

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut sociologických studií

**Bakalářská práce**

**2012**

**Michal Mikoláš**

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut sociologických studií

**Michal Mikoláš**

## **Role-playing v online počítačových hrách**

*Bakalářská práce*

Praha 2012

Autor práce: **Michal Mikoláš**  
Vedoucí práce: **doc. RNDr. Milan Tuček, CSc.**

Rok obhajoby: 2012

## **Bibliografický záznam**

MIKOLÁŠ, Michal. *Role-playing v online počítačových hrách*. Praha, 2012. 73s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí bakalářské práce Doc. RNDr. Milan Tuček, CSc.

## **Abstrakt**

Autor se v textu zabývá speciálním žánrem počítačových her, kterým jsou tzv. MMORPG hry, navržené pro simultánní hraní velkého počtu lidí. Zaměřuje se na role-playing, tedy činnost, ve které hráči přijímají smyšlenou roli přisouzenou jimi vytvořeným avatarem. Mimo popisu avataru práce obsahuje taktéž obecný popis her a onlinových her a charakteristiku umělých světů a guild. Základní myšlenkou práce je, že role-playing není homogenní záležitostí a nabývá různých forem dle toho, jaké herní zaměření si daná guilda/server zvolila. Pro podpoření této myšlenky byla nasbírána data v prostředí hry World of Warcraft. Autor vytvořil vlastní avatar, s jehož pomocí sledoval činnost ostatních, pořizujíc přitom „terénní poznámky“ a záznamy chatování mezi hráči. Komparace dat pořízených ve dvou odlišně zaměřených guildách pomohla vytvořit základní definice a vlastnosti role-playingu v onlinových hrách.

## **Abstract**

The author deals with MMORPGs, a special computer game genre. MMORPGs are designed to host simultaneous playing of a large number of people. The key topic is role-playing, which occurs when the players accept a fictional role connected with their avatar. The text also includes description of the terms avatar, guilds, synthetic worlds, games and online games. The basic premise of this theoretically oriented work is that role-playing is not a homogenous issue and takes different forms as a result of the server/guild game style choice. The author collected data in World of Warcraft game environment. He created an avatar which helped him to observe actions of others while taking “field notes” and recording the chat communication of the players. The author compared data recorded while playing in two differently oriented guilds, which helped to create and describe basic definitions and forms of role-playing in online games.

**Klíčová slova**

Online hry, role-playing, avatar, umělé světy, NPC, World of Warcraft, komunikace

**Keywords**

Online games, role-playing, avatar, synthetic worlds, NPC, World of Warcraft, communication

**Rozsah práce:** 114388 znaků s mezerami

### **Prohlášení**

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

V Praze dne 18. května 2012

Michal Mikoláš

**Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval doc. RNDr. Milanu Tučkovi, CSc. za nesmírně cenné rady a trpělivost při vedení této práce. Můj velký dík zároveň patří celé mé rodině a kruhu přátel za jejich neutuchající podporu.

**PŘEDPOKLÁDANÝ NÁZEV BAKALÁŘSKÉ PRÁCE:** Subkultura hráčů online počítačových her

**STUDENT:** Michal Mikoláš

**KONZULTANT:.** doc. RNDr. Milan Tuček, CSc.

## **1. Vymezení předmětu zkoumání a strukturace výzkumného tématu**

Popis subkultury hráčů online počítačových her, charakterizování online her jako volnočasové aktivity, jako zdroje soutěžení (soupeření), online hry jako komunikační nástroj, online hry jako determinant navazování osobních (případně virtuálních) vztahů. Obraz vlastního chápání členů subkultury, online hry jako sociální X antisociální aktivita, vymezení a rozdíly subkultury online her vůči ostatním PC hrám. Práce by měla obsahovat vysvětlení vývoje herních subkultur, popis slangových výrazů a newspeaku používaného hráči, podrobnější popis subkultury některé z populárních PC her (např. World of Warcraft), způsob komunikace jednotlivých hráčů, popis participace hráčů na virtuálně sociálních činnostech v rámci hry, možnost vzniku závislostního chování (a jeho charakteristika a ovlivňování jiných složek života). Měla by být také doplněna kvalitativním výzkumem založeným na (pravděpodobně polostandardizovaných) rozhovorech.

## **2. Teoretická východiska**

Teorie subkultury, Teorie her, Sociální konstruktivismus, Fenomenologie sociálního života, Teorie sociální komunikace, Teorie virtuální komunikace, Teorie vzniku závislostního chování

## **3. Cíle bakalářské práce**

Zjistit, zda online herní subkultura je typickou subkulturou a charakterizovat jejího typického člena, zda komunikace uvnitř ní probíhá na stejné bázi jako mimo ni, zda se jedná o společenskou či nespolečenskou činnost, zjistit míru nebezpečí vzniku závislosti, zjistit pohnutky hráčů pro vnoření se do tohoto světa (únik před světem reálným, touha po soutěživosti, touha jiného navazování kontaktů a odlišné formy komunikace), promítání navazování virtuálních vztahů do vztahů osobních.



## 4. Výzkumné otázky a hypotézy

Jak vzniká herní subkultura? Jaká jsou pravidla herní subkultury? Jak se profiluje hráč online her? Je hraní online her společenskou činností? Může být online gaming zdrojem společenských problémů?

Hypotézy: Hráči berou hraní jako společenskou aktivitu, Hráči si uvědomují nebezpečí vzniku závislosti, Hráči nepřístupují ke hraní jako k relaxační činnosti, Mezi hlavní důvody pro začátek hraní nepatří seznamování se s novými lidmi, Pro hráče je důležitější virtuální identita soupeře/spolubojovníka, než jeho skutečná identita.

## 5. Metody a prameny

Případová studie

Polostandardizované rozhovory

## 6. Předpokládaná struktura bakalářské práce

Úvod

Teoretická východiska

Metody

Deskriptivní část

Analytická část

Závěry

## 7. Základní literatura k tématu

Flew, Terry 2005: *Games: Technology Industry Culture*

Castronova, Edward 2006: *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*.  
University Of Chicago Press

Pylor, T.L. 2006: *Play between worlds: exploring online game culture* , Cambridge, Mass.  
: MIT Press

Meadows, Mark Stephen 2008: *I, Avatar : the culture and consequences of having a second life* , Berkeley : New Riders

Bauman, Zygmunt 2002. *Tekutá modernita*. Praha: Mladá fronta.

Berger, Peter L., Thomas Luckmann 1999. *Sociální konstrukce reality*. Brno: CDK.

Bourdieu, Pierre 1998. *Teorie jednání*. Praha: Karolinum.

*Filosofie nových médií* (2007 : Plzeň, Česko)

Raessens, Goldstein 2005: *Handbook of computer game*, Cambridge, Mass. : MIT Press,

Loo, Choi 2002: *The impact of computer games*, Bradford, England : Emerald Group  
Publishing

Rosenbaum, Oliver 2001: *Anglicko-český slovník Internetu : chat-slang*, Praha : Ivo Železný

# Obsah

Úvod	12
<b>1. MMO a MMORPG hry</b>	13
1.1 MMORPG a populární kultura	14
<b>2. Člověk, tvor hravý</b>	14
2.1 Definice a původ hry	15
2.2 Vlastnosti her	15
2.3 Kategorizace her	17
<b>3. Role-playing</b>	18
3.1 Proč anglicismus?	18
3.2 Původ a formy RPG	19
3.3 Týmový role-playing	21
3.4 Guildy	21
3.5 RP a ostatní servery	22
3.6 Typologie herních serverů	22
<b>4. Avatar</b>	24
4.1 Etymologie termínu	24
4.2 Avatar versus postava	24
4.3 Avatar ve virtuálním světě	25
4.4 Avatar – vtělení se do jiné dimenze	27
4.5 Omezení při tvorbě a vžití se do avataru	27
<b>5. Umělé světy</b>	28
5.1 Umělé světy v MMO hrách	28
5.2 Vlastnosti umělých světů	29
5.3 Polemika nad světovostí umělých světů	31
<b>6. Non-player character</b>	33
6.1 Zkratka „NPC“	33
6.2 NPC – Neživé entity v sociálním prostředí	33
6.3 Kontakt s umělou bytostí versus sociální interakce	35
<b>7. Nepřímá komunikace – chat</b>	36
<b>8. Empirická část</b>	38
8.1 Cíle výzkumu (výzkumná otázka)	38
8.2 Metodologie výzkumu	39
8.3 Metoda sběru dat	39
8.4 Úskalí a výhody zvolené metody	40
8.5 Způsob zaznamenávání komunikace	41
8.6 Zkoumaná populace	42
8.7 Vstup do terénu	43
8.8 Průběh pozorování	43
<b>9. Analýza dat</b>	44
9.1 Analýza „terénních poznámek“	44
9.2 Analýza chatové komunikace	45
<b>10. Zjištění - Role-playing ve hře World of Warcraft</b>	46
10.1 Zjištění z pozorování	46
10.2 Zjištění z chatové komunikace	55
<b>11. Shrnutí</b>	60

<i>Diskuse</i> .....	62
<i>Závěr</i> .....	64
<i>Summary</i> .....	65
<i>Použitá literatura</i> .....	67
<i>Seznam příloh</i> .....	70
<i>Příloha</i> .....	71

## Úvod a struktura práce

Rozvoj internetu (zejména) posledního desetiletí umožnil nárůst významu nového typu médií a forem komunikace. Ve své bakalářské práci se hodlám zabývat fenoménem, který s rapidním rozvojem moderních forem komunikace úzce souvisí, a tím jsou tzv. online hry. Předmětem zájmu přitom je jejich užší vymezení, a to tzv. „massive multiplayer online role-playing games“ (MMORPGs).

Studium her jako takových i MMORPG her do budoucna s největší pravděpodobností poroste na intenzitě, přičemž dosud tvořené práce se obvykle toto téma snažily pojmout z co nejširšího hlediska, jako je ekonomický či sociální dopad MMORPG her na společnost. Takové ambice si tato práce neklade, mým hlavním záměrem při jejím psaní bylo čtenáři přiblížit pojem role-playing v kontextu onlinových her. Na významu rostou nové obory jako sociologie internetu a virtuální etnografie, atraktivní oblastí jsou také game studies. Množí se počet výzkumníků, kteří provádí studie ve virtuálním prostředí, a to včetně počítačových her. Studie virtuálních prostředí jsou speciální tím, že je v nich minimalizován přímý kontakt se zkoumanou populací. Tato práce nemá povahu etnografické studie, k tomu by potřebovala být výrazně rozsáhlejší, obecněji zacílená a obsahovat metody pro takový výzkum typické. Účelem tohoto textu je doplnit české příspěvky do game studies o stat' zaměřenou na role-playing, neboť dosud jsem se setkal pouze s malým množstvím podobně laděných prací.

Předložený text je zejména přehledovou statí (pozor dávám na slovo teorie, takový termín by v případě této práce byl příliš ambiciózní, neb žádnou teorii nevytváří) doplněnou o zjištění z analýzy dat nasbíraných přímo v prostředí MMORPG hry World of Warcraft. Základními otázkami bylo, *jak je role-playing ve World of Warcraft aplikován a jestli a jak se liší pojetí role-playingu u jednotlivých volitelných herních stylů*. Seznamovací nemetodologická část vypovídá o pojmech a kategoriích pro role-playing důležitých (včetně pojmů nezbytných, ale zasahujících i do jiných oblastí), empirická je pak doplňuje. Úvod seznamovací části je zasvěcen definování online her, následovaný vysvětlením a vyložením, co si vlastně můžeme pod pojmem hra představit a jaké jsou její vlastnosti. V samostatné kapitole se věnuji stěžejnímu pojmu role-playing, nejprve v obecnějším smyslu. V téže kapitole také mluvím o důležitosti týmového hraní pro role-playing, které je často zprostředkováno činností takzvaných guild. Také si řekneme, že neexistuje jediný styl hraní, čemuž jsou podřízeny různé herní servery, které umožňují se do hry připojit. Proto také uvádím jejich zjednodušenou typologii, která je však významná pro empirickou část práce.

Pozornost jsem věnoval také termínu avatar, který pro online hry a role-playing považuji za jeden z klíčových, neboť právě jeho prostřednictvím je vůbec možné se hry účastnit. Existence avatarů je pro online hry nezbytná, stejně to bylo i v případě mého výzkumu. MMORPG hry jsou zasazeny do prostředí takzvaných umělých světů, kterým rovněž věnuji samostatnou kapitolu. Avatarům a umělým světům se věnuji poměrně rozsáhle zejména z důvodu, že tvoří základní rámec online her. Chápejme je, alespoň prozatím, jako paralelu k Zemi a jejím obyvatelům. Ono obyvatelstvo ovšem není plné pouze lidmi ovládanými avatary, nýbrž i počítačem řízenými postavami, takzvanými NPC, o jejichž významu a dopadu na hraní se rovněž rozepisuji v oddělené kapitole.

Kapitola věnující se chatování čtenáři přiblíží použití nepřímé komunikace na internetu. Opět jde nejprve o obecnější užití chatu ve virtuálním prostředí, které je následně aplikováno na chat v MMORPG, který je v tomto herním žánru hlavním komunikačním kanálem, jemuž jsem se ve vztahu k role-playingu věnoval v metodologické části.

Empirická sekce práce stojí na dvou pilířích, jimiž jsou poznatky ze „zúčastněného pozorování“ při hraní doplněné zjištěními ze zkoumání herních chatů. Tyto dva přístupy měly za úkol vyložit přístupy k role-playingu dle dvou různých herních zaměření serverů/guild (z nichž jedno má role-playing přímo ve svém názvu, druhé nikoliv). Pracoval jsem s myšlenkou, že role-playing je záležitostí rozmanitou a v online hrách nemá jednoznačně zobecnitelnou podobu. Uvádím, že forma role-playingu je utvářena podílem tří hlavních aspektů, jimiž jsou aspekty kompetitivní, kooperativní a divadelní. Míra, v jaké je každý z aspektů přítomen, zásadně ovlivňuje výslednou podobu role-playingu.

## **1. MMO a MMORPG hry**

MMO, případně MMOG, jsou zkratkou pro Massively multiplayer online game, v češtině většinou překládané jako onlinové/online hry. Od klasických internetových her pro více hráčů se liší tím, že jsou navrženy pro souběžné hraní velkého množství lidí (nikoliv desítek, nýbrž stovek až tisícovek). Další odlišností je fakt, že se MMO hry ve většině případů odehrávají ve vlastním stálém světě<sup>1</sup> - u běžných multiplayerových her (tj. her pro více hráčů) se herní prostředí vymezuje pouze na relativně malý prostor sloužící jedinému účelu (závodní dráha, aréna pro souboje apod.).

---

<sup>1</sup> Blíže popsáno v kapitole Umělé světy.

MMORPG hry jsou nejběžnějším typem MMO her. Zkratka RPG značí role-playing game<sup>2</sup>, což v praxi znamená, že se hráč ujímá role sebou vytvořeného avataru<sup>3</sup>. Prostřednictvím něho může docházet k interakci s ostatními hráči i okolním virtuálním prostředím. MMORPG hry patří k nejpobulárnějším počítačovým hrám vůbec. Podle společnosti Activision Blizzard, jež vyvinula nejúspěšnější MMORPG World of Warcraft, v současnosti celosvětově existuje přibližně 10,2 milionů aktivních herních účtů<sup>456</sup>.

## 1.1 MMORPG a populární kultura

Úspěch MMORPG a jejich známost u široké veřejnosti se odráží v odkazech produktů popkultury. Hra World of Warcraft se kupříkladu stala ústředním motivem jedné z epizod známého animovaného seriálu South Park, nazvaná Make love, not Warcraft<sup>78</sup>. Epizoda sklídila výrazný úspěch a v roce 2007 získala prestižní televizní ocenění Emmy. Nutno přiznat, že právě tento díl se stal hlavní inspirací k sepsání této bakalářské práce. Na YouTube je možné zhlédnout seriál komediálně laděných skečů The Guild<sup>9</sup>, který humornou formou popisuje sociální interakci hráčů smyšlené MMORPG hry.

## 2. Člověk, tvor hravý

Jelikož jsou MMORPG hrami, musí splňovat určitá pravidla, aby mohly být za hry považovány. V této kapitole uvádím vlastnosti hry a zmiňuji mnohost jejích dimenzí – s hrami se setkáváme v mnoha sférách lidského života. Lépe tak pochopíme, že MMO mají mnoho společného s těmi nejstaršími typy her, s jakými se setkáváme od vzniku člověka dnešního typu, byť mají na první pohled velice odlišnou formu.

---

<sup>2</sup> Význam zkratky blíže popsán v kapitole Role-playing.

<sup>3</sup> Lze použít ekvivalentu herní postava, upřesněno v samostatné kapitole Avatar.

<sup>4</sup> Myšleno herních účtů samotné hry World of Warcraft.

<sup>5</sup> Započítány jsou herní účty oficiálních, placených serverů společnosti Blizzard, statistiky z tzv. privátních serverů, kde hraní není zpoplatněno, ale které nejsou spravovány Blizzardem, je prakticky nemožné získat celkový počet hráčů World of Warcraft tím pádem ovšem bude výrazně vyšší.

<sup>6</sup> Statistiky dostupné na <http://investor.activision.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=647732>.

<sup>7</sup> Slovní hříčka s protiválečným heslem Make love, not war.

<sup>8</sup> Komplettní epizoda je dostupná ke zhlédnutí na <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>.

<sup>9</sup> Kanál The Guild přístupný na <http://www.youtube.com/user/watchtheguild>.

## 2.1 Definice a původ hry

K nejnámějším teoretikům hry patří Johan Huizinga, který ve své knize *Homo ludens* uvedl zevrubný popis herních principů a jejich důležitost pro vznik lidské kultury. Hry kultuře předchází, chápeme-li totiž kulturu jako záležitost čistě lidsky podmíněnou, není možné, aby byla starší. „Zvířata si hrají právě tak jako lidé. Všechny základní rysy hry se uplatnily už ve hře zvířat.“ (Huizinga 1971: 9) Je pravdou, že u mnoha druhů zvířat můžeme pozorovat chování, které nemá účel splnit některou ze základních biologických potřeb. Jedná se o něco „navíc“, hra není nezbytná pro jejich přežití, přesto jí však často věnují mnoho času. Stejně je to i u člověka, který hru přijal za vlastní a dokázal ji hluboce zakořenit do svého každodenního života. Známa Huizingova definice hry má následující podobu:

*„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“* (Huizinga 1971: 20).

Při důkladném přečtení této definice si všimáme, že není snadno aplikovatelná na veškeré představitelné druhy her. Roger Caillois připomíná kupříkladu existenci her hazardních a jiných všeobecně negativně hodnocených her (Caillois 1998: 26-27). Tato připomínka je jistě do určité míry pravdou, neboť hazard není možné považovat za jednání nepojící se s materiálním zájmem. Vlastnosti her, které ovšem z této definice částečně či plně vyplývají, jsou ovšem pro naši představu plně dostačující a online hry je téměř do puntíku splňují.

## 2.2 Vlastnosti her

Následuje seznam základních vlastností her, které vztahujeme taktéž na hry MMO. Šestice z nich je derivována přímo z Huizingovy definice (a zpracována taktéž Cailloisem) – svoboda, bezelstnost, ohraničenost, opakovatelnost, řád, kouzelnost. K těmto vlastnostem jsem se rozhodl přidat také společenskost, unikátnost a smysluplnost.

**Svoboda** - „Lidé hrají pouze tehdy, když na to mají chuť, a jenom tehdy. V tomto smyslu je hra svobodnou aktivitou.“ (Caillois 1998: 29) Hra je činností, již jsme se rozhodli zúčastnit z vlastní, svobodné vůle. Dobrovolnost hry značí, že hraní nemůže být povinností. Nemůže nás k němu nutit nic jiného než naše samotná motivace hrát.

**Bezelstnost** – Tou je myšlen fakt, že nehrajeme kvůli žádnému zisku mimo samotné hraní. Nehrajeme proto, abychom benefitovali jinak než radostí z hraní a případné výhry. Zde vidím paralelu s l'art pour art, tedy uměním pro umění. Touha hrát a prožitky tím získané jsou nám dostatečnou odměnou – můžeme tedy vlastně hovořit o hraní pro hraní. Neuspokojujeme tím naše životní potřeby (tj. nehrajeme proto, abychom zahnali hlad či žízeň, taková činnost by se principům hry značně vymykala), ani se neobohacujeme jinak než na duchu.

**Ohraničenost** – Hra vždy probíhá v určitém prostoru a po určitý čas. Vlastnost ohraničenosti v prostoru je na MMO hrách obzvláště dobře patrná (viz pojednání o vlastnostech umělých světů). MMO můžeme hrát jen a pouze v umělém světě pro daný účel vytvořeném, hraní v ní není možné přenést do jiné dimenze, nemůžeme si vymyslet či vytvořit vlastní herní prostor, neboť je již předem pevně dán. V tomto ohledu jsou MMO možná poněkud restriktivnější než řada jiných her. Co se času týče, je to poněkud jiné, neboť teoreticky bychom se ve virtuálním světě mohli pohybovat po neomezenou dobu. Žádné pravidlo MMO her nenařizuje, jak dlouho můžeme hrát. Časová vymezenost ovšem přesto platí, neboť v online hrách je zakomponován časový prvek (vidíme, kolik je hodin, herní čas může a nemusí odpovídat času reálnému).

**Opakovatelnost** – Hru je možné libovolně opakovat. Nekončí-li způsobem, který nám vyhovuje, můžeme se pokusit výsledek při dalším hraní obrátit v náš prospěch. Tato vlastnost zabraňuje přemíře frustrace pramenící z pocitu bezmocnosti nad zdánlivě nevyřešitelným úkolem. Taktéž je to vlastnost, která hry odlišuje od většiny běžných situací, do kterých se člověk může v každodenním životě dostat.

**Řád** – „Nejmenší odchylka od řádu hru kazí, zbavuje ji jejího charakteru a znehodnocuje ji.“ (Huizinga 1971: 17) Je pravdou, že hra je svobodnou záležitostí, ovšem svobodnou, co se volby hrát týče. „Diskutujeme-li o pravidlech hry, můžeme nabýt pocitu, že v sobě mají zabudovanou vnitřní kontradikci: Jelikož bychom normálně považovali hru za svobodnou aktivitu bez omezení, zdá se nelogické limitovat naše možnosti hraním her s fixními pravidly.“<sup>10</sup> (Juul 2003: 43) Pokud se dobrovolně zapojíme do hry, bereme automaticky na

---

<sup>10</sup> Přeloženo z anglického originálu.



vědomí, že musíme dodržovat pravidla, která jsou hře daná. Hry jsou na pravidlech závislé a bez jasně stanovených pravidel by se staly chaotickou činností beze smyslu.

**Kouzelnost** – Jelikož je hraní svobodnou činností, musí existovat něco, co člověka donutí se do hry pustit. Motivace je zcela triviální, hráč musí být zabaven, okouzlen. „Hra spojuje a rozlučuje. Upoutává. Přitahuje, to znamená: okouzluje.“ (Huizinga 1971: 17) Hráč má šanci uniknout běžným starostem a vžít se do odlišné role, než jakou běžně zastává. Tato vlastnost je blíže popsána v kapitolách věnujících se role-playingu.

**Společenskost** – Hraní nemusí být nutně činností, na níž participuje více lidí, avšak pro naši potřebu jsem se rozhodl zacílit právě na hry, jichž se účastní více hráčů a jež tím pádem jsou prostředníkem pro tvorbu sociálních interakcí. MMO hry jsou speciálním derivátem společenských her.

**Smysluplnost** – „Smysluplnost ve hře spočívá ve vztahu mezi činností hráče a jejím důsledkem. Je to proces, kdy hráč v navrženém systému hry koná a systém na toto konání reaguje. Smysl hry nalezneme ve vztahu mezi akcí a reakcí.“ (Salen, Zimmermann 2003: 34) Pokud bychom tedy ve hře s danými pravidly provedli činnost, která by pravidla splňovala, a nedočkali bychom se žádné reakce, ať už by byla jakákoliv, pozbývala by naše činnost smysl. Hodíme-li kostkou při hraní Člověče, nezlob se, čekáme, že se figurka naší barvy posune o číslo, jež nám kostka ukazuje. Pokud by se nestalo nic, nemělo by hraní smysl. „Hraní je smysluplné, pokud jsou vztahy mezi akcí a výsledkem rozeznatelné a integrované do širšího kontextu hry.“<sup>11</sup> (Salen, Zimmermann 2003: 34) Máme právo očekávat, že naše konání bude mít ve hře odezvu.

**Unikátnost** – Každé hraní je unikátní činností, nikdy nemůže dojít ke zcela identickému hernímu zážitku. Unikátnost je předpokladem pro opakovatelnost.

## 2.3 Kategorizace her

Výše uvedené vlastnosti považujeme (mimo společenskosti) za nezbytné předpoklady pro existenci libovolné hry. Popis jednotlivých společných vlastností ovšem není pro výklad herních principů dostatečně vyčerpávající. Fotbal i hra na schovávanou jsou jistě hrami, avšak mezi oběma cítíme podstatné rozdíly. Roger Caillois uvádí čtyři kategorie, dle nichž je možné hry třídit – nazývá je agón, alea, mimikry a ilinx<sup>12</sup>. (Caillois 1998: 33). Jednotlivé hry se od sebe liší mírou, jakou do těchto kategorií spadají. Přetahování se lanem samozřejmě spadá

---

<sup>11</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>12</sup> Řecký původ slov, znamenající přeneseně „soutěž, náhoda, předstírání, závrat“.

pod kategorií agón, tedy soutěž. Při „stříhání si“ do hry pro změnu vstupuje silný element náhody (alea). Napodobujeme-li něco nebo někoho jiné, předstíráme, že nejsme námi – chápeme se jiné role, nebo ji alespoň napodobujeme (mimikry). Sedneme-li si do autíčka v autodráze na pouti s úmyslem narážet do ostatních, činíme tak z touhy po vjemech spojených s pohybem, případně i závratí (ilinx).

Caillois svou kategorizaci navíc obohacuje existencí dvou aspektů. Hry mohou být živelnější (aspekt paidia), či naopak organizovanější (aspekt ludus). (Caillois 1998: 48-57) Hry komplexnější, determinované větším množstvím detailněji stanovených pravidel, jsou charakteristické převahou aspektu ludus.

Vztáhneme-li na MMO kategorizaci Rogera Caillois, potvrdíme tím, že u nich převládá aspekt ludus, jedná se o komplexní hry s průnikem několika kategorií – nalezneme v nich silný prvek soutěžení (např. souboje mezi hráči), poněkud slabší prvek náhody (např. šance na minutí cíle či odrazení nepřátelského útoku) a silný prvek předstírání (hrajeme prostřednictvím avataru, nikoliv nás samých). Prvek ilinx se v tomto případě může týkat individuálních hráčů, ovšem zřídka může být vyhledávaným cílem při hraní (nauzea<sup>13</sup> způsobená rychlými změnami prostředí, barevnými a jinými vjemy, bolest hlavy při dlouhém hraní). Vizuální zážitek hry ovšem může v některých případech prvek ilinx obsahovat.

### 3. Role-playing

Tato kapitola pojednává o role-playingu, jenž je nejvíce přítomen ve hrách, které by Roger Caillois patrně zařadil do kategorie mimikry. Role-playing není vlastní pouze MMO počítačovým hrám, nýbrž vyskytoval se již u her podstatně starších.

#### 3.1 Proč anglicismus?

Role-playing můžeme do češtiny přeložit několika způsoby – hraní (nějaké) role či například hra na hrdiny. Každý z těchto ekvivalentů má ovšem nedostatky. Hraní role evokuje představu zaujmutí některé sociální role, ovšem tento jev ve hře pouze předstíráme. Taktéž není nutně pravidlem, že v role-playingu se vžijeme do těla hrdiny<sup>14</sup>. Z tohoto důvodu jsem se

---

<sup>13</sup> Závratě, motání hlavy.

<sup>14</sup> Naše identita může být i negativní či jinak nehrdinská.

rozhodl používat anglického termínu role-playing, jenž je také základem zkratky označující hry, jichž je role-playing náplní – RPG<sup>15</sup> (role-playing game). K nedorozuměním dochází i při zaměňování role-playingu se slovy podobného významu. „Existuje nešťastný zmatek při rozlišování role-playingu a herectví. Zásadní rozdíl tkví v tom, že herectví je ztvárňováním dramatikových (či vlastních) nápadů za účelem ovlivnění a pobavení publika...“<sup>16</sup> (van Ments 1999: 9).<sup>17</sup>

### 3.2 Původ a formy RPG

Role-playingové hry jsou oproti jiným typům her velmi specifické svou komplexitou a širokou škálou svých forem. Komplexita spočívá ve velkém množství pravidel, ale také možností a nelineárností hraní. RPG můžeme provozovat v reálném světě, jedná se o tzv. LARP<sup>18</sup> (či Larp, chceme-li používat zkratkové slovo) hry, dále v rámci her stolních (kde hráč musí více zapojit fantazii, neboť role, které se má zhostit, je prezentována pouze v textové podobě) či počítačových (mezi nimiž zastávají nezanedbatelné postavení také MMORPG). „V západní kultuře má role-playing dlouhou historii už od dětských výchovných her a výchovných divadel<sup>19</sup>. Jako komerční produkt se však role-playingové hry nejvíce rozvinuly v sedmdesátých letech dvacátého století s vydáním hry *Dungeons and Dragons*<sup>20</sup> (D&D, 1974) od Garyho Gygaxe a Dava Andersona.“<sup>21</sup> (Copier 2007: 2)

Larp může být chybně zaměňován třeba s rekonstrukcemi historických bitev či jiných událostí. Ačkoliv se v jejich případě aktéři taktéž převlékají do kostýmů a pohybují se v improvizovaném prostředí, takováto činnost postrádá prvky hry, kterými oplývá právě larp. Na rozdíl od larpu jsou podobná představení poměrně jasně nalinkovaná a mají lineární děj. „Na LARP může být nahlíženo jako na zvláštní kategorii RPG, jelikož oplývá dvěma unikátními vlastnostmi: a) Hráči fyzicky ztělesňují své postavy<sup>22</sup> a b) hra se odehrává ve fyzickém rámci,“ (Tychsen, Hitchens, Brolund, Kavakli 2006: 255) Jelikož je larp RPG, nehraje se pro diváky, nýbrž pro účastníky samotné. Jejich průběh může být různě dlouhý,

---

<sup>15</sup> Zkratku vyslovujeme česky „erpégé“, často se také v hovorové řeči uvádí různé odvozeniny této zkratky, nejčastěji pak „erpégéčko“.

<sup>16</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>17</sup> Potřeba rozlišování role-playingu a herectví se může zdát zbytečnou, uvádím ji s ohledem na sekci o larpu v kapitole 3.2.

<sup>18</sup> Z anglického live-action role-playing.

<sup>19</sup> Mějme na paměti výše uvedenou citaci rozlišující role-playing a herectví.

<sup>20</sup> Stolní hra, jejíž pravidla (např. způsob soubojů a vývoje postavy) později převzala řada dalších her, včetně počítačových RPG a MMORPG.

<sup>21</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>22</sup> Postavy v tomto případě chápeme jako avatary.

několik hodin i dnů. Záleží na povaze larpu, může totiž nabývat mnoho forem a žánrů, kromě bitev mohou být simulovány různé společenské události, turnaje a podobně. Oblíbený je larp s fantasy tematikou, vzácností ale není také zaměření na sci-fi či na historii bez magických prvků. Larp je rozšířený také v České republice, po celém území se v průběhu roku pořádají akce, jichž se účastní desítky i stovky lidí<sup>23</sup>. Larp představuje fenomén, který by tato práce vzhledem ke svému hlavnímu zaměření nedokázala uspokojivě popsat, podobný úkol by si žádal vytvoření samostatné práce.

Základním principem RPG hry je, že se jí každý *hráč účastní předstírajíc odlišnou identitu (často i v odlišném světě). V prostředí RPG pozbýváme svou identitu z normálního života a podřizujeme se omezením (a naopak využíváme možnosti) role, která nám připadla (či jsme si ji vybrali).* RPG hry jsou obvykle zasazeny do příběhového rámce, jenž tvoří jejich pozadí (MMORPG hra Star Wars Galaxies se kupříkladu odehrává v univerzu známém z filmové ságy Hvězdných Válek). Častým motivem RPG her bývá fantasy či sci-fi. Jelikož je přivlastnění si nové identity stále především hrou, je nutné, aby hráč zapojil svou představivost. „Že role-playing existuje pouze v mysli hráče, je jistě silným tvrzením. Pochopitelně k role-playingu dochází mezi několika hráči<sup>24</sup>, ale vjemy z něho náleží vždy každému jednotlivě.“ (Lieberoth 2006: 68) Jinými slovy, nemůžeme mluvit o role-playingu, pokud zcela ignorujeme fakt převzetí (či předstírání převzetí) jiné identity.

Všechny formy RPG můžeme nazvat společenskými fenomény, avšak tato bakalářská práce se zaměřuje na role-playing v prostředí onlinových počítačových her. John E. Laird a Michael van Lent v knize Handbook of computer game studies uvádí: „V role-playingových hrách se člověk může vžít například do role válečníka, mága či zloděje. Hráč se snaží plnit úkoly a zvyšuje schopnosti svého avataru... V poslední době se vznikají MMO role-playingové hry, kde dochází k interakci tisíců hráčů ve stejném herním světě.“<sup>25</sup> (Laird, van Lent 2005: 206)

RPG ve formě stolních her mohou být oproti MMORPG pokládány za náročnější vzhledem k tomu, že hráč při hraní pozbývá obrazových a jiných smyslových vjemů, které by mu role-playing zjednodušovaly. „Než byly vynalezeny počítačové hry, museli si hráči stolních role-playingových her (a stále musí) svou interakci s ostatními představovat. K té dochází ve zcela imaginárním prostředí.“<sup>26</sup> (Mackay 2001: 23) Při hraní *Dračího doupěte*<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Pro představu můžeme zhlédnout kalendář akcí na <http://www.larp.cz/cs/kalendar>.

<sup>24</sup> Tvrzení není zcela pravdivé, neboť existují počítačová RPG určená pro hru jednoho hráče.

<sup>25</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>26</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>27</sup> Česká odnož stolní hry Dungeons and Dragons.

jasně vidíme, že naši spoluhráči nevypadají jako trpaslíci, elfové či skřeti, ani se nepohybujeme ve fantasy prostředí země oplývající magií a bájnými stvořeními, nýbrž sedíme u stolu pokrytého popsanými papíry a mnohostrannými hracími kostkami. V případě LARP her stylu příhodném zvolenému motivu role-playingu odpadá nutnost představování si podoby své i ostatních hráčů. Konečně u počítačových MMORPG jsou graficky znázorněny jak avatary, tak umělý svět, do kterého jsou zasazeny.

### **3.3 Týmový role-playing**

Při přisvojení si jiné identity si za svou bereme (stále v rámci hry) také sociální roli, která se k nové identitě váže. Něco takového by ale v role-playingu pozbývalo smyslu, pokud bychom tak činili bez přihlížení dalších lidí. Role-playing je pak výsledkem týmové práce všech participujících jednotlivců, a tak „...výklad situace předkládaný konkrétním účastníkem interakce je nedílnou součástí situace předkládané více účastníky díky jejich důvěrné spolupráci.“ (Goffman 1999: 81) Tyto účastníky můžeme nazvat členy týmu.

V MMORPG jsou členy týmu všichni hráči, kteří se pohybují v herním prostředí. V rámci nich existují skupiny či týmy, jejichž týmová spolupráce je ještě užší. Těm se často říká guildy.

### **3.4 Guildy**

Guildy (možný i přepis gildy) jsou speciální týmy v prostředí MMORPG. Jsou vytvořeny jedním či vícero hráči. Guildy jsou speciální tým, že se jedná o týmy v pravém smyslu slova, týmy vytvořené přímo v prostředí hry. Každý hráč, jenž se rozhodne stát se členem některé guildy, pak kromě sebe samého (resp. svého avataru) reprezentuje také danou guildu. Členství v ní s sebou váže výhody i povinnosti. Ty se odvíjí od toho, jaké stanovy si samotná guilda zavedla. Její primární funkcí je sdružení hráčů s obdobným přístupem a stylem hry. Vysoce rozvinuté guildy s velkým počtem členů se mohou chlubit propracovaným systémem svého fungování (společné rozpočty, výpravy za úkoly, akce a rituály).

Role-playing v guildách bývá intenzivnější, neboť hraní každého jednotlivce je v ní pod větším drobnohledem. Proto jsem se rozhodl empirickou část své práce věnovat zejména pozorování guild. Je samozřejmě pravdou, že „...jednotlivec se může s vlastním výkonem

zcela ztotožnit, nebo k němu může přistupovat cynicky.“ (Goffman 1999: 26) Tého myšlenky jsem se držel při rozhodnutí komparace dvou odlišných typů serverů/guild.

### **3.5 RP servery versus ostatní servery**

Online hry jsou provozovány na herních serverech, přičemž každý server představuje oddělené univerzum. Pro představu pojmenujme jeden server hry World of Warcraft Áčko a druhý Běčko. Každý představuje vlastní herní prostředí, která nejsou nijak propojená. Na Áčku se pohybují jiní hráči než na Běčku. Každé herní prostředí má tedy jiné obyvatelstvo. Další možnou parafrází herních serverů mohou být kupříkladu fotbalová hřiště, přičemž na obou se právě odehrává utkání. Ta jsou taktéž na první pohled takřka stejná, avšak nezaměnitelná. Fotbalisté na nich pobíhající jsou rovněž jiní.

### **3.6 Typologie herních serverů**

Každý server má možnost stanovit si, jaký charakter hraní u něho bude převládat. Mnoho serverů obsahuje vlastní specifika, která bychom jinde nenašli, ovšem existuje několik základních druhů serverů, které jsem se rozhodl rozřadit do dvou kategorií:

- 1) RP servery – Takové servery dbají na to, aby hráči „zůstali v roli“. V jejich případě je tudíž nevhodné, aby hráč ve hře vystupoval za své reálné já. Naopak očekává se, že se lidé budou držet role, která jim byla přidělena, či si ji sami vytvořili. Vtělím-li se do role trpaslíka z hor, musím pamatovat na to, že ve hře jsem trpaslíkem z hor, nikoliv Michalem Mikolášem a snažím se, abych tak na ostatní také působil.
- 2) PvP a PvE servery – Povahu těchto serverů pochopíme nejlépe, vyložíme-li si význam těchto zkratk.

PvP – Player versus Player neboli hráč proti hráči. Na takovýchto serverech je kladen důraz na soupeření mezi hráči, ať už formou soutěží, či například soubojů. Kromě samotného potěšení ze soupeření hráče k této činnosti motivují i benefity, které je možné v případě úspěchu získat. Např. ve hře World of Warcraft se setkáme se soupeřením v obou formách. Člověk získává body za „zabíjení“ hráčů nepřátelené

frakce, ale profituje také z vítězství v takzvaných duelech<sup>28</sup> proti hráčům z frakce vlastní.

PvE – Player versus Environment neboli hráč proti prostředí. Takto zaměřené servery s sebou nesou silný prvek typický pro hry pro jednoho hráče. Pozornost se soustředí zejména na souboje hráče s prostředím, respektive počítačem řízenými nepřáteli. Hlavní motivací k upřednostnění tohoto stylu hry je snaha vylepšení své herní postavy<sup>29</sup> prostřednictvím získávání zkušenostních bodů<sup>30</sup> za poraženého protivníka a obdržení speciálních předmětů se stále lepšími a lepšími charakteristikami.

Uvedená typologie je pro potřeby této bakalářské práce úmyslně zjednodušena. Existují servery, které jsou kombinací výše uvedených – tj. PvPE server kombinuje vlastnosti serverů PvP a PvE, zaměřuje se jak na boj mezi hráči, tak i boj hráčů s počítačem řízenými soupeři. Také RP servery nelze chápat tak, že jsou pouze virtuálním divadlem, i zde narazíme na lité boje mezi jednotlivými hráči, případně honby za plněním zadaných úkolů. Obojí je ovšem činěno se snahou nevypadnutí z role. Existují dokonce servery, které kombinují všechny tři uvedené typy, avšak obvykle obsahují možnosti, jak se přiklánět pouze k jedné z nich. Jinými slovy, stěží bychom narazili na naprosto vyhraněný server, zároveň je ale pravidlem, že každý server upřednostňuje jednu z uvedených charakteristik. Mým zájmem v této bakalářské práci je rozdíl v chování hráčů při hraní dle stylů, které odpovídají výše stanovené typologii.

Celkové rozprostření populace mezi základní typy serverů není známo. Jistou představu nám ovšem mohou poskytnout data z cenzu hry World of Warcraft, který proběhl v roce 2010. Hráči oficiálních serverů, kteří se rozhodli, že se průzkumu zúčastní, nainstalovali speciální aplikaci, jež zaznamenávala informace o jeho avataru a serveru, na němž se nacházel. Započítávaly se pouze avatary s úrovní vyšší než 10. Z cenzu vyplynulo, že u sledovaných RP serverů je populace více než pětkrát menší než v případě PvP a PvE serverů (myšleno dohromady)<sup>31</sup>.

---

<sup>28</sup> Duel, jakýsi souboj nanečisto, v němž není úkolem protivníka zabít.

<sup>29</sup> Herní postava – jeden z používaných přibližných ekvivalentů pro termín avatar, jemuž je věnována samostatná kapitola.

<sup>30</sup> Zkušenostní body využívá většina MMORPG her, přičemž platí přímá úměra – více zkušenostních bodů, silnější avatar.

<sup>31</sup> Konkrétní čísla a další údaje je možno zhlédnout na <http://www.warcraftrealms.com/census.php?serverid=-1&factionid=-1&minlevel=10&maxlevel=85&servertypeid=4>.

## 4. Avatar

### 4.1 Etymologie, významy termínu

V této kapitole si přiblížíme význam tohoto poněkud exoticky znějícího termínu a vysvětlíme si, proč je pro hráčovu existenci v syntetickém světě MMO her nezbytný.

Vyslovení tohoto slova v mysli mnohých vzbudí vzpomínku na americký velkofilm Avatar z roku 2009, režírovaný Jamesem Cameronem. V něm se hlavní postavy dokážou za pomoci moderních technologií vtělit do těl identických s těly místních domorodců a ovládat je svou myslí. V tomto ohledu film parafrázuje původní význam slova avatar. „Slovo „avatar“ pochází ze sanskrtu a vyjadřuje ztělesnění Boha na Zemi. V angličtině pak bylo všeobecně použito pro označení hráčovy reprezentace ve virtuálním světě.“<sup>32</sup> (Pearce 2009: 21).

Chápání přeneseného významu avataru nabývalo v průběhu doby různých podob. Velký vliv na to měl technický vývoj možností reprezentace reálného člověka ve virtuálním světě. Jednou z dimenzí avataru ve virtuálním světě je tzv. (uživatelský) profil daného člověka (zcela nejtriviálnější možnou formou avataru je uživatelské jméno v různých chatovacích místnostech a podobně, i ta ovšem v poslední době bývají spojena s profilem, jenž konkrétní uživatele blíže popisuje). Ten v mnohém výše zmíněné definici odpovídá, avšak nepředstavuje avatar takového, jakého si stvoříme pro participaci například v prostředí World of Warcraft. „Základní rámeček funkčnosti profilu odpovídá baseballovým kartičkám – tyto avatary mají jméno, k němu přiřazený obrázek, několik údajů, detailů o tom, co mají či nemají rádi a zda náleží do nějakého týmu,“<sup>33</sup> (Meadows 2008: 19). To odpovídá našim profilům na různých sociálních sítích – ve svém profilu na Facebooku mám uvedeno své jméno, vybraný úvodní obrázek, seznam skupin, do kterých náležím a podobně. Vskutku tedy je mým obrazem ve virtuálním světě, mohu ho editovat podle vlastních představ a přání, avšak přesto se nejedná o avatar v tom smyslu, jaký představuje základní kámen MMO.

### 4.2 Avatar versus postava

Jako synonymum ke slovu avatar bychom v češtině do jisté míry mohli použít výrazy postava či herní postava. Ty se vskutku v česky psaných textech používají jako termíny

---

<sup>32</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>33</sup> Přeloženo z anglického originálu.



s totožným významem jako avatar. Tyto termíny jsem se přesto rozhodl nepoužít, neboť je považuji pouze za podmnožinu slova avatar. Hráčův avatar totiž může nabývat také jiných podob než pouze zobrazení humanoidní postavy. „Postava“ rovněž v člověku evokuje dojem, že se jedná o neměnného, sobě nepřizpůsobitelného. Hraje-li si malé dítě s panenkou Barbie, je ona panenka zcela jistě postavou, avšak nikoliv nutně avatarem. A co je důležitější, mluvíme-li o postavě, představujeme si něco daného, tedy, že se vžijeme do již předem vytvořené podoby. Nevytvoříme roli, kterou postava bude zaujímat, ale naopak se této roli budeme podřizovat a hrát v mantinelech charakteristikami postavy vytyčených – o postavě je tedy dle mého názoru lepší hovořit například u her určených pro jednoho hráče, které mají obvykle lineární příběhovou linku, které se musíme držet a jsme omezováni také vlastnostmi postavy, skrze níž dané virtuální dobrodružství prožíváme.

Dalším důvodem pro poněkud tvrdošijné upřednostňování označení avatar je fakt, že většina zahraniční literatury činí totéž (častěji narazíme na slovo avatar než character).

### 4.3 Avatar ve virtuálním světě

Cílem našeho zájmu je zřejmě nejkomplexnější možný význam pojmu avatar, a tak „ačkoliv termín „avatar“... může být používán k označování individualit v textově založeném prostředí, je častěji chápán jako grafické zastoupení hráče ve dvou či třídimenčním virtuálním světě.“<sup>34</sup> (Pearce 2009: 21). Tím se dostáváme k popisu avataru z pohledu online her. MMORPG hry jsou koncipovány tak, že do nich hráč nevstoupí v roli pozorovatele, nýbrž v roli samotného účastníka dění v daném virtuálním světě. Právě prostřednictvím avataru dochází k interakci hráče s okolním prostředím a k navazování komunikace s ostatními hráči, kteří jsou v herním prostředí rovněž zastoupeni svými avatary. Podobně avatary popisuje také Celia Pearce: „Avatar je základní jednotkou sítě hracích komunit a prostředkem interakce hráče s ostatními hráči a s ekosystémem herního prostředí.“ (Pearce 2009: 111). Jeden aspekt sociální interakce je tím, co dělá avatar avatarem – pokud bychom se pohybovali v prostředí, v němž by se nenacházel nikdo jiný, nepotřebovali bychom žádný avatar, jenž by měl za úkol nás v tomto prostředí zastupovat. „Avatar je společenským stvořením, balancujícím na hranici mezi realitou a fikcí.“<sup>35</sup> (Meadows 2008: 16).

---

<sup>34</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>35</sup> Přeloženo z anglického originálu.

Jak tedy nastínit chopení se virtuálního života avataru? Jeho tvorbu můžeme chápat jako paralelu narození se v reálném světě. Ovšem s několika zásadními rozdíly. Vývoj lidské bytosti ve skutečném univerzu je silně determinován vnějšími i vnitřními vlivy. Náš genetický fond je hlavním tvůrcem našeho fyzického vzhledu a možná i některých temperamentních rysů. Naši osobnost si dotváříme pomocí dlouhého procesu socializace. Existuje tedy řada faktorů, které vlastní vůlí nedokážeme ovlivnit. Se zrozením ve světě online her je to zcela jiné. První kroky v životě avataru můžeme sami ovlivnit, ovšem s některými omezeními. „Jednou z neobvyklých vlastností avatarů je, jak tvrdí T. L. Taylor, že se jedná o „záměrná těla“, jejichž vzhled a estetika jsou definovány herními designéry a následně použity hráči. Ti si „obléknou“ avatary, které jim designéři předkládají, někdy ovšem s nechutí.“<sup>36</sup> (Pearce 2009: 21). Tato omezení mohou být způsobena technickými parametry dané hry, které mají své hranice. Taktéž není výjimkou, že jsou hry stylizované a zasazené do vcelku úzce specializovaných světů, například fantasy či do vesmíru. Realie daného světa proto dovolí hráči svobodnou volbu při tvorbě svého virtuálního já na určité, vymezené škále. V příloze pro ilustraci uvádím příklad tvorby trpasličího lovce ve hře World of Warcraft. Obecně je možné říci, že hra uživateli umožňuje zvolit si jméno svého avataru – dané jméno bude viditelné pro všechny ostatní hráče, což sice neodpovídá realitě, avšak usnadňuje komunikaci v herním světě (pozn. I zde se můžeme setkat s omezením, například co do počtu či druhu znaků, jež může jméno avataru obsahovat. Také bývají blokována jména obsahující vulgarismy, jména známých osobností z reálného světa a v některých případech také známá jména z fikce – předejde se tak nepříjemnému riziku, že hráč ve virtuálním světě narazí na Stalina a Gandalfa). Jméno každého avataru je unikátní, hra obvykle neumožňuje tvořit několik obyvatel herního světa se stejným jménem. Další ze základních voleb je volba pohlaví – ta samozřejmě nemusí reflektovat pohlaví hráče, „...vytvoření avataru opačného pohlaví je v online hrách běžnou praxí, ovšem obvykle se nedá srovnávat s transgenderovým chováním v reálném světě.“<sup>37</sup> (Pearce 2009: 120). Další možnosti sestávají ve výběru povolání, zaměření nebo jiného prvku zásadně ovlivňující samotné hraní (chceme-li hrát za mága, bude naše postava vypadat i se v bojích chovat jinak než po zuby ozbrojený válečník, který se bude pohybovat i na jiných místech a plnit rozdílné úkoly). Některé tituly taktéž hráči dovolují dotvářet vzhled avataru k obrazu svému (typ postavy, účes, barva pokožky, očí, tetování a módní doplňky, u některých her také rasu avataru – člověk, elf, trpaslík apod.).

---

<sup>36</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>37</sup> Přeloženo z anglického originálu.

#### 4.4 Avatar – vtělení se do jiné dimenze

Trávením času s avatarem může nastat „...okamžik, kdy jste k parametrům vašeho avataru přistupovali tak, jako by se jednalo o vaše vlastní charakteristiky. Tento stav je přirozený, neboť avatar je prodloužení vašeho já v novém světě,“<sup>38</sup> (Castronova 2005: 45). Jelikož ve hře nevystupujeme sami za sebe, nýbrž prostřednictvím našeho avataru, je přirozené, že ho chápeme jako jakousi naši prodlouženou ruku. Jmenuje-li se třeba můj kouzelník Barbucha a dovedu ho na další úroveň, nemluví o něm ve třetí osobě – je mým obrazem ve hře, tudíž řeknu, že jsem se na další úroveň dostal já. V herním prostředí totiž nejsem Michalem Mikolášem, nýbrž právě Barbuchou. „Vlastnění avataru se psychologicky může pro hráče stát tak samozřejmým, že prakticky není vnímáno. Nikdo totiž neřekne *síla mého charakteru je vyčerpána*, nebo *můj avatar vlastní pouštní buggyna*. Řekne *má síla* a *má buggyna*.“<sup>39</sup> (Castronova 2005: 45).

#### 4.5 Omezení při tvorbě a vžití se do avataru

Hráč není absolutně svobodný, co se vnějšího vzezření jeho avataru týká. Mnohem volnější ruce má ale v jeho chování. „Avatary jsou interaktivními autoportréty, které používáme pro reprezentaci sebe sama.“<sup>40</sup> (Meadows 2008: 106). To je jistě částečně pravda, ovšem záleží jen na nás, v jakých barvách a jakou technikou se rozhodneme tento autoportrét zhotovit. Chceme-li, aby náš avatar byl vůči ostatním netečný, nepřátelský či naopak vřelý, nic nám v tom nebrání. Na rozdíl od reálného života totiž můžeme svému avatarovi sami mnohem volněji zvolit roli, jakou ve své společnosti bude hrát. Výběr role není dán hrou samotnou, ale námi. Výsledný autoportrét tudíž může vypadat zcela jinak, než jak nás vnímají ostatní. Stejně jako modernisté se malujeme takové, jaké se ve svém obraze chceme mít, už pro onu opojnou svobodu výběru. S tím úzce souvisí role-playing, kterému se blíže věnuji v jiné kapitole – role-playing je sice obsažen v samotné zkratce námi zkoumaných onlinových her, avšak ono „hraní na hrdiny“ není natolik triviální záležitostí, jak by se mohlo zdát – míra role-playingu se na různých herních serverech liší, a ty pak přitahují rozdílné druhy hráčů.

Podoba a charakteristiky avataru nebývají stálé. Je možno měnit jeho vzhled (např. používáním různých oděvů a nošením rozličných předmětů, které oplývají řadou vlastností

---

<sup>38</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>39</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>40</sup> Přeloženo z anglického originálu.

přímo ovlivňujících hraní). Systém získávání takzvaných zkušenostních bodů zaručuje, že avatar postupem času zlepšuje své nabyté schopnosti a vědomosti a je připraven na čelení stále náročnějším úkolům. Tyto zkušenosti je možné sbírat pomocí likvidování zneprátených entit a plněním zadaných úkolů, případně prozkoumáváním prostředí. Nejjednodušším ukazatelem výše schopností daného avataru je jeho úroveň (level). Čím vyššího levelu avatar dosáhl, tím větší hrozbu představuje pro zneprátené avatary, případně pro počítačem řízené postavy, monstra a jiné. Pro dosažení vyššího levelu je potřeba nasbírat tolik zkušeností, kolik je herním mechanismem předepsáno.

## 5. Umělé světy

Po vytvoření avataru je možné začít žít jeho (virtuální) život. Ten se odehrává v herním prostředí hry. MMO hry se co do herního prostředí od ostatních typů her do značné míry liší. Slůvko „massive“ ve zkratce MMO značí, že musí být o poznání větší než u klasických her pro více hráčů. Místo jednotlivců je totiž prostředí schopno pojmout stovky, ba i tisícovky hráčů. Pro všechny typy her ovšem platí, že „... mají sklony k vytváření koherentního, dostupného hracího prostoru; jakési kontinuální závislé oblasti sloužící hráči k prozkoumávání, dobývání a obývání.“<sup>41</sup> (Corneliusen, Walker Rettberg 2008: 112).

### 5.1 Umělé světy v MMO hrách

Specialitou MMO her je, že jejich herní prostředí má zcela specifické a v jiných typech her neexistující vlastnosti, z nichž nejzajímavější jsou unikátní možnosti pro vznik sociálních interakcí. V této kapitole herním prostředím MMO her budu přezdívat umělé, syntetické či virtuální světy – všechna tato označení chápeme jako synonyma. „Tato místa, přestože jsou fyzicky odlišná od Země, se od ní ze sociálního hlediska neliší. Všechny standardní vzorce lidského ekonomického, sociálního a psychologického chování jsou zde, v tomto novém univerzu přítomny.“<sup>42</sup> (Castronova 2005: 29). Hráči prostřednictvím svých avatarů do hry tudíž promítají vzorce naučené socializací v reálném světě. Fyzický vzhled syntetického světa se obvykle příliš nepodobá reálnému světu. Někdy tomu tak ostatně je zcela záměrně. Například svět World of Warcraft je vzhledem ke svému fantasy zaměření

---

<sup>41</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>42</sup> Přeloženo z anglického originálu.

vytvořen do pitoreskní, barevné a nefotorealistické podoby. „Fyzické prostředí je zcela uměle vytvořené a může být, jakékoliv si představíme, ovšem lidské sociální prostředí, jež vzniká v rámci prostředí fyzického, se neliší od jakéhokoliv jiného sociálního prostředí.“<sup>43</sup> (Castronova 2005: 7). Jelikož se v syntetickém světě vytváří sociální prostředí, je možno jej také zkoumat. Umělé světy jsou speciální formou virtuální reality, se kterou je lidská společnost ve styku pouze krátkou dobu. Dokazují, že sociální interakce a vazby mohou nabývat donedávna naprosto neznámých podob. „Stručně řečeno, syntetické světy vkládají lidský prvek na velmi neobvyklé místo a produkují síly, které si podle mého názoru žádají důkladnou pozornost. Všechny věci, které jsou pro obyčejné lidi důležité – lásky, morálka, dobrodružství, materiální statky – mohou mít svůj domov na jiném místě, než je planeta Země.“<sup>44</sup> (Castronova 2005: 7).

## 5.2 Vlastnosti umělých světů

Pro výčet základních vlastností syntetických světů jsem zvolil seznam vytvořený Celií Pearce. Syntetické světy jsou tedy prostorově uspořádané, následné, prozkoumatelné, stálé, obsahují permanentní identity, jsou obyvatelné, umožňují participaci, jsou lidnaté.<sup>45</sup> (Pearce 2009: 18-19).

**Prostorově uspořádané** – Hráč se při hraní pohybuje v graficky znázorněném prostoru. Ten může nabývat různých podob. Starší MMO hry byly vzhledem k technickým omezením zasazeny do dvoudimenzionálního světa (hráč svůj avatar ovládal např. z izometrického 2D pohledu, jinými slovy z tzv. perspektivy shora), kdežto v dnešních herních titulech v naprosté většině převažují trojrozměrná prostředí. Tak jako pro naše bytí je nezbytný svět, do něhož jsme se narodili a v němž se pohybujeme, je stejně tak nepostradatelný prostor, který umožňuje bytí avataru.

**Následné** – Herní prostředí zejména z důvodu vysoké atraktivnosti pro hráče nebývají homogenní. Umělý svět je rozdělen na množství oddělených lokací, které ovšem od sebe nejsou neprostupně oddělené, avšak plynule na sebe navazují. Hranice jednotlivých lokací si můžeme představit jako hranici mezi jednotlivými státy či územními celky. Často se jedná pouze o čáru na mapě, avšak i ta je značením, že za ní vstoupíme na území v mnoha ohledech

---

<sup>43</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>44</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>45</sup> V originále Celia Pearce používá výrazy: Spatial, Contiguous, Explorable, Persistent, Embodied Persistent Identities, Inhabitable, Populous.

odlišné. Samotný přesun z jedné lokace do druhé je ovšem plynulý a přirozený, což platí jak pro svět reálný, tak také virtuální.

**Prozkoumatelné** - Hráč má prostřednictvím svého avataru možnost se v dané oblasti volně pohybovat, není ve svém pohybu nijak omezen (mimo fyzikálních zákonů implementovaných do oné konkrétní hry). „Průzkum je jedním z primárních potěšení uvnitř virtuálních světů“ (Pearce 2009: 19). Pokud by hráč odmítl se svým avatarem prozkoumávat své okolí, prakticky by tím zamezil možnosti dalšího rozvoje avataru a sociální interakce s dalšími avatary. Setrvání v jedné lokaci totiž znamená, že dříve nebo později avatar vyčerpá možnosti, jak z ní profitovat – splní-li všechny úkoly a dosáhne zkušenostní úrovně, která převyšuje standard, pro který je lokace vhodná. Taktéž je pravděpodobné, že avatary s vyšší úrovní se budou pohybovat v náročnějších lokacích, čímž by se při setrvání na jednom místě snižovala šance přijít s nimi do styku a obecně navázat nové kontakty s jinými hráči. MMO hry svou podstatou nejsou nakloněny pasivnímu stylu hraní, neboť ten by odporoval samotné jejich myšlence.

**Stálé** – Syntetický svět existuje nezávisle na existenci našeho avataru. V tomto ohledu spatřuji další paralelu s reálným světem. Zásadní rozdíl ovšem spočívá v tom, že jednotlivci jsou po dobu svého života stálou součástí reálného světa. Pokud ovšem nehrajeme, náš avatar není v syntetickém světě k nalezení (maximálně v podobě jména a různých insignií, je např. uveden mezi jmény členů jeho guildy<sup>46</sup>, předměty jím vložené do aukcí nemizí apod.). Hrajeme-li třeba s kamarádem, který se ale ze hry najednou odpojí, jeho avatar dočasně zmizí a nemůžeme s ním ve hře interagovat. Jakmile se ovšem do umělého světa znovu vrátíme, avatar může dál pokračovat v životě svého života.

**Obsahující permanentní identity** – Představme si, že ve městě, ve kterém žijeme, existují lidé, které najdeme pokaždé na stejném místě. Vůbec se nepohybují, nebo jsou ve svém pohybu omezeni (po krátké procházce např. kolem místnosti se vrátí zpět na původní místo). A ačkoli bychom se v daném okamžiku nenacházeli v jejich přítomnosti, mohli bychom si být jisti, že budou na svém místě a plnit své úkoly. Pekař, ke kterému si chodíme každé ráno pro čerstvé pečivo, by v pekárně zdánlivě byl kvůli tomu, aby provozoval své živobytí, avšak ve skutečnosti by jeho existence spočívala pouze v tom, abychom měli zdroj křupavých rohlíků. Takovou pozici zastávají v prostředí MMO tzv. permanentní identity. Bližší informace k těmto nehráčským identitám v rámci hry uvádím v kapitole NPC (non-player character). Zkráceně řečeno, jedná se o různé obchodníky, zadavatele úkolů, strážce, hospodské a

---

<sup>46</sup> Guilda/gilda (cech), angl. guild – skupina, tým hráčů. Členství v nich je dobrovolné a usnadňuje vzájemnou kooperaci, blíže vysvětleno v samostatné kapitole.

všelijaké další osoby, jež nejsou řízeny člověkem, nýbrž počítačem a přímo či nepřímo slouží hráčům k dalšímu hernímu postupu.

**Obyvatelné** – Tato vlastnost je podmíněna vlastnostmi uvedenými výše. Náš avatar se nachází v prostoru, ve kterém se může relativně neomezeně pohybovat, provádět rozličné činnosti a navazovat kontakt se svým okolím. Jelikož se jedná o jediný svět či univerzum, ve kterém je jeho existence možná, je tento svět jeho domovem a on tím pádem jeho obyvatelem. Prohlížíme-li si statistiky jednotlivých serverů a zkoumáme jejich „populaci,“ dočteme se počtu aktivních avatarů, které svět obývají. Nehráčské identity se do těchto počtů nezahrnují.

**Umožňující participaci** – Náš avatar není v umělém světě osamocen, ovšem má šanci potkávat avatary další, ovládané jinými hráči. S nimi je možné navazovat komunikaci, spolupracovat s nimi, navazovat obchody a jiné vztahy – je ovšem pravdou, že tyto možnosti neplatí vždy. Např. v prostředí World of Warcraft je prakticky nemožná komunikace s hráči opačné, zneprátelené frakce (veškerá interakce s avatarem se tím pádem omezuje pouze na vzájemný souboj).

**Lidnaté** – Jak píše Castronova, „syntetické světy: uměle vytvořená místa, speciálně navržena pro to, aby pojala velké množství lidí.“ (Castronova 2005: 4). Vzhledem ke své rozloze jsou syntetické světy předurčeny k tomu, aby se v nich pohybovaly řádově stovky i tisíce avatarů. Vyšší čísla pak logicky zvyšují šanci na jejich interakci.

„Zalidnění“ v umělých světech podobně jako ve světě reálném není rozprostřeno rovnoměrně. Existují v nich lokace, kde se soustředí větší počty hráčů. Důvodů k tomu může být několik – jedná se o města s větším počtem NPC rozdávajících úkoly či sloužících k obchodu, geograficky oblast dobře přístupnou, oblast obsahující řešení důležitých úkolů či naleziště užitečných předmětů apod.

### 5.3 Polemika nad „světovostí“ umělých světů

Použití označení „svět“ pro umělé prostory MMO her nemusí být úplně jednoznačné. Pojďme si to dokázat na příkladu World of Warcraft.

**Malá rozloha** – Azeroth, jak se svět ve World of Warcraft nazývá, svou virtuální velikostí odpovídá spíše malým, několikakilometrovým oblastem – „dá se snadno spočítat, že vzdálenost mezi severním a jižním cípem Východních království<sup>47</sup> je přibližně třináct

---

<sup>47</sup> V angličtině Eastern Kingdoms, jeden ze dvou hlavních kontinentů na mapě World of Warcraft.

kilometrů<sup>48</sup> (Corneliussen, Walker Rettberg 2008: 116). Celý herní prostor tak zaujímá řádově kilometry čtvereční, což spíše než paralele reálného světa odpovídá malému městu. Proč je tomu tak? Technicky by bylo možné syntetické světy stvořit rozsáhlejší, vzdálenosti mezi jednotlivými důležitými body by se tím však exponenciálně prodloužily a herní zážitek by zdlouhavým blouděním krajinou mohl výrazně utrpět.

**Malá populace** – „Populace každého serveru se pohybuje v tisícovkách, což je mnohem méně než na Amageru<sup>49</sup>, i kdybychom počítali všechna monstra a zvířata...“<sup>50</sup> (Corneliussen, Walker Rettberg 2008: 116). Ačkoliv jsou MMO hry hrami masovými, nedá se tedy o jejich populaci mluvit jako o ekvivalentu velkých populací v reálném světě.

**Periodičnost** – Ve světě World of Warcraft se vše opakuje. Odmyslíme-li si avatary hráčů, jeho podoba se stále periodicky obnovuje. Vstoupíme-li například na prašnou cestu zaplněnou počítačem řízenými monstry, která se nám podaří zlikvidovat, neznamená to, že tato cesta bude od této chvíle pro další případné kolemjdoucí bezpečnou. Po určité době se totiž všechna monstra znovu objeví na původních místech. Stejně tak ani avatary nemohou dostat smrti v pravém slova smyslu (tedy pokud si odmyslíme možnost avatar smazat v hlavní nabídce hry). Pokaždé, když je avatar „zabit“<sup>51</sup>, může hráč v podobě éterického ducha nalézt své ostatky a přivést se zpět k životu. MMO hry v tomto ohledu nemají stanovený konec, nikdy nepříjde doba, kdy by hráč mohl prohlásit, že onu hru dohrál.

**Šablonovitost** – Azeroth můžeme nazvat jakousi šablonou, neboť různé herní servery vdechnou život své vlastní dimenzi tohoto světa. Jinými slovy, vstoupíme-li do Azerothu na serveru XY, bude vypadat stejně, jako na serveru ZŽ. Rozdíl bude v avatarech, které se po něm budou pohybovat. „World of Warcraft esenciálně není jediným světem, ale stovkami světů, kterým říkáme realmy“<sup>52</sup>.<sup>53</sup> (Bainbridge 2010: 6).

### **(Ne)smyslnost umělého světa**

Výše uvedené body (zejména pak periodičnost) v nás mohou vyvolávat několik otázek. Zejména pak tu, jaký smysl má pohybovat se v syntetickém světě, když hraní nám ve světě reálném (alespoň obvykle) neposkytne žádná privilegia – dosažení vysoké vývojové

---

<sup>48</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>49</sup> Amager je malý ostrov v Dánsku, svou rozlohou přibližně odpovídající světu ve World of Warcraft.

<sup>50</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>51</sup> Jeho tzv. hitpointy, tedy body označující životní energii avataru klesnou na nulu.

<sup>52</sup> Realm můžeme chápat jako syntetický svět World of Warcraft na jednom určitém serveru, pro snazší pochopení můžeme slova realm a server chápat jako synonyma.

<sup>53</sup> Přeloženo z anglického originálu.



úrovně našeho avataru se na nás v reálu nijak průkazně nepromítne. Podobné otázky si ovšem můžeme klást v nepřebném množství ohledů. „Vedou vaše činy v životě někam? Nebo je život pouze jednou hrou za druhou, jednou věcí po druhé?“<sup>54</sup> (Cuddy, Nordlinger, Irwin 2009: 31). Vztáhneme celý tento problém pod Thomasův teorém – pokud bychom syntetické světy za světy nepovažovali, pak by nebyly světy ve svých důsledcích a naopak. Herní MMO prostředí nejsou přesnými ekvivalenty reálného světa, ovšem pro jejich snadnější pochopení je tak můžeme chápat.

## **6. Non-player character**

V této kapitole je v krátkosti rozvinuta jedna z vlastností umělých světů, tedy existence permanentních entit. Pomocí nich můžeme pochopit fundamentální rozdíl mezi hrami určenými pro jednoho hráče a hrami onlinovými.

### **6.1 Zkratka „NPC“**

NPC je zkratkou anglického sousloví non-player character, jedná se tedy o bytosti, které se nachází v herním prostředí, avšak nejsou ovládány hráčem, nýbrž umělou inteligencí implementovanou dané hře. NPC jsou obzvláště důležitou součástí her pro jednoho hráče, neboť jsou prakticky jedinými entitami, se kterými je možné v takových hrách interagovat (existují též hry bez NPC, avšak patří v zásadě k těm nejjednodušším, např. hry logické. Jedná se tedy o hry, ve kterých nejde o interakce mezi dvěma a více bytostmi). Tyto umělé bytosti mohou být hráči buď příznivě nakloněny, či se naopak chovají nepřátelsky.

### **6.2 NPC – Neživé entity v sociálním prostředí**

Ve hrách pro jednoho hráče je NPC přikládán velký význam a jejich umělé inteligenci je věnována taková pozornost, aby co nejděněji simulovala reálnou bytost schopnou racionálního uvažování (často chovají známky pudu sebezáchovy a někdy i emoci, na rozličné situace reagují rozdílnými způsoby apod. – nepřátelé bezhlavě vbíhající hráči „do rány“ by zkrátka nepůsobili přesvědčivě a degradovali tím zážitek ze hry). V MMO hrách je to poněkud jiné, „mohou být využity jako výzva pro hráče, překážky, po jejichž překonání získá

---

<sup>54</sup> Přeloženo z anglického originálu.

hráč zkušenosti bez nutného soupeření s živými lidmi – typ tréninku... v zkratce zastávají role, které nemohou živí hráči zaujímat.<sup>55</sup> (Lecky-Thompson 2008: 268).

Existence NPC v MMO hrách není zanedbatelná. Například ve World of Warcraft je vlastně nemožné svůj avatar provázet hrou tak, aby ani jednou nepřišel s NPC do styku. Jsou totiž zdroji důležitých úkolů, předmětů a informací, které jsou pro rozvoj hraní a avataru nezbytně potřebné, nebo alespoň velmi žádoucí. Další důvod implementace NPC v MMO hrách je přirozenější – udržení dobré hratelnosti, protože „... lidé obvykle při hraní neradi přijímají druhořadé role, které jsou mnohdy spojeny s repetitivními úkoly.“<sup>56</sup> (Afonso 2007: 6) Představa avataru-hrdiny, který má svými činy podíl na vývoj celosvětového konfliktu ve virtuálním světě je přeci jen lákavější než prosté nehybné stání na místě s jedinou činností, např. prodávání předmětů či učení schopností. Nehledě na to, že pokud bychom všechny role ve hře světili živým hráčům, bylo by bezpodmínečně nutné stvořit takový aparát, který by dokázal hráče donutit držet se svých rolí tak, aby nedošlo k naprosté anomii.

Vývojáři MMO her si tedy bez výčitek svědomí mohli dovolit stvořit NPC takové, že mají co do kopií reálných bytostí vskutku daleko, což platí i pro World of Warcraft - „NPC v této hře patří k těm nejjednodušším, jaké kdy najdeme. Většinou se nehýbají, či opakovaně chodí dopředu a dozadu. Proč ji tedy hrají miliony lidí? Odpověď je jednoduchá: lidský faktor.“<sup>57</sup> (Afonso 2007: 12) Samozřejmě, každý hráč je individuem a nemusí vždy cítit potřebu interakce s dalšími hráči, naopak vhod někdy přijde individuální hraní (představme si situaci, kdy máme chuť vyjít si na houby pouze s košíkem v ruce a nožem v kapse, zvířena či houby v lese by představovala NPC a naše já náš avatar, přičemž bychom se při této toulce mohli a nemuseli setkat s dalšími lidmi/avatary), tudíž není žádoucí, aby v nejbližší budoucnosti vznikalo větší množství her s kompletní absencí NPC. Že je redukce jejich významnosti značná, ovšem není pochyb, jelikož „...ve hře již existuje sociální faktor prostřednictvím hráčů, jsou NPC přeměněny na nehybné zdroje informací a předmětů, o kterých vždy bude jasno, kde a jak se mají hledat.“<sup>58</sup> (Afonso 2007: 12)

---

<sup>55</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>56</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>57</sup> Přeloženo z anglického originálu.

<sup>58</sup> Přeloženo z anglického originálu.

### 6.3 Kontakt s umělou bytostí versus sociální interakce

Můžeme říci, že nehráčské postavy jsou v rámci online her vlastně usměvavými roboty<sup>59</sup>, jejichž vzniku v moderní společnosti se bál Charles Wright Mills (Mills 2002:185). Samozřejmě s tím rozdílem, že oproti nim NPC skutečně nejsou schopny samostatného uvažování a jejich intelekt je umělý a značně omezený či nastavený přesně tak, aby stačil k vykonávání procesů, pro něž byly stvořeny.

Otázka, zda je kontakt s NPC sociální interakcí, je vskutku řečnická. Jakákoliv akce ze strany hráče vyvolá reakci, která je výsledkem předem naprogramovaných vzorců chování, které ovšem na rozdíl od lidských bytostí nejsou produktem socializace ani jiného učení, ovšem zcela umělou záležitostí. NPC je bytostí, pro niž neexistuje žádné já, na rozdíl od člověka, jenž si své vlastní bytí uvědomuje velmi záhy po svém narození. Vědomí NPC má s lidským vědomím společného pouze málo – „... dává nám informace o procesech, které probíhají v našem mozku, a analogicky také umělé bytosti dává najevo, v jakém je momentálně stavu...“<sup>60</sup> (Pitrat 2010: 67) Pokusme se ovšem tuto větu negovat a postulovat následující – není-li si bytost vědoma vlastní existence, není možné, aby vnímala existenci čehokoliv jiného. Nedokáže-li pak vnímat existenci čehokoliv jiného, nemůže s tím navázat kontakt. Z tohoto důvodu chápeme sociální interakce v MMO hrách pouze jako interakce mezi hráči prostřednictvím svých avatarů.

Kapitolou o NPC končí seznamovací část práce. Dozvěděli jsme se o existenci MMORPG her a pravidlech, která splňují. Víme, že při hraní tohoto typu her vstupujeme do umělého světa prostřednictvím avatarů. V roli avataru se v syntetickém světě setkáváme s osobami řízenými počítačem, i jinými avatary. Víme také, že MMORPG jsou hry, jejichž důležitým prvkem je role-playing. Ten nabývá různých forem podle toho, o jakou hru se jedná. Zmínili jsme myšlenku, že jednolitý zřejmě není ani v MMORPG. Existují různé herní styly (PvP, PvE, RP...), které jsou na jednotlivých serverech v různé míře využívány.

---

<sup>59</sup> Usměvaví roboti, tedy lidé s krajně potlačenou individualitou, neuvědomujících si vlastní nesvobodu.

<sup>60</sup> Přeloženo z anglického originálu.

## 7. Nepřímá komunikace - chat

Tato sekce bakalářské práce je přechodovým stupněm mezi částmi seznamovacími a empirickými. Jedná se o krátké shrnutí způsobu komunikace v chatovacích programech v herním světě i mimo něj. Po odlišení přímé a nepřímé komunikace bude uvedeno, jak chaty probíhají mimo herní prostředí, následně doplním informace, v čem se herní chatování liší od jiných verzí či jakými novými charakteristikami oplývá.

„V situaci tváří v tvář je mi druhý člověk představován v živé přítomnosti, kterou oba sdílíme. Jsem si vědom, že v téže živé přítomnosti vnímá i on mě.“ (Berger, Luckmann 1999: 34). Situace tváří v tvář je tudíž pro vzájemnou komunikaci a interakci tou nejsnáze rozklíčovatelnou a pochopitelnou. Mluvíme-li s někým z očí do očí, očitáme se pod vlivem řady různých vjemů. Především na našeho komunikačního partnera vidíme, čili vnímáme také řadu nonverbálních aspektů této komunikace. Je lidskou přirozeností rozpoznat okamžitý postoj či rozpoložení člověka dle jeho výrazu v obličejí, dynamiky mimiky, způsobu gestikulace a podobně. Ve spojení s vjemy sluchovými, kterými absorbujeme verbální složku komunikace, nám dávají ucelenější pohled a poskytují jednodušší a jednoznačnější výklad předávané informace. Jinými slovy, „v situaci tváří v tvář je můj protějšek plně reálný.“ (Berger, Luckmann 1999: 34). Při přímé komunikaci s jiným člověkem pak snáze poznáme, byla-li například poslední věta míněna ironicky – vyřčená slova budou pravděpodobně akcentována až teatrálně vážným způsobem, z čehož člověk přijímající tuto zprávu za normálních okolností bude schopen usoudit, že jejich význam je ve skutečnosti opačný. Stejně tak při přímé komunikaci nejlépe poznáme reakce a přijetí informace, kterou předáváme my. Druhá osoba má vzhledem ke komplexnosti komunikace tváří v tvář totiž relativně omezenou škálu možností jak mystifikovat či reagovat zavádějícím způsobem.

Nepřímá komunikace je v tomto ohledu o poznání složitější. „Mé vnímání ostatních lidí velkou měrou závisí proto i na tom, zda jsou mé kontakty s nimi přímé, či nepřímé.“ (Berger, Luckmann 1999: 37). Jedním z hlavních důvodů pro tyto rozdíly je fakt, že při komunikaci, kdy nedochází k přímé interakci mezi lidmi, jsme ochuzeni o zrakový vjem. „S nástupem komunikací sice odpadla nutnost osobních setkání, zmizel však přenos nálad a pocitů účastníků (například při telefonickém rozhovoru). To neplatí o Internetu.“ (Rosenbaum 2001: 5). Existují média pro nepřímou komunikaci, kde je možné simultánně hovořit – mluvíme o telefonech a jim podobných zařízeních či počítačových programech. Pak jsou tu také takové komunikační typy, kde je možné se spolehnout pouze na jazykový aspekt – dialog

má formu textu, čímž jsme ochuzeni jak o kontakt oční, tak také o sluchové vjemy. Po dlouhou dobu byla jedinou formou textové komunikace korespondence v podobě dopisů. Snad ještě více matoucí verzi dopisování přinesl technický pokrok, kdy je prostřednictvím krátkých textových zpráv, mailů, či textových komunikátorů v reálném čase komunikace „na dálku“ výrazně usnadněna.

Chceme-li být s někým v kontaktu na dálku v reálném čase a nemůžeme využít telefonu, je nejsnadnějším nástrojem pro takovou komunikaci chat. Chápejme ho jako okamžité dopisování v rámci Internetu, buď ve formě jeden na jednoho (což je možné kupříkladu v rámci různých sociálních sítí přímo v prostředí internetového prohlížeče, jakými je Facebook a podobně, nebo specializovanými programy jako ICQ, qip a další), nebo jako chat skupinový, tedy jakási textová konference (opět Facebook, dále například program Skype apod.). Jelikož je jednou z největších výhod chatu jeho časová úspornost, podléhá jí také způsob, jakým jeho uživatelé obvykle píšou. Setkáváme se tak s různými zkratkami, neologismy, přejatými slovy a složeninami, které například v klasické poštovní korespondenci nenajdeme.

Zvláštní kategorií v rámci chatování tvoří časté používání emotikonů, obecně známějších pod názvem smajlíci (byť toto již prakticky zlidovělé označení může být mírně zavádějící, neboť slovo smajlík – z angl. smiley – je odvozeno ze slova smile, úsměv. Přesto se však nejedná o vyjadřování pouze pozitivních pocitů nebo smíchu). Jedná se o stylizované obrázky tvořené diakritickými znaky, jež představují určité lidské emoce a evokují tak okamžitou náladu jejich autora. Částečně je tak kompenzován handicap tkvící ve složitějším způsobu chápání možných skrytých podtextů a kontextu předávané zprávy.

Komunikace v prostředí MMORPG je de facto komunikací nepřímou, verbální komunikaci zastupuje chatování, neverbální je značně omezena. Verbální komunikace v herním prostředí World of Warcraft taktéž probíhá prostřednictvím chatu. Nejedná se ovšem o triviální záležitost, neboť neexistuje pouze jediný komunikační kanál, v němž je možné chatovat. Pro lepší představu si představme ty základní:

„Worldchat“ – Zprávy odeslané v tomto chatu se zobrazují všem, kteří se v danou chvíli v daném umělém světě vyskytují (mimo hráčů z nepřátelené frakce), slouží zejména k hlášení potíží, chyb, domluvě soutěží či obchodů, oznamování novinek na serveru, hledání „partáků“ pro plnění úkolů a podobně.

„Whisper chat“ – Takzvané šeptání, je viditelné pouze dvojicí hráčů, našeptávajícímu a našeptávanému. Vhodné kupříkladu pro dotazy, jež by nebylo vhodné šířit mezi větší množství hráčů.

„Guild/Party<sup>61</sup> chat“ – Předěl mezi šeptáním a Worldchatem. Zprávy odesílané v tomto kanále se zobrazují pouze členům dané guildy či skupiny.

„/Say chat“ – Ústřední typ chatu pro empirickou část této bakalářské práce. Zprávy odeslané v tomto chatu se zobrazují pouze hráčům pohybujícím se „na doslech“ autoru zprávy. Tento kanál je zamýšlen jako paralela k reálné řeči. Rozhodl jsem se pro **studium tohoto druhu chatu**, jelikož právě v něm je možno provozovat role-playing (naproti tomu worldchat by byl nesmyslný, nepředpokládáme, že by avatary oplývaly jakýmsi kolektivním vědomím a byly schopny spolu komunikovat na dálku). Pro tento kanál je typické, že zpráva není zobrazována pouze v chatovacím okně – nad avatarem se ukáže komiksová bublina, v níž je text taktéž obsažen. Zajímá jsem se přitom pouze o to, co vyřkly avatary náležící dvěma vybraným guildám.

## 8. Empirická část

Sociálně vědní studie onlinových počítačových her přitahují badatele z různých oborů, existují práce zaměřené psychologicky, ekonomicky (např. Synthetic Worlds Edwarda Castronovy), sociologicky či etnograficky a antropologicky (My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft od Nardi Bonnie). Mým záměrem je charakterizovat role-playing v prostředí MMORPG her. Role-playing jsem zvolil z důvodu, že v MMORPG ho není možné provozovat individuálně, čili stává se předmětem sociální interakce většího množství lidí. Zároveň předpokládám, že role-playing není homogenní záležitostí a může nabývat více podob v závislosti na herním zaměření guild/serverů.

### 8.1 Cíle výzkumu (výzkumná otázka)

Zakladní otázkami je, *jakým způsobem je aplikován role-playing v MMORPG hře World of Warcraft? Existují rozdíly mezi různými zvolenými herními styly (guildami) a jaké?*

---

<sup>61</sup> Party – Parta, krátkodobá skupina, ve které hráči plní náročnější úkoly a pohybují se v obtížnějších herních lokacích, na rozdíl od guild nejsou permanentní a neslouží žádnému jinému účelu.

## 8.2 Metodologie výzkumu

Prostředkem pro dosažení daných cílů byla analýza dat získaných v oblíbené MMORPG hře *World of Warcraft*. Tuto hru jsem zvolil ze dvou důvodů – jedná se o nejpoblárnější MMORPG, což se odráží ve velkém množství lidí, kteří ji hrají. Fakt, že náleží k hernímu mainstreamu, nahrává předpokladu, že populace hrající tuto hru je heterogennější než populace her méně rozšířených – aplikování role-playingu by v tomto případě tudíž mělo být blízké ideálnímu typu role-playingu. Druhým důvodem je, že *World of Warcraft* (v některých případech budu dále používat zažitou zkratku WoW) dobře odpovídá charakteristikám hry, avatara a umělých světů uvedeným v předchozích kapitolách (pro bližší seznámení se s herními mechanismy a vlastnostmi WoW je možno nahlédnout do přílohy této práce).

## 8.3 Metoda sběru dat

Jelikož je mým cílem popis jevů, jež existují pouze ve virtuálním prostředí, byl výběr vhodné metody sběru dat choulostivým krokem, neboť každá s sebou v tomto případě nesla rizika. Zaměření bakalářské práce odpovídá kvalitativní povaze výzkumu. Kvalitativních výzkumy se zjednodušeně chápou spíše jako analýza slov a obrazů než čísel. [Silverman 2005: 20] Jako metoda sběru dat nakonec zvítězila kombinace „*zúčastněného pozorování*“ (uvozovek užívám proto, že se z několika důvodů jistě nejedná o pozorování standardní) a *analýzy chatové komunikace* mezi hráči.

„Pozorování“ a získávání textů probíhalo přímo v herním prostředí *World of Warcraft*. Spočívalo ve sledování a zaznamenávání chování dvou skupin hráčů. Jedna skupina náležela do guildy RP serveru, druhá guildě zaměřené na PvPE aspekt hry. Účelem tohoto postupu bylo *získání dat poukazujících na přístup zvolených guild vůči role-playingu a možnost následné komparace těchto přístupů*. V průběhu pozorování jsem přijal roli úplného účastníka. Bylo proto třeba nejprve získat přístup ke vstupu do těchto guild, a poté se podílet na jejich „životě“, účastnit se jejich činnosti a respektovat předepsané stanovy. Zároveň mou snahou bylo, abych jejich činnost svým působením příliš neovlivňoval. Přílišná iniciativa v participaci na chodu guildy (např. navrhováním akcí, tzv. eventů, jejichž význam popíšu níže) by styl hraní a tím pádem i přístup k role-playingu mohl odklonit od původního stavu.

## 8.4 Úskalí a výhody zvolené metody paralely zúčastněného pozorování a analýzy textů

Rozhodneme-li se pro skryté zúčastněné pozorování, „musíme získat přístup do terénu a vytvořit kontakt s účastníky situace.“ (Hendl 2005: 194) Problémem je, že ono získání přístupu do terénu se děje pouze ve virtuální rovině. S nadsázkou řečeno, celé pozorování proběhlo za obrazovkou počítače, aniž bych byl bezpodmínečně nucen se hnout z místa. „Terénní poznámky“ proto paradoxně vznikaly v mém domově. Samotný nápad výzkumu ve virtuální dimenzi je možno napadnout argumentem, že sociální interakce v ní probíhající nejsou zprostředkovávány jinak než nepřímou komunikací a jen stěží by bylo možno prokázat, zda jevy a sociální vazby ve virtuálním prostředí jsou odrazem sociálních vazeb v realitě. Protiargumentem pro toto tvrzení může být skutečnost, že předmětem pozorování je role-playing a jeho aplikace, tedy analogie sledování divadelního představení a interpretace hereckých výkonů. Nejde tak o skutečné sociální vazby a interakce, ovšem o to, jakým způsobem jsou, či naopak nejsou ve hře napodobovány.

Skrytost pozorování je naopak v herním prostředí velice zjednodušena, neboť vzhledem k vystupování prostřednictvím svého avataru je prakticky eliminováno riziko prozrazení se jako výzkumníka.

Při volbě „pozorování“ jsem si byl vědom skutečnosti, že se může jednat o kámen úrazu celého tohoto textu, jelikož logickým a těžce vyvratitelným argumentem proti němu je fakt, že bylo provedeno prostřednictvím hraní hry. Jakákoliv metodologická definice pozorování počítá s tím, že je prováděno v reálném prostředí. Přenesení do virtuální dimenze pak s sebou pochopitelně nese rozdíly ve způsobu sběru dat i v jejich zpracovávání. Přesto jsem se rozhodl tento risk podstoupit. Bonnie Nardi ve své knize, jež rovněž zacílila na WoW, svou práci označuje za etnografický výzkum (Nardi 2010: 27). Pozorování bývají nedílnou součástí etnografických výzkumů, kterých ve virtuálním prostředí přibývá<sup>62</sup>. Tom Boellstorff z University of California v prvním čísle čtvrtletníku Games and Culture označuje zúčastněné pozorování za metodu, jež je v game studies<sup>63</sup> široce rozšířena (Boellstorff 2006: 32)

---

<sup>62</sup> Na září roku 2012 je plánováno vydání knihy Bonnie Nardi, Celie Pearce, Toma Boellstorffa a T.L. Taylora nesoucí název *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, bližší informace jsou k dispozici na webových stránkách vydavatelství univerzity v Princetonu - <http://press.princeton.edu/titles/9882.html>.

<sup>63</sup> Řidčeji také známa jako herní studia, chápeme jako multidisciplinární záležitost, v rámci herních studií nalezneme práce různých oborů sociálních věd, mezi nimi i mnoho sociologicky zaměřených děl.



Co se analýzy chatové komunikace týče, v případě WoW odpadají potíže s transkripcí, neb záznam můžeme získat vskutku jednoduchým způsobem. Za možnou nevýhodu můžeme označit fakt, že objem nasbíraných dat nabývá obřích rozměrů, z nichž pouze malá část je relevantní pro náš zvolený cíl.

## 8.5 Způsob zaznamenávání komunikace

Získávání záznamů chatů je ve World of Warcraft výrazně usnadněno. Existuje takzvaný příkaz Chatlog, který po zapnutí ukládá veškerý text zobrazený v chatovacím okně do přidruženého souboru na pevném disku počítače. Po otevření souboru vidíme, že každá jednotlivá zpráva je vymezena časem, ve kterém byla odeslána, dále se můžeme dočíst, v jakém kanálu jí bylo užito a také jméno avataru, který ji vyřkl.

### *Ukázka výpisu z chatlogu:*

4/06 21:55:38.846<sup>64</sup> Verrenity bows before Hoxi.  
4/06 21:55:45.191 Hoxi<sup>65</sup> says<sup>66</sup>: k službám madam  
4/06 21:55:58.573 Verrenity says: Světlo s vámi. K jakým službám?  
4/06 21:56:23.052 Hoxi says: Budu vaše osobní pyroochranka  
4/06 21:56:24.322 Hoxi smiles at Verrenity.  
4/06 21:56:39.886 Verrenity says: A proč to? Jsem snad v nebezpečí?  
4/06 21:57:13.400 Hoxi says: Nikdy nevíte, z kama se na takovou sličnou ženu vyřítí nějaký zloděj ze stínu  
4/06 21:57:16.259 [1. General]<sup>67</sup> Thadeas: a ja trochen lagujem :D  
4/06 21:58:32.721 BG Queue Announcer:80-85 Started!  
4/06 21:58:40.349 Hoxi bows before Verrenity.  
4/06 21:59:07.715 Rothana says: Pekný večer prajem.

---

<sup>64</sup> Údaje zachycující datum a čas odeslání zprávy.

<sup>65</sup> Jméno avataru vysílajícího zprávu.

<sup>66</sup> Sloveso „says“ značí, že daná zpráva spadá do /Say chatu.

<sup>67</sup> Zpráva náležící do Worldchatu.

## 8.6 Zkoumaná populace

Prvotním úkolem před volbou souboru, jenž podléhal zkoumání, bylo zvolit vhodný herní server. Na samotném začátku jsem měl možnost zvolit si dvě cesty – oficiální server, spravovaný společností Blizzard, či tzv. free server, jehož správa sice nespadá pod Blizzard, ovšem hraní na něm není nikterak zpoplatněno. Při pročítání seznamu volných serverů na internetové stránce [www.wowservers.cz](http://www.wowservers.cz) mne zaujal server nesoucí název Soulwell. Dle dat na webu [servery.wowresource.eu](http://servery.wowresource.eu) se jedná o jeden z „nejlidnatějších“ českých free serverů. Ovšem hlavní důvod pro volbu právě tohoto serveru byl ten, že se jedná o hybrid, tzv. RPPvP server. Sdružuje tedy RP i PvP guildy, což je výhodné vzhledem k tomu, že odpadla nutnost hledat dva různé servery. Výhodou byla zejména časová úspornost. Za další pozitivum je možné považovat možnost „vyfiltrovat“ hráče guild, jež v danou chvíli nezkoumáme. Jak je napsáno na webové prezentaci serveru, existuje příkaz, který dle libosti zakáže zobrazování textu RP či PvP(PvE) hráčů<sup>68</sup>. Eliminovalo se tím zmatečné pomíchání RP a neRP mluvy v chatlogu.

Po vytvoření uživatelského účtu na serveru bylo třeba zvolit vhodné guildy pro zkoumání. Jak je uvedeno výše, zájem jsem jevil o nalezení dvojice guild, z nichž jedna by se označovala jako RP a druhá toto označení postrádala (a zaměřovala se spíše na PvP a PvE aspekt hry). Předpokládal jsem, že největší množství dat získám od guild, jež mají největší populaci, tedy ty, jejichž členy je největší množství aktivních avatarů. Kontaktoval jsem tudíž správce serveru s dotazem, které guildy by tomuto vymezení odpovídaly. Po obdržení odpovědi již bylo možno vstoupit do hry.

Studované guildy mají následující charakteristiky:

**RP – *Rytíři orlice***, 153 členů, 110 aktivních v době provádění výzkumu (za aktivitu hra považuje i pouhé přihlášení se do hry, počet skutečně hrajících hráčů tedy byl výrazně nižší, avšak stěží zjistitelný)

**PvP/PvE – *Guardian Angels***, 179 členů, 135 aktivních v době provádění výzkumu

Analýza komunikace mezi takřka 250 lidmi by byla úkonem prakticky neproveditelným. Rozhodl jsem se proto, že se zaměřím pouze na data nasbíraná v omezeném časovém intervalu. Zvolil jsem dobu dvou týdnů, a to mezi 5. a 19. dubnem 2012. V tomto období ve

---

<sup>68</sup> K nahlédnutí zde: [http://www.soulwell.cz/content.php?p=pravidla\\_hry](http://www.soulwell.cz/content.php?p=pravidla_hry).

hře ve větší míře (tj. minimálně v řádu hodin) participovalo 14 hráčů/avatarů Rytířů orlice a 17 členů Guardian Angels. Do hry v uvedeném týdnu vstoupilo více avatarů, avšak jejich činnost se omezila pouze na pobyt v řádu minut, což je pro sběr dat činilo nepříliš atraktivními.

## 8.7 Vstup do terénu

Rozhodl jsem se vytvořit dva avatary, prostřednictvím jednoho se pořizoval výpis z chatu a poznámky z pozorování u guildy Rytíři orlice, druhý pak k téže věci sloužil v případě Guardian Angels. Ve hře jsem pak přes whisper chat kontaktoval vedoucí hráče guildy a projevil zájem o vstup (přičemž jsem se držel záměru zůstat inkognito a neprozrazovat skutečný důvod pro vstup. V obou případech mi bylo bez problémů vyhověno.

## 8.8 Průběh pozorování

V průběhu sběru dat jsem se snažil svým chováním nijak nevybočovat z řady, s tou výjimkou, že jsem ve zvýšené míře vyhledával pobyt mezi členy guildy. S jejich nalezením ve hře nebyl problém, neboť hra obsahuje nástroj, který prozradí, kteří členové guildy jsou v danou chvíli ve hře a ve které lokaci se nachází. Participoval jsem na společném plnění úkolů, procházením bludišti a prozkoumáváním světa Azerothu, boji se zneprátelenou frakcí. Neméně významná byla účast na guildou organizovaných akcích (samozřejmě pořádaných v herním světě), jež nemusely nutně vést k vylepšení vlastního avataru<sup>69</sup>, ovšem zprostředkovaly dobrý náhled na přístup k role-playingu. Nejtěžším úkolem při pozorování bylo koordinování mé herní činnosti s tvorbou poznámek. Jelikož jsem v průběhu pozorování nemohl vědět, která data budou či nebudou pro výzkum užitečná, snažil jsem se zaznamenávat prakticky veškerou činnost ostatních členů (mimo činnosti pramenících z omezení a pravidel herních mechanismů, jako například typ a doba vyvolávání jednotlivých kouzel).

---

<sup>69</sup> Myšleno vylepšení statistik avataru – síly, inteligence, obratnosti apod.

## 9. Analýza dat

Byla v principu dvojí – analýza „terénních poznámek“ a analýza chatových výpisů. Každá navíc byla prováděna na dvakrát (stejný proces u Rytířů orlice i Guardian Angels). David Silverman radí, že je vhodné analyzovat data už v době jejich pořizování a nečekat, až bude sběr dokončen (Silverman 2005: 133) Bránil jsem se užívání pojmu obsahová analýza, jelikož mým cílem nebyla kvantitativita, práce s čísly končila v počítání četností jednotlivých kódů v nasbíraných datech.

### 9.1 Analýza „terénních poznámek“

Poznámky vytvářené v herním prostředí nemají homogenní podobu, popisují situace v různých časových intervalech a v různých kontextuálních rámcích. V průběhu pořizování poznámek z pohybu v herním prostředí jsem byl nucen paralelně přemýšlet o poznámkách analytických, neboť „všechny vynořující se myšlenky, předběžné interpretace musí být zaznamenány, i když víme, že budou mnohokrát přeformulovány.“ (Disman 2002: 314) Jinými slovy, jakékoliv návrhy interpretací nasbíraných dat nemusí, ale mohou být v dalších fázích analýzy poznámek k užítku a další vymýšlení interpretací tím usnadnit. Při pořizování poznámek z terénu jsme v přímém kontaktu s popisovanou situací, což nás na jednu stranu může zrazovat od kritického odstupu a přemýšlením v širších souvislostech, ovšem na druhou může naopak pomoci při detailnějším a přesnějším zhodnocením té konkrétní situace. Otevřeným kódováním jsem nejprve pojmenovával jednotlivé datové fragmenty, odhaloval v datech určitá témata [Hendl 2005: 247]. Soubory kódů po jejich studování a porovnávání následně podléhaly kategorizaci.

Např.

- Datový úsek: *Lavender a Hippo závodí na koních, kdo z nich se dříve dostane z Darkshire do Stormwindu.*
- Kód: *závod*
- Kategorie: *soutěžení*

Tento proces se s přibývajícím daty několikrát opakoval, až došlo k vykrystalizování několika kategorií. Jelikož by kategorie prošlé pouze procesem otevřeného kódování byly

pouhým popisováním a pojmenováváním fenoménů a jevů role-playingu, využil jsem další z postupů známých ze zakotvené teorie, a to axiální kódování, jež bralo ohled na souvislosti mezi již existujícími kategoriemi vzniklými v důsledku otevřeného kódování. Došlo tím k přeskupení dat a vyrýsování nových kategorií. Ty jsem upravil tak, že vzniklo několik podotázek, respektive dimenzí. V případě obou herních typů jsem použil stejné, což nemusí být nutně na škodu, neboť následná komparace přivedla na světlo někdy drobnější, jindy zásadní rozdíly. Kategorie jsem seřadil a upravil takovým způsobem, aby vzniklo několik základních obecných úrovní (neboli zmiňovaných otázek) nonverbálního projevu hráčů/avatarů, jejichž popis by dokázal uspokojivě naplnit stanovený cíl výzkumu vzhledem k tomu, co bylo na chování avatarů „vypozorovatelné“.

### **Získané základní otázky:**

- 1) Jakým způsobem probíhá organizovaná činnost?  
*Eventy, výpravy, party*
- 2) Jakým způsobem mimo chat lze interagovat s ostatními hráči?  
*Nonverbální komunikace, posunky, tzv. emoty*
- 3) Jak se projevuje činnost avatarů mimo organizované akce?  
*Soudržnost a rivalita, ne/sobeckost*
- 4) Jak se avatary projevují, nejsou-li v přítomnosti ostatních?  
*„Sólohra“*

## **9.2 Analýza chatové komunikace**

Analýze byla podrobena chatová komunikace 16 hráčů/avatarů. Tím se zkoumaný úsek chatlogu podstatně zúžil do té míry, že se s ním dalo pracovat (z takřka 500 normostran přibližně na desetinu, rozsah byl u obou guild přibližně stejně velký, tedy 25 stran). Stále však bylo chatlog potřeba očistit od nechtěných intervenujících údajů, které se k role-playingu nedají vztáhnout (již dříve zmiňované šeptání, worldchat, technické zprávy z vedení serveru a podobně). Kódování a kategorizace dat byla obdobná jako v případě analýzy terénních poznámek, šlo tedy o opakující se proces otevřeného kódování a kategorizace, následovaný axiálním kódováním, z čehož opět vzešlo několik základních kategorií, jež jsem zařadil do několika dimenzí/otázek (uvedených níže) pokrývajících signifikantní pole chatové komunikace. V kapitole se zjištěními si tedy vysvětlíme, jak a o čem vlastně avatary v role-playingu mluví a jaká slova k tomu užívají.

### **Získané základní otázky:**

- 1) Do jaké míry je role-playing dodržován?  
*Vypadnutí z/ignorování role, projevy vnějších vlivů*
- 2) Jaké jazykové prostředky hráči v role-playingu užívají?  
*Archaismy, neologismy, hovorová mluva*
- 3) Jakým způsobem se hráči drží své předepsané role?  
*Vyprávění, zažité vzorce mluvy*

Přečtení vzniklých dimenzí víceméně odpovídá předpokladu seznamovací části práce, tj. že role-playing se nejvíce projevuje prostřednictvím interakce avatarů.

## **10. Zjištění - Role-playing ve hře World of Warcraft**

Tato kapitola pojednává o zjištěních vzešlých z analýzy dat a komparace rozličných herních přístupů ve WoW. Uvádím zde vysvětlení jednotlivých kategorií, jak se ve hře projevují a jakou mohou nabývat podobu u obou guild. Uvědomoval jsem si, že axiální kódování prováděné na datech z virtuálního prostředí není možné provést přes naprosto stejnou šablonu jako u dat z reálu, například intervenující podmínky, které mohou determinovat chování jednotlivého participanta, můžeme pouze odhadovat. Naopak třeba konsekvence takového chování jsou viditelné velmi dobře. Nejprve probereme zjištění vzešlá z pozorování projevů avatarů, poté výsledky analýzy chatové komunikace. Uvedená zjištění následně shrnuji v samostatné sekci.

### **10.1 Zjištění z pozorování**

#### ***Jakým způsobem probíhá organizovaná činnost?***

Podstatnou část hraní WoW tvoří organizované činnosti, ve kterých hráči vytvoří skupiny o určité hierarchii, které pak plní stanovený úkol. Mezi takové organizované činnosti lze zařadit tzv. eventy, party či raidy.

**Event**, někdy uváděn počestně jako událost, je organizované setkání a/nebo sportovní či kulturní akce v herním prostředí. Event někdy může provázet i samotný vstup do guildy, jako tomu bylo v případě mého připojení do Rytířů orlice. Byl mi přidělen úkol dostavit se s pověřením vedoucího guildy do jedné horské lokace, kde měla guilda sídlit. Po předání listiny pověřené osobě jsem prošel iniciačním rituálem, po jehož dokončení jsem se stal právoplatným členem. Rituál spočíval v opakování hesel a motta guildy, jakožto i další činnosti evokující rituály v reálném světě či fantasy literatuře a filmech.

Eventy ve World of Warcraft můžeme rozdělit na tři základní typy<sup>70</sup>:

*Kooperativní* – Akce kladoucí důraz na vzájemnou spolupráci hráčů. Jedná se o týmové soutěže a společné výpravy za plněním úkolů, při kterých kooperace a sjednocování útoků zvyšuje šanci na úspěch. Motivací k účasti v takovýchto eventech je zejména vylepšení vlastního avataru. Kooperativní eventy se objevují v obou sledovaných typech hry, byť byly častější v případě Guardian Angels.

*Kompetitivní* – Patří sem různé druhy závodů a zápasů. Odměněn bývá například hráč, který jako první nasbírá stanovený počet předmětů, jako první dorazí na požadované místo či se stane vítězem turnaje v soubojích proti dalším hráčům. V kompetitivních eventech je kladen důraz na individuální, PvP aspekt hry. Motivací hráče je v tomto případě povětšinou (přímé či nepřímé<sup>71</sup>) vylepšení svého avataru. Kompetitivní eventy jsou specialitou zejména stylu hry, který vyznávají Guardian Angels, u Rytířů orlice jsou naopak podobné soutěže vzácností.

*Divadelní*<sup>72</sup> - Nejkomplexnější typ eventů, nejnáročnější na čas a přípravu. Na rozdíl od kompetitivních a kooperativních eventů hráče nemotivují „materialistické“<sup>73</sup> důvody. Jedná se o eventy snažící se být paralelou kulturních a společenských událostí v reálném světě nebo rituálů z fantasy světa. Často se bere ohled na realie světa Warcraftu a je kladen důraz na to, aby nebyly porušeny. V divadelních eventech jsou diváci zároveň herci. V tomto typu eventů

---

<sup>70</sup> Jedná se o vlastní volbu názvů, které jsem považoval za nejvhodnější vzhledem k charakteru daných typů.

<sup>71</sup> Získání lepších předmětů.

<sup>72</sup> Termíny kooperativní, kompetitivní, divadelní jsem zvolil jako nejsnáze pochopitelné názvy, dle kterých by jednotlivé typy eventů byly snáze rozpoznatelné.

<sup>73</sup> Vylepšení postavy, získání předmětů s lepšími charakteristikami.

je oceňováno, když jsou jednotlivé avatary distingovanými osobnostmi s vlastním příběhem<sup>74</sup>. Ve WoW se můžeme setkat s virtuálními svatbami, tancovačkami, jarmarky, výlety, posezeními v hospodě apod. Taktéž se sem řadí eventy, jež jsou specifické pro danou guildu. Rytíři orlice se profilují jako okultistická organizace, která se v některých chvílích pohybuje na hranici toho, co je v reáliích WoW považováno za legální. V době sběru dat guilda pořádala event nazvaný Obřad krve.

*V něm bylo naším úkolem balzamování mrtvého těla. Balzamovač gildy oznámil, které ingredience bude k obřadu potřebovat, ty členové gildy nashromáždili a mohli být svědky, kterak byly ostatky opečovávány. Jindy se pro změnu strhl poplach, který všechny členy gildy zval zpět do sídla, aby se připravovali na útok zlovolných ogrů, kteří jsou označeni za úhlavní nepřátele Rytířů orlice. K úlevě všech se jednalo o poplach falešný. Objevil se i ojedinělý případ „hraní hraní“, kdy měl avatar předstírat, že je špiónem nepřátelské frakce. Došlo tím k zvláštní situaci, kdy hráč hrál roli prostřednictvím svého avataru, který měl zároveň taktéž předstírat, že je někým jiným, než kým je běžně v herním prostředí. Jedná se však spíše o kuriozitu.*

Divadelní typ eventů bývá výsadou RP zaměření gildy/serveru. V případě Guardian Angels se sice vyskytl taktéž, avšak měl jednodušší formu – tzv. *Aukce na náměstí stormwindském*, kde si hráči mezi sebou vyměňovali a prodávali předměty získané v bojích. Podobně jako u typologie herních serverů se i u eventů dají najít takové, které jsou **kombinací** uvedených. Soutěžní eventy nezdávka nesou divadelní prvky. Například po dokončeném závodě *Cestou necestou přes westfallská pole a možná ještě mnohem dál* proběhlo obligátní vyhlášení vítězů, interview s nejúspěšnějšími závodníky a taktéž pozávodní oslava. Všechny tyto formality nesly prvky divadelního eventu. Tradiční *Řezba v Aréně Gurubashi* se koná před krvelačným publikem, povzbuzujícím své favority v soubojích téměř na život a na smrt. Další arénové turnaje mají podobu bojů v týmech, kdy proti sobě zápasí dvojice a trojice avatarů (kombinace kooperativního a kompetitivního eventu).

Standardními eventy u Rytířů orlice byly pravidelné seance a setkání gildy. Na těch bylo členům sdělováno, co nového se za uplynulý čas událo ve Východních královstvích (obdoba novinek uváděných na diskuzním fóru gildy, jež je umístěno na webu serveru).

---

<sup>74</sup> Př. Noční elf s pohnutou a temnou minulostí bude vůči ostatním bázlivý a uzavřený.



Pečlivá práce vedení guildy je znát na periodicitě konaných eventů. Konalo se jich až pět v průběhu jednoho týdne, z nich všechny nesly prvky divadelního eventu.

U Guardian Angels byla také stanovena data pravidelných setkání členů (obě guildy měly administrátory serveru přidělena vlastní sídla, do nichž neměly ostatní avatary buď žádný, či alespoň velice ztížený přístup), na nichž se spíše než probírání smyšlených novinek ve fantasy světě rozhodovalo o pořádání jiných eventů (opět informace, které bylo možno najít také mimo herní prostředí, a to na webu).

**Party** v tomto smyslu nijak nesouvisí s večírkem, ty bychom řadili mezi výše zmíněné divadelní eventy. Jedná se o krátkodobé vytvoření týmu, který se vydá na společnou výpravu. Není nijak omezeno, kdo se může stát součástí party. Rozhodně se nemusí jednat o členy jedné guildy, byť jsem se vzhledem k povaze výzkumu právě na takové party zaměřil (v několika případech ovšem party nebyly „čisté“ a objevil se v nich i avatar, jenž nebyl členem guildy, průběh hraní však nijak výrazně neovlivňoval, naopak se podrobil stylu ostatních). Nejběžnějším účelem vytvoření party jsou výpravy do tzv. **dungeonů**, těmi se myslí speciální lokace se zvýšeným množstvím počítačem řízených nepřátel, kteří mají oproti běžným NPC lepší schopnosti a byli by pro samotného hráče mnohem obtížnější k poražení. Podobně jako u kooperativních eventů je zde tedy důležitá spolupráce. Party jsou ovšem svou organizací jednodušší a slouží pouze jednomu cíli, navíc není potřeba je připravovat předem, mohou vzniknout spontánně a nezávazně. Hierarchie je rovněž snadná – na vrcholu party stojí její zakladatel, tj. avatar, který poslal „pozvánku“ do party jinému avataru. Role jednotlivých avatarů jsou relativně homogenní, jejich případné rozlišení plyne z charakteristik rasy, povolání a jednotlivých atributů (síly, inteligence, obratnosti...).

Rozsáhlejšími verzemi dungeonů jsou tzv. **raidy**. Hlavní rozdíl mezi raidem a dungeonem spočívá v počtu hráčů, kteří se v nich mohou pohybovat. V případě dungeonů je to několik jednotlivců, obvykle pět. Na raidy se pak vypravují desítky avatarů. Zjednodušeně řečeno, raidy jsou dungeony ve velké měřítku, v nichž se nachází vůbec nejobtížněji porazitelní nepřátelé v celé hře.

Zajímavým prvkem WoW jsou aukce, které vcelku věrně odpovídají jejich reálným obdobám. Avatary ovšem v tomto případě nepřichází do kontaktu, pouze za toužený předmět přihazují u speciálně vyznačených NPC. Jedná se o organizovanou činnost, ale je řízena herními mechanismy, a tak ji uvádím spíše pro informaci.

## Hierarchie guild

Obě sledované guildy měly stanovený jednoduchý a snadno pochopitelný hierarchický systém, který avatarům přisuzoval určité závazky i výhody, kterými se řídily. Nejednalo se o hlavní determinant jejich chování. Postavení v hierarchii ovšem dotvářelo celkovou identitu avataru. Překvapením pro mne bylo, že hierarchie guild byla v obou případech velice podobná, často pouze s kosmetickými rozdíly a odlišnostmi v podobě názvů hodností.

Guardian Angels – Po přijetí do guildy získá avatar statut Novice. Jedná se o přechodnou hodnost, ve které nováček prokazuje svůj přínos cechu. Neproviní-li se oproti stanovám guildy, je po měsíci přeřazen na jeden ze specializovaných postů. Na špici guildy stojí vedení ve složení Vysoký archanděl (Great Archangel), Vysoký anděl (Great Angel, působící jako zástupce Vysokého archanděla), dále Řemeslníci guildy (Guild Crafters) a Bankéř. Při sbírání dat jsem měl štěstí v herním prostředí potkat Bankěře, tři Řemeslníky a představeného guildy.

Andělé zastávají spíše administrativní role. Řemeslníci byli naopak zajímavou ukázkou filantropického chování avatarů. Jsou to takové avatary, které se minimálně jednu z možných profesí (kterým se věnuji níže, mezi projevy avatarů mimo organizované akce) dokázaly naučit na maximální možné úrovni. Své schopnosti pak propůjčují guildě tím způsobem, že pro méně zkušené avatary vyrábí předměty, které následně mohou využívat. Svou výrobní činnost navíc Řemeslníci prováděli bez nároku na finanční odměnu. Někdy navíc pracují přímo na zakázku jednoho z členů guildy (Sám jsem se pokusil jednoho z Řemeslníků požádat o vykování rukavic z kroužkového brnění, bylo mi obratem vyhověno a předmět mi byl zaslán poštou). Na zakázku má právo každý člen, a to již od hodnosti Novice. Předměty, které nejsou okamžitě expedovány, jsou ukládány do banky, jejíž správu má pod kontrolou Bankéř. Ten určuje, kdo má do banky přístup, kdo může předměty či finance vybírat a ukládat.

Rytíři orlice – standardní nízkou hodností v cechu je Voják, jímž se avatar stane hned po splnění iniciačního rituálu. Na rozdíl od Guardian Angels ovšem avatar může Vojákem zůstat po neomezenou dobu. Osvědčí-li se, či přímo projeví zájem o zisk jiné hodnosti, může ji za předem stanovených podmínek získat. Je možno zvolit jedno z několika zaměření – nejvýznačnější je takzvaná Cesta rytíře. Jedná se o postupný systém hodností – Páže, Panoš, Rytíř, Vojvoda. Chce-li hráč/avatar zaujímat jiné než administrativně-válečné úkoly, může se vydat na Cestu léčitele – určeno pro avatary, které se mohou naučit léčivá kouzla, jedná se tedy hlavně o kněze a paladiny. Specializovaným zaměřením je takzvaná Cesta špeha.

Takovéto avatary nesou hodnotu „Občan“. Uvozovky jsou zde použity záměrně, jelikož se avatar tváří jako běžný, spořádaný obyvatel Azerothu, ovšem ve skutečnosti je tajným agentem a špehem sbírajícím citlivé informace o nepříteli. Zároveň jsou ale také kontrarozvědkou. Jedná se o pro hráče vcelku komplikovanou cestu – vytvoří avatar, kterému zkonstruuje identitu. Ta je ozvláštněna tím, že má dvojí charakter – předstírá něco, čím ve skutečnosti není. Podobný krok můžeme považovat za jakýsi role-playing na druhou, hráč vede avatar v určité roli, která implikuje ještě roli jinou. Při hraní se mi podařilo přijít do styku se dvěma Rytíři, dvěma Špehy a představeným gildy, kterým je u Rytířů orlice absolutisticky vládnoucí královna, která má ve svém rozhodování prakticky neomezenou moc. Zbytek sledovaných avatarů tvořili Vojáci.

### ***Jakým způsobem mimo chat lze interagovat s ostatními hráči?***

Potkáme-li se ve hře s dalšími avatary, můžeme jejich pozornost upoutat několika způsoby, které neodporují základní myšlence role-playingu. Prvním je chat, jehož analýza je stěžejním tématem poloviny výzkumu. Dále existuje několik způsobů, jak přijít s ostatními do styku, aniž bychom k tomu použili slova. Jedním z nich jsou třeba již zmiňované aukce, které jsou speciální tím, že interagující avatary nemusí být ve vzájemné fyzické blízkosti, naopak se mohou pohybovat kdekoliv v herním světě. Dalším kontaktem mezi avatary, pro který není bezpodmínečně nutné používat slova, je obchod. K tomu stačí, aby k sobě avatary byly dostatečně blízko, a mohou provést směnu předmětů a peněz. Pod nonverbální komunikací zkrátka chápeme jakoukoliv komunikaci, jež není zprostředkována slovy. Nejpřirozenějším typem takové komunikace jsou posunky, grimasy či gesta. Jejich obdoba je implementována i do WoW, nese označení emoty<sup>75</sup>. Jedná se o napodobeniny posunků, z nichž mnoho je animovaných, a některé jsou vyjádřeny slovním popisem. Chceme-li, aby se náš avatar začal smát, zvolíme příslušný emote a výsledkem je bujarý smích doprovázený také zvukovým vjemem. Taktéž je možné vytvářet emoty vlastní, tentokrát však již bez grafické animace. Po aplikování takového emotu hra v chatovacím okénku mluví ve třetí osobě:

např. *Mikmi se drbe za uchem a pročítá si dlouhý seznam úkolů pro dnešní den.*

*Brufonela si rukou zakrývá ústa a urputně se snaží zakrývat záchvat smíchu.*

---

<sup>75</sup> Jednotné číslo emote, anglický termín.

Používání emotů je mezi hráči zcela běžnou praktikou, byť se u jednotlivých typů hraní poněkud liší. U Rytířů orlice byl častější výskyt vlastních emotů. Standardní emoty (smích, pláč, smutek a další vyjádření pocitů) ovšem byly ve hře hojně zastoupeny u obou guild. Vyznění standardních emotů jsou trojí – zdvořilostní (pozdravy, loučení, poklony, komplimentování, salutování), hanlivá (vyplazování jazyka, vysmívání se) a komická (emoty na vyprávění vtipů, tanec, posílání hubiček, pomrkávání). Výše uvedené dva příklady jsou běžnějším a jednodušším možným použitím emotů. Některé avatary ovšem emoty konstruovaly takovým způsobem, že v nich zmínily také jméno jiného avataru.

např. *Ryloth se postavil za záda Amnezika a vši silou ho udeřil.*

Podobně laděný emote je jasnou výzvou vůči druhému avataru k tomu, aby provedl nějakou reakci. S takto komponovanými emoty jsem se nesetkával často, avšak pokud k nim někdo přistoupil, jen zcela výjimečně se kýžené reakce nedočkal. Emoty této povahy bývaly napsány tak, aby referovaný avatar nepostavily do nevýhodné pozice - emote *Ryloth udeřil Amnezika do hlavy tak silně, až spadl na zem a nemohl se hnout* by avatar Amenzikus nutil svou činnost podřizovat někomu jinému.

Dalším neverbálním projevem avatarů, který jsem původně nechtěl zmínit, avšak jeho rozšíření mě nutí činit opak, je skákání. Mnoho avatarů při pohybování se, ať už po svých či na hřbetě koně (případně jiného cestovního „prostředku“) velmi často skáče. Nežřídka se také snaží přeskakovat všelijaké překážky, ať už se jedná o bariéry, jež jsou součástí okolního prostředí, či ostatní avatary (mými avatary byli trpaslík a skřítek, kteří kvůli svému vzrůstu byli přeskakováni velice často). O důvodu pro takové chování je možné se pouze dohadovat. Vzhledem k tomu, že avatar vyskočí po stisknutí mezerníku, zastávám názor, že se jedná o pouhé parazitující tiky, podobné například neustálému vypínání a zapínání propisovací tužky. Je však pravdou, že jsem se dostal do styku taktéž s avatarem, který na náměstí hlavního města nočních elfů skákal kolem dokola, vysvětlujíc, že se jedná o chorobu způsobenou po vypití neznámého zapáchajícího lektvaru. Takový důvod však samozřejmě také považuji spíše za raritu a deviaci od většinové herní společnosti. Je pravdou, že podobného, poněkud humorně působícího chování, se dopouští spíše členové guildy Guardian Angels.

WoW umožňuje nastavit, jak rychle se bude avatar pohybovat, a to přepínáním mezi během a chůzí. Ta sama o sobě nemá praktické využití, při soubojích a přesunech mezi lokacemi je naopak upřednostňována rychlost. Rozvážně, pomalu chodící avatary tak

spatřujeme zejména při eventech a podobných situacích, ve kterých by pobíhající avatary působily nepatřičně (virtuální uctění památky zemřelého bojovníka se skupinou zběsile těkajících avatarů oscilujících kolem místa posledního odpočinku hrdiny by vyvolávalo až tragikomický dojem).

### ***Jak se projevuje činnost avatarů mimo organizované akce?***

Soutěžní a kooperativní aspekt není přítomen pouze v případě eventů. Jinými slovy, ve hře se setkáváme i se spontánními projevy rivality a filantropie. V několika případech se mi přihodilo, že při uctívém vystupování vůči ostatním avatarům s vyšší dosaženou úrovní jsem byl odměněn (povětšinou virtuálními zlatáky). Opačné chování se naopak projevuje ve chvílích, kdy se střetne vícero avatarů srovnatelné úrovně a musí mezi sebe rozdělit kořist získanou z poražených nepřátel. Herní mechanismy WoW se v případě, že avatary jsou součástí jedné party, snaží rozdělování učinit co nejspravedlivějším, má-li kupříkladu nepřítel v kapsách určitý obnos peněz, je rozdělen rovným dílem mezi avatary, které se podílely na jeho porážce. Pro cenné předměty je zaveden systém losování. Neplatí to však ve všech případech, a tak běžně narážíme na situace, kdy se po skolení nepřítele strhne závod k jeho tělu za účelem získání možných cenných věcí, které u sebe má. Nejsou-li avatary v partě, je přiživování se na práci ostatních ošetřeno tak, že avatar, který se na skolení nepřítele nepodílel, nezíská žádné zkušenosti, ani nemůže prohledávat ostatky ve snaze získat cenný předmět. WoW je tedy mnohem více nakloněné štedrosti než lakotnosti. V tomto případě nespátřuji mezi oběma guildami žádné rozdíly, štedrých činů bylo na obou stranách několik, guildy navíc disponovaly společným jměním, které ukládaly do bank (ty se nachází ve větších městech, přičemž uložený majetek je přístupný v každé z nich). Jednalo se o suroviny na výrobu předmětů, finanční prostředky, kouzelné lektvary a podobně. Každý člen guildy měl přístup k malé části ze společného jmění. Jedná se de facto o akt solidarity celku vůči jednotlivci, obzvláště užitečný pro avatary, které se ještě pohybují na nižších zkušenostních úrovních.

Herním prvkem WoW, který je často využíván pro role-playing, je výběr „profese“<sup>76</sup> avataru. Ve WoW je možné avataru přidělit až dvě hlavní profese. V tomto případě obvykle hráči kombinují užitečnost s dotvářením identity. Válečníci jsou proto obvykle zručnými kováři a horníky – využívají svou fyzickou sílu a zároveň si mohou sami vytvářet zbroj,

---

<sup>76</sup> V anglickém jazyce Professions, termín zaměstnání jsem zvolil proto, že hlavní zaměření avataru (válečník/mág/lovec...) jsem označil jako povolání.

kteřou využijí v boji. Šamani či druidi mají naproti tomu blízko k přírodě, a tak se často specializují na sběr bylin a vytváření kouzelných lektvarů. Lovci zase umí skolenou zvěř stahovat z kůže a vytvářet koženou zbroj. Výběr zaměstnání je čistě libovolný, avšak obvykle hráči volí ta, která se nějakým způsobem pojí s povoláním avataru. Výhody takové volby jsou dvojí – zdroj peněz a užitečných předmětů a dotváření identity avataru. Setkal jsem se ovšem i s deviantními případy, kdy výběr profese byl úmyslně zvolen tak, aby neodpovídal logičtěji znějícím kombinacím, v guildě Rytíři orlice byl jedním ze stálých členů skřítek-černokněžník, jehož velkou vášní byl sběr minerálů, a tak byl často k vidění, kterak s motykou v ruce pobíhá kolem vzácných rud ukrytých ve všudypřítomných skalních útveřech.

Uvedené profese jsou pokládány za důležitější, proto také nesou přízvisku primární. Existují ovšem i sekundární profese, které nejsou omezené co do počtu, jejich praktický význam je o něco nižší, o to větší využití má ale v oblasti role-playingu. Jedná se o První pomoc, Vaření a Rybaření<sup>77</sup>. Všechny tyto profese avatarům umožňují tvorbu předmětů, které doplňují počet životů po konzumaci. Kuchaři v guildě Rytíři orlice rádi využívali profesi Vaření, při jejím praktikování se totiž na zemi vytvoří ohniště, které bývá využíváno jako rekvizita k táboření a posezení u ohně. Profese Rybaření k provozování logicky potřebuje blízký zdroj vody. Chytání ryb avatary provozují jako relaxační činnost, obvykle se ho účastní v malém množství, mezi dvěma až třemi.

### ***Jak se avatary projevují, nejsou-li v přítomnosti ostatních?***

V předešlých kapitolách jsem mimo jiné uváděl, že role-playing provozovaný v jedné osobě pozbývá smyslu. V tomto ohledu jsem byl výzkumem poněkud vyveden z omylu. Hráči, ať už cíleně nebo nuceně, ve hře tráví podstatnou část sólovým hraním, bez interakce s ostatními. Očekával jsem, že sólohra bude spíše marginálním prvkem v hraní, avšak nemusí tomu tak být. Dovolím si jen poznámku, jak jsem vlastně mohl nasbírat data, aniž bych se dostal do interakce s ostatními avatary. Zneviditelnit svůj avatar jsem nemohl, a tak jsem se snažil předstírat, že jsem neaktivní<sup>78</sup>, a tak na mou přítomnost dotyční nebrali zřetel. K mému překvapení jsem byl i svědkem chování, které nesouviselo pouze s plněním úkolů, bojováním s nepřáteli a obchodováním. Některé avatary se přišly „pobavit“ do hospody, kde u hospodské

---

<sup>77</sup> First aid, Cooking, Fishing.

<sup>78</sup> Pro neaktivního hráče, který delší dobu ve hře nevykázal jakoukoliv aktivitu, byť jen sebemenší pohyb, se používá zkratka AFK – z angl. Away From Keyboard.

NPC nakoupily alkohol, který obratem požily. Posléze se bavily, kterak při mluvě šišljají<sup>79</sup> a pohybují se kolíbvavým způsobem. Častěji ovšem avatary předváděly chování „přirozenější“.

## 10.2 Zjištění z chatové komunikace

Na tomto místě před samotným vysvětlením zjištění analýzy chatů musím uvést také další způsob verbální komunikace, jež odpovídá vymezení role-playingu, ačkoliv se nejedná o chat. Tím je tzv. pošta. WoW umožňuje zasílání virtuální pošty, obdobu pošty reálné, avšak obsahuje výrazné rozdíly. „Pošťáci<sup>80</sup>“ ve světě Warcraftu dokážou adresáta dopisu nalézt kdekoliv. Avatar, jemuž byl dopis věnován, pro jeho vyzvednutí musel učinit jediné – prohlédnout poštovní schránku v nejbližší taverně. Rytíři orlice i Guardian Angels tuto formu kontaktu také používali, byť zřídka. Šlo zejména o rozesílání hromadné pošty upozorňující na důležité novinky.

### *Do jaké míry je role-playing dodržován?*

Při popisování role-playingu je užitečné vědět, co vlastně role-playingem je a co není. Znásilněme definice role-playingu uvedené v předcházejících kapitolách a spokojme se se zjednodušujícím výrokiem, že role-playing nastává v okamžiku, kdy převezmeme jinou identitu, podle čehož se také chováme. Naopak o role-playingu nemůžeme mluvit v okamžiku, kdy se dál držíme naší skutečné identity, reálné role. Ignorováním role či vypadnutím z role chápeme situaci, ve které hráč prostřednictvím svého avataru píše sám za sebe, případně odesílá zprávy, které by svým charakterem měly patřit spíše do Worldchatu.

*Př. 4/8 22:20:43.916 Popocatepetl says: Mmnt, já dneska vůbec nic nestíhám, tyjo... A to jsem ještě musel do kauflandu skočit.*

V uvedeném příkladu se hráč očividně dopustil vypadnutí z role, neboť sdělil zprávu z reálného prostředí. Do herního prostředí tím zanesl větu, jež odporuje klasickému pojetí role-playingu.

---

<sup>79</sup> Po požití alkoholu ve WoW se v Say chatu sykavky obvykle nahrazují hláskou š (sh), evokujíc tak mluvu podnapilého člověka.

<sup>80</sup> Obrazné pojmenování, žádná NPC, která by zastávala funkci pošťáků, ve WoW neexistují. Dopisy jsou přenášeny „teleportačně“.

Zpráv, ve kterých se hráči očividně nedrželi role svého avataru, bylo relativně velké množství. Prakticky všechny byly zaznamenány v guildě Guardian Angels. K několika „úletům“ došlo také u Rytířů orlice, ovšem v jejím případě je podobné chování zakázáno pod hrozbou možné sankce (pokuty v podobě herních peněz, trest ve formě plnění neatraktivního úkolu apod.). Naprosté ignorování role a využívání avataru jako de facto chatovací program není vhodné u žádného zaměření guildy. Řešení věcí, které nijak nesouvisí s WoW, může být při sdílení v Say chatu považováno za spam a dle pravidel serveru sankcionováno.

### ***Jaké jazykové prostředky hráči v role-playingu užívají?***

Hráči svým avatarům do úst vkládají vskutku širokou škálu jazykových prostředků, ať už se jedná o archaismy, neologismy či jiné slovní obraty. Pro navození odpovídající herní atmosféry se někteří hráči uchylují k používání knižních a archaických slov a slovních obrátů. Archaicky znějící mluva byla výrazně častější v případě Rytířů orlice, u Guardian Angels k ní přistupovali spíše v žertovných konotacích. Je ovšem pravdou, že v případě prvně jmenované guildy nelze plošně říci, že by všichni svou herní mluvou napodobovali filmy ze středověkého prostředí. V tomto ohledu má vliv vytvoření a držení se smyšlené identity, o čemž pojednávám níže.

*Př. 3/15 20:20:45.689 Valerian says: Mikmi, dnešním dnem počínaje staniž se členem cechu Rytířů orlice, nebojácných obránců Království Alterac. Necht' od úsvitu počínaje začneš po drahný čas v bujaré pýše slavnostní kabátec nositi.*

Uvedený příklad je vyňat z iniciačního rituálu při vstupu mého avataru do guildy Rytíři orlice.

Newspeak je všeobecně častým úkazem ve virtuální komunikaci, svět WoW v tomto ohledu není výjimkou. V našem případě se jedná o různé názvy lokací, předmětů a NPC, ale především funkcí a herních mechanismů. Velice často se jedná o zkratky, např. XP – zkušenosti (z angl. experience points). Jmenování funkcí, herních mechanismů a zkratk<sup>81</sup> je specialitou PvP/PvE stylu hraní, a objevovalo se tedy zejména u guildy Guardian Angels. Naopak u Rytířů orlice byl kladen důraz zejména na správné názvosloví, co se reálií syntetického světa týče, bez zkracování (hlavní město trpaslíků je označováno celým jménem,

---

<sup>81</sup> Užitečným návodem pro porozumění MMORPG newspeaku je slovník na webové prezentaci výzkumu Daedalus <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>.



Ironforge, u Guardian Angels byla častější zkratka IF). Čeští hráči WoW také sami vytváří nové slovní obraty, většinou jde o přejímání cizích slov a přeformování do česky snáze použitelného útvaru (war místo warrior pro název povolání válečníka, buffnout pro použití posilujícího kouzla, port pro portál, rogunka pro female rogue, tedy zlodějku ženského pohlaví...). Také ale vznikají slova zcela nová, nijak anglicismy neovlivněná, například líták, kterým se chápe NPC umožňující avataru použít rychlý způsob dopravy, jímž jsou létající zvířata (hypogryfové, netopyři a jiní...). Rytíři orlice se svědomitě snažili v Say chatu vyhýbat obratům, které nejsou vyslovitelné – nesetkali jsme se u nich s emotikony. Pro vyjadřování nálad využívali emoty (např. místo ☺ použili „se usmívá“). Jazyk, jakým se hráči vyjadřují, není homogenní, naopak nabývá mnoha různých podob, závislých na míře splynutí s avatarem, zvolené roli/osobnosti avataru a herním stylem. Důkladný lingvistický rozbor chatů by si ovšem žádal samostatný výzkum.

### ***Jakým způsobem se hráči drží své předepsané role?***

Patrně nejobtížnější činnost, jaké se hráč může věnovat. Při držení se své smyšlené identity je třeba dodržovat vykonstruované vzorce chování a mluvy. Je cítit snaha o to, aby mluva daného avataru odpovídala také jeho povolání a rase. Noční elfové v guildě Rytíři orlice proto volí knižní obraty častěji, rovněž se neostýchají do svých vět vkládat metafory a poetizující prvky. Trpaslíci se oproti tomu snaží být bodří a mluví někdy až neurvale, s častými hovorovými výrazy, někdy obohacenými i o slova z rozličných dialektů<sup>82</sup>. Objevují se také zřetelně úmyslné gramatické chyby.

Se zvolenou identitou se taktéž pojí jméno avataru. Upřednostňována jsou jména, která jsou unikátní a zároveň v herním světě nepůsobí rušivě (tj. jména jako Zabijak nebo Drsnak nejsou vhodná, někdy je v takových případech ze strany vedení serveru nařízeno přejmenování).

Konstruování identity avataru je složitý proces. Chtějí-li mu hráči dodat na věrohodnosti a pokusit se z něho vytvořit entitu, kterou je možné považovat za individuum s vlastními osobitými zvláštnostmi, pojí svůj avatar s unikátním, smyšleným příběhem, kterým mu dodají širší kontext a mimo jiné odůvodní jeho zažitý vzorec chování. Předávání tohoto příběhu bývá ve hře sdělováno právě pomocí chatu. Setkáváme se s avatary, jejichž životopis odpovídá reáliím univerza Warcraftu, například dějovým linkám naznačených v knihách, kreslených

---

<sup>82</sup> Předpokládám, že tak hráči (pod)vědomě činí z důvodu, že NPC trpaslíci mluví přízvukem připomínajícím skotský či irský, který je jinak ve hře poměrně vzácný (převažují přízvuky anglické a americké).

příbězích, ale i jiných počítačových hrách s touto tematikou. Historie a realie univerza Warcraft se obecně označují jako lore. Dobré nastudování lore je patrné právě ve chvílích, kdy si avatary vyměňují smyšlené historiky. Každá hratelná rasa oplývá unikátností a je spojena s vlastní příběhovou linií. Hráči guildy Rytíři orlice prokazovali dobrou znalost reálií Warcraftu. Nedochovalo tím pádem k situacím, které by v daném světě působily absurdně. Avatary ve svém vyprávění vykazovaly jistou informovanost o všeobecném dění, že je svět Azerothu ve válce, také pro ně nebyly neznámé významné osobnosti světa (vládci jednotlivých ras apod.)

Při sledování toho, jak se hráči pomocí chatové komunikace drží předepsané role, jsem vysledoval několik základních rovin:

### **Původ a příběh avataru**

Při konstruování identity avataru mají někteří hráči megalomanské sklony. Dostal jsem se tak do styku s avatary s modrou krví, vůdci vlastních klanů, již se vydali do zbroje, aby bránili svou vlast, či tajemné osoby, které o sobě odmítaly předat větší množství informací, pouze naznačovaly svou důležitost pro chod světa jako takového. Takovéto avatary si taktéž připisovaly řadu heroických výkonů, jejichž důsledky byly přímo viditelné v herním prostředí - při procházce kolem vyhořelého masivního opevnění avatar tvrdil, že lehla popelem kvůli němu, jiný avatar byl zase dle svých slov příčinou, proč rasa Draeneiů ztroskotala na Azerothu. Připisované vlastnosti heroických proporcí evokují avatary z her pro jednoho hráče, ve kterých hráčův avatar bývá ústřední postavou děje. Na druhou stranu jsem ale narazil i na takové, jejichž historické pozadí bylo mnohem skromnější. Člověk nesoucí jméno Kaleran o sobě tvrdil, že je farmářem, který se rozhodl do cechu přidat poté, co mu voda z rozlitého koryta nedaleké řeky zničila úrodu. Do cechu se tím pádem přidal z pragmatických důvodů, aby za utržený žold mohl uživit strádající rodinu. Za zajímavý pokládám fakt, že role-playing megalomansky založených avatarů byl méně konzistentní. Výše uvedený příklad o přivedení celé rasy do světa WoW dokonce přímo odporuje stanovenému lore. Avatary, jejichž sociální status ve světě WoW je méně signifikantní, totiž hráči tolik nesvazují ruce a umožňují větší experimentování a pilování vlastního příběhu. Navíc nekladou takové nároky na nastudování si reálií – výjimkou je, když se nějaký avatar považuje za učence a pracuje například v královské správě, nebo jako tomu bylo u Theoretica, kněze, který prý spravoval knihovny v hlavním městě Stormwind. Theoretic (všimněme si

vtipně zvoleného jména) prokazoval velice hluboké znalosti historie Azerothu a ostatní avatary často a rád poučoval o kořenech jejich lidí, stejně tak mnohé věděl i o lokacích, ve kterých se právě nacházel. Někdy hráči naproti tomu zvolí cestu, ve které je nastudování lore prakticky nepotřebné. Děje se tak u tvorby avatarů s výstředním, až podivínským chováním. Zmatený mág Amnezikus trpěl, jak už ostatně napovídá i jeho jméno, neovladatelnou zapomnětlivostí. Ta se projevovala prakticky ve všech situacích, tu a tam si nemohl vzpomenout na místo svého bydliště, či jak má použít to které kouzlo. Paladin Theron byl posedlý konáním toho, co považoval za spravedlivé. Chtěl činit dobro a vymýtit zlo, kdekoliv se zrovna nacházel. Jeho touha po konání dobra byla tak silná, že začal podezřívát kohokoliv ve svém okolí z nekalých zájmů, členy vlastního cechu nevyjímaje. Hráč Theronovi přisoudil extrémně paranoidní povahu, jež byla někdy předmětem nevole ze strany ostatních členů guildy.

Ze čtrnácti sledovaných avatarů Rytířů orlice jich pět oplývalo zmíněnými megalomanskými příběhy. Příběhy šesti avatarů více odpovídaly jejich zvolenému povolání, čímž méně vybočovaly z řady (byť také mívaly vlastnosti, které je činily unikátními) – s nadsázkou řečeno, jednalo se o individualizované pěšáky v boji dvou velkých frakcí. Zbylé tři avatary nelze zařadit do žádné z těchto skupin, jejich účel je podle způsobu vyjadřování hlavně humorný (již zmiňovaný mág Amnezikus a trpaslík Houbič, trpící alkoholismem a vadou řeči, zejména silným ráčkováním). U Guardian Angels žádný ucelenější příběh nebylo možné vysledovat, jednalo se spíše o fragmenty a jednotlivé kratší historky.

## **Reagování na herní mechanismy**

Někteří hráči se snaží provozovat role-playing až úzkostlivě svědomitě, vytvářejíc tak někdy situace komického charakteru. Setkal jsem se s případy, kdy jeden avatar zaníceně vysvětloval a podívoval se nad zmizením jiného avataru (způsobeným patrně technickými problémy, například přerušením připojení k internetu). Zmizení připisoval neznámým nadpřirozeným silám. Rapidní změny počasí v některých herních lokacích (např. ze slunečna průtrž mračen v intervalu několika vteřin) se zase dočkaly vysvětlení, že se jedná o činnost božských entit, či třeba výsledek vědeckých experimentů zneprátené frakce. Některé avatary dokonce přisuzovaly relativní nepotřebnost spánku ve hře svému zdravotnímu stavu. Avatary mají de facto nekonečnou výdrž, dokážou se hýbat stále stejnou rychlostí, nehledě na to, jak dlouho již jsou na pochodu. Také tento aspekt herních mechanismů se dočkal definování, zodpovědné jsou opět kouzelné síly, u některých pak například i popíjení alkoholických

nápojů. Debatování nad prakticky kompletní absencí biologických potřeb avatarů bylo opět podáváno spíše v nadsazeném tónu.

### **Problém periodičnosti umělých světů**

V kapitole popisující vlastnosti umělých světů jsem zmiňoval jejich periodičnost. Ta může být u role-playingu poměrně zálužná. Soustavné udržování a vyvíjení příběhové linie avataru ve světě, který je prakticky neměnný a navíc periodicky obnovovaný, je věcí nesnadnou. Pokud se družina vydá na nebezpečnou výpravu mající za cíl skolení velkého lidožravého medvěda, musí počítat s tím, že nedlouho po vítězství se na tomtéž místě objeví další medvěd, a to naprosto stejný jako ten předchozí. Jakýkoliv úspěch, jakýkoliv milník dosažený ve WoW je věcí relativní a nikoliv permanentní. Ono obnovení zabitého NPC avatary komentovaly různými způsoby. Prvním z nich je tvrzení, že nepřítel již opravdu je po smrti, avšak jeho tělo bylo přivedeno zpět k životu kvůli neznámým nekromantským silám. Další možné vysvětlení je jednoduché – jedná se, neuvěřitelnou shodou náhod, o tvora nachlup stejného, tvora, kterého příroda poslala na místo prvního, aby zaujal jeho místo a udržel tak rovnováhu ve světě.

Jak je uvedeno výše, tyto specifické způsoby udržení se role jsou typické pro RP guildy, u ostatních se s podobným způsobem chování setkáme pouze zřídka. Je však pravdou, že i u RP guild vytříbená „rolová“ mluva kolísá, a to zejména vzhledem k situaci, v jaké se konkrétní avatar nachází. Jsou totiž chvíle, kdy je rozvleklá mluva značným handicapem. Příkladem budiž právě výpravy dungeony. V těch bývá klíčový časový faktor, čím dříve se domluví kolektivní strategie, tím lépe. V takovém prostředí nezbyvá čas na dlouhá, košatá souvětí a rozdíly mezi oběma typy guild se prakticky eliminují.

## **11. Shrnutí**

Za cíl si empirická část této bakalářské práce stanovila popis a formy role-playingu MMORPG, konkrétně uvedený na příkladu hry World of Warcraft. Provedena byla analýza „terénních poznámek“ a chatových výpisů nasbíraných při hraní v prostředí dvou odlišných guild. Jedna se označuje jako RP guilda, druhá se soustředí na styl PvPE. Mým předpokladem

před započítáním výzkumu bylo, že formy role-playingu u těchto dvou rozličných typů hraní se budou podstatně lišit, což se také později potvrdilo.

Role-playing je v jeho nejvolnějším pojetí poměrně svědomitě dodržován, naprosté ignorování role je spíše vzácností.

K nejvýraznějším projevům role-playingu ve World of Warcraft je pořádání a účastnění se tzv. eventů, které jsou prostředkem pro virtuální styk většího počtu hráčů, resp. jejich avatarů, čímž se potvrzuje význam sociálního aspektu v prostředí této onlinové hry. Vyšlo najevo, že eventy můžeme rozdělit na tři základní typy, a to kompetitivní, kooperativní a divadelní (jsou možné i jejich kombinace), z nichž každý je specifický něčím jiným, první se zaměřuje na soutěživost hráčů, druhý na týmovou práci a třetí na aspekt, který by Roger Caillois nazval mimikrami. Dále jsme se dozvěděli, že existují i jednodušší organizované jednotky a jejich působení, jakými jsou party a výpravy do dungeonů. World of Warcraft sice umožňuje dlouhé hraní i bez interakce s ostatními, ovšem v takovém případě byl sběr dat složitější a projevy role-playingu hůře (či nijak) zpozorovatelné. Velice bohatá je škála způsobů vyjadřování avatarů pomocí chatu. Liší se podle toho, do jaké míry hráč uvízl v/vypadl z role a jakou roli ve hře zastává.

Rozdíly mezi RP a ostatními guildami jsou výrazné. První skupina má role-playing přímo ve svém názvu, což však neznamená, že v jiných typech guild se s ním nesetkáme, právě naopak, hráči v nich také zaujímají roli sebou vytvořené entity. V herním prostředí se snaží, aby profitoval avatar, nikoliv oni sami. Typy eventů se přeneseně dají vztáhnout i na hlavní styly role-playingu u zkoumaných guild. Zásadní odlišnosti tkví v herních strategiích. RP guildy kladou důraz na divadelní stránku věci. Individuálně či ve skupinkách si připravují představení, jež později sami sehrávají (v definicích role-playingu v úvodních částech této práce uvádím upozornění na rozdíl mezi herectvím a role-playingem, chápeme to tak, že toto představení je sepsáno a sestaveno námi samými, role si vytváříme sami, kdežto v herectví jsou nám role předepsány a zvoleny). Avatary RP guild jsou rozmanitou sbírkou entit, jež se snaží profilovat jako výrazné individuality. Jejich chování ve hře nemusí být zcela pragmatické, někdy naopak může působit nelogicky, důvodem jsou vzorce chování, které hráč svému avataru vtiskl. Není tolik důležité, jaké úrovně avatar dosáhl, či která vylepšení získal. Ke konstruování umělých identit hráči využívají bohaté škály různých přístupů, které spočívají zejména ve vytvoření příběhové linie avataru, kterou je možné odůvodnit zvolené chování. Ostatní guildy, v našem případě reprezentované cechem Guardian Angels, naopak divadelní prvky přehlíží, či je ve své činnosti redukují. Kladou větší důraz na kompetitivitu a kooperaci. Roli v nich hrají schopnosti jednotlivých hráčů, jako rychlost rozhodování, znalost

a účinnost jednotlivých útoků, kouzel a předmětů. Také jsou svým charakterem přívětivější vůči sólovému hraní, než je tomu u guild, jakou jsou třeba Rytíři orlice. Avatary RP guild mají blíže k archetypálním postavičkám, jednotlivé avatary ostatních guild vykazují menší spektrum rozdílů. Významné pro role-playing bylo i rozdělení hodností v rámci guild, jichž byly avatary členy. Identitu avataru dotváří také profese, kterou pro něho hráč zvolí.

Na role-playing nelze uplatnit jeden zevšeobecnující model, lze ale rozlišit dva hlavní proudy, z nichž každý při hraní nese své výhody a nevýhody. Hraní v RP guildě, chce-li být hráč se svým avatarem právoplatným členem, je časově náročnější, rozvleklejší a ve svých pravidlech restriktivnější. Je-li naším hlavním cílem vytvořit si silný avatar, který bude obdivován širým okolím, nejsou RP guildy nejspíše tou správnou volbou. Guildy, které zajímá spíše PvP a PvE aspekt, naopak zdokonalování avataru staví na první místo. Postrádají však, což je již otázka individuálního vkusu, atmosféru skutečné péče o svůj avatar z pohledu tvorby jeho osobnosti, jde spíše o jeho fyzické projevy a vzezření. Jinými slovy, PvP a PvE guildy jsou vhodné pro ty, kdo hledají zábavu v dynamičtějším, soutěživějším a individualističtějším duchu, RP guildy jsou zase volbou pro ty, kteří se chtějí vskutku vcítit do svého avataru a získat hlubší propojení s virtuálním světem, v němž se pohybují.

## Diskuse

Zcela původně myšlenka na zpracování textu zaměřeného na online hry vznikla při zhlédnutí již zmiňované epizody seriálu South Park Make love, not Warcraft. Dle názoru fanoušků i kritiků se jednalo o jednu z nejzdařilejších epizod. Uvědomil jsem si, že pokud nějaký moderní fenomén dosáhne takové známosti, že je parodován v populární kultuře, nelze před ním zavírat oči. Sám jsem již s onlinovými hrami měl zkušenosti, avšak nemohl jsem se považovat za zkušeného hráče.

Onlinovými hrami si zkracují čas miliony lidí po celém světě a pro další miliony patří k hlavním náplním volného času. Existují sociologické i jiné práce zaměřené kupříkladu na sport i jiné oblíbené lidské činnosti, jež nejsou nutně spojené s naplňováním biologických potřeb. Zajímalo mě proto, zda jsou zkoumány i MMO hry. Vskutku tomu tak je. Formují se nové obory s někdy poněkud nezvykle znějícími názvy, kromě již známější sociologie internetu třeba virtuální etnografie či kyberantropologie. Existuje i multidisciplinární obor game studies. Jejich záběr je ovšem širší, nezahrnuje pouze onlinové hry, byť zabírají důležitou část jejich náplně.

Textů zabývajících se onlinovými hrami je hned několik, z některých z nich jsem v této bakalářské práci citoval. Velmi plodné je například vydavatelství Massachusetts Institute of Technology (MIT Press) – knihy jako *Communities of Play* (kulturní aspekty ve virtuálních světech a onlinových hrách), *Digital Culture, Play and Identity* či *Handbook of Computer Game Studies* (obecnější přehled počítačových her). Existuje dokonce časopis virtuálních výzkumníků, zvaný *Journal of Virtual Worlds Research*<sup>83</sup>. Naprostá většina vědeckých studií onlinových her pochází ze Spojených států amerických, některé z východní Asie či západní Evropy. V našem regionu se v současnosti tato tematika, tedy výzkumy v kyberprostoru, netěší příliš velkému zájmu. Troufám si ovšem tvrdit, že do budoucna poroste na intenzitě.

Aplikování paralel výzkumných metod ve virtuálním prostředí mne zaujalo. Nejrozšířenějším žánrem online her jsou MMORPG. Rozhodl jsem se rozebrat poslední tři písmena této zkratky, můj přístup tedy nebyl holistický jako v případě prací virtuálních etnografů (na podobné téma zacílil také například nepříliš známý internetový časopis *International Journal of Role-Playing*<sup>84</sup>). Nejprve jsem vyložil základní myšlenky role-playingu a termínů, které jsou s ním v onlinových hrách spojené, tj. avatar, umělé světy, NPC a podobně. Blíže jsem role-playing rozvedl pomocí zjištění získaných při hraní *World of Warcraft*.

Práce sama o sobě má samozřejmě svá omezení. Těmi prvními jsou zvolené metody, o jejichž úskalích jsem se rozepsal v metodologické části. Také si uvědomuji, že fakt, že jsem nestudoval chování hráčů samotných, ale projevy jejich chování ve virtuálním prostředí, je poněkud neobvyklý a ze standardního sociologického pohledu zřejmě nepochopitelný a s rozpaky přijatelný. Odvahu pro sbírání dat pouze ve virtuálním prostředí jsem získal právě při pročítání knih výše zmíněných, poznatky Bonnie Nardi či Celie Pearce obsažené v jejich pracích tkví zejména v informacích nabytých při pohybu v umělých světech.

Spekulativní může být také můj přístup k tomu, co může být v MMO považováno za role-playing. V empirické části práce uvádím, že jako k role-playingu jsem přistupoval ke všem projevům hráčů, které nebyly úplným ignorováním role (zatahováním záležitostí z reálného světa do světa virtuálního), tedy i například slovní vyjádření, která se k danému avataru na první pohled nehodila (nespisovná mluva, zkratky...) a která by například příznivci larpu jistě za role-playing nepovažovali.

---

<sup>83</sup> Dostupné na <http://jvwresearch.org/>.

<sup>84</sup> Dostupné na <http://journalofroleplaying.org/>.

Zastávám názor, že role-playing v prostředí online her je tématem, s nímž by šlo dále pracovat. Zajímavé by bylo například z rozhovorů vysledovat vlastní chápání role-playingu ze strany různých hráčů, či popsat, zda existují korelace mezi volbou stylu role-playingu a charakteristikami hráče (volí RP servery spíše hráči relativně vyššího věku, vysokoškoláci, ženy...?). Promítají se vztahy vzniklé ve virtuálním prostředí do prostředí reálného, a jakým způsobem? Potenciál vidím také v provádění případových studií v herním prostředí jednotlivých herních titulů. Těch je dle mého názoru v našem prostředí zatím pomálu. Možností, co je na onlinových hrách možné studovat, je celá řada. Jak na online hry nahlížet z genderového hlediska? Pro koho jsou vlastně online hry určeny? Můžeme se domnívat, že vývojové týmy her jsou tvořeny z větší části muži, což by nasvědčovalo designování „her pro kluky“ – existují akčně zaměřené hry, kde ženské avatary nejsou navrženy tak, aby vypadaly „bojeschopně“, nýbrž mají vyzývavé vzezření.

Prakticky jakýkoliv aspekt lidského života může být příčinou pro vznik sociálních problémů. Studie zkoumající návykovost počítačových her patřily k vůbec prvním pracím, které si her všímaly. Onlinové hry mohou být v tomto ohledu pro hráče obzvláště zrádné, už svým herním designem si jejich hraní vyžaduje poměrně velké množství času, o čemž jsem se přesvědčil při sbírání dat, v průběhu kterého jsem ve WoW strávil průměrně tři hodiny denně, přičemž jsem rozhodně nepatřil mezi neaktivnější členy guild. Věřím, že online hry mohou být zdrojem závislosti, s tou specifickou vlastností, že se jedná o závislost, při které hráč není zcela odtržen od sociálních interakcí, byť ty probíhají pouze v herním prostředí. Na podobně laděný česky psaný text jsem taktéž nenarazil.

## **Závěr**

Tato práce si kladla za cíl popsat aplikování role-playingu v MMORPG hrách a poukázat na jeho možnou rozličnost uvedením příkladů. Důraz byl kladen především na seznamovací rámeček práce. Ten měl za úkol českému čtenáři přiblížit fenomén online her s důrazem na charakterizování jejich základních vlastností, z nichž tou klíčovou je role-playing. Základním předpokladem pro hraní MMORPG a tím pádem také role-playingu je několik faktorů. Předně, o čemž nikdo nepochybuje, musí splňovat základní vlastnosti her jako takových. Jedná se o hru pro velké množství hráčů, pohybujících se ve velkém, virtuálním hřišti, pro tento účel vytvořeném, a to simultánně. Role-playing je komplexní záležitostí, nabývající mnoha forem, přičemž jsem uvedl předpoklad, že nehomogenní je také



v případě MMORPG. Determinantem by v tomto ohledu měly být různé herní styly, jež jednotlivé servery, případně guildy v něm obsažené, berou za své.

Popsán byl termín avatar, jehož prostřednictvím se lidé mohou účastnit hry. Avatar představuje smyšlenou identitu, kterou hráč v herním prostředí bere za svou, což je základní předpoklad pro praktikování role-playingu.

MMORPG hry jsou zasazeny do virtuálního, fantaskního prostředí, které je navrženo tak, aby umožnilo simultánní hraní stovek až tisíců hráčů. Tato herní prostředí bývají nazývána umělými světy, které oplývají specifickými vlastnostmi, z nichž některé jsou de facto kopií světa reálného, jiné je naopak odlišují.

Hráči v herním prostředí nemohou interagovat jinak než pomocí avatarů. Komunikace mezi nimi probíhá nepřímo a ve většině případů verbálně, pomocí chatu. Při pohybu v umělém světě je možné získat dvojí data – záznamy z chování hráčů prostřednictvím avatarů a záznamy chatové komunikace.

Při definování role-playingu v MMORPG jsem si pomohl daty nasbíranými v prostředí hry World of Warcraft. Jednalo se o „terénní poznámky“ a záznamy chatu pořízené při hraní. Pracoval jsem s předpokladem, že role-playing může nabývat různé formy podle stylu hraní, jaký si hráč zvolil. Zaměřil jsem se proto na dvě odlišně hrající guildy.

Zjištěno bylo, že hráči vskutku role-playing poměrně svědomitě dodržují, ve většině případů při rozebírání záležitostí spojených s jejich avatary o nich mluvili v první osobě, naprostých vypadnutí z role bylo poskrovnu. Formy role-playingu nicméně jsou různorodé. Uvádím tři různé styly, kooperativní, kompetitivní a divadelní, které mohou být v případě jednotlivých serverů pomíchány rozličnou měrou, která je závislá na tom, který herní styl si daná guilda zvolila (PvP guilda je charakterizována vyšší měrou kompetitivního stylu), což je dobře rozpoznatelné na organizovaných akcích v prostředí hry, takzvaných eventech. S těmito třemi styly souvisí taktéž způsob, jakým se hráči a jejich avatary dorozumívají, včetně používaných jazykových prostředků. Divadelní styl klade důraz na formu a dotváření herní atmosféry, zbylé dva pak upřednostňují funkčnost a jednoduchost.

## Summary

The main goal of this text was to describe role-playing in MMORPGs and highlight its diversity by using illustrative examples. I attempted to write a Czech thesis about the online games phenomenon while emphasizing their characteristics. Role-playing is among the most

vital of them. The basic prerequisite for playing MMORPGs and role-playing is that it must comply to the elementary game characteristics. MMORPGs allow simultaneous play of many players on a big, virtual playground. Role-playing is a complex issue with many forms. I supposed that MMORPG role-playing is not homogenous and is determined by the game style adapted by the particular game servers. Players may interact with each other by using their avatars. Avatar is a fictional and virtual identity, whose role is adapted by the players. That is the essential prerequisite for role-playing.

MMORPGs are set in virtual fantasy environments that are designed to allow simultaneous play of hundreds or thousands of players. The game environments are often called artificial or synthetic worlds. These worlds have very specific properties. Some of them are similar to the real world; however, many of them make them very different.

Online games allow the players to communicate in the game environment. Such communication is usually provided by chat. We can get two types of data while being in a synthetic world – by making field notes about the behavior of the avatars and recording the chat communication.

Data collected while playing World of Warcraft helped me to describe role-playing in MMORPGs. My assumption was that role-playing exists in various forms, depending on the playing style the player has chosen; therefore I focused on two guilds that adapted different game styles.

The players usually don't ignore the role of their avatar. I found three different aspects of role-playing – cooperative, competitive and theatrical. These three aspects are mixed in various proportions, depending on the guilds' or servers' chosen gamestyle (PvP guilds, for example, show higher levels of the competitive aspect). We can divert the forms of role-playing quite easily by observing the so-called game events. The three aspects influence the style of communication between the players/avatars. The theatrical style emphasizes the formal side of chatting and contributing to creating a distinctive atmosphere. On the other hand, the competitive and cooperative aspects prefer simpler and useful form of chatting.

## **Použitá literatura**

AFONSO, Nuno Miguel Pires 2007: Social Behaviour in Non-Player Characters for Role-Playing Games. (Dizertační práce) Lisbon: Instituto Superior Técnico, Universidade Técnica de Lisboa

BAINBRIDGE, William Sims 2010: Warcraft Civilization : Social Science in a Virtual World. Cambridge: MIT Press

BERGER, Peter L., LUCKMANN, Thomas 1999: Sociální konstrukce reality. Brno: CDK.

BOELLSTORFF, Tom 2006: A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies in Games and Culture, vol. 1., no. 1

BROLUND, Thea HITCHENS Michael KAVAKLI Manolya TYCHSEN Anders 2006: Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities in Games and Culture, vol. 1, no. 3

CAILLOIS, Roger 1998: Hry a lidé: Maska a zavraždění. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon

CASTRONOVA, Edward 2006: Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. Chicago: University Of Chicago Press

COPIER, Marinka 2007: Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. Utrecht: Utrecht University

CORNELIUSSEN, Hilde WALKER RETTBERG, Jill. 2008: Digital Culture, Play, and Identity: A Critical Anthology of World of Warcraft Research. Cambridge: MIT Press

CUDDY, Luke NORDLINGER, John IRWIN, William 2009: World of Warcraft and Philosophy. Chicago: Open Court

DISMAN, Miroslav. 2010: Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Nakladatelství Karolinum.

HENDL, Jan 2008: Kvalitativní výzkum. Praha: Portál

HUIZINGA, Johan 1971: Homo Ludens: O původu kultury ve hře. Praha: Mladá fronta

JUUL, Jesper 2003: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness v Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University

LAIRD, John E., VAN LENT, In Handbook of computer game studies, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005

LECKY-THOMPSON, Guy W. 2008: AI and Artificial Life in Video Games. Boston: Course Technology

LIEBEROTH, Andreas 2006: With Role-Playing in Mind—A Cognitive Account of Decoupled Reality, Identity and Experience v Role, Play, Art. Stockholm: Föreningen Knutpunkt

MACKAY, Daniel 2001: *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland & Company

MEADOWS, Mark Stephen 2008: *I, Avatar : the culture and consequences of having a second life*. Berkeley: New Riders

MILLS, Charles Wright 2002: *Sociologická imaginace*. Praha: SLON.

NARDI, Bonnie 2010: *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press

PEARCE, Celia 2009: *Communities of play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: MIT Press

PITRAT, Jacques 2010: *Artificial Beings : The Conscience of a Conscious Machine* . Hoboken: Wiley-ISTE

ROSENBAUM, Oliver 2001: *Anglicko-český slovník Internetu: chat-slang*, Praha: Ivo Železný

SALEN, Katie ZIMMERMAN, Eric 2003: *Rules of Play: Game design fundamentals*.

SILVERMAN, David 2005: *Ako robiť kvalitatívny výskum*. Bratislava: Ikar

TAYLOR, T. L. 2006: *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press

VAN MENTS, Morry 1999: *The effective use of Role-play*. Londýn: Kogan Page

## Elektronické zdroje

*Activision Blizzard Announces Record Fourth Quarter and Calendar Year 2011 Earnings*

URL:<<http://investor.activision.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=647732>> [cit. 2012-04-10].

*Chystané larp akce*

URL: <<http://www.larp.cz/cs/kalendar>> [cit. 2012-04-10].

*MMORPG Lexicon – The Daedalus Project*

URL:<<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>> [cit. 2012-04-10].

*Pravidla serveru SoulWell.cz*

URL:<[http://www.soulwell.cz/content.php?p=pravidla\\_hry](http://www.soulwell.cz/content.php?p=pravidla_hry)> [cit. 2012-04-17].

*Princeton University Press, Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*

URL:<<http://press.princeton.edu/titles/9882.htm>> [cit. 2012-04-14].

*South Park, série 10, epizoda 8, Make love, not Warcraft*

URL:<<http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>> [cit. 2012-04-8].

*The Guild YouTube Channel*

URL: <<http://www.youtube.com/user/watchtheguild>> [cit. 2012-04-8].

*The Journal of Roleplaying*

URL: <<http://journalofroleplaying.org/>> [cit. 2012-05-8].

*The Journal of Virtual Worlds Research*

URL: <<http://jvwresearch.org/>> [cit. 2012-05-8].

*World of Warcraft Census*

URL: <<http://www.warcraftrealms.com/census.php?serverid=-1&factionid=-1&minlevel=10&maxlevel=85&servertypeid=4>> [cit. 2012-04-13].

## **Seznam příloh**

Příloha 1: World of Warcraft

## Příloha - World of Warcraft

Čtvrtý díl herní série Warcraft. Předchozí tituly byly strategiemi, ve kterých hráč ovládal vlastní armádu, stavěl základnu a bojoval se soupeři, ať už počítačovými, či lidskými. World of Warcraft (často zkracován jednoduše na WoW) je MMORPG zasazené do univerza vytvořeného zmíněnými třemi herními tituly a řadou knih a stolních her věnovaných stejnému tématu.

Reálie World of Warcraft odpovídají stavu univerza po konci děje hry Warcraft III. Na trh WoW přišlo v listopadu 2004. Od té doby se hra dočkala tří rozšíření, tzv. datadisků, nazvaných Burning Crusade, Wrath of the Lich King a Cataclysm. V současné době je očekáván čtvrtý datadisk s podtitulem Mists of Pandaria. Pro potřeby této práce jsem zvolil druhý zmiňovaný datadisk.



Obr. 1 – Hlavní menu World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Herní svět World of Warcraft je ztvárněno světem Azeroth, tvořeným kontinenty Eastern Kingdoms, Kalimdor a Northrend. Taktéž je možné se svým avatarem zavítat do nadpřirozené dimenze zvané Outland. Svět Warcraftu je ve WoW ztvárněn ve třech rozměrech. Je rozdělen do jednotlivých lokací, jež se od sebe vzájemně liší vzhledem i entitami, jež je obývají.

Azeroth je zmítán boji mezi dvěma mocnými zneprátenými frakcemi – Aliancí a Hordou. Každá představuje spojení několika rozličných ras. Některé části světa jsou přímo ovládána jednou z frakcí, jiné jsou neutrálními či dobývanými územími.

Hráč po nainstalování hry a zvolení herního serveru přistupuje k tvorbě vlastního avataru.



obr. 2 – herní nabídka pro tvorbu avataru, zvolen Nemrtvý mág

Pro každou z frakcí existuje několik volitelných ras. V případě Aliance se u datadisku Wrath of the Lich King jedná o Lidi (Humans), Trpaslíky (Dwarves), Noční elfy (Night Elves), gnómy (Gnomes) a Draeneie (Draenei). Hráči, jimž se více zamlouvá Horda, mohou vybírat mezi Krvavými elfy (Blood Elves), Nemrtvými (Undead), Taureny (Tauren), Trolly (Trolls) a Orky (Oros). Jednotlivé rasy se od sebe liší vzhledem a některými unikátními vlastnostmi (zobrazení Nemrtví například déle vydrží pod vodou). Další volbou je pohlaví avataru, které se při hraní liší spíše kosmetickými rozdíly (vzhledem, hlasem a emoty, parametry avataru jako síla či obratnost se dle pohlaví nerozlišuje). Vzhled avataru je možné dotvořit dle vlastního přání, hráč může vybírat z různých odstínů pokožky, tvarů obličeje, účesů, barev vlasů a dalších detailů (rohů u Taurenů, vousů u Trpaslíků, klů u Trollů...).

Vlastnosti a schopnosti avataru jsou velice ovlivněny výběrem jeho zaměření. Patří mezi ně Válečník, jenž se specializuje na boj zblízka, Zloděj, který vyniká svou obratností, Kněz, jehož schopnosti léčit ostatní jsou nepřekonatelné, Mág, který nepřátele zdálky zneškodňuje mocnými kouzly, Černokněžník, který si vypomáhá démonickými silami, Lovec, který vládne schopností obočít si dravou zvěř, Paladin, neúnavný bojovník hájící dobro, Šaman a Druid, jejichž spojení s přírodou je obzvláště silné, či tajemný Rytíř smrti.



Po výběru rasy, zaměření, pohlaví, vzhledu a jména avataru hráč může vstoupit do Azerothu.



Obr. 3 – Gnómský kouzelník v počáteční lokaci

Po vstupu do Azerothu se hráč se svým avatarem ocitne v počáteční lokaci své rasy. V ten okamžik se již může plně zapojit do hraní. Trpasličí NPC na obrázku č. 3 má nad sebou viditelný vykřičník, což znamená, že avataru nabízí úkol, po jehož splnění bude odměněn zkušenostními body a případně i penězi či předměty.

Vždy po dosažení určité hranice zkušenostních (XP) bodů avatar přejde na vyšší level (úroveň), díky čemuž se vylepšují jeho schopnosti. Avatar tak postupně dokáže plnit stále složitější a náročnější úkoly.

Vzhledem k žánru WoW je nasnadě, že nedlouho po vstoupení do Azerothu hráč potká další avatary, vedené živými lidmi. S těmi dle vlastní libosti může a nemusí interagovat, zejména pomocí chatové komunikace a emotů. Hráči mohou své avatary sdružovat do organizovaných skupin, krátkodobých (party) či permanentních (guildy). Komunikovat spolu mohou jakékoliv avatary náležící do společné frakce. Naopak, pokud by chtěl například člověk mluvit s orkem, moc si nepovídají, neboť hra v takovém případě zprávu převede do nerozlušitelného jazyka, který druhý hráč nemůže rozluštit (lidský avatar uvidí zprávu v orkštině a ork naopak v jazyce lidí). Interakce hráčů zneprátelené frakce je tak prakticky eliminována a omezena na vzájemné souboje.

Azeroth je posetý různorodou krajinou plnou počítačem řízenými NPC. Některá jsou vůči hráči přátelsky naladěna, některá neutrální, jiná se ho naopak pokusí zabít. Avatary při svých putováních naráží také na četné osady, v nichž operují hostinští (hostince může avatar využít k odpočinku, po němž získává bonusový příděl zkušeností), kováři, obchodníci či trenéři (od nichž lze zakoupit nové, silnější schopnosti) a učitelé povolání (avatar může být například kovářem, tkalcem či bylinkářem, díky čemuž může vyrábět předměty z nashromážděných surovin. Ty pak může zpeněžit, či je využít pro vlastní spotřebu). V Azerothu také existuje několik významnějších měst, namátkou Stormwind a Ironforge u Aliance a Orgrimmar a Undercity u Hordy. Tato tzv. hlavní města jsou oblíbenými shromaždišti avatarů, což je způsobeno jejich dobrou dostupností a množstvím užitečných NPC, jakož i přítomností aukčních síní a bank.



Obr. 4 – několik avatarů na náměstí Stormwindu v nočních hodinách

Avatary se po světě Warcraftu mohou pohybovat několika způsoby. Základní možností, která nic nestojí, je chůze. Ta avatar prakticky nijak neomezuje, její velkou nevýhodou je však časová neúspornost. Rychlejší pohyb avatarům poskytují zakoupená pojízdná zvířata a jiné dopravní prostředky (na obrázku č. 4 sedí mnou ovládaný trpasličí lovec Mikmi na kouzelném beranovi). Svět je taktéž poset několika body, které spojují tzv. letecké stezky (tyto body se obvykle nachází v již zmiňovaných osadách). Jedná se o nejrychlejší způsob pohybu, za který se však platí virtuální peníze.



Obr. 5 – Autorův avatar letící na zádech hypogryfa, mířícího do Stormwindu.