

**Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze**  
Ústav informačních studií a knihovnictví  
Studia nových médií

**Diplomová práce**  
Bc. Veronika Spišáková

**OBRAZ HRDINY POČÍTAČOVÝCH HER**  
**THE IMAGE OF A HERO IN COMPUTER GAMES**

Praha, 2014

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponent diplomové práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

## Poděkování

Ráda bych zde poděkovala všem, kteří přispěli ke vzniku mé diplomové práce, především Mgr. Vítu Šislerovi, Ph.D. za jeho četné podněty a připomínky. Dále bych chtěla poděkovat Mgr. Marku Německému, Ph.D. za jeho rady při rekódování dat a za pomoc s výběrem vhodné analýzy k získaným datům.

*Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.*

V Praze dne

Podpis studentky: .....

### **Identifikační záznam**

SPIŠÁKOVÁ, Veronika. *Obraz hrdiny počítačových her*. Praha, 2014. 84 s.  
Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví. Vedoucí diplomové práce Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

## **Abstrakt**

Diplomová práce se věnuje tématu hrdinů počítačových her. Cílem diplomové práce je analyzovat obraz hrdiny počítačových her a prvky z nichž se tento obraz skládá. Dalším záměrem práce je porovnat obrazy hrdinů v žánrech počítačových her RPG (role-playing game) a FPS (first person shooter) a zjistit, jaké aspekty mají obrazy společné a v jakých se od sebe liší. Ve výzkumu se uplatňuje obsahová analýza her na základě předem definovaných kritérií a terénních poznámek vytvořených v průběhu 30minutového hraní 100 nejlepších her podle hodnocení Metacritic (50 her v žánru RPG a 50 her v žánru FPS). Výběr výzkumného vzorku je limitován podle hlavní postavy her, analyzované hry jsou takové, ve kterých je hrdina určen hrou a hráč ho nemůže nijak upravovat, např. zvolit gender postavy, její fyzické dispozice a povolání postavy. Analýza her prokázala, že jejich hlavní hrdina byl ve většině případů člověk, dospělý muž a běloch. Tato charakteristika se větší míře vyskytovala u her žánru FPS.

## **Abstract**

The diploma thesis deals with the subject of video games heroes. The goal of this thesis is to analyze the image of a video game hero and the components of which this image consists. Another focus of this thesis is to compare the images of video game heroes of the RPG (role-playing game) genre with the FPS (first person shooter) genre and to find out which aspects the images have in common and which are different. Content analysis of the games is applied in this thesis, based on predefined criteria and field notes gathered during playing top 100 rated games (50 games of the RPG genre and 50 games of the FPS genre) by Metacritic for 30 minutes each. The selection of the research sample is limited by the main character of the games; analysed games are such in which the hero is determined by the game and the player can't adjust him in any way, for example by choosing the character's gender, their physical predispositions and their occupation. The analysis of the games proved that the main hero was mostly an adult Caucasian human male. This characteristic was registered in the FPS genre more frequently.

## **Klíčová slova**

Avatar, herní postava, hrdina, obsahová analýza, počítačové hry.

## **Keywords**

Avatar, game character, hero, content analysis, computer games.

## Obsah

Předmluva.....	9
1. Úvod.....	10
2. Teoretické vymezení obrazu.....	11
3. Počítačové hry.....	13
3.1 Počítačové hry obecně.....	13
3.2 Kultura počítačových her.....	15
3.3 Žánr RPG.....	16
3.4 Žánr FPS.....	17
4. Avatar.....	19
4.1 Definice avatara.....	19
4.2 Vztah hráče a avatara.....	20
4.3. Proteus efekt.....	23
4.4 Vzhled avatara.....	23
4.5 Etnická příslušnost v počítačových hrách.....	25
5. Hrdinové.....	26
5.1 Hrdinové (nejen) v mytologii.....	26
5.2 Gender v počítačových hrách.....	27
5.3 Vztah hráče a postavy (hrdiny).....	29
5.4 Hrdinové v počítačových hrách.....	30
5.5 Příklady hrdinů v počítačových hrách.....	32
6. Metodologie.....	43
7. Výsledky výzkumu.....	48
7.1 Počítačový hrdina jako člověk.....	48
7.2 Počítačový hrdina jako muž.....	49
7.3 Počítačový hrdina jako běloch.....	50
7.4 Počítačový hrdina jako dospělý.....	51
7.5 Vzhled hrdiny.....	52
7.6 Způsoby interakce hrdiny ve hře.....	56
7.7 Role hrdiny.....	58
7.8 Historie hrdiny.....	59
7.9 Detaily hrdiny.....	60
7.10 Inventář hrdiny.....	61
7.11 Komunikace hrdiny.....	61

7.12 Dovednosti hrdiny.....	61
7.13 Jméno hrdiny .....	61
7.14 Společník hrdiny.....	61
7.15 Perspektiva hrdiny .....	62
7.16 Co chybí aneb počítačový hrdina jako osobnost .....	62
8. Analýza dat .....	63
9. Závěr.....	66
Seznam použitých zdrojů .....	69
Seznam citovaných her.....	81
Seznam obrázků a tabulek.....	84
Příloha A.....	I
Příloha B.....	III



## Předmluva

Tato práce se zabývá hrdiny počítačových her a prvky, ze kterých se jejich obraz skládá. Ačkoli všichni máme představu, jak asi „obecný“ hrdina počítačových her vypadá a jaké jsou jeho interakce ve hře, může se naše představa lišit od reality, kterou nám nabízejí vývojářské společnosti. Předchozí výzkumy se vesměs zabývají avatary (virtuálními reprezentacemi hráčova já), procesem jejich tvorby a vztahem k hráči, či postavami ve hře (nejen hlavními, ale i sekundárními, tj. těmi se kterými může hráč skrze svého prostředníka interagovat, případně terciárními, tzv. non-player characters). Jaká je však hlavní postava hry, její hrdina prezentující hráče, bývá opomíjeno. Cílem práce je takového hrdinu popsat a zjistit, zda se u různých her obraz hrdiny liší, či zda mají jejich hrdinové některé rysy společné.

Zvolené téma je z pohledu vývoje nových her aktuální a vývojářům tak může poskytnout přehled, jak hrdinové nejlépe hodnocených her vypadají, jaké jsou jejich interakce ve hře a inspirovat se již existujícím vzorem hrdiny. Rekapitulace takových hrdinů nám předkládá ojedinělý pohled na hlavní postavy v minulosti vydaných her a umožňuje tak odhadnout přetrvávající trendy ohledně hrdinů počítačových her. Dále také nám přehled hrdinů nejlépe hodnocených her poskytne náhled na stereotyp počítačového hrdiny, stejně jako kritické zhodnocení těchto hrdinů.

Diplomová práce je rozdělena do 9 kapitol. V úvodu jsou představeny cíle práce, závěr se věnuje zhodnocení, nakolik svým cílům práce dosáhla a které hypotézy byly potvrzeny, či vyvráceny. Teoretická část je rozčleněna do 4 kapitol, ve kterých je čtenář podrobně seznámen s pojmy použitými v souvislosti s obrazem hrdiny počítačových her a s některými výzkumy provedenými na témata souvisejícími s hlavním obsahem práce. Praktická část pak zahrnuje 3 kapitoly, z nichž první se věnuje podrobně výzkumu a jeho metodologii, druhá pak čtenáři předkládá výsledky výzkumu a třetí se zabývá analýzou dat.

Veškeré prameny jsou v práci citovány podle normy ISO 690:2010. Na citace v textu je uplatněn tzv. Harvardský systém, kdy je jméno autora či autorů uvedeno v kulaté závorce a odděleno čárkou od roku vydání. Bibliografie citovaných materiálů je uvedena na konci práce.

## 1. Úvod

Každý, kdo někdy hrál počítačovou hru, hrál ji prostřednictvím určité postavy. Tato postava či postavy se nám pak vybaví, když se pokusíme vyplnit myšlenkový rámec pojmu „hrdina počítačových her“. Ať už jsme se setkali s Mariem, Larou Croft, Dukem Nukemem, Geraltem z Rivie nebo hráčem spoluvytvořeným avatarem, formuje naše zkušenost představu o ústřední postavě počítačové hry. Obraz hrdiny, který si takto vytvoříme, však obvykle zůstává odrazem reflektovaným vývoji konkrétní hry. Proto se tato práce pokusí odhalit obraz složený z hrdinů 100 nejlépe hodnocených her.

Každá počítačová hra má svého protagonistu, byť může být zcela neviditelný díky perspektivě první osoby. Cílem této práce je získat obraz takového protagonisty, popsat ho a popsat prvky, z jakých se skládá. Dalším záměrem práce je srovnání obrazů hrdiny v žánrech počítačových her RPG a FPS a zjištění, jaké aspekty mají obrazy společné a v jakých se od sebe liší.

Cílem práce je potvrdit či vyvrátit hypotézy a případně popsat další prvky, ke kterým se hypotézy nevztahují, ale přesto se z nich obraz hrdiny také skládá. Výsledkem by mělo být předložení obrazu „obecného hrdiny“, lépe řečeno hrdiny 100 nejlépe hodnocených her.

## 2. Teoretické vymezení obrazu

V práci používám termín obraz, a proto v této kapitole definuji dle literatury jeho teoretické vymezení. Vztah mezi obrazem a stereotypem je definován různě. Některé teorie lze chápat jako vzájemně se doplňující, další identifikují obraz a stereotypy odlišným způsobem.

### Typologie vztahů k druhému a identifikace „našeho“ a „jiného“

Termín obraz, který v práci používám, vychází ze vztahu „nás“ a „ostatních“. Vztah k druhému se vytváří na třech rovinách: rovině axiologické (zhodnocení druhého ohledně vztahu ke mně), rovině praxeologické (přiblížení či oddálení v rámci vztahu mezi námi) a rovině epistemické (poznání identity druhého). Samozřejmě může docházet k proměnám v přístupech v rámci jedné osy (Todorov, 1996). Kategorizaci na tři základní typy chování: mít rád, ztotožnit se a znát (Todorov, 1996), můžeme přímo vztáhnout na obraz počítačového hrdiny, obzvláště v rovině ztotožnění se. Hrdinu od nás dělí jen tenká linie mezi virtuálním a reálným světem, přesto jsme však schopni jasně identifikovat „nás“ jako hráče a „jiné“ jako hrdiny.

### Obraz a stereotyp

V této práci nadřazuji termín obraz termínu stereotyp. Obraz takto sestává z několika pozorovaných stereotypizovaných rysů a vlastností počítačového hrdiny a vzniká sdělováním a zpracováním informace získané buď přímým kontaktem, nebo prostřednictvím média počítačových her, a aby se stal stereotypem, musí dojít k jeho přijetí kolektivem v určitém prostředí (Rataj, 2002). Obraz se nemusí nezbytně stát stereotypem.

Stereotyp lze potom chápat jako „vesměs verbální obraz přijímaný určitou částí společnosti jako jisté vyvolávací heslo, na něž spontánně reaguje...“. Když se například někoho zeptáme, co se mu vybaví pod pojmem počítačový hrdina, získáme několik prvků obrazu od vojáka z her žánru FPS po Laru Croft. Obraz je navíc vždy dílem svého tvůrce, a tak se ostatně i herní návrháři podepisují svými hrdiny. To, co nám autoři her předkládají, formuje naše povědomí o obrazu hrdiny (Hlaváček, Marek, 1997).

Obraz je však více než pouhý souhrn stereotypů, skládá se jednoduše ze všech prvků, které můžeme k danému objektu vztáhnout. Míra stereotypizace obrazů se liší – jinak pojímá obraz hrdiny člověk, který je pouze svátečním hráčem her a jinak ten, jenž už odehrál her stovky. Obrazy se dále mohou kategorizovat do dvou skupin: autoobrazů (zobrazení „nás“) a

heteroobrazů (zobrazení „druhých“ nebo „jiných“). V případě obrazu hrdiny počítačových her se náš autoobraz, obzvlášť v případě avatarů vytvářených hráčem, odráží do heteroobrazu hrdiny a naopak (Krekovičová, 2005). Tyto dva obrazy se mohou vzájemně prolínat a tak se v naší digitální reprezentaci odráží kus nás samých a stejně tak zobrazení našeho hrdiny může zpětně ovlivňovat i naše chování v reálném světě (viz Proteus efekt, str. 23).

### 3. Počítačové hry

#### 3.1 Počítačové hry obecně

Lidé od pradávna tíhnou ke hraní her. Už z roku 2686 př.n.l. je zachycena stolní hra senet, kterou provozovali Egypťané a která byla v mnohém předchůdkyní současného backgammonu (Juul, 2005). Během hraní her se po staletí dostáváme do jiného světa určeného pravidly, jež jsme si vytvořili. Tento svět se nám otevírá kdykoli si s dětmi hrajeme na schovávanou, dáváme si partičku karet nebo si na počítači pouštíme slavný Solitaire.

Co definuje hru? Závěry Jespera Juula (2005), ke kterým došel analýzou předchozích definic hry, jsou jedním z možných východisek:

1. Hry jsou založené na pravidlech.
2. Hry mají proměnlivý, kvantifikovatelný výsledek.
3. Rozdílným potenciálním výsledkům hry jsou přiřazeny rozdílné hodnoty, některé pozitivní a jiné negativní.
4. Hráč vyvíjí úsilí, aby ovlivnil výsledek hry.
5. Hráč emocionálně lpí na výsledku hry v tom smyslu, že v případě pozitivního výsledku, a tedy výhry, je „šťastný“, ale v případě negativního výsledku, a tedy prohry, je „nešťastný“.
6. Ta samá hra může být hrána s důsledky pro skutečný život i bez nich.

V případě počítačových her můžeme dodat pravidlo sedmé, a to že hra se může uskutečnit pouze za použití počítačového hardwaru a softwaru. Předchozí pravidla jsou na počítačové hry schůdně implementovatelná. Pravidla hry jsou naprogramovaná, tedy pevně daná. Ačkoli se je hráči snaží obejít tzv. cheaty, jejich existence ve hře je nezbytná.

Kvantifikovatelný výsledek je u počítačových her ještě více sledovaný, nežli je tomu u her ostatních. Snadno viditelné skóre hráče motivuje k větším výkonům, ať už je cílem hry nasbírat co nejvíc peněz, či co nejrychleji projet závodní okruh. Stejně tak je jednoduché vysledovat pozitivní a negativní výsledky hry – prosté oznámení „Game over“ značí v mnoha případech prohru hráče, naopak vítězí hráč postupuje do dalšího kola. Další akce spojené se hrou, jako například plnění různých úkolů, vyžadují od hráče překonávání překážek a hra se tak stává náročnou a zábavnou zároveň.

Úsilí vyvíjené za účelem úspěchu ve hře se může u počítačových her různit. U mnoha her existuje možnost volby obtížnosti, kdy si hráč sám může vybrat, jaké úsilí bude muset během hraní vynakládat. Hráči jsou si jinak vědomi, že na jejich činech a rozhodnutích závisí výsledek hry a hra tak činí hráče (částečně) odpovědného za jeho úspěch ve hře. Právě snaha o dosažení co nejlepšího výsledku vede hráče k vytvoření si emocionálního vztahu k výsledkům hry. Nicméně i u her, kde nezáleží příliš na úsilí hráče, může člověk zažít pocity štěstí z výhry. Záleží na hráčově postoji vůči hře.

Definice Jespera Juula není dokonalá, ale je kritizovaná a nemůže být přijímána bez debat. Podle ní by například hra World of Warcraft (2004) nespadala do klasického okruhu her, protože v ní si hráč může stanovit vlastní cíle a neexistuje tak jen jeden způsob, jak hru vyhrát. Ve hře Little Computer People (1985) zas chybí kritérium přiřazení hodnot potencionálním výsledkům hry, přesto se však o počítačovou hru jedná. Tato definice nám tedy nepomůže vždy rozhodnout, co je a co není počítačová hra, ale spíše nás odkazuje k tomu, z čeho se hry skládají a čeho si u nich všimnout (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008).

Nejen definice hry je problematická, otázkou je i jakým způsobem se hráč ke hře vztahuje a jaký má hra dopad na jeho skutečný život. Pro profesionální hráče fotbalu, rekreační fotbalisty nebo hráče her FIFA (série počítačových her, které simulují fotbalové zápasy) mají hry rozdílný dopad na reálné životy. Nesmíme opomenout i dopad na finanční sféru života hráčů, obzvlášť u počítačových her platí, že už jen jejich pořízení stojí hráče určitý obnos a naopak hraním jiných her si mohou peníze vydělat. Dalším aspektem, který se promítá do života hráčů, je doba a energie, kterou hraní věnují. V případě závislosti, konkrétně na online počítačových hrách, se obzvlášť silně promítá do života hráčů čas věnovaný hraní her (Van Rooij et al., 2010).

Čas a energie, kterou hry požadují, vypovídá o dalším rysu her. Hra požaduje aktivitu ostatních, hraní her je činností, kterou hra ožívá. Bez vlastní akce hráčů by hra byla jen formálním souborem pravidel, neměla by svůj začátek a konec. Hra existuje jen jako pevně zakotvená v čase. Její zakotvení v prostoru je, zvláště u her počítačových, obtížnější. Hru mohou hrát hráči z celého světa ve stejném čase, ale ve zcela odlišných destinacích. Jejich hra má svůj prostor, který však z větší části zasahuje do prostoru virtuálního.

### 3.2 Kultura počítačových her

Počítačové hry neslouží jen jako zdroj zábavy pro uživatele, ani jako zdroj příjmů pro vývojářské společnosti. Jsou mocným médiem výchovy, propagandy a terapie. Rozšiřují stereotypy, nejen rasové a genderové, vyvolávají osobité potěšení, ospravedlňují status quo a poskytují ventil k sociálním obavám (Leonard, 2003).

Výzkum společnosti Children Now z roku 2001 kvantifikoval převažující přítomnost stereotypů ve videohrách: 64% hrdinů jsou muži, 19% jsou nelidské bytosti, jen 17% hrdinů jsou ženy. Specifičtěji 73% hráčem kontrolovaných hrdinů jsou muži, méně než 15% ženy, u kterých se v 50% jedná o rekvizity nebo nezúčastněné divačky. Přes 50% hráčem kontrolovaných hrdinů jsou muži, méně než 40% jsou černoši, kdy většina z nich je vylíčena jako atletiční závodníci. Skutečně přes 80% černošských hrdinů se objevuje jako závodníci ve sportovně orientovaných hrách. Agresivní chování ve sportovních hrách je více znázorňováno u afroamerických hrdinů než u bělochů. Více než 90% afroamerických postav funguje jako rekvizity, nezúčastnění diváci nebo jako oběti. 90% Afroameričanek je ve hrách obětí násilí, zatímco bílé ženy jsou oběťmi násilí v 45%.

Hry jsou však i víc než jen nástroj k šíření stereotypů. Jejich důležitou součástí je také narativ. Ve hrách můžeme identifikovat 6 narativních operátorů. První je součástí všech her, druhý až čtvrtý mohou existovat v různých kombinacích nebo se nemusí vyskytovat vůbec (Pearce, 2004):

1. zkušenostní, empirický: vynořující se narativita, vývoj inherentního konfliktu jako vlastní zkušenosti hráčů
2. výkonný: vynořující se narativita, jak by byla viděna diváky (hráči)
3. rozšiřující: vrstvy informací, interpretace, kontextuální rámec mohou zvýšit jiné narativní operátory
4. popisný: převyprávění popisu událostí hry třetí straně a kultura, která se z toho vynoří
5. metapříběh: narativní „překrytý“ příběh vytvářející kontext nebo rámec konfliktu hry
6. systém příběhu: příběh založený na pravidlech nebo stavebnice generických narativních částí, které umožňují hráči vytvářet vlastní narativní obsah; systém příběhu, který existuje nezávisle nebo v konjunkci s metapříběhem.

Další rovina počítačových her je etická. Hra je objektem morálky, souborem pravidel, v jejichž rámci se má hráč pohybovat. Bez hráče ale zůstává neživá, proto záleží také na otázce etiky hráče. Aplikací Aristotelovy etiky ctnosti (Aristotelés, 1996) na počítačové hry můžeme dojít k tomu, že pokud je hra řadou jednoznačného souhrnu pravidel, které hráč musí akceptovat, aby dosáhl cílů, mohlo by být možné říci, že dobrý hráč v Aristotelově smyslu je takový, který dodržuje pravidla a používá své rozhodování k dosažení cílů daných přiměřenými okolnostmi. Nicméně ve hře toho existuje více než jen její samotná pravidla, a proto být dobrým hráčem z etické perspektivy je více než jen plnit nekriticky pravidla. Hráči počítačových her jsou morální bytosti, které vyhodnocují své jednání tím, že vybírají, co dělat. To je explicitně používání toho, co by Aristoteles nazval *phronesis* / soudem při jednání každého hráče počítačových her. Ale hraní hry, akt aktivace potenciálnosti pravidel a fikčního světa závazáním se k předem nastavené hře, je rovněž akt rozhodnutí. Féroví hráči nejsou ti, kteří jen chtějí vyhrát, ale ti, kteří hrají etickým způsobem. Hraní je akt soudu o pravidlech systému a fikčního světa, kterým je hráč obdařen. Hráč je pak etická bytost, která je v interakci s pravidly fikčního světa a jíž volby jsou determinovány cíli hry, omezeny pravidly a vyhodnoceny kombinací individuálních hodnot, hodnot komunity hráčů a kulturními nebo reálnými životními hodnotami (Sicart, 2005).

Počítačové hry jsou svázány se stereotypy, narativitou, etikou, jsou zakotveny ve starých kulturních formách a požitek z hraní má kořeny v letité přitažlivosti her obecně. Videohry využívají všechny čtyři klíčové možnosti digitálních medií: jsou procesní, participační, encyklopedické a prostorové. Zahrnují vypracovaný systém pravidel, spoléhají na aktivní intervenci účastníků, shromažďují velký počet simultánních hráčů, obsahují velké množství informací a rozmanitých forem media, a nabízejí pohyb komplexními prostory (Murray, 2012). Počítač zde zůstává klíčovým médiem obzvláště vhodným pro hry, protože pravidla hry mohou být do něj programována a uživatel může převzít úlohu hráče. Hry díky tomuto médiu nabízejí symetrický prostředek interakce – způsob uskutečnění reciprocity (Murray, 2006).

### **3.3 Žánr RPG**

Role-playing game, tedy hra na hrdiny, koliduje s mnoha žánry počítačových her. Hry z tohoto žánru mohou být akční, dobrodružné, logické aj. Co však mají hry společného? Ve hrách z RPG žánru hráč kontroluje a ovládá fiktivní postavu či postavy a v imaginárním světě plní skrze ni různé úkoly. Dále takovou hru charakterizují tři základní rysy, kdy aspoň jeden z nich je ve hře přítomný: Během hry může hrdina postupovat po úrovních a tak se zlepšovat,



hry sdílejí určitý konkrétní mód boje, hrou se vine nějaký hlavní úkol či příběh (Janssen, 2011).

Historii počítačových her žánru RPG můžeme rozdělit na několik období. První roky vývoje těchto her lze datovat od roku 1974, kdy byly vytvořeny pro sálové počítače jako DEC's PDP-10, do roku 1979, kdy byla vyvinuta hra Akalabeth: World of Doom (1979) Richarda Garriotta a hra Dunjonquest: Temple of Apshai (1979) společnosti Epyx. Další éra vývoje pokračovala rokem 1983 a počátkem dvou významných sérií – Wizardry a Ultima. Zlatý věk počítačových RPGs se datuje přibližně od roku 1985 do roku 1993, během něhož vznikly takové tituly jako The Bard's Tale (1985), The Pool of Radiance (1988) a Curse of the Azure Bonds (1989). Toto období dalo vzniknout také prvním náznakům RPGs v 3D, poprvé pozorováno ve hře Dungeon Master (1987) a později například ve hře Eye of the Beholder (1991). Následovala fáze vzniku těch nejlepších navržených RPGs, podle Bartona, jako Baldur's Gate (1998), Planescape: Torment (1999) a Fallout (1997). Nakonec se dostáváme ke hrám současnosti či nedávné minulosti jako je hra Neverwinter Nights (2002) a Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), které už představují vysoce rozlišenou real-time 3D grafiku (Barton, 2008).

Hry žánru RPG umožňovaly a umožňují hráčům ovládat postavu, či postavy nebo avatary. Skrze ně mohou plnit úkoly a prozkoumávat fiktivní svět. Jejich součástí je vyprávění určitého příběhu, se kterým se hráči skrze své akce seznamují. Právě „hraní na hrdiny“ je pro hráče RPGs tak přitažlivé, že se ke hrám zas a znovu vrací.

### **3.4 Žánr FPS**

Pro žánr FPS (first person shooter), je typická hráčova perspektiva první osoby. Pohled hráče tak přímo odpovídá pohledu postavy, za kterou hraje – hráč vidí přesně, co ona. Hráč nevidí svou postavu, obvykle jsou z ní během hry viditelné pouze ruce třímající střelnou či jinou zbraň.

První FPS hrou byla Maze War (1973) Steva Colleyho, ale žánr jako takový se skutečně uvedl až hrou Wolfenstein 3D (1992). Mezitím se mezi hráče dostaly takové tituly jako například Battlezone (1980), ale ty neovlivnily herní žánr natolik, jako právě Wolfenstein 3D a Doom (1993) Další významné hry by potom byly Quake (1996), Half-Life (1998) či série Counter-Strike z roku 1999 (Janssen, 2011).

Ačkoli hry žánru FPS mohou vyvolat otázku násilí v počítačových hrách a jeho dopadu na hráče, zabíjení ve hrách je často sociálně motivované: nastává ve skupině přátel soutěžících mezi sebou nebo v týmech. Proto hraní FPS her může být interpretováno také jako způsob propojení lidí, jako „bratrství v krvi“ (Frostling-Henningsson, 2009).

## 4. Avatar

### 4.1 Definice avatara

Původ slova avatar můžeme nalézt v sanskrtu, podle něhož označuje tělesnou podobu člověka či zvířete, kterou na sebe dočasně vezme božská bytost (Damer, Gold, & de Bruin, 1999). V hinduistické mytologii se sestoupení boha na zem, jeho vtělení, pojmenovává avatara, jak se ostatně dočteme v indických védách:

„Avatara, inkarnace božstva, sestupuje z Božího království, aby vytvářel a udržoval zhmotnění. A jednotlivá podoba osobnosti božstva, které tak sestoupilo, je nazýváno inkarnace či Avatara. Takové inkarnace patří do duchovního světa, království Božího. Když se zhmotní, vezmou na sebe jméno Avatara“. Chaitanya-caritamrita 2.20.263 -264 (Gerald Surya, 1999)“

Avatara není svázán stejnými pravidly jako lidé, byť na sebe bere jejich podobu. Jeho existence je věčná a neplatí pro něj zákony hmoty, času a prostoru. Objevuje se na různých místech v různou dobu a při rozdílných okolnostech. Jedno však pro něj platí vždy – není to člověk a přichází, aby nás ochránil, poučil a vykoupil. Božská manifestace se ukazuje v mnoha obměnách, jeho podstata zůstává stejná. Avataři sestupují na zem a skrze ně se stává součástí světa božská přítomnost.

Tak jako je avatara vtělením božské entity do reálného světa, představuje avatar hráčovo „vtělení“ do počítačové hry. Avatar prezentuje hráče ve virtuálním světě a hráč jeho prostřednictvím plní úkoly hrou zadané (Hussain, Griffiths, 2009). Nabývá různých podob od 3D modelů, typických pro žánr RPG her, po dvourozměrné ikony, jaké vidáme i na různých internetových fórech, prezentujíc mluvčího (Todd, 2012). Avatar je tedy digitální objekt umělé reality, který vytváří centrální tělo uživatele v daném prostředí (Castronova, 2004) a který je ovládán hráčem v reálném čase (Coleman, 2011).

Virtuální tělo uživatele v umělé realitě bylo popsáno i v literatuře, například v románu *Neuromancer* Williama Gibsona z roku 1984, následovaného románem *Sníh* Neala Stephensona z roku 1992, jenž popisuje avatara následovně:

„Tihle lidé jsou vlastně programy, kterým se říká avatary. Jde o audiovizuální těla, s jejichž pomocí spolu lidé v Metaverzu komunikují... Váš avatar může vypadat, jak chcete, samozřejmě podle toho, co vám dovolí vaše vybavení. Jestliže jste oškliví, můžete si pořídit

krásného avatara. I když jste zrovna vstali z postele, může mít váš avatar krásné večerní šaty a profesionální make-up.“ (Stephenson, 2000, str. 46)

Možnost si vlastního avatara upravit se stala důležitou součástí toho, čím avatar je. Ačkoli definice výše zmíněné by nahrávaly myšlence, že avatar je jakákoliv reprezentace hráče ve hře od Pac Mana po Lara Croft, už od románu Sníh se setkáváme s užším vymezením pojmu avatar. Pokud nemáme při hraní her žádnou volbu ve výběru postavy, či jejího upravení, jedná se o avatara? Podle Laetitie Wilsonové (2003) nikoli:

„Avatar je virtuální, podřízené já, které jedná jako naše skutečná já, a tak i představuje uživatele. Kyberprostorový avatar působí jako centrum, které je rozmanité a polymorfní, vytlačené ze skutkovosti našich pravých já... K avatarovi nesporně patří výběr a komunikativní výměna při jeho vytváření.“ (Waggoner, 2007, str. 8)

Když uvažujeme nad hráčovou prezentací ve hrách, máme na výběr tedy tři možnosti. V případě, že je hráčův avatar (či avataři) neměnitelný a hráčem neupravitelný, používám termín „hrdina“ či hráč-postava.<sup>1</sup> Další možnost skýtá výběr z několika předem počítačem vytvořených postav a konečně je tu avatar spoluvytvářen hrou a hráčem. Hra nabízí uživateli možnost volby, a ten se může rozhodnout například pro konečnou podobu svého avatara, jeho pohlaví, povolání, rasu a další detaily.

## **4.2 Vztah hráče a avatara**

Avatar je zcela ovládán hráčem. Hráč často rozhoduje nejen o jeho podobě, ale i o jeho činech a komunikaci v rámci herního světa. Nicméně tento vztah není tak přímočarý a jednosměrný, jak by se mohlo zdát. Hráč je svým způsobem ovlivňován avatarem. Hlavní zájem hráče je, aby jeho avatar ve hře přežil, prospíval a byl v bezpečí a tomu přizpůsobuje svůj reálný život. Takzvané biopauzy, přestávky na jídlo, použití toalety nebo přebalení dítěte si hráč nedopřává nahodile, upřednostňuje momenty, kdy je ve hře jeho avatar chráněn a ničím neohrožen (Gertzbein, 2008).

Pokud uživateli do života jeho virtuální prezentace zasahuje natolik, že je kvůli ní ochoten načasovat základní biologické potřeby, jen aby jeho digitální obraz zůstal v co nejlepším stavu, můžeme si položit otázku, v kolika dalších případech a jakými způsoby je vztah hráč-avatar modifikován okolnostmi.

---

<sup>1</sup> Zde například Waggoner (2007) hovoří o „agentovi“, čili počítačem vytvořeném a hráčem neměnitelné, ale pouze ovladatelné, reprezentaci uživatele (Pac-Man, Lara Croft).

Jeden ze základních problémů, na který narazíme, je projekce vlastního já versus projekce ideálního já do virtuální prezentace hráče. Otázkou, zdali se hráč více ztotožní s ideální prezentací sama sebe, či s reálnou prezentací, se zabývá ve svých pracích Seung-A Annie Jinová. Citát, použitý v názvu jedné z jejích prací (Jin, 2010), nám dává odpověď: „Cítím se propojenější s mým fyzicky ideálním *Mini Já* než se zrcadlovým obrazem *Mini Mě*.“ Ve výsledcích výzkumu publikovaných v práci došla k tomu, že hráči, kteří byli instruováni k vytvoření Mii (avataru používaném na konzoli Wii), která projektovala jejich ideální já, vykazovali užší propojení avatar-já než ti, kteří byli instruováni k vytvoření Mii, které mělo odrážet jejich skutečné já.

Hráčova projekce ideálního versus zrcadlového odrazu vlastního já neovlivňuje pouze jejich propojení s avatarem. Ve svém předchozím výzkumu (Jin, 2009) nás vědkyně seznamuje s vlivem vytvoření ideálního versus zrcadlového já na zážitek interaktivity z hraní a pohroužení se do hry. Co se týká zážitku interaktivity ze hry, prokázala, že větší míru interaktivity reportovali ti účastníci výzkumu, kteří hráli s vytvořeným avatarem svého ideálního já. Naopak avatar podobný skutečnému já měl vliv na větší zážitek vnoření se do hry.

K nepodobným závěrům ohledně ideálního já prezentovaného avatarem došla studie Lewisové (2009) zaměřená na výukové videohry. Výzkumnice v ní mimo jiné zjistila, že potěšení ze hry, potěšení z učení se materiálům, potěšení z avatara a zapojení se do hry bylo vždy vyšší, pokud uživatele při hře prezentoval avatar jeho ideálního já.

Pokud hráč používá avatara jako prezentaci sama sebe, stává se avatar vlastní osobností, nebo zůstává jen jako extenze hráčova já v digitálním světě? Ačkoli se nabízí jednoduchá odpověď, že avatar nemůže existovat bez reálné osoby, která by ho ovládala (zde nebereme v potaz tzv. agenty, čili počítačem generované a ovládané postavy hry)<sup>2</sup>, jeho chování není indikováno pouze osobností hráče. Jednání s určitým cílem ve virtuálním světě nemusí vyvěrat pouze z osobnosti hráče, záleží i na vlastní prezentaci avatara v tomto světě. Přesto se avatar nestává plnohodnotnou osobností a zůstává spíše projekcí psychologických rysů hráčova reálného já (McCreery et al., 2012).

Ať už hráč používá avatara svého ideálního já či odraz svého reálného já, klíčovým aspektem pro hru je stupeň, po který se hráč identifikuje se svým avatarem. Na toto téma

---

<sup>2</sup> Rozdíl mezi avatarem a agentem je zásadně vnímán i hráči, kteří vykazují větší zapojení do hry, pokud jim je jejich spolupracovník či protivník představen jako avatar, než jako agent (Lim, Reeves, 2010).

můžeme uvést dva výzkumy. První se zabývá otázkou, jak změřit identifikaci mezi hráčem a avatarem. Podle práce vědců ze Singapuru (Li, Liau, Khoo, 2012) záleží při měření na čtyřech faktorech: na pocitech během hry, pohlčení hrou, pozitivním postoji vůči avatarovi a důležitosti avatara vzhledem k vlastní identitě.

Jiná skupina výzkumníků (Kim, Lee, Kang, 2012) se zaměřila na atraktivnost virtuálních světů pro hráče a došla k závěrům, že proto, aby byla hra pro uživatele atraktivní, záleží nejen na jejich identifikaci se sociální skupinou, v níž hrají, ale také na identifikaci s vlastním avatarem. Výsledky jejich výzkumu ukázaly, že pro spokojenost hráčů s virtuálním světem je klíčová jak jejich identifikace s virtuálními komunitami, tak jejich identifikace s vlastním avatarem.

Identifikace hráče s jeho avatarem souvisí i s jeho fyzickou nápodobou. Tzv. upravování (skinning) avatara tak, aby se co nejvíc podobal svému uživateli, zásadně ovlivňuje zážitek ze hry. Bylo dokázáno, že hráči instruovaní k tomu, aby vytvořili co nejpodobnějšího avatara své osoby, vykazovali větší míru identifikace s avatarem, než ti, kteří použili avatara jim nepodobného (Williams, 2011). Navíc účastníci výzkumu, hrající násilnou hru prostřednictvím avatara jim podobného, zažívali vyšší míru nepřátelství, nežli účastníci užívající avatara jim nepodobného.

Podobnost hráče svému avatarovi ovlivňuje také další psychologické aspekty. Jeden z výzkumů ukázal, že uživatelé hrající násilnou hru s jim podobnými avatary prokazovali vyšší míru agresivního chování, než uživatelé, kteří hrají násilnou hru s avatary, jež se jim nepodobali (Fischer, Kastenmüller, Greitemeyer, 2009). Ten samý výzkum mimo jiné prokázal vztah mezi žánrem hry a vlastní aktivizací hráče, která byla větší v případě agresivní hry, respektive boxu.

Avatar podobný svému uživateli je dokonce příčinou většího sebeuvědomění, a to působí na sníženou míru ochotnosti k podvádění (Hooi, Cho, 2013). Jednoduše řečeno, čím víc jsme si s naším virtuálním já podobní, tím méně ve virtuálním světě podvádíme. Jak je vidno, vzhled avatara má dopad na hráčovu identifikaci s ním i na hráčovo chování. Vztah hráč-avatar skutečně není jednosměrný, jak si ukážeme dále, byť je hráč ten, kdo avatara ovládá.

Vztahování se ke svému avatarovi se odráží nejen v našem chování, ale také ve vnímání sebe sama. Už samotná velikost avatara mění pohled na náš reálný tělesný obraz. Nabízí se prostý předpoklad, že vysoký avatar vede k vnímání vyššího vlastního těla, než je

tomu ve skutečnosti. Vztah avatara a hráče je však komplikovanější. Výše zmíněný efekt se dostavuje, pouze pokud byl hráč se svým avatarem v užším kontaktu před dotazem na vlastní výšku, či pokud je pro hráče vztah s avatarem důležitý (Chandler, Konrath, Schwarz, 2009). Vztah hráče s vlastním avatarem se tedy jeví klíčově nejen pro vnímání avatara, ale také pro vnímání sebe sama.

Hráči se vztahují ke svému avatarovi různě, nicméně vztah hráče-avatara probíhá na třech neurologicky definovaných úrovních já: na tělesné, emocionální a na úrovni identity (Ratan, 2011). Adéla Tofflová ve své práci definuje například tři typy vztahu: avatar jako prostředník, avatar jako vzor a avatar jako nástroj. Avatar jako prostředník funguje jako zprostředkovatel uživatele ve virtuálním světě, dalo by se říci, že uživatel se s ním ztotožňuje. Avatar jako vzor představuje idealizovanou digitální reprezentaci sebe sama, a naopak avatar jako nástroj degraduje pozici avatara na pouhou péči o avatarovy vlastnosti a vybavení a odmítá jakékoliv rozšíření tohoto vztahu (Tofflová, 2013).

### **4.3. Proteus efekt**

Jak na hráče působí jeho vlastní avatar, zkoumal v mnoha svých pracích ve spolupráci s ostatními vědci Nick Yee. Případ, když uživatel přizpůsobuje své chování tomu, aby co nejvíce odpovídalo jeho digitální reprezentaci, pojmenoval jako Proteus efekt (Yee, Bailenson, Duchenaus, 2009). Nejedná se pouze o jeho chování ve virtuálním světě, bylo prokázáno, že vzhled avatara má dopad i na chování uživatele ve světě reálném. Lidské projevy se měnily podle atraktivity a výšky avatara, například hráči, kteří ovládali vysokého avatara, následně vyjednávali tváří v tvář s jiným člověkem agresivněji, nežli hráči ovládající avatara s nízkou výškou.

Dalším případem prokázání Proteus efektu je výzkum, jenž se zaměřil na hráčovo vtělení se do sexualizovaného digitálního já. Uživatelé používající sexualizované avatary následně uváděli častější myšlenky spojené s tělesnem, než uživatelé používající neseexualizovaného avatara (Fox, Bailenson, Tricase, 2013).

### **4.4 Vzhled avatara**

Jak bude vypadat náš avatar, pokud budeme mít při jeho utváření svobodu (limitovanou naprogramovanými hodnotami)? Naše sebeprezentace ve virtuálním světě v mnohém vyvěrá z naší podoby ve světě reálném, především, co se týká genderu. Ani další volby ve vzhledu jako například volba rasy, nejsou tak nahodilé, jak by se mohlo zdát. Ve výzkumu zabývajícím se avatary v prostředí populární hry Second Life se ukázalo, že běloši

převažují jak mezi avatary, tak mezi hráči. Výběr vzhledu avatara je rovněž limitován obecným odporem ke změně a nutností kontinuity sebe prezentace. Dalším omezením volby hráče ohledně vzhledu svého avatara je potřeba identifikace s určitou skupinou a přejímání rysů této skupině vlastních. (Martey, Consalvo, 2011).

Stejně tak, jako je hráči favorizován avatar bělocha, je tomu u avatara s lidskými rysy. Práce, která zkoumala avatary ve virtuálním světě hry World of Warcraft, prokázala jasnou souvislost mezi homogenní skupinou a antropomorfizovanými avatary. Skupiny s polidštěnými avatary byly homogennější, než předpovídalo uživatelské prostředí, a naopak u skupin tvořených nelidskými avatary tento efekt pozorovaný nebyl (Lortie, Guitton, 2011). Takoví avataři, pokud byli ženského rodu, si vytvořili určitou kompenzaci ve zženštění svých jmen, což byl jev, který se u lidských avatarů nevyskytoval. Vzhled avatara tedy ovlivňuje jeho pojmenování hráčem a naopak (Guitton, 2010).

Pokud jsme ohledně výběru vzhledu avatara svazování jak našim skutečným vzhledem, tak i sounáležitostí se skupinou, dalo by se odhadnout, že samotné upravování avatara není pro hráče nijak podstatné či důležité. Opak je pravdou. Ve výzkumu porovnávajícím zapojení a vyburcování dětí, kterým byl v některých případech avatar určen, v jiných jim bylo dáno na výběr z několika avatarů a v dalších bylo umožněno upravení avatara, se došlo k opačnému závěru. Byl zjištěn vliv upravení avatara na pocit přítomnosti a většího citového zapojení hráče ve hře, což mělo za následek příjemnější zážitek z hraní v porovnání se zážitkem ze hry s neupravovatelným avatarem (Bailey, Wise, Bolls, 2009).

Hry pro děti jsou i v dalším aspektu specifické. Výzkum, jehož zářebem bylo portrétování mužských těl ve hrách, mimo jiné dokázal, že idealizované mužské postavy spíše nalezneme právě ve hrách pro děti nežli ve hrách určených pro dospělé publikum. Dále bylo zjištěno, že mužské herní postavy mají na rozdíl od průměrného Američana větší některé tělesné proporce (například hlavu, hrudník, pas a boky). Co se zobrazení postavy týká, záleží také na grafické detailnosti – vysoce realistické mužské postavy se přibližovaly zidealizovanému obrazu muže, zatímco ve hrách méně graficky propracovaných zůstaly zachovány nerealisticky zvětšené proporce hlavy a hrudi. Ve hrách zůstalo zachováno, že zatímco se některé postavy přibližovaly zidealizované podobě postavy se širokými rameny a úzkým pasem, nebyla u nich nijak výrazně zvětšena muskulatura (Martins et al. 2011).

Vzhled avatara také v mnohém ovlivňuje osobnost jeho tvůrce. Studií bylo prokázáno, že ve volbě avatara se odráží osobní vlastnosti hráče, jeho gender a míra jeho sebeúcty.



Gender hráče určoval, jakou podobu avatara hráč zvolí – ženy volily štíhlejší a menší avatary, zatímco muži dávali přednost svalnatějším avatarům, což není nijak zvlášť překvapivé zjištění. Zajímavější je však fakt, že muži otevření novým zážitkům častěji experimentovali s barvou kůže avatara, zatímco introverti, jak muži, tak ženy, si vytvářeli atraktivní avatary a lidé s nízkým sebevědomím dávali přednost tvorbě avatara světlejší pleti, než tvořili lidé s vysokým sebevědomím (Dunn, Guadagno, 2011). Jak je vidno, osobnost hráče se v případě tvorby avatara odráží v mnoha, zdánlivě nesouvisejících, aspektech.

#### **4.5 Etnická příslušnost v počítačových hrách**

Tvorba avatara je, jak jsme si již ukázali, svázána preferencemi hráčů. Pokud se blíže podíváme na možnosti zobrazení rasy avatarů v počítačových hrách, dojdeme k nepřekvapivým závěrům. V analýze 60 MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games) a 20 RPGs bylo zjištěno, že ve většině her není tvorba avatara ne-bělocha ani povolena. Dokonce u 26 z nich nebyla možnost změny barvy kůže, použít se mohla pouze bílá barva původního nastavení postavy. Z her, které umožňovaly změnu tónu pleti, u pouhých 16 byla možnost nastavit barvu kůže z nejčernější kategorie. U třech her, které změnu barvy pleti umožňovaly, bylo dokonce takové nastavení odstínů pleti, že nebylo možno odlišit bělochy od ne-bělochů. Pouze u čtyř her byla možnost vytvořit si avatara černé barvy pleti. Zjednodušeně řečeno, virtuální světy jsou téměř výhradně osídleny bělochy (Dietrich, 2013).

## 5. Hrdinové

### 5.1 Hrdinové (nejen) v mytologii

Označení hrdina, pocházející z řečtiny, se může přeložit jako ochránce či obránce (Harper, 2014) a souvisí se jménem řecké bohyně Héry, ochránkyně rodinného krbu. Hrdinové z mytologie měli často nejasný původ, ve kterém hrál značnou roli předurčený osud a zásahy bohů. Ty figurovaly už před narozením několika mytologických hrdinů, a činily z nich tak nadlidí, polobohy jako byl Hérakles.

V historii světa se archetyp hrdiny opakuje v mnoha příbězích. Mýty sumerské, egyptské, řecké, jihoamerických i severoamerických indiánů nám ukazují, že lidská mysl měla vždy v sobě předobraz hrdiny, kterému právě mýty vtiskly konečnou podobu. Lidé napříč kontinenty potřebovali vzory, které by mohli následovat v procesu často bolestné transformace v průběhu života. Ač se podoba i činy hrdinů v mýtech liší, mohli bychom nalézt i prvky jejich cestám a příběhům společné.

Každého hrdinu čeká *odchod* z jeho domova, společenství. Nikdo se nemůže vydat na cestu přeměny, aniž by (alespoň symbolicky) nepřekročil hranice svého světa. Vně známého se musí vypořádat s cizím a podstoupit *zkoušky* – i neúspěšné pokusy hrdinů je překonat jsou součástí mytologií jakožto varování pro další. *Návrat* hrdiny je nezbytný, protože bez něj by společnost byla ochuzena o hrdinův příběh, byť ho nemusí akceptovat (Campbell, 2000).

Když se podíváme na tyto fáze cesty hrdiny podrobněji, vyvstanou nám jasné paralely nejen mezi hrdiny mytologickými, ale i historickými a hrdiny počítačových her. Co hrdiny nutí účastnit se dobrodružství? Prvotním impulsem k opuštění známého prostředí může být prostá náhoda nebo chyba, které se hrdina dopustí (Campbell, 2000). Princezna ztratí svůj zlatý míček ve studni a musí tak uzavřít dohodu se žabákem (Žabí princ), nebo se rozhodne seslat kouzlo na svoji matku, aby změnila názor ohledně budoucnosti své dcery (moderní pohádka z dílny Pixar a Disney – Rebelka)<sup>3</sup>.

Už při prvním vstupu hrdiny do neznáma hraje roli jeho předurčení, osud. Zasáhne do života hrdiny, který trpí určitým nedostatkem a sešle *volání* osudu v podobě rádce či pomocníka. V pohádkách to může být stařeček u cesty, kouzelná babička i výzva, jež svádí k porušení. Impulsem, kterým začne hrdinova cesta je i zcela prosté zadání úkolu, výpravy – questu, jak je běžné v počítačových hrách. Typickým příkladem by mohla být úvodní filmová

---

<sup>3</sup> Rebelka [Brave] [film]. Režie Mark ANDREWS, Brenda CHAPMAN. USA, 2012.

sekvence, kdy hráč, ač svoji herní postavu ještě nemůže ovládat, sleduje, jaké okolnosti vedly jeho postavu k přijetí úkolu a iniciace je tak provedena v podstatě bez jeho aktivní účasti.

Etapa zkoušek pro sebe téměř zabírá celý příběh. Osud zkouší hrdinův charakter výzvami ke splnění rozličných úkolů. Ať už má hrdina přinést tři zlaté vlasy Děda Vševěda nebo získat zlaté rouno, čeká ho obtížná a nebezpečná cesta. Ale stejnou měrou, jakou mu příběh přidává nebezpečství, posílá mu i (mnohdy nadpřirozenou) pomoc. Stejně tak se chová k hráčům i počítačová hra. Klade jim překážky a odměňuje jejich splnění. Bez protiventství by nikoho hra nebavila, proč by jinak u té samé hry existovaly té samé hry „střední“ a „těžké“ verze?

Když hrdina splní úkoly – přemůže hlavního antagonistu, získá toužený předmět či osobu, obdrží odměnu, ať už v jakékoliv podobě, a čeká ho už jen návrat do společnosti. Odměna se s návratem spojí v jedno z nejobvyklejších ukončení pohádek, v úsloví „a žili šťastně až do smrti“. Bez zpětné konfrontace s počátečním stavem by nebylo totiž zřejmé, jakou cestu hrdina vykonal a jakou transformací prošel.

Tyto tři etapy hrdinova příběhu: odchod, zkoušky a návrat si můžeme představit i jako tři etapy hráčova spojení se svým hrdinovou. Hráč nejdříve hru spustí, dobrovolně se spojí se svou hráčskou postavou a skrze ni vykonává různé úkoly. Po skončení hry a návratu do reálného světa je hráč v kontaktu se společností a mohl by vyprávět o své hrdinské pouti, ačkoli ji vykonal jen prostřednictvím počítačové hry. Počítačové hry tak mohou být v jistém smyslu chápány jako přechodové rituály moderní doby.

## **5.2 Gender v počítačových hrách**

Zapomeňme teď na moment na Laru Croft. Ženy nebývají hrdinkami počítačových her. Výzkum zabývající se obsahovou analýzou článků z časopisů o videohrách prokázal, že muži jsou spíše hrdiny a hlavními postavami her, používají více zbraní, mají více schopností a jsou svalnatější a silnější nežli ženy. Ty naproti tomu figurovaly více jako doprovodné postavy, atraktivnější, přitažlivější a nevinnější než muži. Také měly na sobě více odhalující oblečení (Miller, Summers 2013).

Odlíšná genderová reprezentace mužů a žen se objevuje také v MMORPGs. V samotném portrétování žen se běžně vyskytují následující stereotypy: slečna v nesnázích, sexuchtivá bojovnice, sexy společnice, sexy „záporačka“ a žena jako dekorace pozadí (Polak, 2013). V ikonických hrách ze série The Legend of Zelda (1986) nalezneme několik příkladů

stereotypu slečny v nesnázích, kdy se hlavní hrdina snaží zachránit princeznu ze spárů zloducha. Ani ženám v hlavních rolích se stereotypizace nevyhýbá. Ženy-hrdinky často mají zvýrazněny sekundární pohlavní znaky (vzpomeňme například slavnou Laru Croft). Při srovnání mužských a ženských postav je dokázáno, že ženy ve hrách spíše nosí odhalující oblečení, jejich tělesný obraz je nerealistický (např. neúměrné zvětšení v hrudní oblasti a naopak zúžení v oblasti pasu), je u nich částečná nahota a nevhodnost oděvu k vykonávané činnosti – zde si každý může připomenout časté obrazy bojovnic a válečnic v kožených bikinách (Downs, Smith, 2009)

Dalším příkladem prezentování genderu v počítačových hrách jsou (sexy) „záporačky“ či odpůrkyně, které má hlavní hrdina hry za úkol přemoci, aby mohl dále postoupit ve hře. Konečně tu jsou společnice hlavního hrdiny a ženy na pozadí hry, jejichž úkolem je podpořit hlavního hrdinu a být pasivním prvkem hry zdůrazňujícím dominantní postavení hrdiny hry.

Nicméně existují i příklady silných a výrazných žen – hrdinek. Jednou takovou by jistě byla Buffy, nemilosrdná zabíječka upírů a démonů. Předlohou pro vznik hry, ve které prezentuje hráče, byl televizní seriál Buffy, přemožitelka upírů. Na rozdíl od seriálu, kde je Buffy zobrazena jako mnohovrstevný profil bojovnice, je ve hře její role výrazně redukována. Zatímco v seriálu si můžeme všimnout ztvárnění Buffy jako bojovnice, pečovatelky či mučednice, ve hře se poměrně striktně drží pouze obrazu bojovnice nemilosrdně vraždící upíry a monstra. Videohra s Buffy jako hlavní postavou je dále unikátní v tom, že ačkoli se jedná o bojovou hru, je její hrdinkou žena (Labre, Duke, 2004).

Pokud zmiňujeme silné ženské postavy ve videohrách, bylo by chybou zcela opomenout ikonickou Laru Croft, která v sobě spojuje obraz silné a inteligentní ženy a zároveň sexuální fantazie. Lara je jak sexuálním objektem, tak pozitivním feministickým vzorem a vším mezi tím (Mikula, 2003). Takzvaný Lara fenomén, tj. zobrazení silné hrdinky, může být častější, než se zdá. V analýze úvodních filmů ke dvanácti videohrám se mimo jiné zjistilo, že se v nich vyskytovalo stejně hrdinek jako hrdinů. Takový výsledek jde zcela proti proudu obecného předpokladu nerovnováhy mužských a ženských postav v počítačových hrách (Jansz, Martis, 2007). Z 22 postav bylo třináct mužského pohlaví, rozdíl mezi muži a ženami byl rovnoměrně rozložen u hlavních postav (6 mužských a 6 ženských), zatímco u postav vedlejších muži převažovali (7 mužů a 3 ženy).

Gender herních avatarů může mít také vliv na to, jak moc úzkostně hráči vnímají vstup jiného avatara do svého osobního prostoru ve virtuálním světě. Obecně hráči nevnímali vstup

jiného avatara do svého osobního virtuálního prostoru s obzvlášť velkými obavami, na rozdíl od narušení osobního prostoru v reálném světě (Nassiri, 2005).

Záleží také na tom, zdali se gender hráče shoduje s genderem postavy, za kterou hráč hraje. Bylo zjištěno, že ženy hrající za ženskou postavu se cítily ve hře přítomnější, než ženy hrající za postavu s opačným genderem. Zároveň se shoda genderu hráče a postavy projevila ve zvýšené míře agresivních myšlenek hráče, stejně tak se zvýšená míra agresivních myšlenek projevila, když ženy hrály proti mužským oponentům, a naopak snížená míra agresivních myšlenek se vyskytla v případě, kdy muži hráli proti ženským protivnicím (Eastin, 2006).

S ohledem na shodu genderu hráče a postavy je průmysl počítačových her stavěn na jednoduchém principu – muži jsou obvykle ti, co hry vytvářejí pro své cílové publikum, tedy opět mužské hráče, navíc inspiraci při vyvíjení hry často berou od již existujících her, jejichž hrdinové jsou opět muži. Podle androcentického předpokladu jsou navíc muži ti, co jsou aktivní, silní a schopní a naproti tomu ženy fungují jako pasivní odměny ve hře. Pokud jsou ženy hlavními postavami ve hře, jejich úkolem bývá vypadat dobře, starat se o děti nebo zvířata, uklízet či tančit. Oba přístupy jsou však jasným porušením individuálního projevu a nezávislosti osob (Anhut, 2014).

### **5.3 Vztah hráče a postavy (hrdiny)**

Podobně jako se hráč vztahuje ke svému avatarovi, vytváří si vztah i ke své postavě. Zatímco v případě avatara je obvykle prvním krokem jeho vytvoření, do něhož si může hráč projektovat představy, k postavě hráč přichází jako k hotovému produktu, který může dál rozvíjet. Definovat takový vztah lze jako hráčovy pocity přátelství a identifikace s postavou počítačové hry, kdy hráč je ochoten uznat digitální svět za „skutečný“, cítí se za postavu zodpovědný a také cítí, že ovládá jednání postavy (Lewis, Weber, Bowman, 2008).

Takové parasociální interakce jsou ve světě počítačových her běžné. Vzdálenost mezi hráčem a postavou je velmi malá, navíc hry usilují o co největší zapojení hráče do hry. Hráč a postava jsou sloučeny v jedno – postava ve hře nemůže jednat, aniž by ji někdo ovládal a hráč se nemůže zúčastnit hry jinak než skrze svou postavu. Vztah hráče a jeho postavy se tak z parasociálního mění na zkušenostní, protože hráč zažívá ve hře vše jako jeho postava a skrze ni. Ve vztahu hráče a postavy se také zrcadlí hráčova motivace ke hře. Prosociální hráči cítí větší kontrolu nad svými postavami, zatímco antisociální hráči se necítí zodpovědní za své chování ve virtuálním světě (Bowman, Schultheiss, Schumann, 2012).

Zážitek ze hry přinášený hráčovou postavou ovlivňuje hráče i za hranici rámce hry. Vezměme si za příklad dvě skupiny hráčů, kde jedna skupina hrála hru v žánru FPS a druhá závodní hru. Obě skupiny po skončení hraní hry prokázaly myšlenkové koncepty spojené jednou s armádou a podruhé se závoděním (Klimmt et al., 2010). Hráčovo já bylo zasaženo postavou, kterou hrál natolik, že ani konec hry neoddelil zcela jeho osobnost od jeho digitální reprezentace.

## 5.4 Hrdinové v počítačových hrách

Jak jsme viděli v předchozí kapitole, hrdina nemůže existovat bez svého příběhu. Jsou ale hry zároveň i příběhem? Zde bychom se mohli odrazit od třech argumentů pro jejich zařazení jako příběhů (Raessens, Goldstein, 2011):

- 1) Všechno vyprávíme.
- 2) Ve většině her nalezneme úvod do vyprávění a základní příběh.
- 3) Některé rysy her a vyprávění jsou totožné

Nicméně, všechny tyto argumenty jsou zpochybnitelné. Vše totiž záleží na tom, jak příběh definujeme. Pokud si stanovíme, že příběh je to, co se skládá ze třech základních prvků – začátku, středu a konce, pak hra (ale i film, nebo lidský život) budou pro nás příběhy.

### Definice hrdinů v počítačových hrách

Herní průmysl nás zahrnuje nejrůznějšími žánry, od RPG, dobrodružných, akčních, historických, až po stealth akce (česky často nazývané plížičky či plížečky), plošinovky a FPS. Nenajdeme žádný druh her, který bychom mohli pojmenovat jako „hrdinský“ či „hry s jedním hlavním protagonistou“. Jak tedy co nejlépe vymezit okruh našeho zájmu, když chceme zkoumat obraz hrdiny v počítačových hrách? Nejprve bychom měli rozdělit postavy, vyskytující se v hrách tak, aby nám jasně vystoupila kategorie hrdinů.<sup>4</sup>

Nejjednodušší postavy jsou jevištní (stage characters). Nemají ve hře žádnou osobnost či funkci a hráč s nimi nemůže nijak interagovat. Funkční postavy (functional characters) už jistou míru interakce hráči nabízí, mají ve hře nějakou funkci, ale chybí jim osobnost. Nejvyšší stupeň interakce může hráč navázat s postavami herců (cast characters). Ti mají ve

---

<sup>4</sup> Rozdělit postavy ve hře do kategorií můžeme podle různých hledisek. Dále se zaměříme na rozdělení podle míry interakce, kterou může hráč vůči postavám navázat. Jiný pohled na rozdělení postav nám nabízí Mark P. Wolfaby. Postavy od sebe odlišuje podle toho, jak fungují, na hráčem ovládané postavy, postavy ovládané počítačem a postavy ovládané počítačem bez provádění jakékoliv akce (např. vypravěči). I toto rozdělení nám poskytuje kategorii hrdinů, jako postav ovládaných hráčem (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008).

hře určitou funkci, mají vlastní program, jsou spojeni s příběhem a je u nich do různé míry rozvinuta osobnost. Zbývá nám poslední kategorie postav – postava hráče, tj. pro naše účely, hrdina. Hrdina je hráčem kontrolován (kromě filmových sekvencí), jeho příběh je dán, ale hráč ho může v některých případech skrze hrdinu ovlivnit (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008).

Zde však náš výběr her nekončí. Ano, jakýkoliv charakter, ztvárňující hráče ve hře, je hrdinou. Typ hrdiny, který bude v práci analyzován, je však specifitější. Podle typologie hráčových postav Tobyho Garda se nám ho podaří lépe definovat. Gard rozděluje postavy hráče do třech kategorií, podle míry identifikace hráče s postavou. Ačkoli se ukáže, že toto hledisko není zcela bez chyb, pomůže nám oddělit postavy, kterých se analýza týkat ze zřejmých důvodů nebude. Podle Gardova rozdělení hráče reprezentují avataři (avatars), roli ztvárňující postavy (role-playing characters) a herci (actors).<sup>5</sup>

Avataři hráče nevtíravě zastupují, míra hráčova a hrdinova splynutí je maximální, typicky hráč vidí hru hrdinovýmá očima a vše probíhá z hrdinovy perspektivy. Avatar hráče nemá jméno (jméno hráče je jménem avatara, avatar je hráč ve světě hry).<sup>6</sup> Roli ztvárňující postavy jsou hráčem tvořeny, hráč je pojmenovává, určuje jejich vzhled, schopnosti, atd. V podstatě by měl být hráčův pocit ze splynutí s hrdinou maximální, protože od začátku postavu modeluje a vytváří. Herci mají hrou určený příběh, vzhled i ostatní atributy a mohou být hráčem viděni z pohledu třetí osoby. Budeme tedy dále pracovat s hrdiny z kategorie herců (byť některé prvky, jako děj hry z hrdinovy perspektivy, možnost hráče ovlivnit schopnosti své postavy, aj. patří podle Garda do jiných kategorií postav ztvárňující hráče) (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008).

Panuje obecná představa, že čím pevněji je určena osobnost hrdiny, tím méně se s ní hráč ztotožní. Tato idea však naráží na skutečnost, kdy trend silně zakotvených postav (viz náš výběr deseti příkladů hrdinů v hrách) provází hry už od počátku herního průmyslu a neodpovídá ani tomu, že bychom viděli vývojáře primárně vytvářet jen neurčité a vágní

---

<sup>5</sup> Tosca k tomuto rozdělení přidává čtvrtou kategorii – ikonické postavy. Nemají ve hře žádnou osobnost, ale reprezentují stereotypizované výrazy jako radost z výhry a smutek z prohry) (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008).

<sup>6</sup> Typickým žánrem, kde by se takto definovaný typ postavy vyskytoval, jsou FPS. Jejich základem je, že hráč má jednu hráčskou postavu, hrací svět je viděn z jeho perspektivy, ve světě mohou být další postavy, to vše je záležitostí engine. Proto avatary můžeme najít i napříč žánry, kde engine určí avatara, ale už ne to, jak hráčova postava bude vypadat nebo strukturu aktuálního levelu ve hře (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008).

postavy. Nicméně záměr vývojářů hry, aby hra hráče pohltila a on pocítil splynutí s hrdinou, jenž ho ve hře představuje, takový postup implikuje.

## **5.5 Příklady hrdinů v počítačových hrách**

Představa hrdiny počítačových her je samotná velice vágní – podle vymezení, které je v práci navržené, je hrdinou kdokoli, kdo hráče v herním světě reprezentuje. Konkrétní příklady těch nejznámějších hrdinů z historie her nám mohou dopomoci k lepšímu pochopení prvků obrazu, ze kterých se obraz hrdiny v počítačových hrách skládá. Není zde cílem detailní popis her a jejich atributů, ale co nejpodrobnější vykreslení jejich hrdinů. Navíc oblast zájmu, ve které se teď budeme pohybovat, jsou hry počítačové, tedy hrdinové z her pouze pro konzole jsou z tohoto důvodu opomíjeni a není jim nijak ubíráno jejich významné postavení v historii. U výčtu her je ovšem možné, že se vyskytly jak ve verzích pro počítače, tak v některé řadě pro konzole.

Následující detailní popis hrdinů her je nutný proto, abychom si mohli vytvořit představu, co všechno můžeme zahrnout pod pojem „hrdina počítačových her“. Každý hrdina má svého návrháře a žánr či žánry her, ve kterých se vyskytuje. Stejně tak má specifický vzhled, unikátní historii a zvláštní schopnosti. Popis hrdinů nám poskytne odpověď na otázku, z jakých prvků se obraz hrdiny skládá a zda mají hrdinové některé rysy společné. Výběr hrdinů byl omezen na deset z top padesáti videoherních postav všech dob zveřejněný v Guinnessově knize rekordů v roce 2011 (Brabec, 2011).

### **Mario**

Hrdinu Maria vytvořil japonský herní návrhář Shigeru Miyamoto. Poprvé se objevil ve hře na automaty s názvem Donkey Kong (1981). Hry, ve kterých je protagonistou, jsou povětšinou arkádového zaměření, ale žánrem arkád jeho postava omezena není. Mario se vyskytuje napříč žánry, ať už se jedná o RPG či hry sportovní (Gamecube.com, 2000-2001).

Vzhled Maria je celosvětově známý. Menší, zavalitý, s černým knírkem, modrýma očima a velkým nosem. Na sobě má červenou čepici s logem a s kšiltem, modré montérky, červené triko, bílé rukavice a hnědé boty. Ve hře Donkey Kong je povoláním tesař, v dalších hrách už instalatér (ale v herních adaptacích pracuje i jako lékař, archeolog, aj.). Jeho tvůrce volbu prvního povolání odůvodnil tím, že hra se odehrává na staveništi, takže tesařina byla logická (Snider, 2010).



Mario žije v Houbovém království, má mladšího bratra Luigiho, který vystupuje jako hrdina v hrách pro dva hráče, kde je jeden z nich zastupován Mariem a druhý Luigim. Luigi v některých hrách samostatně vystupuje jako hrdina (Super Mario Bros 2, Mario is Missing, atd.). Během her zachraňuje různé postavy, v Donkey Kongovi to je jeho přítelkyně Pauline, ve hře Super Mario Bros princezna Peach (ta, stejně jako Luigi, vystupuje v jiných hrách jako hlavní hrdinka), ve hře Super Mario Land princezna Daisy.

Hlavní schopností Maria je skákání. Ať už jako způsob pohybu, nebo „zbraň“ proti nepřátelům. Běžné protivníky zničí, když na ně skočí, u silnějších musí skoky opakovat či vymyslet jinou taktiku, jak je překonat. Může příležitostně použít i power-upy, nejznámější je Super houba (vyroste po ní), Ohnivá květina (umožní mu střílet ohnivé koule) a Starman (zneviditelní ho) (McLaughlin, 2010).

### **Master Chief (Petty Officer John-117)**

Těžko hledat odlišnějšího hrdinu od předchozího. Na vývoji Mastera Chiefa se podílela společnost Bungie, Inc., jmenovitě Rob McLees, Marcus Lehto a Shi Kai Wang. Master Chief vstoupil na scénu se hrou Halo: Combat Evolved (2001) a drží se série Halo, kde začínal v žánru real-time strategie a pokračoval v žánru First Person Shooter.

Není bez zajímavosti, že hlavnímu hrdinovi není vidět do tváře, nevíme tedy, jak vypadá bez své helmy a bojové výstroje. Jeho zeleno-šedé „brnění“ dává dojem robustnosti a velké síly. Není jednoduché, skládá se z několika částí a posunuje vzhled Master Chiefa do futuristické vidiny budoucnosti armády. Jako její člen vystupuje ve všech dílech série Halo, v jednotce UNSC (United Nations Space Command).

O životě Master Chiefa se toho v hrách moc nedozvíme.<sup>7</sup> Jeho postava je proslavená úspornými gesty a slovním projevem. Master Chief zosobňuje představu dokonalého vojáka, vždy zcela oddaného své misi. Nevíme o jeho myšlenkách, pocitech, zálibách – jediný záblesk lidského chování projevuje paradoxně ke stroji. Cortana, výtvar UI, figuruje jako

---

<sup>7</sup> Nicméně v novele The Fall of Reach (Nylund, 2011) se dozvíme o základních momentech, které rozhodly o osudu Master Chiefa. Narodil se v roce 2511 v kolonii lidí na planetě Eridanus II. a vyrůstal zde se svou rodinou. V roce 2517 je John (Master Chief) mezi jinými dětmi unesen a nahrazen klonem, stejně jako ostatní. Proto, aby se z dětí stali super vojáci legie Spartan-II podstupují tvrdý fyzicky i psychicky zaměřený trénink na planetě Reach. John zde ztrácí své příjmení a jsou mu, jako všem, přidělena identifikační čísla. Během následujících osmi let John-117 podstupuje procesy zasahující do jeho genetiky, které rozšíří jeho schopnosti, avšak z důvodu nebezpečnosti procedur mnoho vojáků ze Spartan-II umírá. John se účastní úspěšné spartanské mise, ale je potom seznámen s hrozbou Convenantu, mimozemské teokratické aliance. V roce 2552 se Master Chief a Spartani vrací na Reach, aby uskutečnili plán na únos náboženského představitele Convenantu. Master Chief se během jedné z tréninkových misí poprvé setkává s UI Cortanou.

Master Chiefova (a tedy hráčova) průvodkyně a jeho „společnice“.<sup>8</sup> I přesto je jeden z hlavních motivů, které hrdina jako Master Chief zažije - osamělost a opuštění, indikován už tím, že před začátkem první hry jsme seznámeni s úmrtím Master Chiefových spolubojovníků a přátel.

Co se týká schopností Master Chiefa, tak ty zcela odpovídají jeho profilu dokonalého vojáka. Ještě před zásahy zvnějšku, jež upravily a rozšířily jeho dovednosti za lidské limity, měl výjimečnou fyzickou odolnost, skvělý zrak a vynikající reflexy. Jeho snaha zvítězit nezůstala nepovšimnuta a i na základě svých unikátních vlastností se stal součástí Spartan – II. Proces augmentace poskytnul Master Chiefovi vylepšení zraku, fyzické odolnosti, navýšení hranice možné dosažené hranice při pohybu, aj. Jako zbraně užívá MA5B, MA2B a již zmíněné brnění MJOLMIR (Masterchief, 2000-2014).

### **Link**

O hrdinovi jménem Link by se v jistém smyslu dalo uvažovat jako o vzdáleném bratranci Maria. Vyvinul je totiž jeden návrhář - Shigeru Miyamoto. Zde však jejich podobnost končí. Za Linkem se můžeme vydat v hrách ze série The Legend of Zelda (1986). Hry se dají charakterizovat jako akčně-dobrodružné RPG.

Link je v hrách obvykle zobrazen jako dítě nebo teenager. Hnědovlasý a hnědooký hrdina má v hrách na sobě zelenou tuniku a frygickou čapku s dlouhou špicí ve stejné barvě. Je Hylian, jeho původ dokazují protáhlé špičaté uši. Na levé ruce má znamení Trojsíly jako potvrzení, že je předurčen Trojsilou odvahy (Triforce of Courage). Navíc je Link i levák. Podobně, jako předchozí hrdinové je také Link muž, nebo spíš chlapec, mála slov.

Cesta k hrdinství dříve představených hrdinů byla nesnadná a čekalo je mnoho odboček a překážek. I Linkův osud je podobný, až na jeden celkem zásadní fakt. Link je předurčen být hrdinou. Patří k hylianské královské rodině. Vychovávala ho, spolu s jeho sestrou, babička Arya. Už jako dítě vyzval Ganondorfa ve snaze uchránit Zeldu. Má navíc právo užívat magický meč Master Sword v boji proti zlu. Nicméně ani jeho osudové předurčení mu neposkytuje žádné zvláštní výhody ve schopnostech. Na začátku hry je Link bez schopností, pouze s možností si je osvojit během toho, jak hra postoupí. Nejen tohle vede k předpokladu, že během sérií The Legend of Zelda (1986) se nejedná vždy o toho samého Linka, hry jsou i tak však vzájemně provázané a při mnoha příležitostech na sebe navzájem

---

<sup>8</sup> Viz popis „průvodců“ v Campbellově Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků (2000).

odkazují.<sup>9</sup> V mnoha hrách série je také Linkův úkol totožný – zachránit princeznu Zeldu a její království.

Schopnosti Linka se liší podle toho, v jaké hře ze série *The Legend of Zelda* (1986) se vyskytuje, obvykle žádné schopnosti nemá, ale postupem času si je ve hře vyvine a ukončuje hru už jako zdatný bojovník. Jeho zbraně jsou často nějak spojené s legendami, ať už je to meč *Master Sword* nebo luk *Light Arrows*. Rozsah jeho dovedností je značný. Dokáže bojovat s mečem, lukem, bumerangem, hází předměty jako bomby, atd. (Fahs, Thomas, 2010).

### **Lara Croft**

Hrdinka, která prokázala, že herní svět není jen pro mužské protagonisty. Dobrodružná série her *Tomb Raider* (1996) britské vývojářské firmy *Core Design* má na světě především díky Laře Croft miliony fanoušků. Vedoucí grafik *Toby Gard* nejdříve zvažoval, že hrdinu hry bude představovat mužská postava, ale naštěstí se rozhodl jinak.

Lara Croft je obecně považována hráčskou komunitou za sex symbol, což nám hodně prozradí i o jejím vzhledu. Má atletickou postavu, hnědé oči a hnědé vlasy svázané do copu či culíku. Na sobě mívá tyrkysově tílko, světle hnědé kraťasy, kožené pohorky a dlouhé bílé ponožky. Nosí dále rukavice bez prstů, batoh a opasek s dvěma pouzdry na pistole. Lara se zabývá především archeologií. Mezi její záliby patří horolezectví, střelba, jízda na koni, kánoistika a potápění. Její oblíbené jídlo jsou fazole na toastu.

Životopis Lary je na rozdíl od předchozích hrdinů až překvapivě normální.<sup>10</sup> Narodila se 14. dubna 1968 v jihozápadní části Londýna, ve *Wimbledonu*. Její otec, lord *Henshingley* (nebo také v hrách pojmenován jako *Richard*) *Croft*, byl aristokrat a tak i Laře bylo dopřáno aristokratického vzdělání a výchovy. Do jejích 11 let ji vzdělávali soukromí učitelé, poté navštěvovala střední školu ve *Wimbledonu*. V šestnácti letech ji uchvátily přednášky archeologa *Wenera von Croye* a přesvědčila rodiče, aby se s ním mohla zúčastnit expedice v *Kambodži*. Po studiu na skotské internátní škole *Gordonstoun* a dívčím internátu ve *Švýcarsku* se zasnoubila s hrabětem z *Farringdonu*. Do jejího příběhu pak zasáhla tragédie. Při letecké havárii v *Himalájích* zahynula veškeré posádka, a Lara tak sama musela zdolat

---

<sup>9</sup> Viz hra *Occarina of Time*, kdy je Linkovi dán titul *Heroe of Time*, k čemuž se odkazuje ve hře *Legend of Zelda: Wind Wakers*.

<sup>10</sup> Existuje více verzí (podle různých her ze série *Tomb Raider*) Lařiny biografie. Podle další verze (viz hra *Tomb Raider – Legend*) ztroskotala spolu se svou matkou v *Himalájích* v 9 letech a musela sama přejít hory. Když jí potom bylo 16 let, otec se ztratil v *Kambodži*. Lara měla také problém uhájit svůj hraběcí titul, svůj spor se strýcem však vyhrála a obhájila tak právo na pozemky a titul svého rodu.

cestu přes hory. V té době jí bylo 21 let. Když se vrátila do Anglie, neměla už zájem žít tak, jak by náleželo jejímu postavení. Rodina ji vydělila, a proto si Lara vydělávala jako spisovatelka knih archeologického zaměření. S archeologií byl její život spojen i nadále, během expedic se setkávala s poklady starých kultur a zabývala se jejich historií.

Lařiny schopnosti se neomezují jen na fyzické dovednosti, i když patří k jejím hlavním devízám. Kromě střelby, jízdy na koni, horolezectví je také zdatná v bojových uměních. Její kondice jí umožňuje zdolávat ty nejtěžší překážky. Pokud odhlédneme od nutnosti fyzické odolnosti vzhledem k žánru dobrodružství, ve kterém se Lara pohybuje, může nás zaujmout nadání hrdinky pro jazyky a historii (není to však překvapením, když zvážíme, že jejím hlavním oborem je archeologie). Zbraně, co používá, jsou dva devítimilimetrové revolvery či dvě univerzální samonabíjecí pistole Heckler & Koch (Evolution of Lara Croft - Old Lara Croft Biography, 2014).

### **Sonic the Hedgehog**

Výtvor Naota Ōshimy měl za sebou dlouhou cestu. Vznikl v první řadě jako odpověď na Maria od Nintenda. Nebyl ale prvním nápadem – společnost Sega to zkoušela s pásovcem, psem a králíkem. Nový maskot společnosti Sega se nejdříve objevil v závodní hře Rad Mobile (1991), ale jako hlavní postava vystupoval v plošinovkách napříč žánry (SEGA Blog Sonic the Hedgehog, 2014).

Sonicův vzhled závisel do značné míry na podobě loga společnosti Sega. Jeho modré vlasy a kůže byly vybrány právě proto, aby ladily s logem společnosti. Boty byly inspirovány botami Michaela Jacksona a jejich barva zase Santa Clausem. Sonic je antropomorfní postavička pubertálního ježka.

Není toho mnoho co říci o Sonicově životě. Protože hrdina není protagonistou her určitého žánru, ale jeho příběh se mění tak, aby nejlépe zapadl do konkrétní hry, můžeme říci, že příběhů, co Sonic zažívá, je několik. Ve hře Sonic Underground (2000) je Sonic z trojčat – má bratra Manica a sestru Soniu, žijí na planetě Mobius ve vesnici Knotholle. Jejich matkou je královna Aleena a spolu se svými dětmi jsou předurčeni k vítězství na Robotnikem a vládou nad Mobiem jako „rada čtyř“. Sonic se v hrách kamarádí s Tailsem a Amy Rose, která dokonce Sonica prohlašuje za svého přítele. Kromě obvyklého porážení nepřátel, ať už Robotníka či Eggmana, nemá Sonic moc víc na práci. Samozřejmě v žánru sportovních her se účastní různých soutěží, ale není žádná spojovací linka napříč hrami a Sonicovým příběhem. Jeho charakter je jednoduchý – má rád rychlost, je loajální k přátelům, hůře snáší autority

(což naznačuje už jeho „punkový účes“) a je velmi svobodomyšlný. Nemá rád cokoli pomalého a vyloženě nesnáší vodu (SEGA Blog Sonic the Hedgehog, 2014).

Největší schopností Sonica je jeho rychlost. Během rychlého běhu se přemění dokonce na rotující kouli. Ježčí původ vnukl jeho tvůrcům myšlenku, že by mohl útočit podobně jako ježek, tedy ostny, zatímco se zabalený do koule strefuje do svého cíle. Pokud ve hře nasbírá sedm smaragdů chaosu, transformuje na limitovaný časový úsek do formy Super Sonica a v ní je schopen dosáhnout např. ještě větší rychlosti, schopnosti létat, nezranitelnosti atd. Jediná Sonicova slabina je voda. Neumí plavat a ve vodě jde ke dnu – může ji však při správné rychlosti přeběhnout.

### **Gordon Freeman**

Za hrdinou ze série Half-Life (1998) stojí Gabe Newell a Marc Laidlaw ze společnosti Valve Corporation. Hry Half-Life patří do žánru FPS, avšak hráči v jejich průběhu čelí i logickým a taktickým výzvám. Gordon Freeman je pro hráče zcela unikátní postavou. Bez ní by byl herní svět ochuzen o tajemství a konspirace spojené s příběhem rozvinutým v Half-Life.

Proč získala právě tato postava výjimečné postavení v rámci herního světa, je jednoduché. Gordon Freeman je záhada. Ve hře vidí hráč svět jeho očima, tedy nikdy Gordona Freemana nespátí (ani ve filmových sekvencích, jak je tomu obvyklé u jiných hrdinů, např. Master Chiefa) a dokonce ani neuslyší. Podobu hrdiny známe pouze z obalu hry, reklam, atd. Může nás v lecčem překvapit – není to hora svalů s drsnými rysy. Gordon nosí brýle, na krátko ostříhané nazrzlé vlasy, má zelené oči a nazrzlou bradku. V propagačních materiálech ho vidíme nosit speciální oblek, tzv. HEV<sup>11</sup> oblek, chránící před radioaktivitou. Jeho úbor plní také funkci brnění a absorbuje do určité míry sílu nárazu. Mezi jeho další speciality patří zásoba injekčních stříkaček s léky (morfiem, neurotoxinovým protijedem), kyslíku, je vybaven baterkou, kompasem, rádiem, atd. Celkové vybavení se v hrách liší. Výrazným prvkem obleku je vyznačený bílý symbol v oranžovém poli na prsou. Řecké písmeno lambda ( $\lambda$ ) značí konstantu, jíž je určována míra radioaktivity. Ve hře také představuje znak hnutí lidského odporu a koneckonců hru samotnou, neboť Half-Life je psáno jako HΛlf-life.

Byť je Gordon Freeman jistě jednou z nejzáhadnějších postav herní historie, jeho život slepými místy neoplývá. Vyrostl v Seattlu a už od dětství se zajímal o fyziku. Jeho idolové

---

<sup>11</sup> V originále „Hazardous Environment Suit“.

byli Richard Feynman, Albert Einstein a Stephen Hawking. Poté, co se zúčastnil na univerzitě v Innsbrucku pokusů s přenosem hmoty, téma ho zcela pohltilo. Na MIT získal titul PhD. z teoretické fyziky s předloženou rigorózní prací na téma *Observation of Einstein-Podolsky-Rosen Entanglement on Supraquantum Structures by Induction Through Nonlinear Transuranic Crystal of Extremely Long Wavelength (ELW) Pulse from Mode-Locked Source Array*. Po ukončení studia ho zaměstnala společnost Black Mesa Research Facility na základě jeho výzkumů o přenosu hmoty. Účastnil se zde přísně tajného výzkumu vedeného jeho učitelem z MIT, Dr. Isaacem Kleinerem. Během jednoho z experimentů Gordonův tým vytvoří díru v časoprostoru a zapříčiní tak střet s mimozemskou inteligentní rasou z planety Xen, což odstartuje příběh v první hře série Half-life (Half-Life Storyline - Planet Half-Life, 1996-2011).

Gordon Freeman nemá zpočátku žádné zkušenosti s užíváním zbraní, účastnil se pouze některých tréninkových bezpečnostních kurzů společnosti Black Mesa. Nicméně je schopný zacházet se zbraněmi, trhavinami atd. Ačkoli nemá žádný vojenský trénink, stane se hrdinou, který zachrání planetu. Mohli bychom z toho vyvodit, že jeho největší předností je dobré pochopení ohrožujících situací, vytváření taktiky a rychlé rozhodování.

### **Bezejmenný (The Nameless One)**

Když Chris Avellone přemýšlel nad vhodným hrdinou, který by se hodil do hry Planescape: Torment (1999), archetyp muže bez vzpomínek se ukázal jako nejlepší volbou. Bezejmenný se stal kultovní postavou vývojářské společnosti Black Isle Studios, a i když hra neproslula komerčním úspěchem, její hlavní protagonista přízně fanoušků rozhodně dosáhl.

Vzhled bezejmenného je pravým opakem k jeho jménu. Vysoký, svalnatý divoch s černými vlasy spletenými do krátkých dredů, nevypadá jako kladný hrdina a v mnoha ohledech jím pak skutečně není. Množství jizev po jeho těle dává tušit, že by měl být již dávno po smrti, což nám jeho příběh potvrdí. Ten pomáhají odhalit různorodá tetování rozmístěná na těle Bezejmenného. Hrůzostrašnou celkovou podobu podtrhává hrudní pás s okostěnými hroty a bederní pás s lebkou neurčitého rohatého tvora. Kožená bederní zástěra, římské sandály s ohrocenými chrániči holení a mnohonásobné obvazy dotvářejí obraz zmučené postavy marně hledající svůj osud ve světě Planescape.

Kdo je Bezejmenný? Nevíme. První hra začíná probuzením se na stole v márnici. Hrdina si nevzpomíná na tom, kým byl a samozřejmě ani proč je nesmrtelný. Postupně se dovíme, že Bezejmenný byl člověkem, ale nechal se zlákat radou člověka jménem Morte a

spáchal tak nejhorší možný zločin. Zločin tak strašný, že měl za něj pykat potrestáním v nekonečném boji v Krvavých válkách (Blood Wars). Aby se vyhnul trestu, našel čarodějnici a ta ho kouzlem učinila nesmrtelným. Rituál se však nepovedl bez chyb. Kdykoli Bezejmenný zemřel, oživil, ale bez veškerých svých vzpomínek. Ve hře je tedy cílem hráče vyřešit hádanky a splnit úkoly, které nevedou nikam jinam než zpátky k němu samotnému, k odpovědi na otázku, kým je. Navíc na základě hráčových voleb se může charakter Bezejmenného během hry změnit – začíná jako neutrální, ale může se obrátit jak ke zlu, tak k dobru. Finální smysl celé hry je porazit (nebo se spojit) se svou smrtelností, jež se od Bezejmenného oddělila při provedení kouzla na nesmrtelnost. Jakmile se tak stane, Bezejmenný podstupuje svůj trest a odchází do Krvavých válek (The Nameless One, 2011).

Během mnoha inkarnací Bezejmenný byl vším: válečníkem, mágem, zlodějem. Je možné se dokonce během hry na určité úrovni dovedností přepínat mezi těmito jednotlivými stavy. Nicméně všechno, co Bezejmenný dělá, se už jednou (ve svém předchozím životě) naučil. Nelze tedy ve hře zkušenosti získat tak, jak je obvyklé, ale rozpomenout si na ně. Postupně tak může zvýšit svou míru dovednosti s různými zbraněmi. Jako válečník může používat sekery, luky, dýky, kyje a další.

### **Guybrush Ulysses Threepwood**

Hlavní postava her ze série Monkey Island (1990), patřící do žánru dobrodružných her, je nositelem velice zvláštního jména. Komičnost daná hrdinovi skrze pojmenování má zčásti na svědomí Steve Purcell, který měl v době vývoje ve společnosti LucasArt na starosti animace. Zábava související s celým světem Monkey Island se neomezuje jen na legrační jména, ale zasahuje hru skrze jejího hlavního protagonistu všude, kde se objeví.

Dlouhovlasý, zpočátku hnědovlasý, ale v pozdějších hrách blondatý mladík v pirátském oblečení s bradkou, jež si později oholil – vzhled, který u fanoušků hry vzbudil sympatie. Guybrush nosí tmavé tříčtvrteční kalhoty, bílou košili, modrý pirátský kabátec s červeným lemováním a široce ohrnutými manžetami se špičatými pirátskými botami. Jeho oblečení se jak v sérii, tak v konkrétních hrách Monkey Island mění (např. nosí dva opasky – jeden přes hrud', druhý kolem boků, vestu místo kabátu, červenou šerpu kolem pasu, atd.).

Na postavě Guybrushe Threepwooda je zajímavé, že během her stárne a mění se i její charakter. Na začátku je nám v první hře představen jako náctiletý mladík, plný sebedůvěry, skoro až na hranici s egoismem, s ostrovtipem a smyslem pro dobrodružství. Pohybuje se ve světě, který je paralelní k našemu 18. století a době pirátů, nicméně prvky, které se ve hře

vyskytují, patří spíše do popkultury s piráty spojené. Stát se pirátem je také hlavní cíl hrdiny. Na své cestě se potýká s hlavním antagonistou, pirátem LeChuckem a snaží se pomáhat či zachraňovat svou přítelkyni (později snoubenku a manželku) Elaine Marley, guvernérku Trojostroví (Tri-Island). Během dobrodružství hrdina zoceluje svůj charakter a v posledních dílech série už vystupuje jako obětavý a soucitný muž.

Zdali bychom mohli zmínit nějaké jeho specifické dovednosti, je otázkou. Zcela jistě je schopen rychlého uvažování, protože s důvtipem se dostává z mnoha nebezpečných situací. Nemá žádné zvláštní vzdělání ani výcvik, to mu však nebrání řešit rébusy a účastnit se opičích zápasů (Monkey Combat), hrát na banjo, soutěžit v plivání, atd. (Guybrush Threepwood, 2013).

### **Solid Snake**

Solid Snake, hlavní hrdina série Metal Gear (1987) v opomíjeném žánru „plížeček“ alias stealth games, je výtvozem Hideo Kojima ze společnosti Konami. Jak jsme si mohli všimnout v předchozích příkladech hrdinů, i zde platí, že hra do značné míry formuje svého protagonistu. Snake, skutečným jménem David, je inspirován akčním žánrem a jeho představiteli.

Akční tematika je patrná ve vzezření této postavy na první pohled. Hrdina na hlavě nosí kolem čela zavázaný tmavě modrý šátek, oblečený je do šedavé kombinézy s mnoha pouzdry na zbraně a náboje, která měla plnit kamuflážní funkci. Je vysoký, má hnědé vlasy a vousy, jak v pozdější verzi hry zestárl, vlasy mu ozvláštnil šedivý melír a přidala se páska přes levé oko. V zásobě má i několik převleků.

David se narodil jako produkt genetického experimentu v roce 1972 společně se svým jednovaječným bratrem Liquidem Snakem. Později se narodil poslední bratr Solidus Snake. Solid Snake už jako teenager nastoupil k Zeleným baretům a zúčastnil se Války v Zálivu. Později se přidal ke speciálním jednotkám svého otce Big Bosse FOXHOUND a zde také začíná první hra ze série Metal Gear. Solid Snake je v hrách jako agent, špion, atd. vždy prototypem dokonalého vojáka, zvyklého pracovat samostatně a bez emocí. Na jednu stranu je vyobrazen jako nelítostný zabiják, zvyklý jediné na boj, na stranu druhou projevuje starost o své spolubojovníky a dokonce i soucit s nepřáteli. Další jiskru lidskosti mu přidává jeho závislost na cigaretách a cynický přístup ke stárnutí.



Vojenský výcvik zdokonalil jeho schopnosti. Je profesionál v manipulaci se zbraněmi, technikami skrývání a nezpozorovatelném pohybu. Mezi zbraně, které používá, patří nůž, útočná automatická puška, samopal, brokovnice, ostřelovací puška, atd. Kromě armádních dovedností ovládá šest jazyků (Solid Snake, 2014).

### **Duke Nukem**

Poslední z výběru deseti hrdinů má mnoho shodných rysů se Solidem Snakem. Byl vytvořen Toddem Reploglem a Scottem Millerem<sup>12</sup> ze společnosti Apogee Software<sup>13</sup> pro hru Heavy Metal, nicméně po pojmenování hlavního hrdiny se producent Scott Miller rozhodl dát stejné jméno i hře. První hra ze série patřila do žánru plošinovek (platform games), postupným vývojem série přešla do žánru FPS.

Vzhled hrdiny se v průběhu sérií příliš neměnil, a zůstal tak stále obrazem akčního hrdiny. Duke je vysoký, s velmi vyvinutou muskulaturou, platinově-blondatým vojenským sestřihem. Nosí červený nátělník, modré džíny a sluneční brýle značky Ray-Ban, bezprsté rukavice, opasek se znakem radioaktivního nebezpečí a pásy s náboji.

Minulost Duka není známá, jeho příběh se začíná odvíjet až od první hry, je pouze známé, že rok před dějem první hry kandidoval neúspěšně na prezidenta USA. První hra je situována do roku 1997 - Duka najala CIA pro boj s jeho hlavním nepřítelem, Dr. Protonem. Duke poté napíše svou autobiografii „Proč jsem tak skvělý“ (Why I'm so great) a další rok se už postaví mimozemské invazi, stejně jako v hrách následujících. Jeho příběh tedy není nijak zvlášť rozvinutý. Co na Dukovi pro fanoušky jeho her tak přitahuje, je jeho povaha. Autoři hry mu připsali vlastnosti akčního hrdiny jako odvahu, ale i prvky, které z herního světa vybočují. Duke je politicky nekorektní, flirtující, egoistický, machistický hrubián, co nejde pro trefné hlášky nikdy daleko (3D Realms Site: Duke Nukem, 1998). Tento ironizující pohled na hrdiny, jež brali jejich tvůrci příliš vážně, ztělesňuje charakter Duka Nukema.

Duke nemá žádné zvláštní dovednosti, pouze je profesionál v zacházení s různými typy zbraní (revolver, brokovnice, plamenomet, granátomet, aj.). Jeho zvláštním typem útoku je Mighty Foot (kopnutí). Dukovu zvláštní výbavu tvoří raketový batoh, díky němuž za rychlého výbuchu zdolává krátké vzdálenosti, motorky, monstertrack Mighty Foot a zlatý Colt 1911.

---

<sup>12</sup> Animace postavy byla dále vytvořena Georgem Broussardem, Allenem H. Blumem III, and Jimem Norwoodem (George Broussard, 2001).

<sup>13</sup> Nyní je společnost známá jako 3D Realms.

## **Shrnutí**

Jak můžeme z výčtu deseti hrdinů z herní historie vidět, postavy hrdinů se v závislosti na hře velice liší. Když se však zamyslíme nad jejich charakteristikou, i v takto malém vzorku uvidíme rysy některým hrdinům společné, a ačkoli rozlehlost světa herního průmyslu způsobuje, že nejrůznorodější hrdinové nehráčům mohou připadat jeden jako druhý, vybraní hrdinové přece jen vyčnívají.

Mario a Sonic the Hedgehog jsou jasným příkladem pevně a jednoduše charakterizovaných hrdinů, pohybujících se napříč herními žánry. Mají svá jména, barevný a výrazný vzhled, jednoduše určený úkol. Jejich příběhy jsou přímočaré. Rozmanitější příběhy např. Lary Croft a Guybrusha Threepwooda umožňují jejich protagonistům získat v myslích hráčů plastičtější podobu a vytvořit si k postavám vztah. Hrdinové se nestávají hráči, ale hráči přejímají svět hrdinů a zastupují je v něm jejich prostřednictvím.

Druhý pól možných hrdinů počítačových her tvoří takoví, jako jsou Master Chief, Gordon Freeman a Bezejmenný, jež vývojáři pravděpodobně vytvářeli s myšlenkou na maximální splynutí hráče a jeho hrdiny. Gordon Freeman ve hře nikdy nepromluví, ani ho neuvidíme a v kategoriích Tobyho Garda bychom mohli uvažovat, že ho z trojice avataři-rolí zastupující postavy-herci zařadíme k avatarům. Má však svoje jméno a příběh, není anonymní postavou pouze prezentující hráče.

Když uvážíme, že i jméno hrdiny ze série The Legend of Zelda (1986) odkazuje ke „spojení“ (link), a přesto má postava silný příběh, charakterové vlastnosti a vzhled bez závislosti na hráči, může nás to inspirovat k zaměření se právě na hrdinu. Hráči a jejich psychologie při tvorbě a výběru postavy, která je později ve hře zastupuje, i výzkum míry jejich splynutí během hry jsou všechno důležitá témata a zasloužila si již pozornost. Neměli bychom však opomínat hrdiny, existující v herním světě samostatně. Hráči jim zas a znovu vdechují život, avšak jejich příběh zůstává neměnný a hráčem neovlivněn.

## 6. Metodologie

Hlavní téma této práce je obraz hrdiny počítačových her. Rozsah tématu zahrnuje ze své podstaty všechny počítačové hry, které kdy byly vydány, nicméně jako takový by nebyl v daném rámci realizovatelný. Proto jsem zadání omezila jak žánry, tak počtem her. Hry však sdílejí pojetí hlavní postavy, vždy je to počítačem generovaná/né postava/vy bez možnosti hráčem upravitelných či volitelných atributů (jako např. zvolení pohlaví, povolání a vzhledu). Hráči zvolené hry stejně tak neumožňovaly výběr mezi několika generovanými postavami.

Kromě formy, ve které se objevuje protagonista hry, bylo také důležité jejich umístění v žebříčku Metacritic podle Metascore recenzí hodnocení. Dále byl výběr redukován na platformu PC a následně bylo od nejvyššího hodnocení vybráno prvních 50 her v žánru FPS a RPG. Vzorek tedy čítal 100 her z populace nejlépe hodnocených her, které měly daného hrdinu hry.

Je třeba zdůraznit, že se jednalo o hodnocení hry, nikoli hodnocení hrdiny, jaké můžeme například nalézt v četných výběrech nejlepších hrdinů.<sup>14</sup> Rozhodnutí nevybrat si z podobných žebříčků vychází z faktu, že do podobných hodnocení se hrdina dostane obvykle až jako známá značka proslavená několika herními díly v sérii. I když se někteří hrdinové ze sérií nakonec do výběru dostali, nebyla určující popularita série, ale hodnocení konkrétní hry hráči.

Žánrové vymezení nesmazává rozdíly mezi konkrétními hrami. Některé hry si však přesto byly podobnější, především hry ze stejné série (např. Zaklínač I., Zaklínač II. Vrahové králů nebo DeathSpank, DeathSpank: Thongs of Virtue). Obecně však ve zkoumaném vzorku můžeme najít velké rozdíly ve hrách i ve stejném žánru. Pro účel zkoumání nejsou rozdíly mezi hrami zásadní, ale obraz hrdiny jako takový, získaný jak uvnitř žánrů, tak napříč nimi.

Slavné herní série těží ze svého hrdiny a naopak. Přesto není v této práci zohledněna provázanost jednotlivých dílů – každý hrdina hry je zkoumán jako jednotlivý a unikátní, ačkoli z důvodu dalšího dílu série se hlavní herní postava mohla (i několikrát) opakovat. Tím mohl vystoupat počet určitého typu hrdiny na úkor jiných. Zásadní však pro zařazení do výzkumu bylo umístění hry v žebříčku hodnocení Metacritic bez ohledu na to, zda hra měla či neměla pokračování.

---

<sup>14</sup> Servery nám mohou poskytnout mnoho žebříčků a souhrnů herních hrdinů, jako např.: <http://www.gamesradar.com/top-100-video-game-heroes/> nebo <http://www.empireonline.com/features/50-greatest-video-game-characters/default.asp?film=1>

Výzkumný problém, který se prolíná touto prací, je zobrazení hrdiny v počítačových hrách. Problém se skládal z následujících otázek: „Z jakých prvků se obraz hrdiny skládá?“ „Jakých hodnot nabývají jednotlivé prvky v konkrétních hrách?“ „Jsou hodnoty prvků ve hrách stejné, či se od sebe liší?“ „Jak vypadají obrazy hrdinů v žánrech FPS a RPG a čím se od sebe liší?“ a „Liší se zobrazení hrdiny ve hrách od stereotypního obrazu hrdiny?“.

Hypotézy, které s výzkumnými otázkami přímo souvisí, jsou formulovány na základě předchozích výzkumů takto:

H1. Hrdina počítačových her je častěji člověk.

Náležitost k lidskému druhu zde určuje několik prvků jako například vzpřímená chůze po dvou zadních končetinách a vzhled primáta druhu *Homo sapiens*. (Merriam-webster, 2014).

H2. Pokud je hrdinou počítačových her člověk, je běloch.

Etnická příslušnost se zde určuje na základě několika znaků, jako je barva kůže, rysy v obličeji, atd.

H3. Pokud je hrdinou počítačových her člověk, je dospělý muž.

Dospělost hrdiny je vymezena spíše negativně, tj. hrdina postrádá jak znaky dětství (např. neúplný vzrůst), tak stáří (např.: šedivé vlasy). Rozdělení hrdinů na muže a ženy je možné podle sekundárních pohlavních znaků.

Zároveň je v této práci i srovnání hrdinů ze dvou žánrů počítačových her, ke kterému se váží hypotézy následující:

H4. Hrdina počítačových her žánru FPS je častěji dospělý běloch mužského rodu, než je tomu u hrdinů žánru RPG.

H5. Mezi interakce hrdiny počítačových her žánru FPS patří častěji používání zbraní, než je tomu u hrdinů žánru RPG.

H6. Role hrdiny počítačových her žánru FPS je častěji bojovník, než je tomu u hrdinů žánru RPG.

H7. Hrdina her v žánru RPG je častěji doprovázen příběhem či historií postavy, na rozdíl od hrdiny her v žánru FPS.

K zodpovězení těchto otázek a potvrzení či vyvrácení hypotéz mi pomohla kombinace kvalitativních a kvantitativních metod. Vycházela jsem z obsahové analýzy (Bryman, 2008), konkrétně etnografické obsahové analýzy, která umožňuje vycházet při tvorbě kategorií přímo ze zkoumaného materiálu a odpadá nutnost pracovat s předem definovanými kategoriemi.

Tento přístup se zaměřuje na rozpoznání situací, prostředí, stylů, významů, rozdílů a obrazů, za předpokladu, že je konkrétní materiál reflektoval (Krippendorf, 2004).

Data byla sesbírána během aktivního 30minutového hraní her. Ačkoli by se dala získat i jiným způsobem jako například z video nahrávky hraní her nebo pozorováním někoho dalšího při hraní her, vycházela jsem nakonec z názoru, že k plnému porozumění je třeba hry skutečně osobně hrát (Consalvo, Dutton, 2006). Z metod sběru dat by se takový postup dal přirovnat ke kvalitativní metodě - zúčastněnému pozorování, kdy výzkumník sleduje a popisuje hrdinu ve hře a zároveň hrdinu ovládá a kontroluje.

Je třeba zdůraznit, že zkoumaným objektem nebyla hra samotná, ale pouze jedna její část, a to protagonista hry, stejně jako například při zkoumání postavy z rozhlasové hry není zkoumána kompletní rozhlasová hra. Pokud by byla zkoumána přímo počítačová hra, lze doporučit tento návod na studování her: mapování interakcí, objektový inventář, studii rozhraní a záznam hry (Consalvo, Dutton 2006).

Data jsem analyzovala pomocí segmentace, kódování a poznámkování (Miles, Huberman, 1994). Segmentací jsem rozdělila zkoumaný materiál na několik kategorií: druh hrdiny, pohlaví hrdiny, očividná etnická příslušnost hrdiny,<sup>15</sup> detaily hrdiny, odhalující oblečení hrdiny, nahota hrdiny, tělesné proporce hrdiny, vhodnost oděvu hrdiny, věk hrdiny, způsoby interakce hrdiny, schopnosti hrdiny, oči hrdiny, vlasy hrdiny, jiné znaky v obličeji, horní díl oblečení hrdiny, dolní díl oblečení hrdiny, boty hrdiny, doplňky hrdiny, inventář hrdiny, role hrdiny, historie hrdiny, komunikace hrdiny, jméno hrdiny, společník hrdiny a perspektiva hrdiny. Ve všech kategoriích jsem kódovala také možnost, že některá z nich nelze zjistit. V následující tabulce můžeme v prvním sloupci vidět kategorie kódů a v dalších sloupcích jednotlivé kódy určité kategorie:

---

<sup>15</sup> Při vytvoření některých kategorií a kódů mi byla vzorem práce Models for Aggressive Behavior: The Attributes of Violent Characters in Popular Video Games (Lachlan, Smith, Tamborini, 2005).

**Tab. č. 1: Použité kódy**

Druh	člověk	ant. nadpřirozená bytost	ant. zvíře	nadpřirozená bytost
Pohlaví	muž	žena	x	x
Etnická příslušnost	běloch	asiat	indián	x
Detaily hrdiny	vysoké	střední	nízké	x
Odhalující oblečení	přítomné	nepřítomné	x	x
Vhodné oblečení	vhodné	nevhodné	x	x
Tělesné proporce	realistické	nerealistické	x	x
Věk	dítě	dospělý	x	x
Způsoby interakce	kódování popisem	x	x	x
Schopnosti	kódování popisem	x	x	x
Oči	kódování popisem	x	x	x
Vlasy	kódování popisem	x	x	x
Jiné znaky v obličejí	kódování popisem	x	x	x
Horní díl oblečení	kódování popisem	x	x	x
Dolní díl oblečení	kódování popisem	x	x	x
Boty	kódování popisem	x	x	x
Doplňky	kódování popisem	x	x	x
Role	kódování popisem	x	x	x
Inventář	přítomný	nepřítomný	x	x
Komunikace	přítomná	nepřítomná	x	x
Společník	přítomný	nepřítomný	x	x
Historie	ano - kódování popisem	ne	x	x
Jméno	ano - kódování popisem	ne	x	x
Perspektiva	první osoba	třetí osoba	první/třetí osoba	x

Druhem hrdiny je myšleno, zda je hrdina člověk, antropomorfizovaná nadpřirozená bytost nebo nadpřirozená bytost (kódy zahrnující možnost zvířete či robota byly zrušeny, protože se ani v jedné hře nevyskytly). Pod pohlavím hrdiny byly zahrnuty kódy muž, žena, pod očividnou etnickou příslušností hrdiny spadaly kódy běloch, asiát, indián (jiné etnické příslušnosti se ve hrách nevyskytly). Detaily hrdiny byly kódovány jako vysoké, střední a nízké – zde do značné míry hraničily s grafickými detaily hry. Odhalující oblečení hrdiny,

stejně jako vhodné oblečení hrdiny bylo kódováno jako přítomné/nepřítomné, případně vhodné/nevhodné, podobně byly kódovány také tělesné proporce hrdiny jako realistické/nerealistické. Pod věkem hrdiny se skrývají kódy dítě a dospělý (senioři se ve hrách nevyskytly). Způsoby interakce hrdiny, stejně jako schopnosti hrdiny, oči hrdiny, vlasy hrdiny, jiné znaky v obličejí, horní díl oblečení hrdiny, dolní díl oblečení hrdiny, boty hrdiny, doplňky hrdiny a role hrdiny byly kódovány popisem, například u interakcí chůzí dopředu, chůzí dozadu, chůzí doleva, chůzí doprava, interakcí s předměty, aj. Inventář hrdiny, historie hrdiny, komunikace hrdiny, jméno hrdiny, společník hrdiny byly kódovány buď jako nepřítomné, nebo přítomné s bližším popisem u historie hrdiny a jeho jména. Perspektiva hrdiny byla kódována jako první osoba, třetí osoba či kombinace těchto dvou.

Podrobným kódováním jsem se snažila zachytit všechny prvky obrazu hrdiny. Nicméně některé abstraktnější, na první pohled dobře neviditelné části obrazu jsem byla nucena opomenout. Ať už se jedná o vlastnosti hrdiny, či složky jeho osobnosti, další zkoumání by vyžadovalo hraní her v jejich plném rozsahu. Zároveň jsem se snažila zachovat odstup výzkumníka od zkoumaného objektu, avšak některé prvky obrazu hrdiny mohly zůstat subjektivně ovlivněny (např. vnímání barvy očí, barvy oblečení, aj.). Při výzkumu jsem reflektovala vlastní kroky a postupy, jak při vytváření kategorií, tak při samotném kódování.

Reliabilita, tedy spolehlivost mého výzkumu je snadno ověřitelná. Už jen četnost opakování homogenních kódů dokládá oprávněný vznik zastřešujících kategorií a tak, kdyby výzkum někdo zopakoval, měl by dojít ke stejným výsledkům.

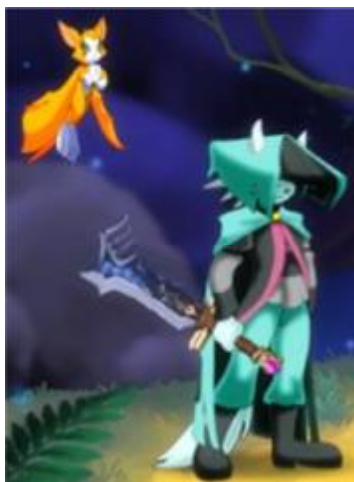
## 7. Výsledky výzkumu

### 7.1 Počítačový hrdina jako člověk

Cílovou skupinou počítačových her jsou, nejobecněji řečeno, lidé. Tomu se přizpůsobuje druh hlavního hrdiny, za kterého můžeme hrát. Existují samozřejmě hry, kdy člověk může hrát za mechanickou bytost poháněnou elektřinou, robota (např.: Metal Spawn, 2011; Unmechanical, 2012; Machinarium, 2010), nebo zvíře (např.: Shelter, 2013; Goat Simulator, 2014) nicméně ani jedna z uvedených alternativ hrdiny se nevyskytla ve výběru her této práce.

Ze 100 analyzovaných her, respektive ze 122 hrdinů se jen v 12 případech jednalo o antropomorfizované nadpřirozené bytosti, ve 3 případech o nadpřirozené bytosti a v jednom případě o antropomorfizované zvíře. Jasná nadvláda lidských hrdinů se ukázala v žánru FPS, kde byli všichni (až na jednoho hrdinu, kde byl druh nezjistitelný) lidé.

Jediný zástupce antropomorfizovaného zvířete je Dust ze hry Dust: An Elysian Tail (2013) z dílny tvůrce Deana Dodrilla. K rysům hrdiny patří špičaté uši, dlouhý ocas a světle modrá barva pokožky. Animace hrdiny je na pomezí antropomorfizovaného zvířete a nadpřirozené bytosti. Nadpřirozená bytost je však bez debaty hrdinou hry Cthulhu Saves The World (2011) – nestvůra s netopyřími křídly a chobotnicovitými vousy, která dokazuje, že zajímavým a pro hráče atraktivním hrdinou hry nemusí být vždy člověk.



**Obr. č. 1: Dust**

Hrdina počítačové hry Dust: An Elysian Tail (2013) jako antropomorfizované zvíře a jeho společník.

Hrdina počítačové hry zůstal však ve většině případů člověkem jako odraz svého hráče za monitorem. Výsledkem by měl být určitý druh souznění hráče s hrdinou a následně hlubší vnoření do světa hry. Když se ale podíváme na některé z prvních hrdinů počítačových her,



nenatrefíme zde na lidskou majoritu. Jak však vývoj her a technologií postupoval, lepší grafická kvalita her umožnila vznik lidských hrdinů, často i s vyvinutou obličejovou mimikou. Zda se už obrátila role vzoru a jeho nápodoby, tedy do jaké míry by hráči mohli být inspirováni svým hrdinou, zůstává otázkou.

## 7.2 Počítačový hrdina jako muž

Mužům se častěji naskýtá příležitost vystoupení v hlavní roli počítačové hry (Miller, Summers, 2007). Hrdina na rozdíl od hrdinky bude používat více zbraní, bude schopnější a silnější. Protože ženy jsou považovány za hráčskou minoritu, hry a jejich hlavní protagonisté se často pohybují ve vzorci „od mužů pro muže“ (Todd, 2009). Analýza 100 her tento trend podporuje, ze 125 hrdinů jen 15 bylo ženského rodu, 10 v žánru RPG a 5 v žánru FPS.



**Obr. č. 2: Hrdina hry Risen**

Hrdina počítačové hry Risen 2: Dark Waters (2012), který potvrzuje trend mužských protagonistů.

### 7.3 Počítačový hrdina jako běloch

Majorita hrdinů počítačových her jsou běloši (Children Now, 2001). Fenomén, který je přítomný i v obrazu hrdiny počítačových her, patří neoddiskutovatelně k podobě hrdiny počítačových her. V tomto výzkumu bylo bělochů 53 hrdinů ze 72 v žánru RPG a 40 hrdinů z 50 v žánru FPS. V žánru FPS se kromě bělocha vyskytoval jediný příklad odlišného etnika a to indián z kmene Cherokee. V žánru RPG se kromě bělochů objevilo 5 asiátů a jeden černoch. Etnická příslušnost nešla zjistit u 14 hrdinů v žánru RPG a 9 hrdinů v žánru FPS.

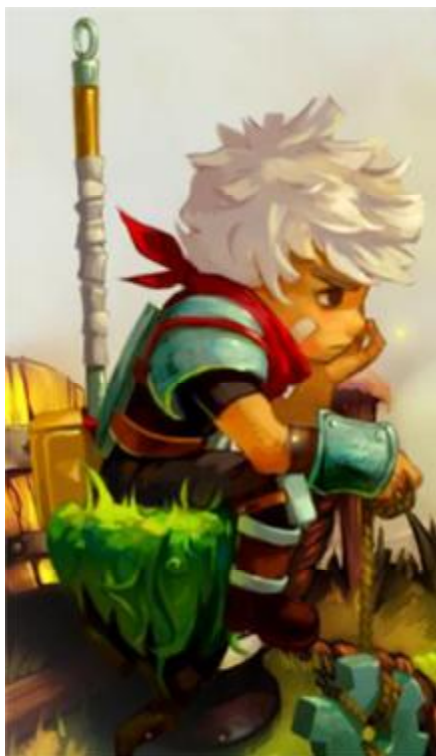


**Obr. č. 3: Tommy**

Hrdina počítačové hry Prey (2006), který ve hře zastupuje minoritu mezi hrdiny – indiána z kmene Cherokee.

## 7.4 Počítačový hrdina jako dospělý

Hrdinové počítačových her jsou často reprezentováni jako běloši, muži a dospělí (Williams et al., 2009). Stejně tak byli dospělí majoritou i mezi zkoumanými hrdiny počítačových her. 63 hrdinů v žánru RPG a 49 hrdinů v žánru FPS byli dospělí, pouze 7 hrdinů v žánru RPG byly děti. U 3 hrdinů v žánru RPG a jednoho hrdiny v žánru FPS nebyla věková kategorie hrdiny odhadnutelná.



**Obr. č. 4: Hrdina hry Bastion**

Dětský bezejmenný hrdina počítačové hry Bastion (2011).

## 7.5 Vzhled hrdiny

Důležitá součást vzhledu hrdiny je barva a délka jeho vlasů a barva jeho očí. U kódování těchto proměnných se můžeme inspirovat Fischer-Sallerovou škálou<sup>16</sup> a Martin-Schultzovou škálou<sup>17</sup>.

Z barev očí nejvíce vedla hnědá: 14 hrdinů v žánru RPG mělo hnědé oči a 12 v žánru FPS, 12 hrdinů v žánru RPG mělo oči modré a 5 v žánru FPS, 6 párů zelených očí měli hrdinové v žánru RPG a 4 v žánru FPS, 4 hrdinové v žánru RPG a jeden hrdina v žánru FPS měli oči černé, jako speciální barva očí zůstaly jedny červené v žánru RPG (u nadpřirozené bytosti) a 2 páry žlutých v témže žánru. Nejistitelná barva očí byla u 33 ze 72 hrdinů v žánru RPG a u 28 hrdinů, více než poloviny, z 50 hrdinů v žánru FPS.



**Obr. č. 5: Jack Carver**  
Hrdina počítačové hry Far Cry (2004) a jeho krátký sestřih hnědých vlasů.

<sup>16</sup> Pro barevný typ vlasů viz: [http://en.wikipedia.org/wiki/Fischer%E2%80%93Saller\\_scale](http://en.wikipedia.org/wiki/Fischer%E2%80%93Saller_scale).

<sup>17</sup> Pro barvu očí viz: [http://en.wikipedia.org/wiki/Martin%E2%80%93Schultz\\_scale](http://en.wikipedia.org/wiki/Martin%E2%80%93Schultz_scale).

Celkem 58 hrdinů ze 122 mělo krátké vlasy, nejvíce hrdinů mělo hnědé krátké vlasy - 16 v žánru RPG a 13 v žánru FPS, dále 15 hrdinů v žánru RPG a 12 v žánru FPS mělo černé krátké vlasy, 5 hrdinů v žánru RPG a 3 v žánru FPS mělo černé dlouhé vlasy pod ramena, 4 hrdinové v žánru RPG a 1 v žánru FPS mělo blond krátké vlasy, 3 hrdinové v žánru RPG měli bílé dlouhé vlasy pod ramena, bílé krátké vlasy měli 2 hrdinové v žánru RPG, 2 hrdinové v žánru RPG měli hnědé dlouhé vlasy pod ramena, 2 hrdinové v žánru RPG měli zrzavé dlouhé vlasy pod ramena, 2 hrdinové v žánru RPG měli blond dlouhé vlasy pod ramena, 1 hrdina v žánru RPG a 2 hrdinové v žánru FPS měli zrzavé krátké vlasy, 1 hrdina v žánru RPG měl modré dlouhé vlasy pod ramena a 3 hrdinové v žánru RPG byli plešatí. Délka a barva vlasů byla nezjistitelná u 14 hrdinů v žánru RPG a u 19 hrdinů v žánru FPS, větší variabilita, co se délky a barvy vlasů týká, byla zjištěna u hrdinů v žánru RPG. Mezi jiné prvky v obličejích hrdinů patřila bradka, vousy, licousy či knír, zjištěné u 15 hrdinů v žánru RPG a u 8 hrdinů v žánru FPS, dále u konkrétních hrdinů jsme mohli pozorovat ve 2 případech hrdinů v žánru RPG špičaté uši, opět u 2 hrdinů v žánru RPG jizvy ve tváři.

### **Hrdinovo oblečení**

Součástí toho, jak hrdina vypadá, je také jeho oblečení. To se v hrách různí, zůstávají ale také pro určitého hrdinu charakteristické svršky jako například HEV oblek pro Gordona Freemana z Half-Life nebo modré montérky, červené triko a červená kšiltovka pro Maria ze Super Mario Bros. Otázka, zda existuje podobně konkrétní oblečení hrdiny společně různým hrám z výběru 100 nejlépe hodnocených her, inspirovala vznik kategorií sledovaných v analýze her: oblečení horní díl, oblečení dolní díl, boty a doplňky.

Jako nejčastější druh oblečení celého těla měli hrdinové na sobě druh bojové kombinézy – ať už se jednalo o typ vojenské uniformy či futuristicky ztvárněný oblek. Osmnáct hrdinů ze 125 ji mělo na sobě. Tak jako bojová kombinéza evokuje připravenost k boji, odpovídalo některé z dalších oblečení akcím hrdiny. V devíti případech se jednalo o alternativu k bojové kombinéze, o určitou zbarvenou zbroj či brnění. HEV oblek z her série Half Life, nanooblek z her série Crysis, ale i oblek použitý ve hře Tron 2.0 a potápěčský oblek ze hry BioShock 2 jsou všechno oblečení modifikovaná akcí hlavního hrdiny hry.



**Obr. č. 6: Hrdina hry Crysis**  
Bezejmenný hrdina hry Crysis (2007) v nanoobleku.

Ostatní oblečení nemá velký význam vzhledem k akci hrdiny. Na hrdinech her v žánru RPG jsme mohli ve vybraných hrách pozorovat: hnědý kabát s krátkými rukávy, bílou košili (ve 14 případech), hnědé kalhoty (v 18 případech), hnědé boty (ve 14 případech), modrý overal s krátkými rukávy, hnědobílé boty, červený šátek na krku (ve 2 případech), bandáže na ruku (v 8 případech), hnědé nad kotníky vysoké boty (v 16 případech), šedou tuniku (ve 2 případech), šedivý kabát s růžovým lemováním, světle modrý plášť, světle modré kalhoty, světle modrý klobouk, laboratorní plášť (ve 2 případech), brýle (ve 2 případech), šedou košili (ve 2 případech), hnědou vestu (ve 3 případech), šedé nad kotníky vysoké boty (ve 4 případech), hnědou tuniku (ve 3 případech), hnědé rukavice (ve 2 případech), bílou tuniku, černý plášť, hnědou košili (ve 3 případech), černé kalhoty (ve 3 případech), hnědou suknicí, červenou košili (ve 2 případech), stříbrný pásek, šedou vestu (ve 2 případech), šedé rukavice, šedou čepici, černý klípec na oko (ve 2 případech), šedou přilbici, šedý rolák, zelený kabát, šedé kalhoty (ve 3 případech), dva pásy, hnědé nad kolena krátké kalhoty, hnědou vestu, černé kalhoty (ve 2 případech), pásek (ve 4 případech), kroužkovou košili (ve 2 případech), helmici, přívěsek na krku (ve 2 případech), zelené šaty, páskové sandály, zelený korzet, zelené kalhoty, slipy, černou kravatu, kabát, černou halenku, černou sukni, šedý overal, šedé boty, hnědý pás, hnědý nátělník, zelenou vestu, bílé kalhoty (ve 2 případech), bílé boty (ve 2 případech), modrou šálu, hnědý overal, hnědou bederní roušku (ve 2 případech), hnědé tílko, modré kalhoty (v 7 případech), modré nad kotníky vysoké boty, modrou košili (ve třech případech), červenou šálu, černou košili, červený plášť, černé boty (ve 3 případech), hnědý

pásek (v 5 případech), modrý kabát (ve 3 případech), hnědou kapuci (ve 2 případech), žluté nad kotníky vysoké boty, bílé nad kotníky vysoké boty (ve 2 případech), modrou čepici, modročervený kabát, černý klobouk, zelené triko, červené kalhoty, černý pásek, černé náramky, červenou pásku ve vlasech, hnědozelený kabát, černé nad kotníky vysoké boty (ve 2 případech), bandáže na kolenou, červenobílé šaty, fialovou vestu, zlatobílou košili. Nejpočetnější zastoupení z horního dílu oblečení měla bílá košile (14 případů), ze spodního dílu hnědé kalhoty (18 případů) a z bot hnědé nad kotníky vysoké boty (16 případů).

Hrdinové v žánru FPS měli na sobě: bílý nátělník, oranžové kalhoty, bíločerné nad kotníky vysoké boty, oranžovozelené šaty, oranžové nad kotníky vysoké boty, oranžovou košili, černé sako, oranžovou kombinézu, černé tílko, hnědé kalhoty (v 5 případech), hnědé boty (ve 3 případech), černý kabát, černé kalhoty, černé boty (ve 4 případech), bílou košili (ve 3 případech), šedý rolák, hnědé nad kotníky vysoké boty, brýle (ve 2 případech), oranžovou čelenku, oranžovou pásku na krku, černou pásku na krku, hnědý pásek, hnědé rukavice, červené tílko, modré kalhoty (ve 4 případech), pásek, bíločervenou košili, modré triko s krátkými rukávy, hnědou košili, bílé triko s krátkými rukávy (ve 2 případech), červené boty (ve dvou případech), černou bundu.



**Obr. č. 7: Patrick Galloway**

Hrdina hry Clive Barker's Undying (2001) má na sobě nejčastější kombinaci oblečení jak pro žánr RPG, tak pro FPS – bílou košili a hnědé kalhoty.

### **Rozdíl v oblečení mezi FPS a RPG**

Už pohled na výčet oblečení dává tušit větší variabilitu v žánru RPG. Bojová kombinéza jako zcela typický druh oblečení mezi hrdiny má své přední zastoupení ve hrách žánru FPS, celkem 16 hrdinů z 50 zkoumaných ji mělo na sobě. V žánru RPG jsme ji mohli pozorovat jen u dvou hrdinů. To podporuje hypotézu, že k hrdinům žánru FPS patří bojová

akce, čemuž je přizpůsobeno také jejich oblečení. Naproti tomu devět případů zbroje či brnění nalezneme pouze u žánru RPG.

### **Odhalující oblečení a nahota**

Rozhodně neplatilo, že by hrdinové z výběru her byli často spoře odění. Odhalující oblečení a částečnou nahotu postavy bylo možné vidět u 10 hrdinů v žánru RPG a 2 hrdinů v žánru FPS.

### **Tělesné proporce**

Realistické tělesné proporce (bez zvětšené muskulatury či zvětšené hrudní oblasti, nicméně stále neodpovídající reálnému člověku) mělo 51 hrdinů v žánru RPG a 34 hrdinů v žánru FPS. Nerealistické tělesné proporce jsme mohli pozorovat u 9 hrdinů v žánru RPG a 3 hrdinů v žánru FPS. U 13 hrdinů v žánru RPG a 13 hrdinů v žánru FPS nešlo tělesné proporce nijak porovnat.

### **Vhodnost oděvu**

Oděv vhodný k vykonání určité činnosti hráče nepřekvapí, spíše naopak. Každý očekává hrdinu v brnění, vojáka v bojové kombinéze či potápěče v potápěčském obleku. Byla volba návrhářů obleku hrdiny ve výběru her tohoto výzkumu vhodná? Ve většině případů ano. U 63 hrdinů v žánru RPG a 39 hrdinů v žánru FPS byla volba oblečení pro hrdinovu plánovanou akci vhodná. Pouze u 5 hrdinů v žánru RPG a jednoho hrdiny v žánru FPS byl výběr nevhodný. Vhodnost oděvu se nedala zjistit u 5 hrdinů v žánru RPG a 10 hrdinů v žánru FPS.

## **7.6 Způsoby interakce hrdiny ve hře**

Hrdinu do značné míry utvářejí jeho činy. Když se přiblížíme akcím hrdinů z výběru, které může hráč provést stiskem určitého tlačítka/tlačítek na myši či klávesnici, můžeme být překvapeni jejich specifickou monotónností. Hrdina se musí pohybovat a případně nějak interagovat s okolím, většinou útočným způsobem – veškeré další akce můžeme vnímat jako nadstavbu obvyklým akcím hrdiny. Ačkoli byl ve výzkumu prostor pro zjištění akcí hrdiny, je možné, že některé akce hrdiny by se zpřístupnily až po delším úseku hraní, tedy soupis akcí nelze brát za zcela konečný. Zjištěné akce můžeme rozdělit do čtyř kategorií – způsoby pohybu, způsoby boje, způsoby interakce s předměty a osobami a ostatní.

Pro všechny zkoumané hrdiny, napříč žánry RPG a FPS je ve hře klíčový pohyb, a tak základní způsob akce zůstává především pohyb (obvykle chůze) dopředu, dozadu, doleva a



doprava. Způsoby pohybu jsou však i další, sprint (zrychlená chůze), plížení, plazení, skákání a koulení se. Jako zvláštní způsob pohybu využívají hrdinové i krytí. V interakci s předměty se nejčastěji objevuje možnost je vzít (například do inventáře). V interakci s lidmi se u některých her objevuje možnost hovoru, nebo také boje. Útok, ať už holýma rukama, nebo za použití zbraně (meče, dýky, pistole, atd.), je po chůzi nejčastější možnou volbou akce hrdiny. Další kapitolou jsou potom speciální útoky, při kterých se využívají zvláštní dovednosti konkrétního hrdiny.

Mezi speciální akce hrdiny rozhodně patří léčení, používání štítu. Jako na doklad vývojářova smyslu pro humor se můžeme podívat na zvláštní akce jako je prdění, krkání a smích hrdiny ve hře *Fable* (1996).

Chůzí pouze dopředu se pohybovalo 7 hrdinů v žánru RPG, chůzí dopředu a dozadu se pohybovali 3 hrdinové v žánru RPG a 2 v žánru FPS, 2 hrdinové v žánru RPG se nepohybovali, pohyb možný pouze doleva, doprava a dopředu byl pouze v jedné hře v žánru RPG. 107 hrdinů ze 122 se pohybovalo dopředu, dozadu, doleva a doprava. Krytí jako speciální akci mohli použít 4 hrdinové v žánru RPG a 1 v žánru FPS. Skákání jako způsob pohybu využívalo 8 hrdinů v žánru RPG a 40 hrdinů v žánru FPS, sprintem či zrychleným pohybem se k cíli dostávalo 5 hrdinů v žánru RPG a 4 v žánru FPS. 7 hrdinů v žánru RPG se mohlo pohybovat kotouly. Skrčení či plížení pomáhalo v pohybu 2 hrdinům v žánru RPG a nadpoloviční většině, 39 hrdinům, v žánru FPS. Plazení po zemi využívali 2 hrdinové v žánru RPG a 5 hrdinů v žánru FPS. Speciálním způsobem pohybu byl u 2 hrdinů v žánru RPG útek z boje, dále létání u jednoho hrdiny v žánru FPS a u dalšího hrdiny ve stejném žánru přelézání předmětů.

Klíčová akce hrdinů, nejpočetnější hned po pohybu, byla používání zbraní. Ať už to byl luk, pistole, sekera nebo granát, zbraně používalo 48 hrdinů v žánru RPG a téměř všichni hrdinové (48 z 50) v žánru FPS. Boj či útočení je tak jasnou volbou v akcích hrdiny, které se hráč nevyhne, když chce ve hře postupovat. Dostupný byl v několika případech (u 17 hrdinů v žánru RPG a 5 hrdinů v žánru FPS) speciální útok za pomoci zvláštních nástrojů, bojové kombinézy, či magie. Další hrdinové mohli bojovat i beze zbraně holýma rukama, jako konkrétní akci jsme to mohli pozorovat u 8 hrdinů v žánru RPG.

Třetí nejrozšířenější akcí hrdiny byla interakce s předměty, ať už se jednalo o jejich prosté sbírání (nikoli automatické, možné pouhým přiblížením k předmětu, ale sbírání vyvolané konkrétním stiskem klávesy či myši), které bylo zjištěno u 27 hrdinů v žánru RPG a

15 hrdinů v žánru FPS, či o jejich užívání (například použití postele k ležení, otevření dveří, jednoduše jakákoliv interakce vyvolaná stiskem stejného tlačítka), které bylo zjištěno u 14 hrdinů v žánru RPG a 20 hrdinů v žánru FPS. Hrdinové mohli v několika případech vyvolat interakci, započít rozhovor s dalšími postavami ve hře, a to mohlo být sledováno u 19 hrdinů v žánru RPG a 4 hrdinů v žánru FPS.

Jako zvláštní interakce hrdiny můžeme počítat takové, kdy se hrdina sám léčil, což bylo pozorovatelné u 3 hrdinů v žánru RPG. Další neobvyklou interakcí u jednoho hrdiny žánru RPG byl pohled dolů a pohled nahoru a také přivolání mentora dalšího hrdiny v žánru RPG. V žánru RPG bylo nejčastější neobvyklou interakcí ve hře naklánění doleva a doprava – u 11 hrdinů. U dvou hrdinů byla možnost používání dalekohledu, jeden hrdina měl mezi akcemi házení, jiný hrdina zas velení týmu.

## **7.7 Role hrdiny**

Většina ze zkoumaných hrdinů byla schopna používat různé typy zbraní a není proto divu, že mezi jejich interakce také často patřil boj. Byla však role, ve které vystupovali, také s bojem spojená?

U žánru RPG byla nejčastější role bojovník – pozorovatelná byla u 25 hrdinů. 5 hrdinů bylo detektivy, 4 vojáky, 3 hrdinové byli předem popsáni jako „hrdinové“. Dále se mezi rolemi vyskytli 2 mágové, 2 doktoři, 2 studenti a 5 detektivů a po jednom hrdinovi byly rozděleny následující role: zloděj, vězeň, nemyslitelná bytost, farmář, vévoda, trosečník, rebel, kněz, rytíř křižácké výpravy, cestovatel, geohund, monstrum, bard, kapitán, průvodce, velitel kosmické lodi, dobrodruh, chodec, mistr, šampion, princezna, kapitán lodi. U 6 hrdinů nebyla jejich role zjištěná.

Žánr FPS byl na rozličné role chudší. Nejrozšířenější rolí byl voják, u 17 hrdinů. Další role zahrnovaly 5 bojovníků, 2 agenty, 2 velitele kosmické lodi, technika, vězně, bývalého člena SWAT, Jediho, člena F.E.A.R. týmu, vědce, policistu, programátora, princeznu, stalkera. U 14 hrdinů nebyla jejich role zjištěná.



**Obr. č. 8: Joe Hartsock**  
Hrdina hry Brothers in Arms:  
Earn in Blood (2005) v roli  
vojáka, typické pro žánr FPS.

## 7.8 Historie hrdiny

Ačkoli jsou přidané materiály ke hře, jako například úvodní video osvětlující původ hrdiny, důležité pro pocit sounáležití hráče s postavou (Park et al., 2010) 18 hrdinů v žánru RPG nemělo přidaný žádný vlastní příběh osvětlující jejich minulost a výrazná většina hrdinů v žánru FPS, přesně 34, také hráči nedalo poznat svou minulost.

U zbývajících hrdinů, kteří měli přidanou historii své postavy, se jejich příběh soustředil na události před dobrodružstvím hraným ve hře, případně popisoval jejich vlastnosti. Jak taková historie hrdiny vypadala, nám mohou ukázat následující příklady:

„Vedl obranu vesmírné stanice Citadela, přesto Rada Citadely útokům podlehla. Vyslali velitele Sheparda zneškodnit poslední známky gethského odporu.“ (Mass Effect 2, 2010)

„Geralt z Rivie zrušil zakletí princezny, potom přišel věk války a na něj se zapomnělo.“ (The Witcher: Enhanced Edition 2008)

„Příběh mladého muže, který by se stal hrdinou.“ (Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax Ultimate Boy, 2012)

„Dítě, nechané v úzkých na skále v oblacích, mířící do bašty, kam chodí všichni, co mají potíže.“ (Bastion, 2011)

„Mark Leung je ateista, sobecký komunista a jednoduchý pěstitel ženšenu z království Hongkongu.“ (Mark Leung: Revenge of the Bitch, 2011)

„Cthulhu žil v podmořském městě a sesílal na lidi šílenství. Cizinec ho přemohl, jediný způsob, jak dostat své síly zpět, je stát se hrdinou.“ (Cthulhu Saves the World, 2011)

„Joseph žil ve městě Suran, vypustil však svého vnitřního démona a před devíti lety město zničil a přesunul se do města Masad.“ (Summoner , 2000)

„Syn vévody Pavla, který doprovází svou tetu Svetlanu v horách Gryfího vévodství, abyověřil zvěsti o nové démonské hrozbě.“ (Might & Magic Heroes VI, 2011)

„Zdědil rodinnou zálibu pro destrukci celého vesmíru. Problém je, že každý se to snaží udělat první.“ (Penny Arcade Adventures: Episode Three, 2012)

„Cordy byla stydlivá a nikdo ji nikdy neslyšel nic říct. Poté, co jiné děti zabily ty tiché, zůstala Cordy jako jediná z nich naživu.“ (Our Darker Purpose, 2013)

„Voják dychtící do boje přemluvil hlavního hrdinu, aby se k němu mohl připojit.“ (Evil Islands: Curse of the Lost Soul, 2000)

„Hrdina byl narozen v malém kmeni v měsíčním údolí. Po narození byl označen a předurčen k tomu stát se bojovníkem, a tak se připravoval celý život na to, aby se potkal s neznámým.“ (Forced, 2013)

„Muže, básníka a zloděje bez přátel čeká poslední boj. Nedlouho předtím byl prostým mužem s vtipem, ostrým jazykem a obdivovatelem žen a talentem žít na hraně zákona. Přišel hrát do Houtonu své písň.“ (The Bard's Tale, 2004)

Jak je vidět, historie hrdiny má mnoho variací, které nám mohou a nemusí prozradit něco o hlavní postavě hry, její motivaci a úkolu, který má ve hře splnit. Ve většině hrách bylo úvodní slovo věnováno spíše hře samotné, jejímu příběhu a historii herního světa, než hrdinovi, kterému, jak je výše čitelné, ani pak nebyl věnován větší prostor. Můžeme se jen domnívat, že větší důraz na hrdinovu historii by vedl i k vyšší míře ztotožnění se hráče s postavou.

## 7.9 Detaily hrdiny

Propracovanost digitálního zobrazení hrdiny závisí na grafické úrovni hry. Podle ní vychází jako detailnější hrdinové v žánru FPS než v žánru RPG. Jen 10 hrdinů v žánru FPS mělo nízké grafické detaily své postavy, naproti tomu podobnou grafickou propracovanost jsme mohli sledovat u 22 hrdinů žánru RPG. Střední detaily postavy mohly být viděny u 11 hrdinů v žánru FPS a 37 hrdinů v žánru RPG a vysoké detaily postavy jsme mohli obdivovat u 29 hrdinů v žánru FPS a 14 hrdinů v žánru RPG.

### **7.10 Inventář hrdiny**

Dostupný prostor na ukládání věcí hrdiny ukazuje na velký rozdíl mezi hrami žánru RPG a FPS. 43 hrdinů v žánru RPG mělo inventář dostupný, zatímco u žánru FPS tomu tak bylo u pouhých 5 hrdinů. Bez inventáře se obešlo 30 hrdinů v žánru RPG a 45 hrdinů v žánru FPS.

### **7.11 Komunikace hrdiny**

Interakce hrdiny v herním světě často probíhá formou komunikace, jak s ostatními počítačovými postavami, tak s hráčem. V tomto výzkumu byla komunikace zjištěna spíše u hrdinů v žánru RPG, u 49, zatímco hrdinové v žánru FPS komunikovali jen v 25 případech a ve stejném počtu komunikaci neužívali. 23 hrdinů v žánru RPG také nekomunikovalo.

### **7.12 Dovednosti hrdiny**

Už podle možných interakcí hrdinů lze odhadnout, jaké budou nejčastější dovednosti hrdiny. Kromě interakcí spojených s pohybem, které lze považovat za zcela běžné, téměř každý hrdina bojoval a při boji používal zbraně. 53 hrdinů v žánru RPG ovládalo různé zbraně (meče, dýky, luky, aj.), zatímco 43 hrdinů v žánru FPS ovládalo především střelné zbraně. 22 hrdinů v žánru RPG mělo zvláštní dovednosti jako například ovládání magie, dovednost řízení kosmické lodě, střílení ohnivých střel nebo velení vojsku, stejně jako 6 hrdinů v žánru FPS. U 8 hrdinů v žánru RPG a 3 hrdinů v žánru FPS se neprojevil žádná dovednost.

### **7.13 Jméno hrdiny**

Vlastní jméno hrdiny je důležitou součástí hrdinovy identifikace, kterou však mnohé hry vypouští. V analyzovaném výběru hrdinů mělo vlastní jméno 53 hrdinů ze 72 v žánru RPG a 37 hrdinů z 50 v žánru FPS. Jména se různila, mohli jsme se setkat například s Geraltem, Dustem, Gunnulfem, Josephem, Jonathanem Gabrielem, Mycroftem, Cordelií, Anwen, Zakem, Arkaiem, Normanem, Dewem, Farinem, Morning, Dewitem, Cate Archerovou, Riddickem, Jackem Carverem, Matthew Bakerem, Josephem Allenem, Patrickem Gallowayem, Joem Hartsockem, Millerem či Victorií. V některých případech byla vlastní jména spíše popisem role hrdiny jako například MasterChief, Material Defender nebo Bard.

### **7.14 Společník hrdiny**

Hrdinu hry na jeho cestě za dobrodružstvím mohl provázet průvodce (užitečný především v tutoriálech), nebo mohl být doprovázen určitým společníkem. Častěji v tomto

výběru her byl doprovázen společníkem, pokud byl v žánru RPG – v 39 případech, zatímco v žánru FPS byl doprovázen pouze v 7 případech. Důvod pro společníka ve hře může být různý, společník může fungovat jako rádce či komunikační partner, nebo jen jednoduše dává hráči možnost ovládat kromě svého hrdiny více postav (byť jen částečně). Některé hry také umožňovaly mezi hrdinou a jeho společníkem přepínat a hráč tak mohl ovládat toho, koho si zvolil v dané chvíli vybral, a který byl vhodnější ke splnění úkolů.

### **7.15 Perspektiva hrdiny**

Ve výběru hrdinů souvisela jejich perspektiva, skrze kterou hráč pozoruje dění ve hře, přímo se žánrem hry. Kromě čtyř hrdinů, již poskytovali hráči pohled v první osobě a jednoho hrdiny, u něhož se perspektiva první a třetí osoby mohla střídát podle hráčova pokynu, všichni ostatní hrdinové v žánru RPG využívali perspektivu třetí osoby. Naopak u hrdinů v žánru FPS převládla, až na dva hrdiny, u nichž bylo možné perspektivu první a třetí osoby střídát, perspektiva první osoby.

### **7.16 Co chybí aneb počítačový hrdina jako osobnost**

Ve výzkumu, soustředěném na obraz hrdiny počítačových her, jasně chybí popsání hrdiny jako osobnosti. Proč chybí jeho vlastnosti, proč se nezjišťovalo, jestli je hrdina odvážný, velkorysý, laskavý či ctižádostivý? Jedna z možných odpovědí je, že hráč dostává hrdinu počítačových her jako nepopsaný list papíru, to on si do ní projektuje svou osobnost, případně osobnost hrdiny rozvíjí během hraní. Další možná odpověď zohledňuje to, co se o hrdinovi dovídáme během hraní oproti tomu, co je nám dostupné z různých dalších materiálů (fanouškovských stránek, encyklopedií o hře, atd.). Konečně je tu problém, jak ve hře osobnost hrdiny zjistit a popsat, když hrdinovi nemůžeme předložit žádný osobnostní test.

Ačkoli tento výzkum osobnost hrdiny opomíjí, neznamená to, že by opomíjena být měla. Mají všichni hrdinové stejnou osobnost a liší se jenom svým fyzickým vzhledem? Zřejmě nikoli, to by musely mít všechny počítačové hry jednoho tvůrce. Vzhledem k rozšíření počítačových her a zdokonalování programů, které je řídí, má charakteristika jejich hrdinů nemalý význam na výchovu zejména mladé generace a vůbec na kulturu civilizací. Je třeba věnovat stejnou pozornost vlastnostem hrdinů jako průběhu hry.

## 8. Analýza dat

Data byla v této práci analyzována za pomoci shlukové analýzy, která je technikou pro rozdělování dat do skupin a nalezení vnitřní struktury dat. Nejobvyklejší aplikací shlukové metody je rozdělení dat do shluků či tříd, kde jsou podobná data přidělena do stejných shluků, zatímco rozdílná data patří do shluků odlišných (Stockburger, 1996). Poprvé tento termín použil průkopník metody Robert Choate Tryon v roce 1939, který během svého života metodu dále propracoval. Shluková analýza nám odhaluje strukturu v datech, nezabývá se už však tím, proč právě taková struktura existuje (Statsoft, Inc., 2013).

Se shlukovou analýzou se denně setkáváme, aniž bychom si to blíže uvědomovali. V supermarketu nám vedle sebe nabízí shluky různých potravin, ať už je to ovoce, zelenina, maso či pečivo. Svoje známé rozdělujeme na kolegy z práce, ze cvičení nebo spolužáky ze školy. Dokonce systém řazení v biologii by mohl být výsledkem shlukové analýzy, kde si navíc můžeme ověřit, že čím vyšší je třída shluků, tím méně mají organismy společného (porovnejme například primáty a obratlovce) (Statsoft, Inc., 2013).

Shluková analýza je kolekcí algoritmů, která rozděluje objekty do shluků podle pravidla podobnosti. Její použití umožňuje jak stanovení hypotéz, tak jejich potvrzení či vyvrácení. Aby se mohla uskutečnit, je třeba dodržet následující postup: shromáždit data, vybrat sledované proměnné a vybrat metodu pro vytvoření distanční matice (matice podobnosti). Jejím výstupem potom může být grafický dendrogram, textová diagnostika tříd nebo histogram vzdáleností dat. V této práci je jejím výstupem grafický dendrogram se standardním (Eukleidovská vzdálenost) výpočtem distanční matice.

Po shromáždění a rekodování dat do číselné podoby v programu SPSS byly z výběru proměnných vynechány ty, které nabývaly příliš variabilních hodnot, tedy způsoby interakce hrdiny ve hře, schopnosti hrdiny, vzhled hrdiny (barva očí, barva a délka vlasů a ostatní), oblečení hrdiny (horní díl, spodní díl, boty a doplňky), hrdinova role, historie hrdiny a jméno hrdiny. Výsledné vybrané proměnné byly: druh hrdiny, pohlaví hrdiny, očividná etnická příslušnost hrdiny, detaily zobrazení hrdiny, odhalující oblečení hrdiny, nahota hrdiny, tělesné proporce hrdiny, vhodnost oděvu hrdiny, věk hrdiny, inventář hrdiny, komunikace hrdiny, společník hrdiny a perspektiva hrdiny.

Při vybrání těchto proměnných se u zvolení shlukové analýzy s hierarchickým uspořádáním vytvořilo několik shluků (viz příloha A). Většina shluků je vyššího řádu a

sdužuje tak hry s hrdiny navzájem podobnými, ale odlišujícími se ve vlastnostech jedné či více proměnných. Shluky navzájem nejbližších hrdinů si popíšeme:

První shluk hrdinů z her Crysis Warhead, S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl, Deus Ex a Far Cry charakterizuje, že je hrdina člověk, muž, běloch, s vysokými detaily zobrazení, s neodhalujícím oblečením, realistickými tělesnými proporcemi, vhodným oděvem, dospělý, bez inventáře, komunikuje, je bez společníka a s perspektivou první osoby.

Druhý shluk hrdinů z her Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Tron 2.0, Descent 3 a Clive Barker's Undying odlišuje od shluku prvního pouze jedna proměnná, a to detaily zobrazení, které jsou u této skupiny střední.

Třetí shluk hrdinů z her Call of Duty: Modern Warfare 2, Call of Duty: World at War, Half-Life, Call of Duty 2, Crysis 2 a Call of Duty: United Offensive od prvního shluku odlišuje pouze to, že hrdinové nekomunikují.

Čtvrtý shluk tvoří hrdinové z her Half Minute Hero: The Second Coming, Penny Arcade Adventures: Episode Four, To the Moon, Penny Arcade Adventures: Episode Three a Anachronox a všichni mají společné, že je hrdina člověk, muž, běloch, s nízkými detaily zobrazení, s neodhalujícím oblečením, realistickými tělesnými proporcemi, vhodným oděvem, dospělý, bez inventáře, komunikuje, je se společníkem a s perspektivou třetí osoby.

Pátý shluk tvoří výlučně hrdinové z jedné hry, a to Throne of Darkness, jsou všichni lidé, muži, asiáté, se středními detaily zobrazení, s neodhalujícím oblečením, realistickými tělesnými proporcemi, vhodným oděvem, dospělí, s inventářem, nekomunikující, se společníkem a s perspektivou třetí osoby.

Šestý shluk se skládá z hrdinů her Soulbringer, Avencast: Rise of the Mage, Death Spank: Thongs of Virtue, Ys: The Oath in Felghana, Grandia II a DeathSpank a spojuje je to, že hlavní hrdina je člověk, muž, běloch, se středními detaily zobrazení, s neodhalujícím oblečením, realistickými tělesnými proporcemi, vhodným oděvem, dospělý, s inventářem, komunikuje, je bez společníka a s perspektivou třetí osoby.

Poslední shluk sdužuje hrdiny her Gothic II, Summoner a Gothic, jichž hrdina je člověk, muž, běloch, se středními detaily zobrazení, s neodhalujícím oblečením, nerealistickými tělesnými proporcemi, vhodným oděvem, dospělý, s inventářem, komunikuje, je bez společníka a s perspektivou třetí osoby.



Výše uvedené shluky jsou vždy shluky jednoho žánru her, ačkoliv žánr nebyl mezi zvolenými proměnnými. První, druhý a třetí shluk jsou žánru FPS, ostatní shluky jsou žánru RPG. Všechny shluky mají společné, že shromažďují jen několik málo her. Neplatí však, že by toho hrdinové měli málo společného, jen při sledování všech proměnných je možnost vytvoření hrdinů s kompletně stejnými vlastnostmi proměnných malá. Pokud si ale zvolíme jen několik klíčových proměnných jako druh, pohlaví, očividnou etnickou příslušnost a věk hrdiny, vytvoří se shluky podstatně větší (viz příloha B)

První shluk čítající 9 her shromažďuje hrdiny s následujícími vlastnostmi proměnných: jsou to lidé, muži, s neurčitelnou etnickou příslušností a jsou dospělí. Pro druhý shluk 6 her jsou charakteristické následující rysy hrdinů: jsou to antropomorfizované nadpřirozené bytosti a muži. Třetí shluk pouhých 4 her sdružuje hrdiny, kteří jsou lidé, muži běloši a děti. Čtvrtý shluk 11 her shromažďuje hrdiny – lidi, ženy, bělošky a dospělé. Pátý shluk třech hrdinů z jedné hry charakterizují následující vlastnosti proměnných: jsou to antropomorfizované nadpřirozené bytosti, muži, běloši a dospělí. Šestý shluk je z pěti hrdinů, kteří jsou lidé, muži, asiaté a dospělí. Poslední a největší shluk 73 hrdinů jasně ukazuje, jaké vlastnosti proměnných jsou u her nejtypičtější – jejich hrdiny jsou lidé, muži, běloši a dospělí.

## 9. Závěr

Cílem diplomové práce bylo získat obraz počítačového hrdiny a potvrdit či vyvrátit hypotézy, které byly ověřeny obsahovou analýzou hrdinů 100 nejlépe hodnocených her podle serveru Metacritic. Stanovené hypotézy:

- H1. Hrdina počítačových her je častěji člověk.
- H2. Pokud je hrdinou počítačových her člověk, je běloch.
- H3. Pokud je hrdinou počítačových her člověk, je dospělý muž.

vycházely z předchozích výzkumů a byly všechny potvrzeny.

Teoretické zakotvení práce obsahovalo popis a definici termínů, kterých bylo v práci použito jako například počítačová hra, avatar, hrdina a další. Část práce byla věnována konkrétním příkladům existujících hrdinů počítačových her.

U zkoumaných hrdinů došlo nejprve k vytvoření kategorií proměnných a poté ke kódování vlastností, kterých mohly proměnné nabývat v průběhu 30minutového hraní hry. Výsledky výzkumu byly dále zpracovány shlukovou analýzou, jíž výstupem byly dva dendrogramy znázorňující navzájem si blízké hrdiny. Ze 122 hrdinů mělo 73 z nich stejné vlastnosti vybraných proměnných, byli to lidé, muži, běloši a dospělí, což potvrdilo uvedené hypotézy.

Potvrzení hypotéz pro srovnání žánrů RPG a FPS již není zcela jednoznačné.

- H4. Hrdina počítačových her žánru FPS je častěji dospělý běloch mužského rodu, než je tomu u hrdinů žánru RPG.
- H5. Mezi interakce hrdiny počítačových her žánru FPS patří častěji používání zbraní, než je tomu u hrdinů žánru RPG.
- H6. Role hrdiny počítačových her žánru FPS je častěji bojovník, než je tomu u hrdinů žánru RPG
- H7. Hrdina her ze žánru RPG je častěji doprovázen příběhem či historií postavy, na rozdíl od hrdiny her ze žánru FPS.

Byť byly hypotézy potvrzeny, rozdíl mezi hrdiny žánru RPG a FPS nebyl tak velký, jak by se dalo očekávat: 35 hrdinů z 50 ze žánru FPS bylo dospělými bělochy stejně jako 36 hrdinů ze 72 ze žánru RPG, zbraně používalo 48 hrdinů ze žánru RPG a téměř všichni hrdinové (48 z 50) ze žánru FPS. Hypotéza, která byla potvrzena, ale s nejmenším rozdílem, se týkala role hrdiny u žánru RPG byla nejčastější role bojovník, pozorovatelná byla u 25 hrdinů, navíc 4 hrdinové byli vojáky (tedy 40,3% z počtu 72 hrdinů). Rozdíl mezi bojovníkem a vojákem je však pouze slovní označení formálního vzhladu. V širším slova smyslu, vojáci, kteří nejsou bojovníky, se ve hrách nevyskytují. Nejrozšířenější rolí u žánru FPS byl voják, konkrétně u 17 hrdinů, další role zahrnovala 5 bojovníků (dohromady tedy 44% z počtu 50 hrdinů).

Konečně vlastní historii postavy nemělo 18 hrdinů z žánru RPG a výrazná většina hrdinů ze žánru FPS, přesně 34, což potvrzuje hypotézu, že hrdinovi z her žánru RPG je častěji poskytnut doplňující příběh postavy. Ukázalo se, že hrdinové zkoumaných PRG her jsou v menším procentuálním zastoupení dospělí běloši (50%) než v hrách FPS (70%). Pokud je tento výsledek platný i pro další hry, které nebyly předmětem průzkumu, mohlo by to mít souvislost s charakterem žánru RPG her, umožňujících hráči větší autentický podíl na postavě hry a v důsledku i vyrovnanější nabídku ztotožnění se s hrdinou potažmo k doplňujícímu příběhu postavy.

Co nám zjištěné výsledky říkají o hrdinech nejlépe hodnocených her? U hrdinů platí jistá uniformita, vždyť nadpoloviční většina (58% z nich) byli dospělí muži a běloši, což souhlasí s výsledky jiných studií. Důvody pro takový výsledek mohou tkvít ve snaze zaměřit se na cílové publikum a přiblížit mu tak hrdinu hry, aby se s ním mohlo snáze ztotožnit. Další zdůvodnění může být i takové, že vývojáři hry jsou dospělí muži a běloši a tvoří tak hrdiny jako svůj vlastní odraz.

Počítačové hry jako významné kulturní artefakty současnosti potřebují jak svého hrdinu, tak hráče. Výsledky výzkumu nám ukazují nejen hlavní proud a směřování ohledně podoby hrdinů, ale také výjimky, které se prosadily mezi nejlépe hodnocenými hrami, aniž by byly součástí majority. To, že hráči vysoce hodnotí i takové hry jako *Of Orcs and Men*, kde hlavními protagonisty jsou ork a skřet nebo *Portal*, kde je hlavní postava žena, ukazuje nejednoznačné preference hráčů při volbě těch nejlepších her.

Nicméně výsledky výzkumu, až na některé výjimky, souhlasí se společenskými předsudky a stereotypy ohledně her. Ve hrách můžeme pozorovat aspekt násilí - ačkoli nejobvyklejší interakcí hrdiny ve hře byl pohyb, hned druhá nejčastější interakce byl boj, ať už s použitím zbraní či bez nich. Bojové nástroje používalo 48 hrdinů ze žánru RPG a téměř všichni hrdinové (48 z 50) ze žánru FPS. Do jaké míry byl výsledek určen žánrem her a do jaké míry samotným médiem, bohužel nezodpovíme.

Médium počítačových her je důležité, stejně jako jeho publikum. Hráči hodnotí hry a určují tak, jaký typ hrdiny je jim nejbližší. Předpokládá se, že hráčem hry je obvykle dospělý muž a běloch. Je tomu skutečně tak? Naopak můžeme očekávat, že podíl mezi hráči a hráčkami a dalšími majoritami a minoritami hráčské komunity se mění. Hráči nám svým chováním vysílají ohledně počítačových hrdinů zprávu. Doufejme, že jí dobře rozumíme.

Přínos práce tkví ve zmapování stereotypu mužského bělošského dospělého hrdiny počítačových her a jeho potvrzení. Je otázkou, zdali je toto zjištění využitelné pro vývojáře počítačových her, kteří se tak mohou rozhodnout, jestli budou hrdinu svých her upravovat podle stávajících trendů, nebo naopak zvolí cestu zcela opačnou ve snaze mezi konkurencí vyniknout.

Získané poznatky mohou vést k závěru, že postavy hrdinů v RPG hrách nabízejí možnost hlubšího vhledu do jejich charakteristiky. K tomu je však zapotřebí ztotožnění hráče, v tomto případě i osoby, která hru zkoumá, s hrdinou hry po co nejdelší dobu trvání hry a tedy vyčerpání všech možností nabízených programem hry. Takový výzkum by byl časově mimořádně náročný, zejména pokud by měl za cíl odlišit morální pravidla uložená v programu hry a morální charakteristiky hráče, nehledě na metodiku hodnocení morálních kritérií, kterou by bylo třeba nejprve vypracovat.

Není takovou výjimkou, že průzkum některých jevů vede i k otázkám, které ve výsledcích průzkumu nejsou zodpovězeny, byť by to bylo žádoucí. Počítačové hry jako kulturní artefakt jsou součástí kultury příslušné civilizace, mají mnoho podob, variant a cílů. Na rozdíl od jiných kulturních jevů jsou velmi mladým médiem a jejich společenský dopad je předmětem vědeckých diskuzí. Výsledkem této studie je poznatek, že hry RPG a FPS zaměřené především až výhradně na zábavu hráče se obecně liší vnějšími znaky hrdinů, nikoli však významně. Společenské stereotypy však nenarušují, ale také příliš nerozvíjejí. Jejich dopadu by prospělo kritické zhodnocení reprezentace, kterou personifikace hráče v hrdinu otvírá. Protože tyto hry jsou předmětem zájmu většiny populace, bylo by zajímavé vědět, jak se odrazí zpětné hodnocení hráče vtěleného do postavy hrdiny v zážitku hrdiny samotného.

Tak jako ve všech ostatních oblastech kultury, do které počítačové hry bezpochyby patří, existuje a stále se dotváří hierarchie hodnot. Pro tvůrce počítačových her určených k masovému užití rozhodují o tom, do jaké míry je zábava zbožím či rovněž součástí kultury.

Další výzkumy se mohou ubírat několika směry. Pokud budou oblastí zájmu hráči, bylo by jistě zajímavé zjistit, do jaké míry se ztotožňují s hrdiny her, zda jsou jimi ovlivněni i nad rámec hry a jak se ke svému hrdinovi vztahují. Pokud by se výzkumy orientovaly na hrdinu, mohly by mít za cíl popsat obraz hrdiny i v dalších žánrech počítačových her, případně detailnější prozkoumání rozdílu mezi převládajícími typy hrdinů a jejich minoritními protipóly. Téma počítačových her a jejich hrdinů není zdaleka vyčerpáné a můžeme jen doufat, že i v budoucnu nalezneme své příznivce.

## Seznam použitých zdrojů

3D Realms Site: Duke Nukem. *3D Realms* [online]. 1998- [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <http://www.3drealms.com/bio/nukem.html>.

ANHUT, Anjin. Press X to make sandwich - A complete guide to gender design in games. In: *Howtonotsuckatgamedesign* [online]. 2014 [cit. 2014-07-13]. Dostupný z: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/05/press-x-make-sandwich-complete-guide-gender-design-games/>.

ARISTOTELÉS,. *Etika Níkomachova*. 2., rozš. vyd. Překlad Antonín Kříž. Praha: P. Rezek, 1996, 493 s. ISBN 80-901-7967-3.

BAILEY, Rachel, Kevin WISE a Paul BOLLS. How Avatar Customizability Affects Children's Arousal and Subjective Presence During Junk Food-Sponsored Online Video Games: Avatar Appearance and Group Identity in Second Life. *CyberPsychology* [online]. 2009, vol. 12, issue 3, s. 277-283 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1089/cpb.2008.0292. Dostupný z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=41138997&lang=cs&site=ehost-live>.

BARTON, Matt. *Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games* [online]. Wellesley, Mass.: A K Peters, c2008, vii, 443 p. [cit. 2014-07-12]. ISBN 15-688-1411-9.

BOWMAN, Nicholas David, Daniel SCHULTHEISS, Christina SCHUMANN a Randy BOONE. "I'm Attached, and I'm a Good Guy/Gal!": How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* [online]. 2012, vol. 15, issue 3, s. 169-174 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1089/cyber.2011.0311. Dostupný z: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=3620baa5-a04c-4f37-b6b5-1bf75c948f5b%40sessionmgr4002&vid=2&hid=4207>.

BRABEC, Andrej. Nejlepší herní hrdinové podle Guinnessovy knihy rekordů. In: *IDNES*. cz [online]. 2011 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: [http://bonusweb.idnes.cz/nejlepsi-herdino-ve-podle-guinnessovy-knihy-rekordu-pzt-/Magazin.aspx?c=A110222\\_174703\\_bw-magazin\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/nejlepsi-herdino-ve-podle-guinnessovy-knihy-rekordu-pzt-/Magazin.aspx?c=A110222_174703_bw-magazin_anb).

BRYMAN, Alan. *Social research methods*. New York: Oxford University Press, 2001, xiv, 540 p. ISBN 01-987-4204-5.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000, 339 s. ISBN 80-717-8354-4.

CASTRONOVA, Edward. The Price of Bodies: A Hedonic Pricing Model of Avatar Attributes in a Synthetic World. *Kyklos* [online]. 2004, vol. 57, issue 2, s. 173-196 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1111/j.0023-5962.2004.00249.x. Dostupný z: <http://www.blackwell-synergy.com/links/doi/10.1111/j.0023-5962.2004.00249.x>.

COLEMAN, Beth. *Hello avatar: rise of the networked generation* [online]. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2011, xvi, 194 p. [cit. 2014-07-12]. ISBN 9780262302722. Dostupný z: <http://site.ebrary.com/lib/cuni/docDetail.action?docID=10517479&page=31>.

DAMER, Bruce, GOLD, Stuart, de Bruin, Jan. *Steps Toward learning in virtual world cyberspace: The U Virtual University and BOWorld* [online]. 1999 [cit. 2014-04-11]. Dostupný z: <http://www.ccon.org/papers/twltpaper.html>.

DIETRICH, David R., Lisa DUKE, Rabindra A. RATAN a Kristen HARRISON. Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters. *Sociological Inquiry* [online]. 2013, vol. 83, issue 1, s. 82-105 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1111/soin.12001. Dostupný z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/soin.12001/pdf>.

DUNN, Robert Andrew, Rosanna E. GUADAGNO, Peter VORDERER, Christian ROTH a Christopher BLAKE. My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy: How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Computers in Human Behavior* [online]. 2012, vol. 28, issue 1, s. 97-106 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.chb.2011.08.015. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563211001701>.

EASTIN, Matthew S., Norman POWELL, David MOORE, Christian ROTH a Christopher BLAKE. Video Game Violence and the Female Game Player: Self- and Opponent Gender Effects on Presence and Aggressive Thoughts. *Human Communication Research* [online]. 2006, vol. 32, issue 3, s. 351-372 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1111/j.1468-2958.2006.00279.x. Dostupný z: <http://eds.b.ebscohost.com.ezproxy.is.cuni.cz/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=a41ca862-9b30-417b-a790-51c52006fc0b%40sessionmgr114&hid=105>.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana Pajares TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008, vii, 293 p. ISBN 02-039-3074-6.

Evolution of Lara Croft - Old Lara Croft Biography. *Tomb Raider Chronicles* [online]. 2014 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z: [http://www.tombraiderchronicles.com/lara/old\\_bio.html](http://www.tombraiderchronicles.com/lara/old_bio.html).

FAHS, Travis a Lucas THOMAS. IGN Presents the History of Zelda. In: *IGN* [online]. 2010 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z: <http://www.ign.com/articles/2010/08/27/ign-presents-the-history-of-zelda>.

FISCHER, Peter, Andreas KASTENMÜLLER a Tobias GREITEMEYER. Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology* [online]. 2010, vol. 46, issue 1, s. 192-195 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.jesp.2009.06.010. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022103109001395>.

FOX, Jesse, Jeremy N. BAILENSON a Liz TRICASE. The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior* [online]. 2013, vol. 29, issue 3, s. 930-938 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.chb.2012.12.027. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321200369X>.

FROSTLING-HENNINGSSON, Maria. First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: "Brothers in Blood". *CyberPsychology* [online]. 2009, vol. 12, issue 5, s. 557-562 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1089/cpb.2008.0345. Dostupný z: <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2008.0345>.

Gamecubicle.com. *Gamecubicle.com* [online]. 2000-2001 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z: [http://www.gamecubicle.com/features-mario-nintendo\\_shining\\_star.htm](http://www.gamecubicle.com/features-mario-nintendo_shining_star.htm).

Children Now. Fair play? Violence, gender, and race in video games [online]. 2001 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <http://eric.ed.gov/?q=Fair+Play%3f+Violence%2c+gender%2c+and+race+in+video+games&i d=ED463092>.

George Broussard. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: [http://en.wikipedia.org/wiki/George\\_Broussard](http://en.wikipedia.org/wiki/George_Broussard).

GERTZBEIN, Eric Jarost. *The architecture of space and transformation in massively multiplayer online role-playing games* [online]. Waterloo, Ont: University of Waterloo, 2008 [cit. 2014-07-12]. ISBN 978-049-4436-615. Dostupný z: <http://search.proquest.com/docview/304821846/fulltextPDF/13C306FB4CF3A8C4F47/26?acountid=119841>.

GUITTON, Matthieu J., Byron REEVES, David MOORE, Christian ROTH a Christopher BLAKE. Cross-modal compensation between name and visual aspect in socially active avatars: Responses to interactive game characters controlled by a computer or other player. *Computers in Human Behavior* [online]. 2010, vol. 26, issue 6, s. 1772-1776 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.chb.2010.07.004. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563210002001>.

Guybrush Threepwood. *Monkey Island wiki* [online]. 2013 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: [http://miwiki.net/Guybrush\\_Threepwood](http://miwiki.net/Guybrush_Threepwood).

Half-Life Storyline - Planet Half-Life. *Planet Half-Life* [online]. 1996-2011 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z: <http://planethalflife.gamespy.com/View.php?view=HLGameInfo.Detail&id=5&game=4>.

HARPER, Douglas. Online Etymology Dictionary. [online]. [cit. 2014-07-10]. Dostupný z: <http://www.etymonline.com/index.php?search=hero>.

HLAVÁČEK, Ivan a Václav MAREK. *Obraz druhého v historické perspektivě: obraz Turka v raně novověké literatuře z českých zemí*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Karlova, 1997-2003, 2 v. Acta Universitatis Carolinae, 1995/1, 1999/5. ISBN 80-7184-511-6.

HOOI, Rosalie, Hichang CHO a Nicolas DUCHENEAUT. Deception in avatar-mediated virtual environment: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior. *Computers in Human Behavior* [online]. 2013, vol. 29, issue 1, s. 276-284 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.chb.2012.09.004. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563212002610>.



CHANDLER, Jesse, Sara KONRATH, Norbert SCHWARZ a Kristen HARRISON. Online and On My Mind: Temporary and Chronic Accessibility Moderate the Influence of Media Figures. *Media Psychology* [online]. 2009-05-14, vol. 12, issue 2, s. 210-226 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1080/15213260902849935. Dostupný z:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15213260902849935>.

JANSSEN, Cory. What is First Person Shooter (FPS)? - Definition from Techopedia. In: *Techopedia* [online]. 2011- [cit. 2014-07-12]. Dostupný z:

<http://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>

JANSSEN, Cory. What is Role-Playing Game (RPG)? - Definition from Techopedia. In: *Techopedia* [online]. 2011- [cit. 2014-07-12]. Dostupný z:

<http://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>.

JIN, Seung-A Annie. Avatars Mirroring the Actual Self versus Projecting the Ideal Self: The Effects of Self-Priming on Interactivity and Immersion in an Exergame, Wii Fit. *CyberPsychology* [online]. 2009, vol. 12, issue 6, s. 761-765 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1089/cpb.2009.0130. Dostupný z:

<http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2009.0130>.

JIN, Seung-A. Annie. 'I Feel More Connected to the Physically Ideal Mini Me than the Mirror-Image Mini Me': Theoretical Implications of the 'Malleable Self' for Speculations on the Effects of Avatar Creation on Avatar-Self Connection in Wii. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking* [online]. 2010, vol. 13, no. 5, s. 567-570 [cit. 2014-07-12]. ISSN 21522715. Dostupný z:

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=54464192&lang=cs&site=ehost-live>.

JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005, ix, 233 p. ISBN 02-621-0110-6.

KIM, Changsoo, Sang-Gun LEE a Minchoel KANG. I became an attractive person in the virtual world: Users' identification with virtual communities and avatars. *Computers in Human Behavior* [online]. 2012, vol. 28, issue 5, s. 1663-1669 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.chb.2012.04.004. Dostupný z:

<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0747563212000969>.

KLIMMT, Christoph, Dorothee HEFNER, Peter VORDERER, Christian ROTH a Christopher BLAKE. Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions: How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Media Psychology* [online]. 2010-11-30, vol. 13, issue 4, s. 323-338 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1080/15213269.2010.524911. Dostupný z: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail?sid=4bcd7450-0fc3-4b05-bdba-4e853b6de56e%40sessionmgr4001&vid=1&hid=4214&bdata=Jmxhbmc9Y3Mmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=ufh&AN=56043804>.

KREKOVIČOVÁ, Eva. *Mentálne obrazy, stereotypy a mýty vo folklóre a v politike*. Bratislava: Eterna press, 2005, 128 s. ISBN 80-969-2591-1.

KRIPPENDORFF, Klaus. *Content analysis: an introduction to its methodology*. 3rd ed. London: SAGE, 2013, xiv, 441 p. ISBN 9781412983150-.

LABRE, Magdala P., Lisa DUKE, Rabindra A. RATAN a Kristen HARRISON. "Nothing Like a Brisk Walk and a Spot of Demon Slaughter to Make a Girl's Night": The Construction of the Female Hero in the Buffy Video Game. *Journal of Communication Inquiry* [online]. 2004-04-01, vol. 28, issue 2, s. 138-156 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1177/0196859903261795. Dostupný z: <http://jci.sagepub.com.ezproxy.is.cuni.cz/content/28/2/138.full.pdf+html>.

LEONARD, David. "Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games, and Consuming the Other. *SIMILE: Studies In Media* [online]. 2003-11-1, vol. 3, issue 4, s. 1-9 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.3138/sim.3.4.002. Dostupný z: <http://utpjournals.metapress.com/openurl.asp?genre=article>.

LEWIS, Melissa L. *The effect of learning type and avatar similarity on learning outcomes in educational video games* [online]. Ann Arbor, United States, 2009 [cit. 2014-07-12]. ISBN 9781109240108. Dostupný z: <http://search.proquest.com/pqcentral/docview/304931351/abstract/49013DDB7DD84501PQ/1?accountid=35514>. Dissertation Thesis. Michigan State University.

LEWIS, Melissa L., René WEBER, Nicholas David BOWMAN a Randy BOONE. "They May Be Pixels, But They're MY Pixels: " Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games. *CyberPsychology* [online]. 2008, vol. 11, issue 4, s. 515-518 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1089/cpb.2007.0137. Dostupný z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=33985753&lang=cs&site=ehost-live>.

LI, Dong Dong, Albert Kien LIAU a Angeline KHOO. Player–Avatar Identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior* [online]. 2013, vol. 29, issue 1, s. 257-263 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.chb.2012.09.002. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563212002592>.

LIM, Sohye, Byron REEVES, David MOORE, Christian ROTH a Christopher BLAKE. Computer agents versus avatars: Responses to interactive game characters controlled by a computer or other player. *International Journal of Human-Computer Studies* [online]. 2010, vol. 68, 1-2, s. 57-68 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2009.09.008. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S107158190900130X>.

LORTIE, Catherine L., Matthieu J. GUITTON a Paul BOLLS. Social organization in virtual settings depends on proximity to human visual aspect: Avatar Appearance and Group Identity in Second Life. *Computers in Human Behavior* [online]. 2011, vol. 27, issue 3, s. 1258-1261 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.chb.2011.01.006. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563211000100>.

MARTEY, Rosa Mikeal a Mia CONSALVO. Performing the Looking-Glass Self: Avatar Appearance and Group Identity in Second Life. *Popular Communication* [online]. 2011, vol. 9, issue 3, s. 165-180 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1080/15405702.2011.583830. Dostupný z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15405702.2011.583830>.

MARTINS, Nicole, Dmitri C. WILLIAMS, Rabindra A. RATAN a Kristen HARRISON. Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. *Body Image* [online]. 2011, vol. 8, issue 1, s. 43-51 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.bodyim.2010.10.002. Dostupný z: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1740144510001026>.

Masterchief. *Halostory.bungie* [online]. 2000-2014 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z: <http://halostory.bungie.org/masterchief.html>.

MCCREERY, Michael P., S. KATHLEEN KRACH, P.G. SCHRADER a Randy BOONE. Defining the virtual self: Personality, behavior, and the psychology of embodiment. *Computers in Human Behavior* [online]. 2012, vol. 28, issue 3, s. 976-983 [cit. 2014-07-12].

DOI: 10.1016/j.chb.2011.12.019. Dostupný z:

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563211002974>.

MCLAUGHLIN, Rus. The History of Super Mario Bros. In: IGN Entertainment. Video Games, Wikis, Cheats, Walkthroughs, Reviews, News & Videos: IGN [online]. 2010 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z:

<http://www.ign.com/articles/2010/09/14/ign-presents-the-history-of-super-mario-bros?page=1>.

MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference, RMIT. WILSON, Laetitia. Interactivity or Interpassivity: a Question of Agency in Digital Play [konferenční příspěvek online]. University of Western Australia. 2003. Dostupný z:

<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wilson.pdf>.

MEREDITH, Alex, HUSSAIN, Zaheer and MARK, D. Griffiths. Online Gaming: A Scoping Study of Massively Multi-Player Online Role Playing Games. *Electronic Commerce Research*, 2009, vol. 9, no. 1-2. pp. 3-26. ProQuest Technology Collection. ISSN 13895753.

DOI <http://dx.doi.org/10.1007/s10660-009-9029-1>. Dostupný z:

<http://search.proquest.com/docview/216874127/fulltextPDF/13C306FB4CF3A8C4F47/20?accountid=119841>.

Merriam-webster. *Merriam-webster*. [online]. [cit. 2014-04-28]. Dostupný z: <http://merriam-webster.com/dictionary/human>.

*Metacritic* [online]. 2014 [cit. 2014-07-28]. Dostupný z: <http://www.metacritic.com/>

MILES, Matthew B a A HUBERMAN. *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. 2nd ed. Thousand Oaks: SAGE, c1994, xiv, 338 s. ISBN 08-039-5540-5.

MILLER, Monica K., Alicia SUMMERS a Liz TRICASE. Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Sex Roles* [online]. 2007-10-20, vol. 57, 9-10, s. 733-742 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1007/s11199-007-9307-0.

Dostupný z: <http://link.springer.com/10.1007/s11199-007-9307-0>.

MURRAY, Janet H. *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2012, xiii, 483 p. ISBN 978-026-2016-148. Dostupný z: <http://site.ebrary.com/lib/cuni/docDetail.action?docID=10520612>.

MURRAY, Janet H. Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. *POPULAR COMMUNICATION* [online]. 2006, 4(3) [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: [http://lmc.gatech.edu/~murray/PC0403\\_Murray.pdf](http://lmc.gatech.edu/~murray/PC0403_Murray.pdf)

NASSIRI, Nasser, Norman POWELL, David MOORE, Christian ROTH a Christopher BLAKE. Avatar gender and personal space invasion anxiety level in desktop collaborative virtual environments: How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Virtual Reality* [online]. 2004, vol. 8, issue 2, s. 107-117 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1007/s10055-004-0142-0. Dostupný z: <http://search.proquest.com/pqcentral/docview/223138380/9E1E6276C253428EPQ/1?accountid=35514>.

NYLUND, Eric. *Halo: The fall of reach*. 1st Tor mass market ed. New York: Tor, 2011. ISBN 07-653-6729-7.

PARK, Namkee, Kwan MIN LEE, Seung-A ANNIE JIN, Sukhee KANG a Christopher BLAKE. Effects of pre-game stories on feelings of presence and evaluation of computer games: Responses to interactive game characters controlled by a computer or other player. *International Journal of Human-Computer Studies* [online]. 2010, vol. 68, issue 11, s. 822-833 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2010.07.002. Dostupný z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S107158191000087X>.

PEARCE, Celia. Towards a Game Theory of Game. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* [online]. 2004, pp.143-153 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/tamagotchi>.

POLAK, Tanja. *The Hero and the Damsel* [online]. Leiden, 2013 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/21209/BA%20Thesis%20Tanja%20Polak%20S1024809.pdf?sequence=1>. BA Thesis. Universiteit Leiden.

RAESSENS, Joost a Jeffrey GOLDSTEIN. *Handbook of Computer Game Studies*. Paperback ed. Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press, 2011. ISBN 02-625-1658-6.

RATAJ, Tomáš. *České země ve stínu půlměsíce: obraz Turka v raně novověké literatuře z českých zemí*. Vyd. 1. V Praze: Scriptorium, 2002, 423 p. ISBN 80-861-9731-X.

RATAN, Rabindra Ayyan. *Self-Presence: Body, Emotion, and Identity Extension into the Virtual Self* [online]. United States - California: University of Southern California, 2011 [cit. 2014-07-12]. 173 p. Dissertation/Thesis (Ph.D.). ProQuest Dissertations & Theses: The Sciences and Engineering Collection. ISBN 9781124951355. Dostupný z: <http://search.proquest.com/docview/901452620/fulltextPDF/13C1F6B7E9C13ACC3D7/25?accountid=119841>.

SEGA Blog Sonic the Hedgehog. *SEGA Blog* [online]. 2014 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z: <http://blogs.sega.com/category/sonic-the-hedgehog/>.

SICART, Miguel. *Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games*. *International Review of Information Ethics* [online]. 2005, č. 4 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Sicart.pdf>.

SNIDER, Mike. Q&A: 'Mario' creator Shigeru Miyamoto. In: *USA TODAY* [online]. 2010 [cit. 2014-07-11]. Dostupný z: <http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2010/11/qa-mario-creator-shigeru-miyamoto/1#.U8A5cMOKDIU>.

Solid Snake. *The Metal Gear Wiki* [online]. 2014 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: [http://metalgear.wikia.com/wiki/Solid\\_Snake](http://metalgear.wikia.com/wiki/Solid_Snake).

StatSoft, Inc. *Electronic Statistics Textbook*. Tulsa, OK: StatSoft [online]. 2013 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <http://www.statsoft.com/textbook/>.

STEPHENSON, Neal. *Snih*. Překlad Tomáš Hrách. Praha: Talpress, 2000, 540 s. ISBN 80-719-7109-X.

STOCKBURGER, David. *Multivariate Statistics: Concepts, Models, and Applications* [online]. 1996 [cit. 2014-07-12]. ISBN 1931442460. Dostupný z: <http://www.psychstat.missouristate.edu/multibook/mlt00.htm>.

SURYA, Gerald. *VNN World - What Is An Avatar?*. In: *VNN World* [online]. 1999 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <http://www.vnn.org/world/WD9903/WD01-3207.html>.

The Nameless One. *Torment Wiki* [online]. 2011 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: [http://torment.wikia.com/wiki/The\\_Nameless\\_One](http://torment.wikia.com/wiki/The_Nameless_One).

TODD, Cherie. 'Troubling' gender in virtual gaming spaces. *New Zealand Geographer* [online]. 2012, vol. 68, issue 2, s. 101-110 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1111/j.1745-7939.2012.01227.x. Dostupný z: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1745-7939.2012.01227.x>.

TODOROV, Tzvetan. *Dobytí Ameriky: problém druhého*. Vyd. 1. Překlad Kateřina Lukešová. Praha: Mladá fronta, 1996, 317 s. Souvislosti (Mladá fronta), sv. 6. ISBN 80-204-0582-8.

TOFFLOVÁ, Adéla. Projev a kontext identifikace hráče s avatarem v online hrách [online]. 2013 [cit. 2014-07-12]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Lukáš Blinka. Dostupný z: [http://is.muni.cz/th/363962/fss\\_b/](http://is.muni.cz/th/363962/fss_b/).

VAN ROOIJ, Antonius J., Gert-Jan MEERKERK, Tim M. SCHOENMAKERS, Mark GRIFFITHS a Dike VAN DE MHEEN. Video game addiction and social responsibility. *Addiction Research* [online]. 2010, vol. 18, issue 5, s. 489-493 [cit. 2014-07-21]. DOI: 10.3109/16066350903168579. Dostupný z: <http://informahealthcare.com/doi/abs/10.3109/16066350903168579>

WAGGONER, Zachary Charles. *Passage to Morrowind: (Dis)Locating Virtual and "Real" Identities in Video Role-Playing Games* [online]. United States - Arizona, 2007 [cit. 2014-07-12]. Dostupný z: <http://search.proquest.com/docview/304896530/fulltextPDF/13C306FB4CF3A8C4F47/32?accountid=119841>.

WILLIAMS, D., N. MARTINS, M. CONSALVO a J. D. IVORY. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media* [online]. 2009-07-21, vol. 11, issue 5, s. 815-834 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1177/1461444809105354. Dostupný z: [http://ocw.metu.edu.tr/file.php/85/ceit706/week5/Williams\\_Martins\\_Consalvo\\_Ivory\\_Representation.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/file.php/85/ceit706/week5/Williams_Martins_Consalvo_Ivory_Representation.pdf).

WILLIAMS, Kevin D., Sang-Gun LEE a Minchoel KANG. The Effects of Homophily, Identification, and Violent Video Games on Players: Users' identification with virtual communities and avatars. *Mass Communication and Society* [online]. 2010-12-30, vol. 14, issue 1, s. 3-24 [cit. 2014-07-12]. DOI: 10.1080/15205430903359701. Dostupný z: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=06e47fc0-9c41-47cd-8f0a-bb58cd1a4a75%40sessionmgr4002&vid=2&hid=4206>.

YEE, Nick, Jeremy N. BAILENSEN a Nicolas DUCHENEAUT. The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior. *Communication Research* [online]. 2009-01-22, vol. 36, issue 2, s. 285-312 [cit. 2014-07-12].

DOI: 10.1177/0093650208330254.

Dostupný z:

<http://crx.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/0093650208330254>.



## Seznam citovaných her

Activision 1985, *Little Computer People* [počítačová hra].

Atari 1980, *Battlezone* [počítačová hra].

Automated Simulations (později Epyx) 1979, *Dunjonquest: Temple of Apshai* [počítačová hra].

Avidly Wild Games 2013, *Our Darker Purpose* [počítačová hra].

BetaDwarf Entertainment 2013, *Forced* [počítačová hra].

BioWare (publikováno Atari) 2002, *Neverwinter Nights* [počítačová hra].

BioWare (publikováno Electronic Arts) 2010, *Mass Effect 2* [počítačová hra].

BioWare (publikováno Interplay Entertainment) 1998, *Baldur's Gate* [počítačová hra].

BioWare (publikováno LucasArts) 2003, *Star Wars: Knights of the Old Republic* [počítačová hra].

Black Hole Entertainment (publikováno Ubisoft) 2011, *Might & Magic Heroes VI* [počítačová hra].

Black Isle Studios (publikováno Interplay Entertainment) 1999, *Planescape: Torment* [počítačová hra].

Blizzard Entertainment 2004, *World of Warcraft* [počítačová hra].

Bungie (publikováno Microsoft Game Studios) 2001, *Halo: Combat Evolved* [počítačová hra].

California Pacific Computer Company 1980, *Akalabeth: World of Doom* [počítačová hra].

CD Projekt RED (publikováno Atari, Inc.) 2008, *The Witcher: Enhanced edition* [počítačová hra].

Core Design (později Crystal Dynamics) 1996, *Tomb Raider* [série počítačových her].

Electronic Arts 1993, *FIFA* [série počítačových her].

FTL Games 1987, *Dungeon Master* [počítačová hra].

Id Software (publikováno Apogee Software) 1992, *Wolfenstein 3D* [počítačová hra].

Id Software 1993, *Doom* [počítačová hra].

Id Software 1996, *Quake* [počítačová hra].

Interplay Entertainment 1997, *Fallout* [počítačová hra].

Interplay Productions (publikováno Electronic Arts) 1985, *The Bard's Tale* [počítačová hra].

Konami 1987, *Metal Gear* [série počítačových her].

LucasArts 1990, *Monkey Island* [série počítačových her].

Marvelous Entertainment, 2012, *Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax Ultimate Boy* [počítačová hra].

NASA Ames Research Center 1973, *Maze War* [počítačová hra].

Nintendo 1981, *Donkey Kong* [hra na automaty].

Nintendo 1986, *The Legend of Zelda* [série počítačových her].

Nival Interactive 2000, *Evil Islands: Curse of the Lost Soul* [počítačová hra].

Origin System, Inc. (později Electronic Arts) 1981, *Ultima* [série počítačových her].

Sega-AM2 (publikováno Sega) 1991, *Rad Mobile* [počítačová hra].

Symbiosis Interactive 1996, *Fable* [počítačová hra].

Sir-Tech 1981, *Wizardry* [série počítačových her].

Strategic Simulations, Inc. 1988, *Pool of Radiance* [počítačová hra].

Strategic Simulations, Inc. 1989, *Curse of the Azure Bonds* [počítačová hra].

Supergiant Games (publikováno Warner Bros. Interactive Entertainment) 2011, *Bastion* [počítačová hra].

Tiger Electronics 2000, *Sonic Underground* [počítačová hra].

Uglysoft 2011, *Mark Leung: Revenge of the Bitch* [počítačová hra].

Valve Corporation (publikováno Sierra Studios) 1998, *Half-Life* [počítačová hra].

Valve Corporation 1999, *Counter-Strike* [série počítačových her].

Vivendi Universal Games 2004, *The Bard's Tale* [počítačová hra].

Volition, Inc. (publikováno THQ) 2000, *Summoner* [počítačová hra].

Westwood Studios (publikováno Strategic Simulations, Inc.) 1991, *Eye of the Beholder* [počítačová hra].

Zeboyd Games 2011, *Cthulhu Saves the World* [počítačová hra].

Zeboyd Games 2012, *Penny Arcade Adventures: Episode Three* [počítačová hra].

## Seznam obrázků a tabulek

Obr. č. 1: Dust.....	48
Obr. č. 2: Hrdina hry Risen.....	49
Obr. č. 3: Tommy.....	50
Obr. č. 4: Hrdina hry Bastion .....	51
Obr. č. 5: Jack Carver.....	52
Obr. č. 6: Hrdina hry Crysis .....	54
Obr. č. 7: Patrick Galloway .....	55
Obr. č. 8: Joe Hartsock .....	59
Tab. č. 1: Použité kódy.....	46