem výbuch creepera, doufám, že to po sobě uklidíš.*“ (Chester)



Monstrum creeper.

Zdá se ale, že prostředí nechrání záměrně. Monstrum creeper útočí výbuchem a zanechává po sobě díry v zemi. Během výzkumu mnohokrát někdo upozorňoval na destruktivní sílu creepera. Je to právě hráč, kdo opravuje výbuch po monstře.

Životní prostředí v Minecraftu nemá možnost jak „dávat najevo“, že se s ním děje něco nekalého. Že nějakým způsobem překračujeme jeho limity. V reálném světě lidská činnost někdy dokáže překročit schopnost prostředí vyrovnat se s touto činností. Planetární limity se snažil definovat Johan Rockström et al. (2009) v díle *Planetary Boundaries: Exploring the Safe Operating Space for Humanity*. Definovali devět planetárních limitů: změnu klimatu, acidifikaci oceánu, poškození stratosférické ozónové vrstvy, biochemické cykly fosforu a dusíku, zdroje sladké vody, využití území, využití půdy, atmosférický aerosol, chemickou kontaminaci a ztrátu biologické rozmanitosti. V případě překročení těchto limitů dochází k ohrožení lidstva. V Minecraftu nic podobného neexistuje. Svět je prakticky bez limitů. Svět Minecraftu je téměř nekonečný. Pro jednoho hráče je téměř nemožné celý svět poškodit. Velikost světa v Minecraftu může být omezena fyzickými schopnostmi počítače, například místem na disku. „*Na serverech většinou bývá svět ohraničený. Všechny tři veřejné servery, na kterých jsem byl, byly ohraničeny tak, aby ušetřily kapacitu a výkon. Svět i tak byl většinou příliš velký na to, aby byl kompletně zničen.*“ (Terénní poznámky, březen) Činnost hráče nepřináší negativní externality. Technologie hráče nevytváří znečištění, zdrojů k provozu strojů je mnoho a poškodit biodiverzitu je prakticky nemožné. Ze dvou zvířat či rostlin můžete získat nekonečné množství jednotlivců. Jediné, co chrání prostředí před činností hráče, jsou právě monstra. Někteří hráči to i tak skutečně vnímají.

Kaker: Tak podle mě je to takový udržování toho balancu, nebo asi tak bych to brala, protože jakoby takhle ti moc rádi jakoby zamezují lézt úplně všude. Takže jakoby je to takový, že jako taková životní ochranka bych řekla.

Já: Jakože ty monstra chráněj to životní prostředí?

Kaker: Nevím, jestli úplně chráněj to životní prostředí, ale jakoby, ale jakoby hlídají určitý místo.

(Terénní poznámky, únor)

„Kaker si během prvních několika hodin hraní vytvořila u naší společné základny výběhy pro zvířata. K výběhům dala truhlu, aby do nich rovnou mohla ukládat maso, vejce a kožesinu zvířat. Zároveň tam také dala krmení, aby zvířata mohla množit. Zvířata se množí pouze po nakrmení. Každý druh zvířete měl svou specifickou ohradu a nemohlo tak docházet k jejich míchání. Bohužel zezadu ke mně přišel creeper a spáchal sebevražedný útok. To samozřejmě zničilo ohrady a zvířata začala utíkat ven. Hráčka na to reagovala slovy: „Je na hovno, když ti utečou, musíš je všude honit“. Následně uniklá zvířata povraždila.... Mám ráda, když se všechno dá najít jednoduše, ráda si to srovnám, pak si proto člověk jen sáhne.“ (Terénní poznámky, únor)

Minecraft hráčům také umožňuje dokonalou kontrolu prostředí. Dobrým příkladem jsou velkochovy zvířat a plantáže, které hráči vytvářejí. Zatímco v reálném světě velkochovy a plantáže způsobují mnohé problémy, zde například neexistují nemoci vyplývající z velkého množství zvířat či rostlin na jednom místě. Není zde žádná ptačí chřipka, ani se zde nešíří antibioticky rezistentní bakterie. Hráči mají nad zvířaty a plodinami téměř plnou kontrolu. Hráči mohou zvířata v ohradě donekonečna množit a libovolně třídit. Normálně by podobné množství zvířat způsobilo erozi půdy nebo by zde byla zničená tráva. Také jsem viděl, že ohrada byla plná slepic až téměř k prasknutí.



Ohrady plné zvířat

Ale mnohokrát jsem během výzkumu zažil, že podobný projekt se po příchodu creepera ocitl v ohrožení. Hráč přišel o kontrolu nad zvířaty a raději je povraždil. Monstra takto ohrožují masové projekty hráčů a připomínají jim, že jejich nadvláda nad prostředím má své meze. Hráči s existencí monster počítají a vždy si na ně dávají pozor. „*Správný Minecraft hráč nikdy není dost paranoidní.*“ (Kaker) Nebo také mnozí hráči používají kočky, aby odehaly creepery. Kočku lze ochočit a ona následně odhání pouze creepery. Hráči je takto používají k ochraně sebe a svých základen. Například Rose a Kaker jich vlastnily několik a nechávaly je strážit své domečky.

Já: Máš třeba nějaký monstra, který fakt jako nesnášíš?

Kaker: Jo, Creepery. Tak jako oni jsou otravný, ono ne, že bych jako nesnášela vyloženě, ale oni jsou prostě jenom otravný. No tak znáš to, jako vždycky něco staviš a oni ti to demolují, no. (Terénní poznámky, březen)

Creeper patří mezi nejméně oblíbená monstra právě kvůli jeho ničivé síle, kterou ohrožuje projekty hráče.

V samotné hře existují i podzemní zóny, které pohltil speciální druh příšery, který se jmenuje warden. Warden byl přidán v posledním velké aktualizaci/updatu. Vyskytuje se v biomu deep dark, který se nachází v podzemí. Jedná se o nejsilnější monstrum ve hře. Chrání vstup do pradávného města. Je velice obtížné ho zabít a hráči způsobuje velké poškození úderem. Kontakt s ním může být velmi děsivý. Hráči začne pulzovat obrazovka a poté uslyší jeho jekot. Nejednou jsme během těžby v podzemí narazili na jeho zónu.

Chester si chtěl vytvořit podzemní město, které by připomínalo stavby trpaslíků z Pána Prstenů a Hobita. Vytvářel si pro svoji stavbu příběh, kdy trpaslíci:

„Kopali tak tak hluboko, až prostě objevili nějaký stvoření prastarý...“ „Prostě se dokopali tak hluboko, až vykopali nějakou prastarou bytost, která tam má nějaký prastarý město, o kterém nikdo nic neví.“ „Jako říkám si, ty jo, to bylo fakt dobrý. Kdybychom tady v podzemí našli prostě wardena jako deep city, nebo i třeba mine, že kdybychom našli opuštěný doly, tak to by se dalo zapojit do té, že bychom k tomu mohli propojit jako tu mining strukturu, kterou by jako kde ty mines, co už jsme vykopali a jenom bychom to zapečetili, že prostě jako za tím jsou odpovědi...“ (Terénní poznámky, březen)

Chester chtěl vytvořit své trpasličí město a k němu příběh o pradávném městě, které pohltit warden a jehož nález zapříčinil kolaps trpasličí civilizace. Warden však nakonec nezničil pouze imaginární trpasličí město, ale i projekty Chestera. Chester potřeboval najít jeskyně, ve kterých by mohl vytvořit důl na těžbu diamantů, ale kvůli biomu wardena, který pohltit většinu podzemí v horách, kde Chester sídlil, se mu nikde nedařilo najít vstup hlouběji do podzemí, nemohl se tak dostat na úroveň diamantů, což ho velmi frustrovalo, a nakonec donutilo úplně změnit základnu a opustit projekt trpasličího města. Nakonec se přestěhoval jinam a vytvořil úplně jinou stavbu. Monstrum nakonec zvítězilo nad projektem hráče.



Warden a pohlčená lokace

Dalším příkladem, kdy plán hráče zničila monstra, byl, když si hráčka vytvořila „farmu“ na vesničany. Vesničané se objevují ve světě v takzvaných vesnicích. Vesnice jsou velice žádané a mnozí hráči chtějí jednu najít hned na začátku hry. Také se často usídlují v jejich blízkosti. Téměř všichni hráči na mém serveru bydleli v blízkosti vesnice. Jsou plné postelí a jídla. Také je tam jeden z nejžádanějších zdrojů, který hráči při svých projektech dokáží využívat. Na veřejných serverech si hráči dokážou vytvářet takzvané rezidence, což jsou soukromé pozemky náležející jednomu nebo více hráčům. Jiný hráč tam pak nemůže stavět a někdy se ani pohybovat. Někteří hráči tuto možnost zneužívají a privatizují si vesnice. Je to jednak způsob ochrany vesnice před ničivou silou hráčů a jednak přivlastnění si důležitých zdrojů. Nejdůležitějším zdrojem vesnice jsou jeho obyvatelé.

„Hovořím s Mortainem a Kakerem v netheru, zrovna mi ukazují cestu peklem, kterou vytvořili k Rose. Rose si vytvořila domek daleko od nás. Hráči peklo (dimenzi nether) využívají jako jakousi červí díru, která zkracuje vzdálenost mezi dvěma místy. Mortain mi říká, jdi se podívat, co dělá Rose. Projdu po černém schodišti a jdu se podívat k Rose. Jakmile vystoupím z portálu, vidím dřevěný dům a okolo něj spoustu plotů s přemnoženými zvířaty a bambusový les. Začnu se její základnou procházet a dívám se na stavby. Jedna stavba mě okamžitě zaujme, je totiž plná vesničanů. Ptám se Rose, „k čemu slouží?“ Rose mi okamžitě píše: „To je množírna vesničanů.“ Dál se dívám a zjistím, že je pomocí loďky vozí do speciálních místností. Opět se ptám: „Co to je?“ „Tady s nima obchoduju, prodávaj věci, který normálně neseženeš.“ Rose tak vesničany množila ve speciální místnosti, počkala, až vyrostou. Následně jim přidělila povolání a poté je odvezla do mále místnosti, kde je uvěznila. V té místnosti pak s nimi obchodovala pomocí smaragdů, což je měna, kterou vesničané využívají.“ (Terénní poznámky)

Vesničané takto slouží jako důležitý zdroj potřebný pro rozvoj hráče a samotní se stávají komoditou.

„Neprodává někdo vejce vesničanů?“ (Terénní poznámky, duben) Na veřejných serverech se také běžně obchoduje s vejci vesničanů.

Opět jsem ale narazil na moment, kdy farmu na vesničany poškodila monstra.

„Rose si na novém serveru opět vytvořila množírnu na vesničany a tržnici, kde s nimi obchodovala. Já jsem se tentokrát účastnil celého projektu a pomáhal jsem jí ho budovat. Postavili jsme domeček, který sloužil jako množírna a podzemní místnost, kde se s nimi obchodovalo. Bohužel naši množírnu napadli plenitelé, což je zlá obdoba vesničanů, která může zaútočit na vesnici. Bránil jsem množírnu, ale nepodařilo se mi ochránit pracně získané vesničany, které jsme vozíkem navozili z nejbližší vesnice. Plenitelé tak povraždili všechny vesničany a nezbyl ani jeden. Celý projekt tak byl ukončen a my jsme museli začít znovu.“ (Terénní poznámky, únor)



Aktuální množírna na vesničany

Vesničany tak můžeme vnímat jakou součást němé neporušené přírody, do které přichází hráč, který je nositelem civilizace, pokroku a technologií. Přestože se vyskytují ve vesnicích, nemají schopnost nic vytvářet a projekty hráče neohrožují. Vesničani netěží zdroje, nechovají zvířata a kromě malinkých farem toho ve hře vlastně moc nedělají. Vesničané nemluví a komunikují s hráčem pouze pomocí směny. Hráči s nimi také zachází téměř jako s přírodním zdrojem.

Já: Nejsou vesničani něco jako lidi? Jsou jim dost podobný, ne?

Chester: Celkově nevnímám npc jako lidi. Člověk je člověk, npc je npc. Jakožto člověk, kterej programoval, tak nevidím npc jako lidi nebo živý věci. Jsou to jenom čísilka kódu. Nevnímám to ani jako kontroverzní. (Terénní poznámky, květen)

Vesničani jsou tak spíše vnímáni jako součást přírody a hráči jsou schopni je využívat jako přírodní zdroj. Vesničani nemluví, chovají se programově jako zvířata a hráči s nimi zacházejí jako s přírodním zdrojem, který se sám o sobě vyskytuje ve světě.

Slavobor vytvořila vesničanům krásnou novou vesnici ozdobenou květinami, obrazy, studní a jinými. I ona je sem ale musela dostat proti jejich vůli, jelikož na daném místě se vesničani původně nevyskytovali. Nejspíš také stavěla koleje a přes ně je převážela z vedlejší vesnice. (Terénní poznámky, květen)

I hráči, kteří vesničanům staví umělé vesnice nebo je rozšiřují, zdobí a obecně se k nim nechovají jako ke zdroji, je přesto ve svých výtvorech často vězní a násilně přesídlují z jejich původních domů.

Minecraft by nám tak mohl připomínat konflikt s příšerkou tanuki. Opět se zde monstrem pokouší zabránit rozvoji a modernitě, kterou v tomto případě ztělesňuje hráč, nikoliv železnice. Nakonec ale i v tomto případě monstrem prohraje a pokrok vítězí nad temnotou. Tanuki je sražen „vlakem“, místo je osvětleno, infrastruktury jsou postaveny a monstrem je zahnáno. Přestože monstra dokáže projekty hráčů krátkodobě zastavit nebo přesunout, hráč se nakonec vždy vrátí a místo, které si zvolí k životu, trvale pozmění k obrazu svému. Rozvojová politika se nedá zastavit – hráč je nesmrtelný a vždycky se může vrátit. Monstra ho zabijí, on se oživí, vyzvedne si věci na místě, kde zemřel, a projekt může pokračovat. Hráč je tak trochu přízrak rozvojové politiky, který se vždy vrátí a straší své okolí. (Foster, 2012)

Minecraft tak umožňuje dokonalé prostředí pro rozvoj a modernitu. Hráč vždycky může začít znovu, může dokonce smazat starý svět a začít na novém. V reálném světě tato možnost není a my musíme často žít s důsledky „záračného“ technologického pokroku. Hnojiva znehodnotí spodní vody. Pesticidy v potravinách, antibioticky rezistentní bakterie a jistě by se našlo mnoho dalších. (Tsing et al., 2017)

„Takhle oni proto prostředí jakoby víceméně nic moc nepřinášejí, že jo? Protože nebo takhle jako přinášej, protože třeba ty, co jakoby z toho prostředí dělají jako sterilní prostředí, jako třeba ty vesničany.“ (Kaker)

„A méněj to vlastně jako v pole a takovýhle jako sračky, tak je zabíjej, že jo? Takže jakoby svým způsobem to jakoby omezujou. Takže já je vnímám jako takovej jako způsob regulace asi.“ (Kaker)

Někteří hráči také zdůrazňují, že monstra mohou fungovat nejenom jako bariéra pro projekty hráče, ale jako jakýsi způsob, jak malthusiánsky kontrolovat populace vesničanů, jelikož monstra napadají i vesničany.

Samotná monstra ale nejsou vnímána jako přirozená součást prostředí. Jsou sice jakýmsi predátorem, který reguluje počet vesničanů, ale pro samotné prostředí nic jiného nedělají.

Jak zmiňuje Jeremi Jerome Cohen (2020) i v tomto případě monstrem chrání hranice toho, co je možné.

4. 2 Monstra, jejich vytvořený původ a zpráva budoucím generacím

Zde je důležité si položit otázku, jaký původ monstra mají a jestli má Minecraft nějaký příběh, který by dokázal vysvětlit, proč je svět plný monster. Většina monster připomíná zesnulé či ostatky zemřelých. Například zombie či kostlivec. Podle některých hráčů „*Minecraft nemá příběh a mít ho by neměl, aby si ho hráči mohli utvářet dle sebe.*“ (Chester) Chester neoficiální teorie považuje za pouhé teorie a zdůrazňuje jejich neoficiální charakter. „*Jsou to přece jenom teorie, Minecraft žádný příběh přece nemá.*“ (Chester) Zdá se, že Minecraft jako takový skutečný příběh opravdu nemá.

„*Ty vole, minecraft lore (příběh)?*“ (Bumbger) Není zde žádná oficiální příběhová linie a hráč si může vytvářet příběh světa, ve kterém se pohybuje. Někteří hráči si příběh vytvářejí. Vytvářejí si ho i pro své stavby nebo avatara. Nazývá se to roleplay.

„*By the way, tak jako jestli chcete udělat nějaký lore i v tom minecraft tak no problem. Jakože každé by si udělal nějaký jako lore (příběh) své postavy? No, něco jako máme v Read Deadu (hra) ne Kakere?*“ (Rose)

Postavička hráče nemá sama o sobě žádný příběh. Žádný důvod, proč by se potulovala neznámým světem, těžila jeho zdroje a bojovala s monstry, která svět obývají. Hra příběh alespoň neprezentuje.

„*Chester a God obsadili jednu vesnici u řeky a obrovské skály. První, co udělali, aby chránili vesnici a vesničany, tak postavili kolem vesnice plot a ten osvětlili. Osvětlili vnitřek plotu, a tudíž i celou vesnici, aby se tam monstra nemohla objevovat.*“ (Terénní poznámky, březen)

Hráč se zjeví do neznámého světa. Je napadán monstry, která ho nutí se světem nějak pracovat. Ze začátku fungují monstra jako pobídka, jež nutí hráče dělat určité věci, jako například osvětlovat, postavit si základnu a vytvářet složitější technologie potřebné k těžbě.

„*Každá skupinka vždy jako první usilovala a postel. Postel se vyrábí z ovčí, hráči tak většinou hned ze začátku hledají ovce.*“ (Terénní poznámky, květen) Hráči jako první shánějí postel, která jim umožní nastavit si místo, kde se zjevíte po smrti. Také umožní přeskočit noc, a tím pádem kontakt s většinou monster.

Někteří hráči by ale s tvrzením, že Minecraft nemá příběh, nesouhlasili. Podle nich Minecraft má složitý a propracovaný příběh.

„*Jako víš co, Minecraft je dobrá hra, která si zaslouží příběh podle mě, takže...*“ (Rose)

Když se ptám, zda má Minecraft příběh. „Jo, Minecraft má příběh.“ (Kaker)

Já: Má Minecraft oficiální nebo hráčema vytvořenéj příběh?

Kaker: Já myslím, že oficiální actually. (Terénní poznámky, březen)

Na příběh přišla řeč během výzkumu několikrát. Řešili jsme s hráčkou plenítele a to, že se velmi podobají vesničanů.

„Nějak hrozný nejsou, no..... kolem nich koluje nějaký příběh, oni jsou jakoby zlá verze vesničanů, ne prostě, který jako pleněj? Jako kolem nich určitě bude nějaká verze příběhu.“ (Kaker)

Někteří hráči zdůrazňují, že všechny teorie jsou si velmi podobné, a tudíž je za nimi příběh, který je výsledkem konsenzu hráčské komunity. Všechny teorie mají tak nějaké všeobecně platné rysy, ze kterých hráči vycházejí.

„Ano, musíš vlastně znát lore tý hry, aby ti to dávalo smysl, ale zároveň nemusíš znát přesně, jako všichni známe nějaký prostě Minecraft teorie, že jo? Většinou všechny jsou hodně podobný.“ (Rose)

Během výzkumu mě hráči neustále odkazovali na spekulace youtuberů, které hovoří o původu monster. Internet je propojený, nelze izolovat jeho jednotlivé části a ty zkoumat samostatně. „*Creepers?! Oh, man.*“ (God) Neustále se mi objevovaly narážky na YouTube videa, kdy hráči slovo creeper připomenulo hudební videoklip o monstře creeper.

Zrovna tak se i do mého výzkumu neustále promítala YouTube videa o původu monster. Nemluvě o tom, že většina výzkumu probíhala na zmiňované platformě Discord, kde jsme si spolu s hráči volali. Jelikož mi jednotliví aktéři zdůrazňovali jejich důležitost, musel jsem si je také pustit. Na videích o monstrech je zarážející jeden aspekt. Monstra dostávají hluboce environmentální význam. Nesou nám zprávu o tom, jak předchozí generace narušily „přírodní řád.“ Trvale poškodily celý svět. Hrály si s technologiemi za hranicemi jejich vědeckého poznání a způsobily několik obrovských katastrof připomínajících Černobyl. A my, jako jejich potomci, jsme nuceni se vypořádat se strašením, které tu po nich zbylo. Jde právě o zmiňovaná monstra.

Minecraft jako takový nemá příběh, ale je plný prastarých ruin, pozůstatků po dávných civilizacích a důkazů toho, že se světem není něco v pořádku. Proč se v noci zjevují zemřelí a proč útočí na hráče? Hra sice nemá klasický příběh vedený dialogy, vytváří ho ale svým prostředím. Zejména tím, co hráč ve světě nachází. Například v ancient city (pradávné město), které pohltil warden, můžeme najít disky, na kterých jsou nahrávky toho, co se ve městech odehrávalo během jejich pádu. Slyšíme pouze útržky a zvuky, ale nedozvíme se nic konkrétního. Někdo bije na poplach, slyšíme zvuky monster. Ve světě lze najít ruiny pradávných portálů, které po opravení vedou do dimenzí plných monster. Hra je plná záhad a zdá se, že má i nějakou historii. Má příběh, který není vysloven, ale je vyobrazen v herním prostředí. Tomuto způsobu vyprávění herní vývojáři někdy přezdívali environmental storytelling. Příběh je prezentován prostředím (Clara Fernández-Vara, 2011, s. 2). Minecraft nevypráví příběh klasickým způsobem. Vypráví svůj příběh pomocí prostředí a monster. Hráč si ho musí zasloužit.

Ve světě se jednoznačně něco stalo. Zdá se ale, že to již bylo velice dávno. Jediné, co po pradávných civilizacích zbylo, jsou monstra, ruiny a zničené cesty do jiných dimenzí. Příroda se mezitím stihla

obnovit a pohltila ruiny. Nejsou na ní žádné známky trvalého poškození jako například „radiace“. Hráč nachází panenskou přírodu bez technologicky vyspělého tvora, který by mu konkuroval. Svět a jeho zdroje jsou plně k dispozici. Hráč musí zápasit pouze s monstry, které nakonec hravě překoná.

Mnozí známí youtuberi jako The Game Theorists se pokoušeli z náznaků vytvořit jednotný příběh. Při vytváření spolupracovali se s komunitou na internetových fórech. Výsledný příběh nelze připsat jednomu youtuberovi, ale jedná se o kolektivní práci celé komunity fanoušků hry Minecraft. YouTube kanál není oficiální, vědecký zdroj, jedná se ale o výsledek práce komunity. Jde o produkt určité sociální skupiny. Celý internet je propojený a nelze si vybrat jeden server Minecraftu a ten zkoumat izolovaně. Jiná prostředí se do Minecraftu také promítají. Veškeré dění na internetu je propojené. Aktéři se pohybují v mnoha virtuálních světech. „*Ale je to, je to jenom jako hráčská teorie, že jo? Jakoby já si myslím, že to je pravda.*“ (Rose) Mnozí hráči považují teorie z YouTube za pravdivé. Teorie ovlivňují způsob, jakým hru hrají. Hráči jdou po shlédnutí videí hru hrát, což změní jejich herní zážitků. Jiné online prostory, ve kterých se pohybují, tak ovlivňují jejich vnímání Minecraftu.

Teorie se od prvního YouTube videa neustále rozvíjejí. Mění se na základě aktualizací hry a názorů online komunity. Autor vydal první video v roce 2020 a od té doby neustále rozvíjí příběh Minecraftu. Není samozřejmě jediným YouTube kanálem, který se věnuje příběhu Minecraftu. Zkrácená verze příběhu je následovná. V Minecraftu údajně existovala pradávna civilizace stavitelů, kteří dosáhli extrémní technologické vyspělosti. Civilizace se stala tak vyspělou, že si začala hrát se smrtí. Nejspíš používala duše zemřelých jako zdroj energie. Ve světě Minecraftu lze v jiných dimenzích najít bloky z duší. Také se asi pokoušela oživit zemřelé. Něco se ale pokazilo a došlo ke kataklysmatu. Výsledkem byla monstra, která připomínají oživlé ostatky a která útočí na hráče. Přeživší začali utíkat do hlubokého podzemí a do jiných dimenzí, do netheru (pekla) a do endu. V podzemí byli nakonec nalezeni. Na pomoc si přivolali wardena, který je pravděpodobně vyhubil nebo vyhnal. Dimenze zvaná nether údajně měla jinou podobu, než jak ji známe dnes. Přeživší pomocí plynů, které vypouštěli, způsobili změnu klimatu a dimenzi extrémně ohřáli. V netheru neexistuje obloha a celá realita se nachází v podzemí. Plyny ze zvířat a z lidské činnosti tak neměly kam unikat. Vznikla tak dimenze, kterou ve hře lze najít pod jménem nether. Je plná lávy a ohnivých příšer. Připomíná peklo. V endu jsou také známky činnosti přeživších. Jsou zde obrovské pevnosti a levitují lodě. Portály do endu nejspíš byly jednosměrné a přeživší, kteří sem unikli, se stali vězni této dimenze. The Game Theorists dále tvrdí, že z obyvatel v endu se stala monstra, tak zvaní endermani, kteří tuto dimenzi obývají. Desítky let konzumovali jediný zdroj jídla v endu zvaný Chorus fruit. Postupem času se z nich díky ovoci a vlivu dimenze stala monstra. Všechny dimenze se po kontaktu s přeživšími proměnily a došlo k hromadnému vymírání. (The Game Theorists, 2020)

Zde nastupuje role avatara hráče, který se zjevuje odnikud. Teorie tvrdí, že postava hráče je jedním z posledních členů pradávne civilizace stavitelů. Ti se od jiných bytostí odlišují tím, že dokáží stavět, zvedat bloky, pokládat je a vytvářet nástroje. U endermanů poznáme společný původ díky tomu, že dokáží pokládat a zvedat bloky, což je schopnost, kterou má pouze hráč a endermani. Také hovoří a

používají zkomolená slova. Což si uvědomují i někteří hráči. Bumbger uvěznil endermana v lodi v domě Slavobora. „*My se od něj chceme naučit ten jeho jazyk*“ (Bumbger). Vesničany nepovažují autoři za příbuzné hráče. Nedokáží zvedat ani dávat bloky, ze kterých je složen celý svět Minecraftu. Nemají tvořivý potenciál postavy hráče a endermana. (The Game Theorists, 2020)

Environmentální poselství hry je jasné. Monstra jsou pozůstatkem neuváženého technologického pokroku a ekologické katastrofy. Jsou důsledkem toho, že pradávna civilizace si hrála na bohy. Samotné peklo vzniklo díky změně klimatu. Monstra jsou pouhými oběťmi pradávných stavitelů. V pekle žije druh příšer připomínající prasečí lid, jmenují se piglinové. Je na nich zajímavé, že se zdá, že mají nějakou formu kultury. V jejich pevnosti například hráč může najít disk s názvem pigstep. „*Jé, máme pigstep, to je banger.*“ (God) Zjevně tak jsou schopni produkovat hudbu.

Poslední žijící příbuzní hráče jsou monstra, která se snažila uniknout před svými výtvoři. Monstra jsou děti technologického pokroku, které nás straší a připomínají nám naše prohřešky. (The Game Theorists, 2020) Jak říká Jeffrey Jerome Cohen (2020) monstra jsou naše děti. Slouží jako varování hráčům, že se mají poučit z činů svých „předků“ a uvážlivě ovlivňovat svět okolo sebe. Přesto se zdá, že někteří hráči varování nedbají a libovolně ovlivňují okolní svět.

„Jdu se podívat do pekelné dimenze nether. Potkávám v ní Bumbgera, kteý staví koleje mezi portály a v mezerách zápasí s příšerami, které ho napadají. Vzniká tak infrastruktura skrze reality, jejíž součástí je portál, který umožňuje procházet do pekla, a koleje, které uvnitř pekla hráči využívají jako metro. Z pekla se stává infrastruktura pro hráče.“ (Terénní poznámky, duben)

„Chester se usadil v blízkosti God a první věc, kterou dělá po postavení svého domu, je, že chytá vesničany a vozíkem si je naváží do svého domu, aby je později mohl množit a využívat pro své farmy.“ (Terénní poznámky, březen. 2023)

Z výzkumu vyplývá, že někteří hráči se skutečně nezastaví před ničím, vytvářejí složité technologie z věcí, které vytěžili, zotročují vesničany a zvířata a pohybují se po dimenzích, jejichž destrukci zapříčinili pradávni stavitelé.

Příběh Minecraftu sice můžeme považovat za post apokalyptický, ale co se týče skromnosti, hra nedává hráči žádný důvod, aby jednal udržitelně a dobře pracoval se zdroji, i když to někteří hráči tvrdí (zmiňují to v kapitole Zdroje). Některé zdroje jsou sice vzácné, ale dají se nekonečně duplikovat. Svět je obrovský a pro menší skupinku hráčů prakticky nevytěžitelný. Ať už je důvod, proč vznikla monstra a ruiny, jakýkoliv, základní svět se nezdá být znečištěný. Příroda působí nepoškozeně a zdrojů je přebytek. Mnohem víc, než by hráči dokázali vytěžit. Trvale poškozenými se zdají být pouze jiné dimenze nether a end anebo hluboké podzemí, kde se vyskytuje příšera warden. (The Game Theorists, 2020)

„Já chci prostě jenom rybařit, nic jiného mě nezajímá.“ (Kuro) I přesto, že někteří hráči nestaví složité technologie nebo neradi chodí do podzemí, jejich činnost vždy buďto vyžaduje zdroje, nebo je získává.

Narazil jsem i na hráče, kteří si postavili molo a celou dobu pouze rybařili. Někteří hráči nemají zájem stavět složité infrastruktury a stroje. Stavějí třeba stromy, vesničky či domečky na pláži.

Kuro: Jeden Nautilus shell.

Chester: To je nice, to je dobrý.

Já: Co to dělá?

Kuro: Dělá to, že kopeš rychleji pod vodou a lépe tam vidíš a dokážeš tam dýchat. Má ale hrozně malej spawnrate. Potřeboval bych na to tak devět hodin s nejlepším lukem. (Terénní poznámky, duben)

I když Kuro nedělal nic jiného, než rybařil, jeho herní styl nám umožňoval využívat vzácné zdroje, které se dají získat pouze rybařením. Zdroje z rybaření jsme dále mohli využívat k podvodnímu těžení. Každá činnost ve hře tak souvisí s prací se zdroji a s extraktivismem.

„Po delší době jsem se byl podívat na serveru. Objevil jsem, že hráčka Cat vytvořila mnoho staveb, například domečky vesničanům, ohromná sídla. Jedna stavba byla vlastně uměle vytvořený gigantický strom poskládaný z kostiček dřeva. První co mě napadlo, bylo, že na strom musela vytěžit obrovské množství dřeva.“ (Terénní poznámky, květen)



Obří uměle postavený strom z dřevěných kostiček.

I tak hráči, kteří se například starají o vesničky nebo pouze rybaří, potřebují zdroje k rozvoji okolí. Ani oni se nevyhnou získávání či spotřebě zdrojů. Hráči, kteří rozvíjí své okolí a staví pouze domečky, také neustále potřebují zdroje. Obecně lze říci, že pokud hrají, tak neustále něco staví. Jejich expanze taky

nikdy nekončí. „*Já už nevím, co v Minecraftu dělat, proto mě to vždycky přestane bavit.*“ (Bigbrother)
Jakmile hráči přestávají stavět nebo získávat zdroje, hra je většinou přestane okamžitě bavit.

4.3 Zdroje

Naštěstí hráčů v Minecraftu téměř nikdy není dost, aby trvale poškodili nebo zničili svět, který je většinou obrovský, ale také omezený výkonem strojů, na kterých běží. Jak jsem zmiňoval výše, server je vždy fyzicky ohraničen a zdroje je tedy teoreticky možné vypotřebovat, ale vzhledem k velikosti světa a počtu je to prakticky nemožné.

„No jako myslím si, že kdyby existoval Minecraft server, kde by byly 1 000 lidí, tak by to tam jako šlo vidět a šlo by to o dost víc do extrému. Při představě, že by byl server s 1 000 lidma a tak jako relativně rychle, by se přírodní zdroje vypotřebovaly.“ (Chester)

To ostatně zdůrazňují i někteří hráči. Hráč zdůrazňuje, že v případě, že by na omezeném serveru hrálo 1 000 lidí, tak by došlo k nedostatku zdrojů.

Hráč ale také zdůrazňuje, že:

„Tady je problém, že jakoby těch resourců v přirozeném prostředí nebo přirozeně v Minecraftu je takřka nekonečno. Můžeš jet jo, a pokud jich je konečně, tak můžeš najít způsob, jak je farmit nebo jak je duplikovat, nebo jak jich získávat víc pomocí magie.“ (Chester)

Ve hře je tak mnoho způsobů, jak se zdroji pracovat, aby nedošlo k jejich vypotřebování. Hra umožňuje hráči mnoho způsobů, jak zdroje duplikovat, vylepšit těžené množství nebo dokonce vytvářet složité stroje, které generují do nekonečna určitý zdroj. Farma se ale nedá vyrobit na vše.

Také každý server je v tomto ohledu unikátní. Téměř vždy na nich funguje nějaká politika ochrany zdrojů stanovená majiteli serverů. Někteří z aktérů mi vyprávěli o serveru, na kterém žádná politika ochrany zdrojů nefungovala a nefunguje. Dle hráče Bigbrothera se jedná o „*nejdéle fungující server*“ a „*jmenuje se BBT*“. Během výzkumu mi doporučoval YouTube dokument o tomto serveru.

Tvrdí, že

„server je naprosto zničený a zdroje jsou vypotřebované. Server ovládají aliance dlouholetých hráčů, které vzájemně bojují o zdroje. Jakmile se ve hře vyskytne hráč, který není součástí žádné skupinky, bývá okamžitě napaden. Také nemá prakticky žádný přístup ke zdrojům, jelikož celý svět je kompletně vytěžený, stromy jsou pokáceny a nedá se v něm ani sehnat potrava.“ (Terénní poznámky)

Z logiky hry, která hráčům nabízí vše vytěžit. Celý svět je z kostiček, které můžete manipulovat. Vzniklo tak extraktivistické peklo. Na serveru „*Je prakticky nemožné hrát a hráč se nedostane daleko.*“ (Bigbrother)

Servery, na kterých jsem prováděl výzkum, měly mnoho způsobů, jak zabránit destrukci světa. Je důležité říct, že v Minecraftu je prakticky všechno zdroj a hráči jsou schopni vytěžit svět do takové míry, že „nemáte půdu pod nohama, na které byste mohli chodit.“ (Bigbrother) Hráči popisují, že k tomu došlo na serveru BBT. „Chodiš tam po bedrocku,“ (Bigbrother) což je nevytěžitelný blok, který se nachází v nejhlubší vrstvě světa, pod ním už je pouze nicota. Servery se proti tomu brání různými způsoby.

Mnohokrát jsem narazil na tak zvaný whitelist. Někdo vás musí dát do seznamu povolených hráčů, abyste mohl na serveru hrát. Většinou to znamená, že musíte vyplnit dotazník a napsat, proč a za jakým účelem chcete na serveru hrát. Někdy vyžadují i vstupní pohovor. Musíte být seznámeni s pravidly serveru a vše se odehrává přes Discord.

„Další trapné děcko, co si myslí, že je dobrej.“ (Tam) Děti jsou považovány za hlavní zdroj problematického chování na serverech. „Pokud ti je více jak 15 let a máš originální Minecraft, tak se mrkni na náš Discord.“ (Seno) Hráči a majitelé serverů často nemají rádi přítomnost dětí a vyjadřují se k nim negativně.

Dalším způsobem ochrany jsou pravidla serveru, kde někdy bývá zmíněno, jak má hráč zacházet se zdroji. „Zákaz jakéhokoliv poškozování serveru.“ (Lajn) Jak jsem výše zmiňoval, hráči si mohou zdroje privatizovat, mohou vytvářet residence a mít tak svůj vlastní pozemek. „Co je mimo residence, to nepatří nikomu. Residence dělej v úctyhodné vzdálenosti (min. 100 bloků) od residencí ostatních hráčů. Jinak tvá residence může být zmenšena či smazána bez náhrady.“ (Lajn) V pravidlech také bývá doporučováno, „opět zasad'te pokácený strom.“ (Lajn)

Některé servery mají dokonce vytvořenou kopii základního světa overworld pro účely těžby tak, aby server nebyl naprosto zdemolován. „Připojil jsem se na server a odcházím ze spawnu. Cestou ze spawnu vede úzká ulička mostem a na jejím konci je značka s nápísem „Těžte pouze ve svých rezidencích, chcete-li těžit, použijte příkaz/těžba.“ Po použití příkazu jsem byl teleportován do kopie základního světa, která byla určena pouze k těžbě.“ (Terénní poznámky)

Někteří hráči také zdůrazňují, že Minecraft je naučil pracovat se zdroji a že si díky tomu vybudovali vztah k udržitelnému užívání zdrojů.

Ptám se, jak ovlivnil Minecraft vnímání udržitelnosti.

„To je všechno strašně subjektivní. Ze subjektivního hlediska si myslím, že mě jako dítě donutil uvažovat nad obnovitelnými zdroji. Jako, že zdroje docházejí a já s nima musím pracovat. Alespoň povrchově mě donutil k nějakému environmentálnímu uvažování. Spíš než naopak, jako že by mě vedl k tomu, že chci vykořisťovat... No jasně, Minecraft je hra, kde využíváš přírodní zdroje, aby si stavěl, co ty chceš, ale zároveň je to zase hra, kde musíš přemýšlet, jak vyřešit nedostatky suroviny, aby si mohl dělat, co ty chceš. Musíš přemýšlet nad tím, jak vyřešit, dochází mi dřevo a prostě už nemám stromy, co dělat, abych

tady nějaký měl? Aha, takže když zasadím saplingy, tak vyrostou nový, musím si teda dávat bacha, aby byly vždycky zasazený nový. Jako přijde mi koukat se na tu hru jako, že je to jen vykořisťování zdrojů, je takový doomerovský (že se díváme na hru nejvíc negativně).“ (Chester)

Aspekt udržitelnosti a práci se zdroji zdůrazňují i jiní hráči.

„Ale zase můžeš tu hru využívat reálně na určitou výchovu dětí. Vlastně můžeš jakoby jim ukázat, že to hned jak pokácíš strom, tak hned jak něco postavíš, tak zasad' nový. Postav z toho něco prospěšné, neměj bordel v chestkách a tříd' a nehromad' tam odpad. Můžeš to jako využít jako recyklaci, kámo.“ (God)

Hráči zdůrazňují, že hru nelze vnímat jako extraktivistickou utopii, kde se vše dá vytěžit, ale že v ní mohou být přítomny aspekty, které nás vychovávají k efektivnějšímu a udržitelnějšímu využívání zdrojů. Ve hře je sice silný aspekt toho, že téměř vše se dá vytěžit a vše živé i neživé je zdroj. Je zde ale i kladen důraz na určité efektivní využívání zdrojů.

Udržitelnost v Minecraftu se tak týká pouze zdrojů, ale zároveň téměř vše může být zdrojem. Pojetí udržitelnosti tak nenabourává to, jak hra vyobrazuje životní prostředí. I s živými věcmi je zacházeno jako se zdrojem. Příroda nemá žádnou vnitřní hodnotu, ani „živé“ bytosti. Hráči takto navazují na rozdělení již od Descarta, který přírodu popisuje jako hmotu bez ducha a dává ji k dispozici člověku, který má ducha. Hráči se v tomto duchu logice hry nebrání, a když hovoří o udržitelnosti, myslí tím dlouhodobě možné využívání zdrojů, které nám dává hra k dispozici, což je ostatně vše živé i neživé.

„Vytěžil jsem strom a u toho hovořím s Chesterem. „By the way, když těžíš tady stromy, tak bys měl zasadit nový, když je vytěžíš.“ (Terénní poznámky, duben)

Hráči také mnohdy nepečují o svoje prostředí z toho důvodu, že by o něj chtěli pečovat, ale chtějí ho zachovat jako zdroj pro ostatní hráče. Proto po sobě máte zasadit strom, aby ho mohl vytěžit jiný hráč. Opět jde o zdroj. Hráč tak chrání přírodu jako zdroj pro jiné hráče. Jedná se spíše o určitou ohleduplnost než o vztah k lesu. Příroda je tak vnímána v rámci modernity.

Ve hře také funguje magie.

„U diamantů třeba naštěstí existuje fortune, ktorej zvyšuje tvoje těžené množství. Je to tolik způsobu, jak diamanty získávat, tak že by se dalo debatovat, jestli jsou vlastně depletable (vyčerpatelné).“ (Chester)

Pomocí magie lze také vylepšovat nástroje, které využíváte k těžbě vzácných zdrojů a dřeva. Dá se tak ovlivnit množství vytěženého vzácného bloku z jedné kostky nevytěženého kovu. Dá se i vylepšit trvanlivost předmětu, každý předmět se může opotřebovat a pak zničit. Dá se vylepšit i rychlost těžby.

„Můžeš jet jo, a pokud jich je konečně, tak můžeš najít způsob, jak je farmit, nebo jak je duplikovat, nebo jakých získávat víc pomocí magie.“ (Chester)

„Nebo se dokonce dá udělat, aby se předmět nikdy neopotřeboval. Já sám jsem hráčům během výzkumu půjčovat svůj krumpáč, který byl magicky vylepšený a zvyšoval množství vytěžených kovů. Takto se snižoval negativní vliv hráčů na krajinu a oni nemuseli udělat tolik cestiček podzemím, aby našli potřebné zdroje.“ (Terénní poznámky, duben)

Na rozdíl od reálného světa tak máme k dispozici magii, která nám umožňuje překonat limity prostředí. Například znásobuje těžené množství. Opět to tak funguje v souladu s technologickým rozvojem a modernitou, kdy se z magie stává technologie, která nám pomáhá lépe ovládat prostředí, získávat z něj více zdrojů a jiné. Pomocí magie toho získáme z prostředí víc.

4. 3. 1 Monstra jako zdroj a prostředek

Zásadním zdrojem ve hře jsou i samotná monstra, jelikož, jak jsem popisoval v úvodních kapitolách, monstra v počítačových hrách se stávají hmatatelnou a poznatelnou entitou, na rozdíl od reálného světa, kde jsou monstra neviditelná a nepolapitelná, přízraky, které vždy zmizí. V Minecraftu jsou monstra reálnou herní mechanikou. Z monster padají důležité a vzácné předměty, které potřebujete k postupu do dalších fází hry. Hráči jsou si toho samozřejmě vědomi a od prvního okamžiku se vrhají do nebezpečného podzemí, aby nejenom těžili, ale získali důležité zdroje z monster. *Taky zajímavý, že brambory ti můžou spadnout z monster. (Mortain)* Z monster anebo v místech, kde jsou monstra, padají důležité předměty potřebné například k tomu, aby se hráči dostali do jiných dimenzí. *„Mezitím, co si já vylepšuju luk, tak můžeš jít na blaze rody. Potřebuju je k vytvoření ender očí. Bude jich stačit asi deset.“ (Chester)* Oči pomáhají hráčům najít portál do temné dimenze end, kde jsou opět důležité předměty a zdroje. Například jedině v endu se dají najít křídla, která vám umožňují ve hře létat. K tomu je nutné zabít ender draka, kterého lze považovat za finální silné monstrum. *„Draka by si měl zabít až v momentě, kdy už si všechno udělal. Poslední, co musíš udělat. Proto se to jmenuje end, the end.“ (Chester)*

Jelikož jsou monstra poznatelnou entitou, hráči je dokáží zapojit do svojí rozvojové politiky. Monstra se stávají součástí technologických projektů hráče.

Já: „Máme pár obsidiánů, neuděláme portál do netheru?“

Bumbger: „Na co? Já bych spíš udělal enchant table.“ (Terénní poznámky, březen)

„Když jsem poprvé šel do základny hráče God připomínající hobití noru, všiml jsem si, že přestože je prakticky prázdná, už se v ní nachází enchant table a knihy.“ (Terénní poznámky, duben)

Enchant table je stůl, který umožňuje magicky vylepšit předměty jako krumpáč, meč, sekera a brnění. Je to jedna z prvních věcí, o kterou hráči ze začátku hry usilují. Důležitou ingrediencí k vylepšování jsou úrovně/zkušenosti, které hráč získává několika činnostmi ve hře. Zejména těžbou, rybařením,

krmením zvířat a především zabíjením monster. Z monster se tak dá vytvořit čirá magická energie, zkušenosti, které vylepšují předměty hráče. Díky nim je pak hráč schopen rychleji a efektivněji ovlivňovat svoje prostředí. Krumpáče trvají věčně, těží rychleji. Meče dávají ohnivé údery, sekají silněji a mohli bychom najít mnoho dalších příkladů. Monstra tak slouží jako zdroj, který umocňuje kontrolu hráče nad prostředím a urychluje jeho industriální projekty. Opět nás hra učí, že pomocí technologií se staneme vládci přírody. V monstrech je uložena magická energie pradávné civilizace, jelikož ony jsou jejich pozůstatkem a hráči tuto energii dokáží využívat k další expanzi. Monstra takto fungují trochu jako uhlí, ve kterém je uložena energie pradávných rostlin.

Hráči vynalezli několik zajímavých způsobů, jak získávat pravidelný přísun zkušeností z monster. Zároveň tak také získávají důležité předměty, které z monster padají.

„Chester na mém serveru během výzkumu vytvářel dvě „farmy“ na monstra. Během svých samostatných průzkumů podzemí jsem našel spawner na zombie pod vesnicí, u které žil Slavobor a Bumberger. Je to místo, které generuje samo od sebe velké množství zombie. Okamžitě jsem to Chesterovi oznámil a požádal ho, jestli by tam nevytvořil „farmu“ na monstra a jejich zkušenosti. „Já si myslím, že ze zombie nepadají dobré věci.“ (Chester) Nakonec však farmu postavil. „Ta fungovala na principu, že byla místnost se spawnerem, ve které se zjevovala zombie. Ta padala do vody a pomocí trubky byli odváděni do místnosti, kde spadli z výšky na jeden blok. Hráč je následně mohl pohodlně pouze dorážet, pád jim ubral většinu životů. Hráč takto získával zkušenosti. Ostatní věci, které padaly z monster, se ukládaly do beden, monstra padala na sběrač, který vedl do bedny. Chester takto unikátním způsobem dokázal vytvořit samo regulující zdroj zkušeností a věcí ze zombie.“ (Terénní poznámky, duben. 2023)



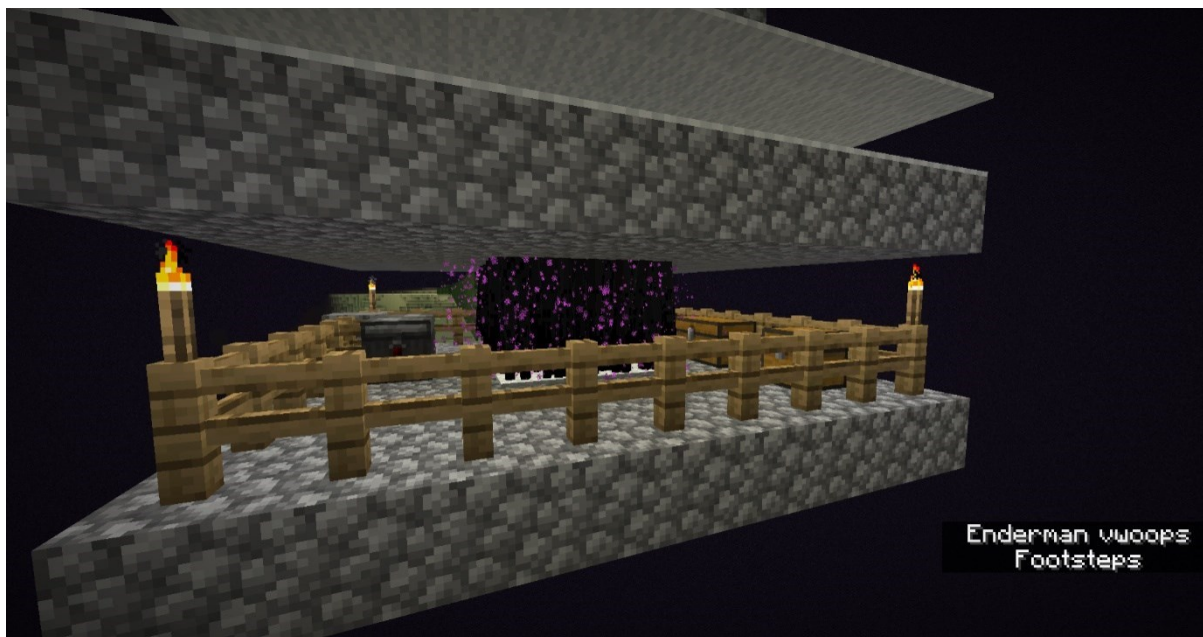
Farma na zombie

Já: *Proč chceš, aby zombii byli na jeden úder?*

Chester: *Aby to to žralo menší durabilitu meče a aby ta farma byla víc efektivní. (Terénní poznámky, duben)*

„Musíš chvíli počkat až se nastackujou (nahromadí).“ (God) Nakonec se ale ukázalo, že farma je pomalá a dává málo zkušeností, není tedy příliš efektivní. Hráč musí dlouho čekat, až se zombie objeví. Chester se tak rozhodl postavit druhou farmu, která ale byla možná až potom, co jsme se dostali společně do endu a zabili ender draka. Po smrti ender draka se pouští do stavění farmy. Já jsem asistoval jak během boje s drakem, tak při stavbě ender farmy. Hráči mě někdy z legrace nazývali levnou pracovní silou „Já teď ho budu potřebovat jako otroka.“ (Kuro) I já jsem se tak účastnil rozvojové politiky hráčů.

„Ender farma využívá princip, kdy na monstra láká monstra. Hlavním monstrem, které se zjevuje v endu, jsou již zmiňovaní endermani. Ve vnější části endu je postavena vysoká a uvnitř dutá věž. Nahoře na věži hráči uměle přivolají monstrum endermite, který připomíná hmyz či roztoče. Jakmile ho endermani zaznamenají, chtějí na něj zaútočit, to ale nemohou, jelikož je uvězněn nad věží na osamělém bloku, který se nachází ve vzduchoprázdnu. Endermite se tedy vznáší na malém bloku nad dutou věží. Jakmile se endermani snaží k němu dostat, propadávají se dutou částí věže až na dno, kde jsou uvězněni v místnosti, ze které nedokážou vyjít ven, kvůli vlastní velikosti. Hráč do této místnosti může libovolně vcházet a vycházet z ní. Na zlatém podnose takto může zabijet obrovské množství endermanů. Během pár minut je možné získat obrovské množství zkušeností. Chester ve věži vytvořil systém na likvidaci odpadu. Jelikož se zabijí obrovské množství endermanů hráči získávají mnoho perel, které z nich padají. Perel je pak mnohem víc, než hráči potřebují, a zbytečně zabírají úložný prostor beden, kde je hráči ukládají. Chester vytvořil přístroj, který perly vyhazoval do prázdnoty, jelikož dimenze end se skládá z ostrovů vznášejících se v nicotě. Hráč následně perly pouze vzal, hodil do přístroje a stroj začal automaticky vyhazovat.“ (Terénní poznámky, březen)



Farma na endermany.

Takto vznikl poměrně složitý, samo-regulující stroj, který po hráčích již nevyžadoval žádné další vstupy a energii. K fungování potřeboval pouze přítomnost hráče a zbraň na zabíjení endermanů. Bez velké námahy tak likvidoval odpad, který po hráči zbyl. Dával hráčům potřebné zdroje, nic nevyžadoval a nikdy se nemohl rozbít. V některých případech se tak zdá, že Minecraft umožňuje hráčům stavět téměř dokonalé stroje. Je to možné pouze proto, že samotná hra se neřídí fyzikálními zákony skutečného světa, ani neusiluje o realismus jako jiné hry. Například hráčka Rose během méj nepřítomnosti vytvořila „farmu“, která vyráběla nekonečně mnoho železa. Opět nevyžadovala žádnou údržbu či vstupy ze strany hráče poté, co byla hotová.

„Princip spočíval v tom, že hráčka zavřela do jedné místnosti vesničany. Pod nimi byl zavřený zombie, který je měl strašit. Fungoval zde mechanismus, který zombie vystřeloval směrem k vesničanům. On se ale k vesničanům nebyl nikdy schopný dostat. Vesničani v nebezpečí přivolávají golema, který je chrání. Ten se zjevuje odnikud, ale jakmile se zjeví, nemůže už zmizet. Na golema je vytvořena past, voda ho nasměruje k lávě. Golem je roztaven a zbude z něj pouze železo, které putuje do bedny, kde si ho hráč pohodlně vyzvedne.“ (Terénní poznámky, březen)



Farma na železo – hořící golem

Hráči nevyužívají monstra pouze na farmy určené k získávání zkušeností/úrovní. Monstra využívají i při vytváření jiných surovin. Farma tak funguje jako nekonečný generátor železa. Opět je potřeba pouze přítomnost hráče. Hráč God však byl schopen překonat i potřebnou blízkost hráče. Jakmile jsem mu dal administrátorská práva, která jsem dával důvěrným hráčům, vytvořil blok, který simuluje přítomnost hráče v daném místě. Ta část mapy se tak byla schopna načítat, i když se hráč pohyboval někde jinde. Železo se tak nikdy nepřestalo generovat. Pouze stačilo, aby alespoň jeden člověk byl na serveru online.

„Nastavil jsem na Minecraft forceload, což znamená, že se budou načítat věci, i když tam nejsou hráči. Tudiž automatické farmy fungují, ale nastavil jsem to jen někde...“ (God)

Nejenom, že jsou tak monstra tím, co ohrožuje projekty hráče. Hráči jsou schopni monstra zneužít pro své vlastní rozvojové projekty. Ze síly, která aktivně útočí na hráče, se díky mechanismům hry stává nástroj a nedobrovolný spojenec imperiálních projektů hráče. Z monster, která nás v reálném životě děsí, se tak stává technologie a nástroj. Hráči design farem nevymýšlejí sami, ale inspiřují se videi z YouTube, vždy si pustí nějaký návod a podle něj danou farmu postaví.

4. 4. Monstrum dělající „farmy“

Během výzkumu jsem si začínal uvědomovat, že to, jak někteří hráči hrají Minecraft, může působit docela děsivě – především kdybychom hru dali do roviny reálného světa. Někteří hráči Minecraftu zotročují původní obyvatelstvo, znesvěčují pradávne ruiny a posvátná místa pradávnych civilizací, loví původní druhy, jako zdroje využívají živou i neživou část přírody. I živá část přírody může být součástí jejich technologií. Například Chester vytvořil během výzkumu několik farem. Jedna byla určena k pečení kuřat a druhá ke stříhání ovcí.

„Farma na slepice fungovala tak, že slepice byla uvězněna v bloku. Pod ní byl stroj na rozbíjení vajec. Každé rozbité vejce má šanci, že se z něj vylihne slepice. Vedle láníště slepic byla dána láva. Jakmile slepice vyrostla, dostala se blízko k láně a byla upečena. Pečené maso se následně automaticky přesunulo do truhly. Hráč si takto pohodlně mohl vyzvedávat pečená kuřata. „Farma“ sice byla poměrně pomalá, jedna pečená slepice trvala zhruba půl hodiny a někdy i dýl. Nevyžadovala však žádnou údržbu ze strany hráče, slepice nebylo potřeba krmit ani stroje nijak pohánět.“ (Terénní poznámky, březen)



Automatický opékač slepic

Farma na ovce fungovala na podobném principu, byla ale méně brutální. Ovce byla uvězněna na bloku travnaté hlíny. Nad ovci byl přístroj, který ji holil a sbíral vlnu. Jakmile je ovce oholena má tendenci spásat trávu z bloku hlíny. Jakmile se napase, vlna jí opět doroste a ovce může být opět oholena. V místnosti je přítomen senzor, který pozná, že se ovce napásla a začne ji automaticky holit. Hráč takto získává nekonečně vlny, která má ve hře mnoho účelů. (Terénní poznámky, březen)

Například warden hráče hůř slyší, když chodí po vlně. Hráči se tak můžou neslyšně pohybovat po vlně v nebezpečných jeskyních.

Rose: Kdybychom šli za wardenem, tak ale potřebujeme vlnu, je to pak jednodušší.

Já: Proč vlnu?

Rose: On tě pak hůř slyší. (Terénní poznámky, únor)

Všichni hráči během výzkumu využívali výběhy plné zvířat. Ale zejména Chester množení a získávání zvířecích produktů dovedl k technologické dokonalosti. Nejděsivější „farmou“ byla farma na kravské maso. Nazýval jsem tuto farmu jako „plynová komora na krávy.“

Já: *Tys jako sestrojil plynovou komoru?*

Chester: *Ne já... ten design není můj. To si nemůžu přivlastnit.* (Térénní poznámky, duben)

„Farma fungovala na principu, že Chester uzavřel dvě krávy do asi dvou bloků na výšku. Pod krávami byla voda, kterou člověk pomocí páčky posouval krávy blíž k sobě. Krávy se v tomto prostoru daly množit do počtu kolem 42. Poté, co krávy překročily tento počet, začaly se hromadně ušlapávat. Z krav padalo maso a kůže, které se automaticky ukládaly do beden. Vždy zbylo alespoň několik krav. Hráč opět mohl začít množit krávy do potřebného počtu. Množení v Minecraftu funguje krmením. Hráč si krávy přisunul páčkou k sobě. Následně mohl krmit. Krávy se ušlapaly a hráč pouze sebral maso z bedny. Tento přístroj vyžaduje vstup, krávy je potřeba krmit, ale je také velice nenáročným způsobem výroby krav.“ (Térénní poznámky, květen)



Množirna krav

Chester a Rose vytvářeli i množírny na vesničany, kteří vypadají jako lidé, a také je využívali k technologickým projektům. Rose vytvořila obchod na vesničany, kdy vesničany unášela z množírny, zavírala je do místností, aby s nimi mohla obchodovat pomocí smaragdů.

„No, ona má tu množírnu jako místnost, kde je spousta postelí a volného prostoru, můžou se tam pohybovat. Já to udělám tak, že to bude malá místnost, budou stačit tři postele a vždycky to jejich nové dítě odnesu pryč a oni si udělaj další.“

Chester si vytvořil svoji množírnu, kdy unášel vesničany, aby z nich udělal „levnou pracovní sílu“ (Chester) na farmě. Vesničané za něj sázeli a sklízeli úrodu.

V tomto pojetí zvířat a vesničanů opět jde primárně o ekonomické pojetí udržitelnosti. Tím myslím, že hráči chovají zvířata a vesničany k udržitelnému využívání jako zdroj a nepřipisují jim nějakou vnitřní hodnotu. Mohou sice využívat daný zdroj do nekonečna, ale neřeší „utrpení“, které „živým“ tvorům způsobují. Nebrání se tak logice hry. Mohli bychom říct, že hra hráče vychovává k tomu, aby se zvířaty pracovali udržitelně, ale pouze jako se zdrojem určeným k masové výrobě. Hra tak také privileguje hráče a staví ho do pozice vládce svého prostředí, který může libovolně užívat všech darů přírody. I vesničané, kteří připomínají lidi a jsou obdobou původního obyvatelstva, jsou redukováni na pouhý zdroj, čímž se vlastně stávají součástí přírodního světa.

Ne všichni hráči s tímto způsobem hraní souhlasí. *„Chester ukazuje Cat svoje farmy, které má schované ve sklepení ve svém několika patrovém domě.“*

Chester: Radši nechtějte moc vědět, co mám ve sklepě.

God: On tam mučí krávy, ovce a slepice si množí a čeká, až vyrostou a pak je uvarí.

Cat: To zní ještě hůř, než co říkal Dan. Já si myslím, že na vás někdo zavolá inspekci, [smích].

Cat: Já mám trochu strach u Honzy, že se z něj stane Führer.

God: To není blbost, když se na to takhle koukneš.

Chester: Vesničani jsou prakticky Židi a já je držím v zajetí. (Terénní poznámky, duben)

Já: Jak třeba vnímáš to, co dělá Honza?

Cat: Už jsem se vyjádřila, je to Führer. Když jsem viděla ty krávy, tak my to přišlo...jako proč?

Já: Chester to vnímá jako, že to je jen hra.

Cat: Jako já taky, ale kdyby to třeba viděla moje mamka, tak se zděsí. Ta starší generace, která nezná počítačové hry, by toto odsoudila.“ (Terénní poznámky, duben)

Hráčka Cat během celého výzkumu nepostavila ani jednu farmu a její zvířata žila volně v ohradách. Pro vesničany postavila pár domečků. „Krav tady mám hodně, ale já jim nechám volnej výběh, ne jak Chester.“ (Cat)

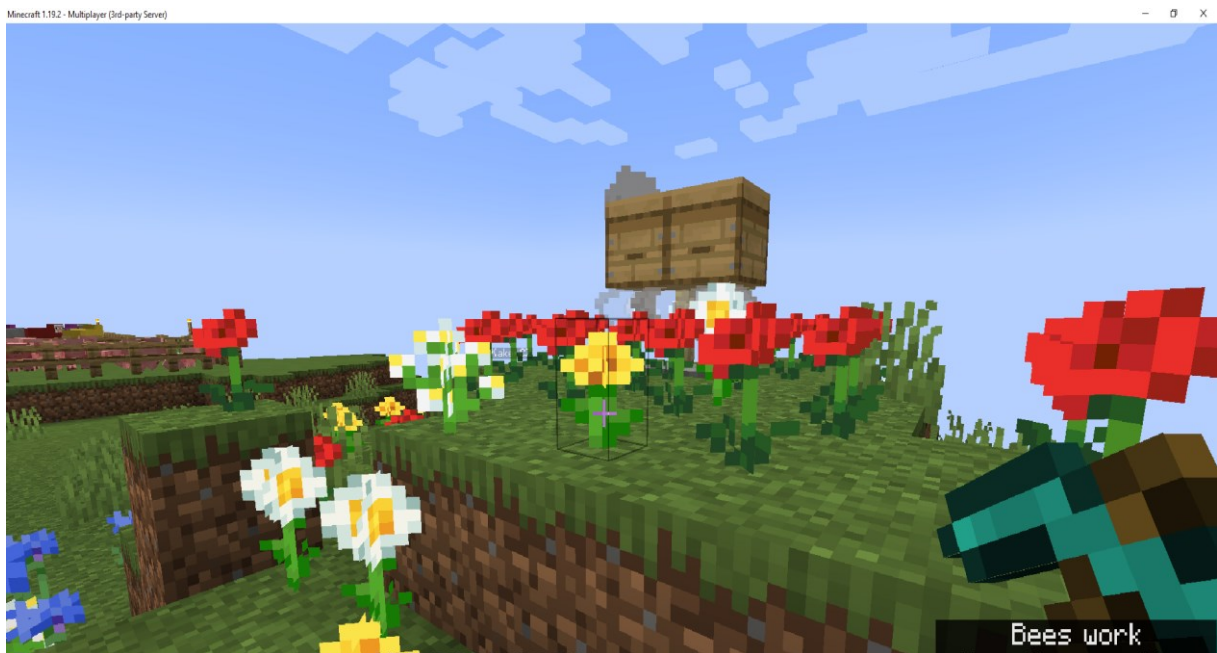
Nebyla jediná, kdo nechtěl stavět tento typ farem. *„Já se těm šílenostem vyhýbám. Nemám to moc rád, je to hrozně přehnaný. Snažím se hrát bez nich.“ (Pan soused)*

Zabydlování světa a herní styly se tak můžou zásadně lišit.

„Hraju s hráčem Bigbrother. Já neumím v Minecraftu dělat tyhle ty složité technologie, farmy. Možná je to proto, že jsem ze špatné generace prostě. Ty děcka v tom Minecraftu vyrůstala a my hraje ten Minecraft hrozně basic (jednoduše). Vždycky postavím základní domek, prozkoumám podzemí a pak nevím, co v ty hře dělat. Vždycky mě přestane rychle bavit. Raději bych hrál Morrowind.“ (Terénní poznámky, listopad)

Bigbrother během výzkumu nestavěl složité technologické farmy, ale také množil zvířata a zacházel s nimi jako se zdrojem. Například namnožil krávy a pak je pozabíjel. *„Potřebujem maso, abychom mohli do podzemí, musíme začít množit krávy.“* (Bigbrother) Zvířata vnímal jako zdroj potřebný k uživení hráče, jako nástroj, který mu umožní průzkum podzemí a získávání dalších zdrojů. Pojídání masa léčí avatara hráče a on se tak může léčit při boji s monstry.

Mnozí hráči také získávají domácí mazlíčky bez zjevného využití. *„Jééé, ty včelky jsou tak cute.“* (Cat) *„Koukej, ten papoušek ti sedí na rameni.“* (Cat) Během výzkumu si Cat, Slavobor a Kaker získaly včelky, pro které stavěly políčka. Včely ale nemají ve hře nějaké zásadní využití. Hráčky tak chtěly včely spíše jako domácí mazlíčky či ozdobu.



Včelí úl a hráči vytvořená květinová louka

„Po změně serveru se změnilo online identity hráčů. Hrál jsem poté s Kakerem, která zjistila, že psi jí kvůli změně identity nepoznávají.“

Kaker: Ty psi mě nepoznali, tak jsem je zabila a získala nové. (Terénní poznámky, březen)

Během výzkumu také všichni hráči měli nebo si cenili psů, kteří hráče chrání, jinak ale neslouží žádnému účelu. Ale jakmile zvířata přestávají poznávat avatara hráče, je s nimi zacházeno jako s vadným zbožím.

Zvířata tak nemají ani v tomto případě vnitřní hodnotu, i když neslouží jako nástroj dalšího získávání zdrojů. Nejsou vnímána jako skutečná a je s nimi podle toho zacházeno. Někteří hráči nezabili své psi ani když je psi nerozpoznali a nechali si je jako ozdobu.

Ne všichni hráči stavěli složité technologické farmy na zvířata či vesničany. Ani tito hráči ale nezacházeli se zvířaty jako se „živými“ bytostmi, i když jim určitou hodnotu připisovali. Ta se ale týkala pouze vztahu s hráčem. Také téměř všichni hráči využívali farmy, které postavil Chester nebo Rose. Nepřímo je tak podporovali v tom, aby v projektech pokračovali. Já jsem také asistoval při stavbě mnoha těchto farem.

4. 4. 1 Herní styly kreativního monstra

Srovnáme-li to s reálným světem, některé hráče lze označit jako „monstra“ z morálního hlediska. Jak už jsem říkal, svět Minecraftu je neměnný a neustále stagnující v nepřítomnosti hráče. Žádná bytost v tomto světě, kromě endermana a hráče, nemá schopnost tvořit. Endermani netvoří, pouze zvedají bloky. Vesničané sice žijí ve vesnicích, ale nejsou schopni nic stavět. Hráč je bezejmenný cizinec, který přichází do stagnujícího světa s mocí tvořit. Dle čtvrtého pojetí monstra od Jeffrey Jerome Cohena (2020) monstrum ztělesňuje opak. Monstrum je opakem nás, monstrum jsou oni. Monstrum je ztělesněním vnějšího. Zrovna tak hráč je opakem trvale stagnujícího světa díky své tvořivé síle. Je, dá se říct, také tak trochu monstrem, jelikož ovlivňuje neměnný svět bez rozvoje a pokroku. Přichází tvořit a proměňovat. Skoro jako by byl hráč bytostí odněkud z vnějšku, příšerou, která přišla strašit tento svět. Hráči neustále vytvářejí projekty, které je následně motivují v dalším hraní. Jejich základním aspektem je, že dokáží tvarovat své prostředí.

Hráči tuto svoji monstróznost, tvořivost projevují různými způsoby. Někteří jako Chester nebo Rose staví složité samo-regulující se stroje nebo množírny, jak jsem popsal v předchozí kapitole. Hráč God také stavěl poměrně složité infrastruktury, kdy propojoval na velké vzdálenosti jednotlivé základny. Hráči jsou schopni využívat pro cestování jiné dimenze.

God se ptá: Já půjdu do netheru stavět cesty, jenom potřebuju led. Byl jsem si pro krumpáč se silktouchem a teď půjdu těžít led.

God: Nevíte, kde je zimní biom? Kde bych získal led?

Chester: Tam kousek, jak jsem postavil první základnu.

„Zatímco my jsme šli s Chesterem zabít ender draka, God vytvářel skrz nether ledové cesty mezi portály. Nether zkracuje prostor mezi základním světem. Když tak hráč postaví dva nether portály daleko od sebe, v netheru to bude 3x menší vzdálenost. Hráči to tak používají jako metro a doslova staví dráhy z ledu, po kterých se pohybují velmi rychle. Bumberger nejprve postavil dráhu pro těžební vozíky, kterými se hráč může přesouvat. Hráči God to ale vadilo, považoval to za „pomalý a nebezpečný způsob

dopravy.“ Aby své cesty netherem urychlil, rozhodl se v ohnivé dimenzi postavit ledové cesty. V Minecraftu voda netaje, led a sníh jsou pevnou látkou. K tomu, aby led hráč získal, potřeboval magicky vylepšený krumpáč, který umožňuje těžít a nezničit některé předměty. Některé předměty změni po vytěžení svou podobu, například z kostky uhlí se stanou jednotlivé uhelné brikety. Krumpáč magicky vylepšený vylepšením silk touch tomuto procesu zabraňuje a vytěží danou věc nepoškozenou. Magie je tak opět technologie, kterou hráči využívají k ovlivňování okolního světa.“ (Terénní poznámky, duben)



Pekelná infrastruktura umožňující rychlé cestování.

Další způsob, jak hráči projevují svoji tvořivost, je stavění. Někteří hráči preferují téměř výhradně stavět. Jejich rozvojová politika tak probíhá primárně stavěním. Hráčky Cat a Slavobor obě téměř neustále stavěly a postavily na mém serveru celá města pro vesničany a hráče. Do podzemí téměř nechodily, pouze když potřebovaly materiál kámen na stavění. Obou kontakt s monstry vadil a udělaly, co mohly, aby se mu vyhnuly.

Já: Tady máš nějaký podzemí.

Cat: Zahrab to.

Já: Tady je podvodní jeskyně, tady máš podzemí.

Cat: Zastav to, Dane.

Na noc a monstra reagovala: „*Oh no, bude noc.*“

Neustále mě pobízela, abych nastavil den. Jakožto administrátor jsem mohl ovlivňovat denní dobu i počasí. „*Dane, dáš prosím den?*“ (Terénní poznámky, květen)

„Nerada chodím do jeskyní, bojím se totiž zombíků. Proto většinou stavím na povrchu. Ve hrách si chci odpočinout od stresu, a ne se stresovat bojem.“ (Slavobor) Kolem společného domu si postavila plot. Údajně má monstřům zabránit v přístupu na pozemek.

Zrovna tak hráč Mortaine neustále stavěl. „Čekám až Mortaine pomůže postavit střechu hradu.“ (Kaker) Jinými hráči byl považován za autoritu, co se týče estetické kvality staveb. Kakerovi a Rose pomohl postavit nejeden dům. Chester také hodně stavěl a zdroje ke stavbám získával ze svých přístrojů. Například si vytvořil sněhuláka, který tam, kde lezl, zanechával sníh. Sněhuláci jsou uměle postavené bytosti, které po dostavení ožijí. On ho uvěznil na jednom místě, sněhulák tak neustále generoval sníh. Vznikl tak nekonečný generátor na sníh. Chester využíval sněžné bloky na svůj dům. I ke stavění tak využíval své mistrovství nad světem. *Že já si tady, já ten minecraft většinou hraju jako úplně totálně autisticky tím způsobem, že si tady jako stavím nějaký mega stavby a vymejším si píčoviny a...*“ (Bumbger)

Většina hráčů tak tvoří zejména svým stavěním. Někdo také může preferovat těžbu. Hráč God neustále těžil, kromě toho, že také stavěl s Chesterem. Nejprve si našel příhodné místo na základnu a postavil si domeček připomínající hobití noru z Pána Prstenů. Poté byl schopen těžit i dlouhé hodiny v noci. V podzemí si vytvořil velký prostor ve tvaru čtverce. Prostor se nacházel na úrovni, kde se vyskytuje nejvíce diamantů. Následně ob dva bloky vždy vytvořil chodbu, ve které těžil, dokud nenarazil na překážku. Takto vytvořil extrémně efektivní způsob těžby. Vytěžil obrovské množství diamantů. „*Ten brenchmining? Je to výdělečný těžení.*“ (Chester)

Chester: Jak si vypořádal všechny ty diamanty?

God: Postavil jsem přece beacon. (Terénní poznámky, duben)

Myslel tím, že k vytvoření beacon (majáku) je potřeba velké množství diamantů. Podobný způsob těžby využívá mnoho hráčů, například Cizinec, Yen, Bumbger i Rose. Bumbger to označil jako „*Stripmines*“. Zdá se ale, že někteří hráči využívají svou tvořivou sílu i k ničení. Během výzkumu jsem svůj server zveřejnil ve facebookové skupině a na stránkách poskytovatele serveru. Jakmile jsem to udělal, začalo na serveru docházet k mnoha incidentům.

Připojil jsem se na server večer okolo 11. hodiny a všechny naše stavby byly zničeny. Byly zde nechány vzkazy na třech značkách, „Nestavte cestu k vesnici, někdo má rád objevování.“ a „Tohle máte jako poučení.“ „*Když jdete offline, věci si berte s sebou.*“ (Terénní poznámky, únor) Někdo zapálil dům a vybral věci z našich truhel. Hráč bezdůvodně zničil domov Bumbgera a Slavobora a považoval to za morálně ospravedlnitelné. Vnímá to nejspíš jako příležitost nás něco naučit a nedůvěřovat náhodným hráčům online. Naštěstí jsem server neustále zálohoval, a tak jsem byl schopen vše ztracené navrátit. Pachatele jsem však nikdy nepolapil. Naučilo mě to lépe pracovat se serverem. Snažil jsem se

k inzerátům serveru napsat pravidla, jak se hráči mají chovat, to však nepomohlo. Podobná situace se opakovala ještě dvakrát. „Přišel jsem večer na server a opět bylo vše zničené. Jednou nějaký hráč sebral věci z truhel, udělal z nich bloky a ty pokládal místy, kudy šel. Nic ale tentokrát nezničil.“ (Terénní poznámky, únor)

Hráči na to samozřejmě reagovali negativně a já byl nucen server odebrat z veřejného seznamu poskytovatele. Poté už se podobné situace neopakovaly. Jakmile lidé měli povědomí, s kým hrají, což jsem jim já říkal, přestal být server anonymní a destrukce skončila.

Někteří hráči rádi pro zábavu jiným hráčům škodí, ale způsobem, který nezanechá trvalé stopy, je tak poměrně neškodný. Například God dal lidem do základen živé sněhuláky, kteří chodili a zanechávali za sebou sníh. Když se hráči připojili, našli u sebe v základně cestičky sněhu. „Nebudu hrát, dokud to někdo neuklidí.“ (Chester)

Já sám jsem v minulosti podobným způsobem také hrál. Například jsem přemnožil slepice a nanosil je někomu do domu. Hráč po připojení našel základnu plnou slepic. Jednou jsem hráči zaplnil jeho důl slepicemi, nebo jsem uc pával jejich složité stroje tím, že jsem tam házel vejce.

Ty sis udělal kostku, něco sis tady těžil. Pak ti došly věci, co dělat a místo toho, abys zjišťoval, co můžeš dělat dál, začal si všechny trolit (dělat si z nich legraci). Už se jako učíš, že máš věci, co tady můžeš dělat. Mimo jako kostku z hlíny. Vidiš, jak lidi stavěj a přemýšlíš, jak to udělat, aby to vypadalo líp. V tuhle tu chvíli tě začne bavit Minecraft, když přemýšlíš, jak to udělat líp, jak to postavit. (Chester)

Během hraní jsem se učil vytvářet projekty od hráčů a také se ze mě stával postupně tvůrce. „Přesto se zdá, že hráči preferují jednu či dvě aktivity. Těmi pak tráví většinu herního času. Také se dá říct, že některé aktivity považují za oblíbené vzhledem k tomu, že jejich prováděním tráví většinu času.“ (Terénní poznámky, červen)

Na závěr této kapitoly je potřeba zmínit, že herních stylů hráčů je opravdu mnoho a hráč mezi nimi může libovolně přecházet. Nelze zde také všechny popsat vzhledem k jejich počtu. Variací je opravdu mnoho – svoji kreativitu projevují mnoha způsoby.

4. 5 Reálný svět a provázanost online prostorů

Během výzkumu jsem si začínal uvědomovat, že prvotní záměr, kdy jsem chtěl zkoumat vliv virtuálního prostředí Minecraftu na skutečné životní prostředí nebude tak úplně reálný. „Já asi úplně nechápu, na co se zrovna ptáš.“ (Kaker) Začalo mi docházet, že hráči nevnímají, že by jejich pohyb ve hře jakýmkoliv způsobem ovlivnil jejich vztah k reálnému prostředí. Často nechápali, na co se ptám. Mohlo

to být také způsobeno špatně položenými otázkami. „*Moc jsem to nepobral, musíš to normálně vysvětlit.*“ (God)

Na vazby mezi virtuálním a reálným se špatně ptá a ještě hůře odpovídá. To se asi ostatně nedá ani takto zjistit, jelikož hráči se pohybují v mnoha virtuálních světech. „*I dítě, který nehraje hry, je ovlivněno předsudky okolí.*“ (Chester) Jejich vliv se nedá izolovat tak, že bychom zjistili, jak Minecraft ovlivňuje vztah k prostředí. Hráči hrají mnoho her a pohybují se v mnoha světech. Ty jsou vzájemně propojeny. Mnozí také hrají hry od útlého dětství – vliv her by tak bylo velmi obtížné zjistit vzhledem k jeho dlouhodobosti.

Přesto jsem během výzkumu neustále nacházel různé přesahy mezi hrami, mezi virtuálními světy a mezi virtuálním a reálným.

Mortaine: Kakere, četla si tu moji správu?

Kaker: jo.

Mortaine: A?

Kaker: Teď nechci hrát Lolko. Možná až dostavím hrad. (Terénní poznámky, duben)

Samotní hráči Minecraftu často hrají mnoho her, byl jsem tak mnohokrát nucen se účastnit i mnoha jiných herních aktivit, kdy jsem vstoupil do veřejného online turnaje League of Legends, který se nazývá Clash. V jeden moment se tři aktéři rozhodli, že by se chtěli turnaje účastnit a že jim chybí jeden hráč. Tak mě požádali, jestli bych se nechtěl zúčastnit. Podobná situace nastala mnohokrát. Bumbger: *Já jsem dneska nemohl, hrál jsem s kámošem Project Zomboid.*

Rose: Nechcete jít někdo hrát Sons of The Forest? Minecraft už mě nebaví.

Neustále jsem tak musel o hráče zápasit s jinými hrami. Mnohokrát jsem místo zkoumání Minecraftu zkoumal několik hodin jinou hru. Také se mi stalo, že hráči se několik týdnů neukázali, protože zrovna objevili jinou hru, kterou v ten daný moment preferovali.

„Mezi high (vysoké) fantasy bychom mohli zařadit Dungeons and Dragons. Rozdělení spočívá v „*vlastně mediavel s basic (základní) magii a monstama vs. hodně šílený magie, draci atd.*“ (Chester) High fantasy je vlastně divočejší verze fantasy, méně odpovídá reálnému světu.

Někteří hráči, jmenovitě Kuro a Chester, hrají Dungeons and Dragons, což je společenská stolní hra, kdy si hráči vytvářejí postavy a příběh a společně hrají ve vymyšleném světě, který připomíná díla Tolkiena. „*Chci, aby můj dům byl jako high fantasy.*“

„*Slavobor, Bumbger a Yen si byli schopni hrát během hraní Minecraftu s Discordem, kdy oba svým způsobem propojovali. Nejenom, že během hraní ho používali k hovoru. Dávali zvuky z Minecraftu do takzvaného soundboardu. Tam si uživatelé Discordu můžou ukládat zvuky a pak je ostatním pouštět. Slavobor v jeden moment pustila zvuk, který dělá creeper, když vybuchuje. Všichni jsme si mysleli, že se výbuch odehrál ve hře.* „*Tak tohle ne tohleto, [smích].*“ (Yen)

Hráči se tak pohybují v mnoha virtuálních světech a promítá se to i do hraní Minecraftu.

„99 % lidí pozná rozdíl mezi hrou a realitou, pokud ten člověk nemá nějakou psychickou poruchu... Jako, že nechceme páchat genocidu v realitě? Jako i kdybychom měli tu potřebu, tak teoreticky je nemožný to přisoudit Minecraftu. Ty nevíš, co to způsobuje.“ (Terénní poznámky, březen)

Zdá se také, že monstróznost, kterou hráči projevují v Minecraftu, se nijak nepromítá do jejich života. Monstróznost v reálném životě by ale bylo potřeba prozkoumat pomocí „offline“ etnografie. Bylo by nutné aktéry sledovat v reálném životě, což ale jde nad rámec projektu diplomové práce.

Já: *Teoreticky, že byste si tu potřebu mohli uvolňovat ve hře?*

Chester: *Já tohle nemám, tu potřebu v realitě. Hráči také zdůrazňují, že hra je hra a oni neubližují nikomu skutečnému.*

Já: *Nejsou vesničani něco jako lidi? Jsou jim dost podobný, ne?*

Chester: *Celkově nevnímám npc jako lidi. Člověk je člověk, npc je npc. Jakožto člověk, kterej programoval, tak nevidím npc jako lidi nebo živý věci. Jsou to jenom čísilka kódu. Nevnímám to ani jako kontroverzní. Někteří také zdůrazňují, že kdyby hra fungovala jako skutečný svět, tak by nebyla zábavná.*

Já: *A máš pocit, že v té hře si můžeš něco vybit jakoby? To jako ovládnutí prostředí?*

God: *Jako to určitě, ta hra je na tom prostě postavená, ty lidi si můžou dělat tady, co chtěj. Jako kdyby si do té hry dal, že když vykácíš tisíc stromů a musíš jich tisíc zasadit, nikdo by to nehrál.*

Hráči tak zásadně oddělují virtuální a reálné prostředí a zdůrazňují jejich odlišnost.

I přesto se někteří hráči chtějí o zvířata a vesničany starat. Sice je nepovažují za „skutečně živé“, ale rádi svým zvířatům staví domečky. Například hráčka Slavobor postavila svým vesničanům velmi vyzdobenou vesničku. Vesničani zde měli jídlo, pokoje a postele. Hospodářským zvířatům postavila stodolu a žabkám vytvořila jezírko. Cat během výzkumu také stavěla svým vesničanům domy, vesnice a celé komplexy. Existuje zde určitá potřeba péče o virtuální živé bytosti.



Vyzdobená vesnice Slavobora

Když jsem se hráčů ptal na hodnoty týkající se přírody a životního prostředí ve skutečném světě, většina z nich to považovala za důležité téma.

Já: A co si myslíš o životním prostředí?

Cat: Z jakého hlediska to myslíš, jako jak jde svět do kytek?

Já – Máš pocit, že jde svět kytek, jo?

Cat: Jo, třeba to globální oteplování. To způsobí velký vymírání. Nedávno jsem četla článek o nosorožcích, o posledních dvou. Nejvíc mě to mrzí kvůli zvířatům, ne kvůli nám. Těch je mi líto.

Já: Takže ty pocituješ nějakou environmentální smutek, jo? Je to dost depresivní studovat environmentalismus.

Cat: „Jo, ale na druhou stranu si říkám, že jeden človíček s tím nic neudělá. Nebudeme si něco nalhávat, ale myslím si, že tenhle svět ovládají vyšší lidi než třeba Putin. Že nad nim jsou ještě nějaký lidi a těm jde jen o prachy a je jim jedno, jak se lidi mají. (Terénní poznámky, květen)

Hráč Bumbger se také mnohokrát pozitivně vyjádřil k ochraně životního prostředí. I hráči, kteří hrají hru velmi imperiálním způsobem, popisovali určitou vazbu k ochraně životního prostředí v reálném životě.

Já: Co si myslíš o životním prostředí?

Chester: Jede to z kopce a nevypadá to, že to přestane. Lidi k tomu mají zlý přístup. Štve mě to. (Terénní poznámky, duben)

Když jsem se ho poté zeptal, jestli by s tím něco chtěl dělat, odpověděl. „*Když hraješ videohry, tak nemáš čas být aktivista*“ a „*Cokoliv, co ti žere čas, takže už nemáš tolik času zajímat se o životní prostředí. To není specifický pro videohry, ale pro cokoliv, co ti žere čas.*“ Sice tvrdí, že tento aspekt není specifický pro videohry, ale jsou to primárně videohry, co mu brání se politicky angažovat. Virtuální prostředí mu tak zabraňuje v politickém aktivismu.

Někteří hráči jsou schopní skloubit hraní Minecraftu a politický aktivismus. Například jednoho hráče lze označit za aktivistu, který se pohybuje v jednom environmentálním hnutí, které z důvodů ochrany osobních údajů nebudu jmenovat. Hnutí je poměrně malé, nebylo by tak toliko obtížné zjistit jeho identitu. Hraje počítačové hry a zvládá být politicky aktivní. Během výzkumu si ale stěžoval na „nedostatek času.“

Dalším momentem, kdy se propojuje online a offline, je, když hráči usilují o určitý realismus v Minecraftu. Přestože se hra a její prostředí řídí jinými zákonitostmi, někteří hráči usilují o minimalizaci vlivů na prostředí a chtějí, aby vypadalo „přirozeně“, nebo alespoň aby mělo nějakou vnitřní logiku. Všichni hráči, se kterými jsem se setkal, nesnáší, když někdo nechá části nedotčeného stromu jen tak viset ve vzduchu. V Minecraftu je možné vytěžit půlku stromu a následně druhou půlku nechat viset ve vzduchu. Mnohokrát jsem se setkal s reakcemi jako „*Musím skopat tenhle strom, protože tam je to nechutný. Moje Minecraft OCD (obsesivní porucha) umírá.*“ (Kuro)

„*Ten treecapitátor je super. Jenom ty listy hrozně pomalu mizí.*“ (Chester) Když jsem přidal na server modifikaci, která způsobila, že když se vykácí jeden blok stromu, spadne celý, hráči reagovali velmi pozitivně.

Snahu o určitý realismus jsem si také uvědomoval v momentech, kdy jsem s hráči stavěl.

„*Chester si staví základnu na malém kopečku. Před stavbou domu se rozhodl, že chce velký dům, bylo tak potřeba zvětšit kopec, aby se tam jeho dům vešel. Do šířky tak zvětšoval kopec z hlíny. „No jako by vyrovnat to, abych měl nahoře větší plochu.“ Schválně stavěl svah tak, aby byl svislý, aby se z něj nestala kostka. Schválně také stavěl kopec nepravidelně, aby tak celý svah připomínal alespoň trochu skutečný svah i když z kostiček.*“ (Terénní poznámky, duben)

Když jsem se Chestera zeptal, proč chce, aby jeho prostředí připomínalo realitu, odpověděl. „*Mně nejde jako o realitu. V Minecraftu může lítat i blok, ale musí to mít nějakou logiku. Například odkud ten blok, vylítnul? Musí pod ním být nějaká díra, musí tam chybět.*“ (Chester)

O logice by se ale také dalo říct, že pochází ze skutečného světa. Minecraft umožňuje blokům se vznášet jenom tak, blok ani nemusel odněkud vzlétnout. Tuto logiku sem vnáší hráč a odnesl si ji z reálného světa, kde, kdyby se vznášel kus hlíny, musel by pocházet odněkud. Ve světě Minecraftu to tak ale nefunguje.

Dalším příkladem by mohla být stavba Slavobora, která jako první na mém serveru postavila domeček s komínem. *„Jakmile jsem se podíval na domeček, zjistil jsem, že z komína se kouří. V Minecraftu nemá komín žádné využití, hráč ho nemusí u domu ani stavět. Také není důvod, aby se z něj kouřilo, nic se v něm nedá pálit. Přesto si hráčka dala tu práci, aby to vypadalo jako skutečný komín, i když to ve hře neslouží žádné funkci. Postavila pod komínem venkovní ohniště a z něj vycházel zmíněný kouř.“* (Terénní poznámky, březen)

Dále hráči staví do svých domů různé trámy a střechy. Opět tyto věci ve hře neslouží žádnému účelu. Střecha nechrání před přírodními živly. Dům nepotřebuje trámy, protože v Minecraftu mohou věci stát ve vzduchoprázdnu. Hráčům se to ale líbí a připomíná zákonitosti z reálného světa. U svých staveb často usilují o nějaký realismus. Další příkladů by se našlo jistě mnoho.

Hráč je bytost, která překračuje hranice reálného a virtuálního světa. Pohybuje se v mnoha světech a často si to ani neuvědomuje. Během výzkumu ani jeden hráč nezmínil, že by kladl důraz na nějaký „realismus“ při hraní, ale dělali to téměř všichni. Hráči se také pohybují v mnoha online světech a spojují je i s hraním Minecraftu. Například stavby inspirované YouTube, využívání Discordu a obecně komunity, které hráči vytvářejí například na Facebooku. Jak jsem psal výše v kapitole o monstrech, monstrem je předzvěstí krize kategorií. V tomto případě je hráč příšera, která se pohybuje mezi jednotlivými světy. Aspekty reálného se promítají do virtuálního a trochu tak boří hranici mezi nimi. Minecraft nelze zkoumat jako izolovaný a samostatný svět, jako vesnici uprostřed pralesa. V online světě je vše propojené.

5. Diskuze

Cílem výzkumu bylo empiricky zjistit, jakou logiku má hra Minecraft, jak aktéři s touto logikou pracují a zda se hra promítá do reálného světa. Docházím k tomu, že Minecraft je založen na extraktivistických a modernistických hodnotách. Teoreticky vycházím z pojetí modernity od Arthuro Escobara (1996), který popisuje vztah modernity a přírody. To nazývá režimy přírody. Hovoří o modernitě, která primárně vnímá přírodu jako zdroj. Veškerá ochránářská politika a touha po udržitelnosti vychází ze snahy zaručit dlouhodobý přísun zdrojů. To nazývá kapitalistický režim přírody. Vztah k přírodě je extraktivistický. Minecraft navazuje na kapitalistický režim přírody, kdy prakticky všechno může být hráči využito jako zdroj. Na Minecraft lze aplikovat režim techno přírody, kdy za přírodou vidíme informaci, se kterou dokážeme manipulovat. V Minecraftu se téměř vše skládá z kostiček, například stromy. Hráči tak s některými částmi přírody dokáží zacházet jako s informací tím, že mění rozložení kostiček.

Zásadním tématem pro environmentální uchopení Minecraftu se pro mě stala monstra, která využívám jako metaforu k pochopení prostředí hry.

Monstra jsou něčím, co stojí v opozici vůči modernitě hráče. Hráč vstupuje do téměř nedotčeného světa a začíná ze světa získávat potřebné zdroje. Staví a rozvíjí svět. Stává se silou modernity. Původně svět stagnuje a nehýbe se. Do tohoto světa vchází hráč se silou modernity a pokroku. Jak zmiňuje Dooghan (2016) Minecraft je založen na neustálé teritoriální expanzi, kdy hráč je veden k tomu, aby technologicky ovládal přírodní svět. Monstra projekt narušují, protože ohrožují rozvojové a modernistické projekty hráče. Během výzkumu jsem zaznamenal několik momentů, kdy monstra rozvojovou politiku ohroží, odsunou nebo zastaví. Také zde vycházím z článku *Haunting Modernity*, kdy Michael Dylan Foster (2012) popisuje, jak se monstrum stalo symbolem v boji proti modernitě. Dále tvrdím, že monstra fungují jako externality technologického pokroku. V Minecraftu nefungují přírodní zákony. Jak tvrdí Jeffrey Jerome Cohen (2020), monstra ztělesňují opak. Opakem modernity hráče se v tomto případě stávají monstra jako ochránci stagnujícího světa.

Monstra jsou vedlejším produktem modernistického důrazu na rozvoj a technologický pokrok. Pradávná civilizace zneužívala svůj technologický pokrok a důsledkem byla monstra. Jak zmiňuje Jeffrey Jerome Cohen (2020), monstra mohou být nositeli sociálních významů. To, jak společnost „vytváří“ svá monstra, říká něco o ní. V tomto případě nám monstra nesou zprávu o technologické katastrofě, kdy monstra jsou důsledkem neuváženého technologického pokroku. Jak zmiňuje Jeffrey Jerome Cohen (2020), monstra jsou naše děti. Monstra mohou sloužit jako metafora ekologické katastrofy a následného strašení, kdy musíme žít s vedlejšími produkty rozvoje.

Pro hráče a svět Minecraftu byly zásadní zdroje a také jejich dlouhodobé užívání. Hráči na serverech provozují určitou podobu udržitelné politiky zdrojů. Pojetí udržitelnosti přímo navazuje na Arthuro Escobara (1996) a jeho první pojetí modernity. Udržitelnost na serverech a hráčů odpovídá pojetí udržitelnosti v kapitalistickém režimu přírody. Hráči pečují o životní prostředí jako o zdroj a usilují o

dlouhodobé užívání zdrojů. Pomocí magie zvyšují efektivitu těžení svých krumpáčů a vytvářejí složité farmy.

Samotným zdrojem mohou být i monstra. Monstra ohrožují rozvojovou politiku hráče, jak ji popisuje Dooghan (2016). Hráči ale dokáží monstra využívat jako součást svých modernistických projektů. Zapojují monstra do rozvojové politiky pomocí technologií, kdy monstra využívají jako součást svých strojů. Z monster, která bývají v reálném světě vnímána jako neuchopitelné přízraky, se stává herní mechanika, jak to popisuje Jaroslav Švelch (2014). Hráči vnímají monstra jako herní mechaniku a z monster dělají zdroj a energii.

Zkušenosti jsou body, které hráč získává manipulací s prostředím. Získává je zabíjením monster, těžením zdrojů, množením zvířat. Hráč tak objevuje informaci, která se skrývá za přírodním světem. S informací následně dokáže manipulovat tím, že vytváří farmy. Dokáže využívat samotné principy herního prostředí a vytvářet složité zdroje, které generují potřebné zdroje. Hráč objevil informace, na kterých funguje celý přírodní svět Minecraftu a dokáže je využívat. Kombinuje prvky umělého a „přírodního“, kdy do svých strojů dává zvířata, vesničany a monstra. Je to podobné techno modernímu režimu přírody, který popisuje Arthuro Escobar (1996). Lidstvo objevilo například genetickou informaci a nyní s ní dokáže manipulovat. Hráč objevuje to, jak fungují zvířata, monstra a zákony přírodního světa v Minecraftu. Zachází s ní jako s genetickou informací, různě jí manipuluje a kombinuje. Pomocí kostiček také dokáže přetvářet celou přírodu. Hráči například vytvářejí z kostiček nové stromy či používají rostoucí obilí jako dekoraci. Díky poznání přírody si dokáže vytvořit úplně novou přírodu.

Kdybychom srovnali hráče, jeho chování ve hře a reálný svět, určitě bychom označili danou osobu jako monstrum. Virtuální prostředí nám umožňuje chovat se jako příšery. Hráči staví technologické sebe regulující stroje, které nazývají farmy. Se zvířaty i s vesničany připomínajícími lidi je zacházeno jako se zdrojem. Chování hráče nám může připomínat imperiální politiku Evropy v době koloniálních velmocí. Bennet Brazelton (2019) tvrdí, že Minecraft je skvělým příkladem koloniálních mytologií, kdy se hráč technologicky rozvíjí na úkor prostředí. Prostředí zde slouží jako zdroj bez jakékoliv vnitřní hodnoty. Je důležité zmínit, že někteří hráči tento styl hraní odmítají a připisují určitou hodnotu i „živému“ světu ve hře.

Jeffrey Jerome Cohen (2020) tvrdí, že monstrum je ztělesněním opaku. Hráč lze považovat za opak světa, který ztělesňuje věcnou stagnaci. Hráč má sílu tvořit a ovlivňovat okolní svět. Schopnost tvořit je unikátní. Žádná jiná bytost nemá schopnost vytvářet složité stavby. Hráči kreativní sílu projevují mnoha různými způsoby, kdy rozdílně pracují s prostředím. Někteří hráči svoji kreativitu projevují i ničením toho, co postaví ostatní.

Boellstorff (2008) tvrdí, že virtuální světy jsou produktem lidské kultury a že existují odjakživa. Lidé aktualizují svou kulturu a vytvářejí virtuální díla. Aktualizacemi lidské kultury jsou i obrazy či knihy. Hráči Minecraftu se pohybují v mnoha virtuálních světech, které jsou neustále v kontaktu s Minecraftem. Dále si také nesou do samotného Minecraftu předpoklady o tom, jak má svět fungovat

a vnáší do něj logiku z reálného světa, i když se Minecraft řídí jinými pravidly. V Minecraftu chybí fyzikální zákony jako gravitace. Zdá se ale, že hráči mají potřebu ji do hry vnášet.

Limitem práce je absence etnografie s hráči ve skutečném světě. Etnografie ve skutečném světě by nám umožnila zjistit, zda se virtuální monstróznost projevuje do životních trajektorií aktérů. Nemohl jsem zjistit, jak Minecraft ovlivnil vztah aktérů k reálnému životnímu prostředí. Mám výpovědi o vztahu aktérů k životnímu prostředí a k jiným tématům z reality. Ale nebyl jsem schopen si je ověřit v jejich každodenním životě. Dalším problémem výzkumu bylo najít vhodný terén a aktéry, vzhledem k anonymitě a nestálosti online prostředí. Nakonec jsem vytvořil vlastní prostředí. Administrování serveru mohlo značně ovlivnit získaná data.

Většina hráčů účastnících se výzkumu byla české nebo slovenské národnosti. Vypovídá tak o hraní pouze těchto dvou národností. Vzhledem k povaze kvalitativního výzkumu se práce nedá zobecnit ani na celý český národ. Výzkum vypovídá pouze o pár serverech. Každý server byl sám o sobě unikátním prostředím. Dalo by se například zkoumat, jak Minecraft hrají hráči z neevropských kultur. Brazelton (2019) a Dooghan (2016) zdůrazňují eurocentrický pohled hry.

6. Závěr

Na základě výzkumu můžeme říct, že Minecraft je skutečně monstrózní. Nejenom, že v něm jsou přítomná monstra s environmentální tematikou, samotné hráče může vést hra k monstróznímu chování. Nedá se ale říct, že by se hra promítala do reálného světa. Na to nemám dostatek poznatků ze skutečného světa. Tato otázka tedy zůstává nezodpovězena. Hra má mnoho environmentálních rozměrů, i když se zdá, že environmentalismus hra jako taková vůbec neřeší. Je plná hluboce západních představ o životním prostředí, o technologiích, o pokroku.

Svět vyobrazuje panenskou neměnnou přírodu, která je k dispozici hráči. Hráč disponuje tvůrčí silou, kterou neustále ovlivňuje okolní prostředí. Staví složité infrastruktury, pracuje s prostředím a podmaňuje si živé bytosti. Životní prostředí nelimituje expanzi hráče, celý svět má tak k dispozici. Hra nás učí, že pomocí technologií můžeme ovládat životní prostředí. A s tím, kdo se nám postaví do cesty, se máme vypořádat silou. Hráči se s monstry neustále dostávají do konfliktu.

Monstra se nevzala odnikud. Mají vlastní historii, která je spolu utvářena komunitou hráčů. Je zde kontakt mezi virtuálními světy. Minecraft se setkává s YouTube a na jejich základě komunita vytváří dějiny světa a původ monster. Monstra získávají environmentální rozměr. Monstra jsou produktem pradávných technologií. V reálném světě nás také straší chyby předchozích generací. Někteří lidé žijí v ruinách, které jsou vedlejším produktem modernity.

Hra nás učí, že bychom měli pečovat o svoje prostředí. V Minecraftu existuje určitá vzácnost některých zdrojů na serverech, kde hraje větší množství lidí. Komunity vytvářejí pravidla užívání prostředí. Účelem je chránit zdroje a prostředí. Ochranná politika bohužel nahlíží na prostředí jako na pouhý zdroj. V Minecraftu je téměř vše zdrojem. Hra reprodukuje modernistické představy o přírodě jako zdroji.

Zdrojem mohou být také samotná monstra. Hráči staví složité technologické mašiny, kdy jsou schopni využívat principy hry. V těchto svých strojích či infrastrukturách jsou schopni využívat i samotná monstra. Minecraft nás může učit, že bytosti, které nesouhlasí s technologickým pokrokem, se mohou postupně stát nástrojem rozvojové politiky. Že samotný svět je hřiště, které je k dispozici pro naše „hraní“. Také že limity prostředí můžeme překonat pomocí technologie či tvořivosti.

Samotný hráč je tak trochu také monstrem ze dvou důvodů. Hráči staví složité technologické stroje, kdy využívají „živé“ části přírody jako zdroj. Zotročují původní obyvatelstvo a staví farmy, které připomínají klecové chovy. Přenesli bychom podobné chování do reálného světa, vznikaly by projekty podobné kolonizačním praktikám, holokaustu a masové výrobě.

Hráč je také monstrem. Jako jediný má tvořivou sílu. Monstra vycházejí z opaku, ztělesňují opak nás a našich hodnot. Hráč je opakem stagnujícího světa, ve kterém nikdo netvoří. Hra nás může učit, že jediný, kdo má nárok ovlivňovat prostředí, je člověk. Že stojí na vrcholu hierarchické pyramidy tvorstva a příroda je mu k dispozici jako zdroj. V Minecraftu má hráč privilegovanou pozici, což se může odrážet

do reálného světa. Člověk je přece jediný, kdo může rozhodovat o osudu světa. Jediný má schopnost „tvořit“.

Ve finální kapitole se věnuji mostům mezi virtuálními světy a reálným světem. Zde jsem zjistil, že virtuální svět je prostupný a nedá se zkoumat jako samostatné prostředí. Poznáním je, že terény v globalizovaném světě nelze zkoumat izolovaně. Lidé mají k dispozici jedním kliknutím zprávy z celého světa. Důležitým zjištěním je, že hráči samotní tvrdí, že zastávají environmentální hodnoty, ale ve hře se chovají jinak. Své chování v hrách také nepovažují za důležité. Hra má skutečně mnoho přesahů do reálného světa.

Hráči Minecraftu jsou opravdu kreativní bytosti. Dokáží ohýbat samotné základy přírodního světa Minecraftu. Staví šílené stroje a vytváří obří projekty. Jejich tvořivost nezná hranic. Za určitých podmínek se ale z některých hráčů stávají monstra. Hráč je jako vlkodlak, který se za úplňku mění v příšeru. Virtuální svět založený na hodnotách modernity v nás může vyvolávat chladný odstup k přírodnímu světu, kterému vděčíme za naši existenci. Člověk by bez mezidruhových vazeb nemohl existovat. Například bakterie v našich střechech, které se do nás dostávají vodou a potravou. Důležité je, aby se hráč nestával monstrem modernity i ve svém offline životě. Je třeba si dávat pozor na hodnotové rámce počítačových her. Měli bychom usilovat o vytvoření takových her, které by nás inspirovaly k politické činnosti. Aby hráči měli motivaci vytvořit udržitelný svět pro budoucí generace. Aby se zabránilo environmentální degradaci, kterou můžeme pozorovat v současném světě.

Seznam použité literatury:

Andrade, N.N.G. de, (2009). Striking a Balance between Property and Personality: The Case of the Avatars, *Journal For Virtual Worlds Research*. 1(3). S. 1-53

op de Beke, L., (2021). Premediating climate change in videogames: Repetition, mastery, and failure. *Nordic Journal of Media Studies*. 3(1). s. 184 - 199

Boellstorff, T., (2015). *Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.

Boellstorff, T. et al., (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.

Bohunicky, K., (2014). Ecomposition: writing ecologies in digital games. *Green Letters*. 18(3). s. 221–235.

Brazelton, B., (2019). On the 10 - year anniversary of Minecraft: two interventions in extractive colonialism. *cultural geographies*. 27(3). s. 491–497.

Cohen, J. J., (2020). Monster Culture (Seven Theses). In: Weinstock, J. A., ed. *The Monster Theory Reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press. s. 37-58.

Descartes, R., (2016). *Rozprava o metodě: jak vést správně rozum a hledat pravdu ve vědách*. Praha. OIKOYMEN.

Dimitrievski, M., (2023). [online]. Gaming Statistics – 2023. Truelist, článek. [cit. 10. 5. 2023] Dostupné z: <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>

Dooghan, D., (2016). Digital Conquerors: Minecraft and the Apologetics of Neoliberalism, *Games and Culture*. 14(1). s. 67–86.

Escobar, A., (1996). Constructing Nature Elements: Elements for a poststructural political ecology. *Development and Social Movements*. 1(2). s. 46-68

Fernandez-Vara, C., (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. *DiGRA International Conference: Think Design Play* (January 2011).

- Foster, M. D., (2012). Haunting modernity tanuki, trains, and transformation in Japan, *Asian Ethnology*. 71(1). s. 3-29.
- Gaudio, M., (2008). *Engraving the Savage: The New World and Techniques of Civilization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1983). *Ethnography, principles in practice*. Routledge.
- Haraway, D., (2015). Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin, *Environmental Humanities*. 6(1). s. 159-165
- Heřmanský, M., (2019). Kódování (Analýza a interpretace dat v kvalitativním výzkumu). In: Novotná, H. Špaček, O., Šťovíčková, M., eds. *Metody výzkumu ve společenských vědách*. Praha: Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy. s. 417-443
- Hunsinger, J., (2021). Toward a critical theory of playful research in the internet age: Exploring playful research in Second Life, Minecraft, and hackerspaces/makerspaces. *Journal of Play in Adulthood*. 3(1). s. 87–102.
- López, L. L., et. Al., (2019). I don't think you're going to have any aborigines in your world: Minecrafting terra nullius, *British Journal of Sociology of Education*. 40(8). s. 1037–1054.
- May, L., (2021). Confronting Ecological Monstrosity: Contemporary Video Game Monsters and the Climate Crisis. *M/C Journal*, 24(5).
- Musharbash, Y. (2014). Introduction (Monsters, Anthropology, and Monster Studies). In: Musharbash, Y., Presterudstuen, G.H., eds *Monster Anthropology in Australasia and Beyond*. New York: Palgrave Macmillan. s. 1-28
- Nebel, S., et. al., (2016). Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft in Education and Research. *Educational Technology & Society*. 19, s. 355–366.
- Novotná, H., (2019). Techniky tvorby vzorku (Výběr vzorku a prostředí výzkumu). In: Novotná, H. Špaček, O., Šťovíčková, M., eds. *Metody výzkumu ve společenských vědách*. Praha: Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy. s. 291-314
- O'Donnell, L., (2016). Building blocks: Children's open-ended play in Minecraft. *Toronto Metropolitan University*. 25(2). s. 105-116
- De Paoli, S., (2013). Automatic-play and player deskilling in MMORPGs, *Game Studies*. 13(1).
- Pellicone, A. and Ahn, J., (2018). Building Worlds: A Connective Ethnography of Play in Minecraft, *Games and Culture*, 13(5). s. 440–458
- Pink, S. et. al., 2016. *Digital ethnography: principles and practice*. London. SAGE Publications.
- Rockström, J. et. al., (2009). Planetary boundaries: exploring the safe operating space for humanity. *Ecology and society*, 14(2). s. 472–475
- Stöckelová, T., Abu Ghosh, Y., (2013). Úvahy o etnografii: od dogmatu k heterodoxii. In Stöckelová, T., Abu Ghosh, Y., eds. *Etnografie: improvizace v teorii a terénní praxi*. Praha: Sociologické nakladatelství SLON. s. 7-35
- Šťovíčková, M., (2019). Etika výzkumu (Základní etická pravidla). In: Novotná, H. Špaček, O., Šťovíčková, M., eds. *Metody výzkumu ve společenských vědách*. Praha: Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy. s. 60–90

Švelch, J., (2014). Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games. *Monster culture in the 21st century: A reader*. 193-208.

The Game Theorists., (2019). [online] Youtube – 2023. *Game Theory: The LOST History of Minecraft's Enderman*, video. [cit. 10. 5. 2023] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Ej3JRBbOcmM>

Weinstock, J. et. al., (2021). Introduction: A Genealogy of Monster Theory. In: Weinstock, J. A., ed. *The Monster Theory Reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press. s. 1-36.

Wiki, C. T. V. (n.d.) (n.d.). [online] Villians Wiki – 2023. *Hostile Mobs, obrázek* [cit. 10. 5. 2023] Dostupné z: <https://minecraft.fandom.com/wiki/Mob>

Yee, N., (2007). Motivations for Play in Online Games, *Cyberpsychology & behavior: the impact of the internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 9(6). s. 772–775.



Fakulta humanitních studií UK
magisterský obor
sociální a kulturní ekologie

Pátkova 5/2137, 182 00 Praha 8 – Libeň



Magisterský obor
sociální a kulturní
ekologie

Projekt diplomové práce (DP) oboru sociální a kulturní ekologie

1. Jméno studenta, tituly: Bc. Daniel Karvan
2. Osobní číslo (UKČO): 64011863
3. Rok imatrikulace na FHS UK (bak. studium, jinak mag. studium): 2020
4. Datum zápisu na obor sociální a kulturní ekologie FHS UK (alespoň měsíc, rok): květen 2020.
5. Názvy všech předchozích bakalářských (magisterských) prací, škola, obor a rok, kde a kdy byly obhájeny: Náboženství dlouhého domu, obhájeno 18. 6. 2020
6. Předběžný název DP (česky): Extraktivismus ve světě minecraftu
7. Předběžný název DP (anglicky): Extractivism in the world of minecraft
8. Klíčová slova (česky): digitální etnografie, Minecraft, extraktivismus
9. Klíčová slova (anglicky): digital ethnography, Minecraft, extractivism
10. Obecný kontext (souvislosti tématu, širší rámec [zasazení „do světa“]): Online svět je na vzestupu a vzniká zde mnoho zajímavých prostředí pro výzkum. Na jedné straně internetová dezinformace ohrožuje základy moderního demokratického státu jako v případě hybridních válek, na straně druhé online prostředí usnadňuje chod společnosti i státu např. v krizových časech nedávné pandemie. Rozhodně můžeme očekávat stále větší množství lidí částečně „vyřůstajících“ na internetu. Také zde vznikají nenávislné skupiny, jejichž vliv lze vidět i v reálném světě.
11. Předmět zkoumání (vlastní předmět práce [zasazení „do vědy“]): Výzkum se bude odehrávat v online prostředí. Předmětem zkoumání bude počítačová hra Minecraft. Hra Minecraft oficiálně vznikla v roce 2009 a téměř okamžitě se stala hitem. Hra ovlivnila rozvoj téměř celé generace a stále ovlivňuje mnoho dětí a mladých lidí. Odborná literatura poukazuje na mnoho problematických aspektů této hry, mezi které např. patří neoliberální pojetí extraktivismu či určitá koloniální mytologie. Jedinec je vržen do téměř neobydleného a nekonečného prostředí, které je plné nepřátel a pasivního původního obyvatelstva. Hráč má tomuto prostředí dominovat skrze těžbu a technologie. Hlavním aspektem hry je kontrola prostředí skrze technologické inovace a infrastruktury. Hráč se tak automaticky stává pánem tohoto světa, omezují jej pouze ostatní hráči, kteří v tomto světě fungují téměř totožně. Vše je v tomto světě možné rozebrat na kostičky a znovu postavit jinde. Místo aby hráč usiloval o rovnováhu s životním prostředím, je motivován, aby mu pomocí technologií dominoval. Zásadním aspektem hry je těžba nerostného bohatství. Za těžbu hráč nenese následky a je k ní v rámci hry motivován.
12. Hlavní vstupní výzkumný problém – výzkumná otázka (výzkumné otázky) – ev. hypotéza (hypotézy): Bude mě zajímat nejen to, na jakých hodnotách je hra vystavěna a k čemu hráče hra vede, ale i to, jak aktéři-hráči s takovými hodnotami interagují. Jinými slovy mě bude

zajímat nejen to, jak se světem pracují (těžba surovin, stavba infrastruktur, ovládnutí prostoru), ale i to, do jakých vztahů s hodnotovou infrastrukturou hry vepsanou do možností hraní vstupují (zda ji přijímají, reflektují, kritizují, obdivují, vzdorují či nějak „přechytračují“). A konečně se soustředím na to, jak se hraní této hry propisuje do reálného světa.

13. Metodologický postup: metody a techniky, které budou v práci použity: Metodologicky se bude jednat o online etnografii, tzn. zúčastněné pozorování a nahrávané rozhovory, které budu vykonávat s aktéry během herní činnosti. Hra umožňuje mnoho způsobů sběru dat a dokumentace.
14. Cíl DP (kromě ověření hypotéz a teoretického přínosu např. praktický přínos, vypracování metodologie, základ pro řešení problémů v praxi atd.): Hlavním cílem je porozumění tomuto online prostředí. Zásadní je vztah reálného světa a počítačové hry: jak hra na hráče působí a jak oni přijímají její logiku. Mohlo by nám to pomoci lépe porozumět interakci internetu a reálného světa. Zásadní je pochopit lidi herního světa a jejich vlastní logiku.
15. Čím budou rozšířeny dosavadní znalosti (vědecká „přidaná hodnota DP“): Zásadním aspektem je porozumět vztahu lidí a herního světa, zejména působení ideologií z reálného světa a odpověď hráčů. K porozumění budu využívat teorie Michaela Foucaulta, ohledně novějších podob neoliberalismu budu vycházet z na něj navazujících autorů. Budu se tedy zajímat zejména o aspekty neoliberalismu (a s ním spojený extraktivismus) v online prostředí.
16. Jaké bude (bude-li) jejich teoretické zobecnění a přínos: Aplikace teorií Michaela Foucaulta na online prostředí může mít dílčí přínos v porozumění autorovi.
17. Struktura DP (předběžný obsah – názvy oddílů a kapitol): 1. Úvod, 2. Teoretické zakotvení práce 2.1. Žánr sandbox 2.2. Minecraft 2.3 online videohry 2.4 neoliberalismus 2.5 extraktivismus 3. metodologie 4. výzkum 5. diskuse 6. závěr
18. Předběžná bibliografie k tématu:

BRAZELTON, Bennett. On the 10-year anniversary of minecraft: two interventions in extractive colonialism. *cultural geographies*, 2020, 27.3: 491-497.

BAERG, Andrew. Governmentality, neoliberalism, and the digital game. *symplek*, 2009, 17.1: 115-127.

DOOGHAN, Daniel. Digital conquerors: Minecraft and the apologetics of neoliberalism. *Games and Culture*, 2019, 14.1: 67-86.

LÓPEZ LÓPEZ, Ligia; DE WILDT, Lars; MOODIE, Nikki. ‘I don’t think you’re going to have any aborigines in your world’: Minecraft ing terra nullius. *British Journal of Sociology of Education*, 2019, 40.8: 1037-1054.

ROSE, Nikolas. Government, authority and expertise in advanced liberalism. *Economy and society*, 1993, 22.3: 283-299.

BOELLSTORFF, Tom. *Coming of age in Second Life*. Princeton University Press, 2015.

PINK, Sarah, Heather A. HORST, John POSTILL, Larissa HJORTH, Tania LEWIS a Jo TACCHI. *Digital ethnography: principles and practice*. Los Angeles: Sage, 2016.

WACQUANT, Loïc. Three steps to a historical anthropology of actually existing neoliberalism. *Social anthropology*, 2012, 20.1: 66-79.

19. Předpokládaný vedoucí DP: Mgr. Bohuslav Kuřík, Ph.D.
20. Důvod volby tématu (dosavadní znalosti, zázemí, praxe a zájem studenta):¹ Dlouhodobý zájem o internetové subkultury a prostředí. Od malička hraju počítačové hry a pohybují se v internetovém prostředí. Zaznamenal jsem několik vln internetové radikalizace (zejména anti-feministické hnutí a hnutí alt-right) a stal se jejich součástí. Myslím si, že je zásadní porozumět lidem pohybujícím se v internetovém prostředí, abychom zabránili budoucím možným problémům. Porozumění a pochopení těchto lidí by nám částečně mohlo pomoci tyto (a snad i jiné) lidi zachránit před nenávistnými ideologiemi.

Troja dd. měsíc 20rr


diplomant/ka


vedoucí DP


zást. garanta SKE pro studijní záležitosti

¹ nepovinné