

Univerzita J. A. Komenského Praha

bakalářské prezenční studium 2005-2008

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Radim Kracík

Online hry jako specifická forma komunikace

Praha 2008

Vedoucí bakalářské práce: Dr. Josef Musil, PhD.

P r o h l a š u j i ,

že tuto bakalářskou práci jsem vypracoval zcela samostatně
a uvádím v ní veškeré prameny, které jsem použil.

Praha, 15.3.2008

Radim Kracík

Děkuji vedoucímu práce Dr. Josefu Musilovi, PhD. za připomínky a čas, který mi věnoval.

Obsah

Úvod.....	7
1. Základní pojmy teorie komunikace.....	9
2. Počítačové hry.....	10
2.1 Historie počítačových her.....	10
2.2 Žánry počítačových her.....	11
2.2.1 Akční hry.....	12
2.2.2 Strategické hry.....	13
2.2.3 Žánr Adventure.....	14
2.2.4 Žánr Simulace.....	15
2.2.5 Arkády a logické hry.....	16
2.2.6 Hry na hrdiny.....	16
2.3 Počítačové hry z hlediska počtu hráčů.....	17
3. Hromadné online hry.....	18
3.1 Historie hromadných online her.....	19
3.1.1 MUD.....	19
3.1.2 Meridien 59 a Ultima Online.....	20
3.1.3 Everquest a Asheron's Call.....	21
3.1.4 Dark Age of Camelot a Anarchy Online.....	21
3.1.5 World of Warcraft a ostatní.....	22
4. Hromadné online hry na hrdiny (MMORPG).....	23
4.1 Začátek hry a tvorba postavy.....	23
4.2 Samotný průběh hry.....	24
5. Z čeho vycházejí hromadné online hry na hrdiny?.....	26
5.1 Stolní hry na hrdiny.....	26
5.1.1 Pasivita x aktivita.....	26
5.1.2 Vztah hráč – postava.....	27
5.1.3 Formování skupin.....	27
5.1.4 Příběh x volnost.....	28
6. Internet a online hry.....	28
7. Komunikace v prostředí online her.....	31
7.1 Grafické uživatelské rozhraní a kanály.....	31
7.2 Komunikace z hlediska synchronicity.....	33
7.3 Komunikace z hlediska symetrie.....	34
7.4 Komunikace z hlediska kontextových modalit.....	34
7.4.1 Modalita času a prostoru.....	34
7.4.2 Emoce a jejich vyjádření ve hře.....	34
7.4.3 Existence kontinuity komunikace.....	35
7.5 Funkční negramotnost jako omezení přístupu.....	36
7.6 Specifický slovník.....	37
8. Typologie hráčů.....	39
8.1 „Powergamers“ a občasní hráči.....	39
8.2 Typologie hráčů podle Bartela.....	41
8.3 Motivace hráčů.....	42
8.4 Demografie hráčů online her.....	44
9. Typologie skupin a společenstev.....	46
9.1 Skupiny.....	46
9.1.1 Druhy skupin.....	47

9.1.2 Druhy „raidů“	47
9.2 Organizační struktura společenstev zaměřených na výkon.....	48
10. Rizika online her.....	51
10.1 Závislost.....	52
11. Kritická reflexe principů online her.....	55
12. Závěr.....	59
Seznam použité literatury.....	60

Úvod

Internet a moderní informační technologie obecně se neustále rozvíjejí a právě s jejich rozvojem se objevuje množství nových jevů, které zasahují do běžného života obrovského počtu lidí. Jedním takovým novým jevem je právě fenomén online her, na který se tato práce zaměří.

Už samotná možnost vytvořit fungující virtuální svět, ve kterém se mohou potkávat tisíce lidí bez ohledu na to, odkud pocházejí v reálném světě, v sobě skrývá obrovský potenciál. Během poslední osmi let se online hry začaly stávat masovou záležitostí. Začaly pronikat do dalších odvětví zábavního průmyslu a též do sdělovacích prostředků. Názory na online hry se velmi liší, jedni je takřka vynášejí do nebes, druzí v nich spatřují takřka d'ábla, který konzumuje lidské duše. Počet těch, kteří by jen mávli rukou, že o ničem takovém nevědí, se stále zmenšuje.

Seriózní výzkumy fenoménu online her jsou teprve v počátcích. V českém prostředí lze najít jen velmi málo prací, které by se touto tematikou zabývaly.

Cílem této práce je vytvořit ucelenější obraz online her. Práce proto stručně shrne základní pojmy z teorie komunikace, které jsou relevantní k danému tématu. Dále se práce bude zabývat počítačovými hrami, jejich historií a jejich rozdělením podle žánru. Poté se práce bude věnovat online hrám, jejich základním principům a jejich historii. V souvislosti s tím se práce pokusí popsat původní kořeny online her a prostředí, díky němuž mohly online hry vzniknout, a popsat jevy, ve kterých se dnešní online hry odlišují. Dále se práce zaměří na komunikační charakteristiky hraní online her, především z hlediska symetrie, synchronicity, specifického slovníku a kontextových modalit. Poté se práce bude zabývat hráčem jako osobou, jeho motivací a nastíní základní možnosti typologie hráčů. V další části se práce bude zabývat strukturou skupin, jejich hierarchickým členěním a rozliší je podle druhů. Následovně se práce bude zabývat závislostí a možnou korelací mezi závislostí herními faktory a faktory reálného života hráčů. V poslední části se práce pokusí o kritické zhodnocení chyb v samotném konceptu online her.

1. Základní pojmy teorie komunikace

„Komunikace je přenos informace pomocí znakového systému jazykového nebo jiného, uskutečňovaný mezi lidmi přímo nebo pomocí technologicko-organizačních prostředků.“¹ Komunikační výměnu lze chápat jako sdělování, tak i jako sdílení.² Komunikaci můžeme rozlišovat z několika různých hledisek.

Z hlediska synchronicity lze dělit komunikace na synchronní a asynchronní. V synchronní komunikaci spolu komunikují jak produktor, tak příjemce ve stejný čas a jejich sdělení mezi nimi cirkulují. V případě asynchronní komunikace vzniká mezi vysláním zprávy a jejím přijetím časová prodleva. V asynchronní komunikaci je střídání pozic přehlednější.³

Na komunikaci lze pohlížet i z hlediska symetricity. Při dokonale symetrické komunikaci se role produktora a příjemce pravidelně střídají. Tato forma komunikace je nejběžnější v binární komunikaci.⁴ Komplementární komunikování chápe Vybíral jako formu vzájemného doplňování, kdy jeden z partnerů má převahu a druhý se podřizuje. Teprve v případě, že se oba partneři chovají stejně, může probíhat symetrická komunikace.⁵

Komunikaci lze dělit také na digitální a analogovou. Digitální komunikace je nejčastěji verbální a je převoditelná na posloupnost znaků, které lze bez změny významu zapsat. Analogová komunikace je neverbální. Sdělení není jednoznačně převoditelné do znakového systému a ani jeho výklad nemusí být jednoznačný.⁶

Podle Vybírala lze rozlišit čtyři hlavní funkce komunikace. Tyto rozlišuje následovně⁷:

1. Informační funkce – předat zprávu, oznámit, prohlásit atd.
2. Instruktažní funkce – navést, zasvětit, naučit atd.

¹ J.Musil, Úvod do sociální a masové komunikace, Vysoká škola Jana Amose Komenského, Praha 2005, s. 7

² Z.Vybíral, Psychologie lidské komunikace, Portál, 2000, s. 17

³ TAMT., s. 39

⁴ J.Musil, Úvod do sociální a masové komunikace, Vysoká škola Jana Amose Komenského, Praha 2005, s. 9

⁵ Z.Vybíral, Psychologie lidské komunikace, Portál, 2000, s. 39

⁶ TAMT., s. 38 - 39

⁷ TAMT., s. 23

3. Persuazivní funkce – přesvědčit, aby adresát změnil názor, ovlivnit, získat někoho na svou stranu
4. Funkce zábavní – rozveselit druhého, rozveselit sebe, rozptýlit atd.

Dále dělí komunikaci podle situační role. Pro účely této práce bude vhodné zde vyjmenovat všech deset situací, které Vybíral zmiňuje⁸:

1. intimní dyadická komunikace v soukromí
2. jednostranně řízená dyadická komunikace mimo soukromí
3. komunikace v malé primární skupině
4. komunikace člověka na veřejném prostranství, když je chráněn anonymitou davu
5. komunikace ve veřejném prostředí, když je exponován „před zraky veřejnosti“
6. komunikace v organizaci
7. komunikace při obchodování
8. komunikace prostřednictvím masmédií
9. aranžovaná komunikace
10. interkulturální komunikace

Komunikační možnosti online her, které v nich jsou zahrnuty, vycházejí z některých těchto komunikačních situací, dále v kapitole Komunikace v prostředí online her.

Poslední členění komunikace, které bude využito v této práci, je členění kontextových modalit, které mohou komunikaci ovlivnit. Jejich seznam není kompletní, tak jak ho prezentuje Vybíral, obsahuje pouze kontextové modality, které se vyskytují v komunikaci v prostředí online her⁹:

- čas, kdy a po který dochází ke komunikaci a kolik času na komunikační výměnu máme
- prostor a prostorové aranžmá, v němž se komunikace uskutečňuje
- přítomnost emocí
- existence kontinuity, jíž je komunikace součástí

⁸ TAMT., s. 29

⁹ TAMT., s. 31

2. Počítačové hry

2.1 Historie počítačových her

Přestože se počítačové hry staly masovou záležitostí až v průběhu 90. let, první hra vznikla už v roce 1962 a jmenovala se Spacewar!. První verzi této hry napsal Steve Russel a byla doplněna o následné vylepšení jeho spolupracovníky. Princip této hry spočíval tom, že hráli dva hráči, každý řídil svou raketu a snažil se sestřelit protivníkovu. Celá hra se odehrávala v gravitačním poli hvězdy, ve kterém fungovaly fyzikální zákony¹⁰. V této době byly hry doménou především univerzitního prostředí.

*„První komerčně úspěšná hra následovala o jedenáct let později, šlo o hru Pong, vytvořenou firmou Atari v roce 1973. Tato hra měla obrovský úspěch, díky kterému se firma Atari etablovala jako uznávaná firma (...)“*¹¹ Hra Pong byla postavená na principu stolního tenisu, kdy si dva hráči posílají míček v jednoduchém grafickém provedení. Zároveň firma Atari zavedla první označení herního žánru arcade, kvůli umístění terminálů s touto hrou v různých pasážích a galeriích¹².

Pro účely této práce bude podstatný další vývoj počítačových her především z hlediska diferenciací jednotlivých herních žánrů. Ty se postupně odlišovaly v průběhu vývoje herní scény jako celku. Nelze však pominout vliv nových technologií, kdy pro vznik některých herních žánrů byla podmínkou určitá technologická úroveň. V této souvislosti zdůrazňuje Faltus důležitost dnes tak běžné periferie, jako je myš: *„Od osmdesátých let s nástupem nového ovládacího prvku, myši, se všechny hry staví na grafické reprezentaci.“*¹³ Ve složitějších hrách žánru Adventure bylo běžné, že se příkazy vypisovaly ručně, v tomto ohledu byla myš opravdu výrazně zjednodušujícím prvkem. Aby vůbec mohla vyjít v roce 1994 hra Doom, která bývá pokládána za hru, která vytvořila subžánr First-Person Shooter (byť Wolfenstein 3D, který fungoval na stejném principu vyšel už v roce 1992), musely být počítače schopné zobrazovat trojrozměrné prostředí v reálném čase.

¹⁰ <http://www.computerhistory.org/pdp-1/index.php?f=theme&s=4&ss=3> k 26.1.2008

¹¹ J.Faltus, Počítačové hry jako nedílná součást informační společnosti, Praha, 2005, s. 8

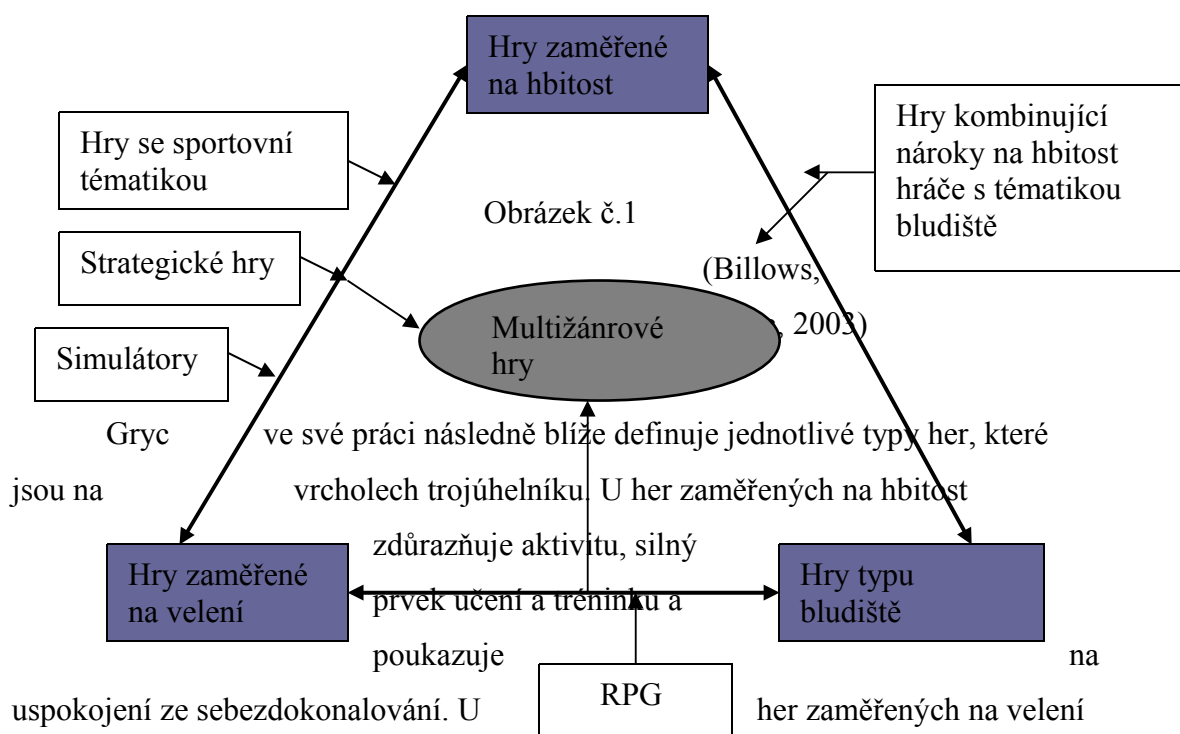
¹² TAMT.

¹³ TAMT. s. 9

2.2 Žánry počítačových her

Můžeme se setkat s dvěma pohledy na rozdělení počítačových her. První pohled je určité obecně používané rozdělení her napříč herní scénou, které používá ve své práci i Faltus.

Druhé rozdělení používá O.Gryc ve své práci. Toto rozdělení převzal od Ch. Billowse z jeho práce *The Evolution of Computer Gaming*. Toto rozdělení je založeno na vymezení tří základních typů her, uspořádaných do trojúhelníkového diagramu, do kterého se potom umísťují jednotlivé žánry her. Typy her dělí na hry zaměřené na hbitost, hry zaměřené na velení a hry typu bludiště¹⁴. Diagram na obr. 1.



U rozdělení podle Billowse, které používá Gryc, nastává problém, že dnešní hry mnohem častěji kombinují různé žánry a vyžadují širší spektrum hráčových dovedností, takže by příliš mnoho her „spadlo“ do kolonky „multižánrové“, aniž by

¹⁴ O. Gryc, *Sociologie počítačových her*, Praha, 2003, s. 26

¹⁵ O. Gryc, *Sociologie počítačových her*, Praha, 2003, s. 26 - 27

se daly nějak přiřadit k určitému žánru a zanést na jednu ze tří stran trojúhelníku. Pro tuto práci bude vhodnější použít obecně užívané rozdělení her na žánry a subžánry, tak jak je používá Faltus. Z tohoto hlediska lze rozdělit počítačové hry na šest hlavních žánrů, a to na:

- Akční hry
- Strategické hry
- Žánr Adventure
- Žánr Simulace
- Arkády a logické hry
- Hry na hrdiny

2.2.1 Akční hry

Faltus ve své práci poměrně výstižně popisuje tento žánr her: „*Jejich primárním znakem je důraz na akci a napětí, čemuž jsou podřízené ostatní složky.*“¹⁶ Také označuje tento žánr za nejširší.

Jako jeden ze subžánrů uvádí **soubojové hry**, které dlouhou dobu byly jedním z mála zástupců žánru akčních her. V těchto hrách nastupují proti sobě vždy pouze dva bojovníci, kdy každá postava disponuje určitými speciálními vlastnostmi. Faltus tyto hry odlišuje od simulace boxu tím, že tyto hry kladou větší důraz na narativní složku hry.¹⁷ Zde je ovšem možné podotknout, že sice na pozadí těchto her může existovat určitý příběh, ale na samotný průběh hry (samotný souboj) nemá žádný vliv.

Pro označení největšího subžánru akčních her se vžila zkratka FPS, tedy **First-Person Shooter**. Rozmach tohoto subžánru způsobila především výše zmiňovaná hra Doom. Pro tento subžánr je typické, že hráč se dívá na herní svět očima postavy, za kterou hraje a ze které vidí pouze zbraň, kterou nese (obr. 1 viz přílohy). Tento subžánr by šel ještě rozdělit na dvě části podle toho jaký důraz klade hra na příběh, na příběhové FPS a čistě akční FPS. U **příběhových FPS** je sice střídání různých druhů nepřátel převažující náplní, ale obvykle obsahují dialogy s ostatními postavami, logické hádanky a často disponují dobrou umělou inteligencí. Příkladem těchto her mohou být Half Life 2 (Valve, 2004) nebo Deus Ex (Ion Storm, 2001). **Čistě akční FPS** sice mají obvykle jednoduchý příběh, ale jeho role je jen

¹⁶ J.Faltus, Počítačové hry jako nedílná součást informační společnosti, Praha, 2005, s. 12

¹⁷ TAMT., s. 13

velmi malá. V podstatě celý herní obsah je zaměřen na střílení obrovského množství nepřátel, jejichž jedinou úlohou je bezmyšlenkovitě nabíhat na hráče a snažit se ho zabít. Příkladem těchto her jsou Serious Sam (Croteam, 2001) nebo Painkiller (Dreamcatcher, 2004).

2.2.2 Strategické hry

Nejdůležitějším znakem strategických her je, že hráč ovládá určitý počet jednotek. Obvykle hráč sleduje hrací plochu z ptačí perspektivy, aby měl co nejlepší přehled o situaci. Faltus ve své práci zdůrazňuje u tohoto žánru umělou inteligenci: *„U těchto her bývá nejvíce akcentována „umělá inteligence“ počítače – tedy jak dobře a strategicky operuje se svými jednotkami a jak těžké je ho porazit.“*¹⁸ Toto by bylo možné rozšířit i na umělou inteligenci jednotek, které ovládá sám hráč, protože každá jednotka musí mít minimálně schopnost dostat se z místa A do místa B, aniž by se „zasekla“ o překážku.

Faltus dělí tento žánr na tři rovnocenné subžánry, na RTS (Real-Time Strategy) hry, tahové strategie a budovatelské strategie. Toto rozdělení není zcela přesné, protože tzv. budovatelské strategie mohou být v RTS podobě, ale i v tahové podobě, takže jsou jakousi podskupinou obou subžánrů.

Hlavním znakem her subžánru **Real-Time Strategy** je, že se veškeré dění odehrává v reálném čase, kdy různé akce probíhají současně. Hráč se tedy může dostat do situace, kdy útočí na protivníkovu základnu a sám musí bránit svou základnu. Proto tyto hry dost často závisí kromě dobrého plánování a strategického úsudku i na rychlosti hráčových reakcí. Do tohoto subžánru lze zařadit hry jako Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998) nebo sérii Command and Conquer (EA Games, 1995 – 2007, viz obr. 2). Jako hra, která dala základy tomuto subžánru a díky které si získal velkou oblibu, bývá považována hra Dune 2 (Westwood Studios, 1995).

Druhým subžánrem jsou **tahové strategie**, někdy označované zkratkou TBS (Turn-Based Strategy). Princip těchto her je ve své podstatě stejný jako v šachu. Hráč může ve svém tahu udělat určitou akci, případně omezený počet akcí, potom předá tah protivníkovi. Při hraní těchto her nebývá hráč, na rozdíl od RTS, pod tlakem času, takže každé rozhodnutí si může většinou dobře rozmyslet. Proto celkově tyto

¹⁸ TAMT., s. 15

hry kladou nároky více na správnost rozhodnutí než na jeho rychlost. Jako příklad tahových strategií lze uvést série Battle Isle (Blue Byte), Heroes of Might and Magic (New World Computing) nebo Civilization (různí výrobci).

Budovatelské strategie mohou mít dvojí podobu buď: RTS nebo TBS.

„Jsou to různé hry simulující správu měst, podnikání nebo ovládání života několika jedinců.“¹⁹ Je pravda, že většinu těchto her lze hrát pouze v reálném čase, nicméně jistou výjimku tvoří hra Civilization, která je sice zařazena mezi tahovými strategiemi, ale to neznamena, že nemůže být zároveň budovatelskou strategií.

2.2.3 Žánr Adventure

Pro tento žánr je typický důraz na příběh a hádanky, zatímco akční součást chybí úplně, nebo je zredukováána ve srovnání s akčními hrami. V počátcích tohoto žánru se jednalo pouze o čistě textové aplikace. Až s rozvojem technologie se začaly objevovat hry s grafickým zobrazením. Svého času byly velmi oblíbené hry žánru adventure, kdy hráč ovládal dvojrozměrně zobrazenou postavu, která se pohybovala na předpřipraveném pozadí, sbírala předměty, komunikovala s NPC (Non-Player Character) a řešila logické hádanky. Tyto hry měly většinou kreslenou grafiku ne nepodobnou kresleným filmům. Mezi tyto hry by se daly například zařadit rané díly série Broken Sword, Gabriel Knight nebo Monkey Island. Následovaly hry s lepší grafikou, které však fungovaly na stejných principech, například Siberia (viz obr. 3)

Jako alternativa se v roce 1994 představila hra Myst, která ve své době disponovala nevídaným technickým zpracováním a herní svět zobrazovala z pohledu první osoby. Zachovala si však znaky žánru adventure, přestože u ní autoři úplně vypustili možnost konverzovat s NPC nebo sbírat předměty, na druhou stranu tato hra byla zaměřena především na řešení logických problémů a hádanek.

S dalším technologickým rozvojem a možnostmi trojrozměrného zobrazování se vyvinul specifický subžánr, **akční adventure**. První hrou, která tento subžánr v podstatě vytvořila, byla hra Tomb Raider. Revoluční byla tato hra především v pojetí grafického zobrazení. Hráč sledoval herní postavu jakoby zezadu v trojrozměrném prostředí, kdy se kamera automaticky přizpůsobovala danému prostředí a situaci. Hry spadající do tohoto subžánru obsahují akční prvky, ale nejsou tak podstatné jako u akčních her. Tím, že se tyto hry odehrávají v plně trojrozměrném prostředí, tak i

¹⁹ TAMT., s. 16

hádanky a puzzle v nich velmi závisí na hráčově prostorové představivosti a schopnosti pohybovat herní postavou ve složitých prostředích. Na sérii Tomb Rider navazovaly další hry, jako Indiana Jones nebo hry podle filmů Harry Potter.

2.2.4 Žánr Simulace

Faltus ve své práci charakterizuje tento žánr následovně: „*Soustředí se nejvíce ze všech her na převedení nějakého prostředí s jeho zákonitostmi a dynamikou do elektronické podoby.*“²⁰Následně dělí tento žánr na tři subžánry, a to na letecké simulátory, závodní hry a sportovní hry.

Letecké simulátory se snaží napodobit chování letadel, případně vesmírných lodí. Letecké simulátory lze rozdělit do dvou kategorií, na realistické a tzv. arkádové. **Realistické** simulátory jsou založeny na velmi propracovaném fyzikálním modelu, takže aby hráč byl vůbec schopen ovládat letadlo, musí zvládnout ovládací prvky v podobném rozsahu jako v opravdovém letadle (Fly!, Microsoft Flight Simulator 2002). Obvykle se autoři těchto her musí rozhodnout mezi takovouto složitostí a hratelností. Pokud se rozhodnou upřednostnit hratelnost, jedná se už spíše o **arkádovou** simulaci, kdy jsou fyzikální zákony potlačené na nezbytné minimum, ovládání je mnohem jednodušší a prvek akce bývá silnější (Crimson Skies).

Dalším subžánrem jsou **závodní hry** (viz Obr. 4). Tyto hry se snaží převést různé druhy závodů do elektronické podoby. Hráč musí řídit různé stroje, nejčastěji automobily nebo motocykly, a být rychlejší než soupeři. Závodní hry lze stejně jako letecké rozdělit na realistické a arkádové. Realistické závodní hry kladou opět důraz na fyzikální zákony a bývají obvykle složitější na ovládání (Richard Burns Rallye). Arkádové závody tyto zákony opět spíše minimalizují (Need for Speed).

Posledním subžánrem jsou **sportovní hry**. „*Sportovní hry jsou simulátorem existujících sportovních disciplín nebo jejich fantaskních variant (...)*“²¹ Příkladem těchto her může být série simulující hokej NHL nebo fotbal FIFA. Tyto jsou zvláštní v tom, že bývají vydávány každý rok, aby obsahovaly soupisky hráčů jako ve skutečnosti. Přestože hry jako NHL 2006 a NHL 2007 jsou si velmi podobné a kromě několika málo vylepšení obsahují pouze aktualizované soupisky, každý rok se prodávají velmi dobře.

²⁰ TAMT., s. 18

²¹ TAMT., s. 20

2.2.5 Arkády a logické hry

*„Arkády a logické hry jsou většinou založeny na jednoduché grafice a řešení buď logických problémů (logické hry), nebo tréninku šikovnosti a postřehu při překonávání překážek (arkády), nebo kombinací.“*²² Pro určitý druh arkádových her se vžil český název „plošinovka“, protože hráč ovládá ve dvojrozměrném prostoru postavičku, se kterou musí přeskakovat mezi plošinami, aby se dostal k cíli. Do první poloviny 90. let byl toto velmi oblíbený žánr. Dnes tyto hry produkuje především tzv. freeware scéna. Tento žánr nachází zároveň uplatnění například v mobilních telefonech.

2.2.6 Hry na hrdiny (Role Playing Games - RPG)

Nejvýznamnějším znakem tohoto žánru her je důraz kladený na vývoj postavy. Obvykle bývá kladen důraz i na příběh, nicméně je to právě vývoj postavy, co odlišuje tento žánr od ostatních. Zkratka RPG znamená Role Playing Game, volně přeloženo Hra na hrdiny. Počítačové RPG hry vycházejí ze stolních her na hrdiny. První stolní hra na hrdiny vyšla díky spolupráci Dava Arnesona a Garry Gygaxe v roce 1974 v Americe a jmenovala se Dungeons and Dragons. V této hře byl poprvé použit prvek vývoje postavy.²³ Počítačové hry zachovaly princip vývoje postavy. Náhoda, reprezentovaná ve stolních RPG hodem kostkou však byla zahrnuta do samotného programu generováním náhodného čísla stejně jako některé další prvky stolních her.

Určitým subžánrem RPG žánru je tzv. **dungeon**. Tyto hry se odehrávaly v hlubokých sklepeních a kobkách plných nepřátel, které hráč musel projít. Herní prostředí bylo snímáno z pohledu první osoby. Většinou zde nebyl možný volný pohyb, ale pouze skokový pohyb po jednotlivých polích. To bylo dáno nízkým výkonem tehdejších počítačů. Tento žánr je dnes v podstatě zaniklý, poslední úspěšnější hra tohoto subžánru, která vznikla, byla Arx Fatalis v roce 2003. Za klasické hry tohoto žánru bývají označovány hry Dungeon Master z roku 1986 nebo Eye of the Beholder z roku 1990.

Dalším oblíbeným subžánrem jsou **akční RPG**. Tyto hry kladou větší důraz na akci a RPG prvky jsou obvykle velmi zjednodušené a příběh bývá také v pozadí.

²² TAMT., s. 18

²³ E.Mádrová, Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách, Praha, 2004, s. 20

Postavy hráčů bývají zobrazeny z ptačí perspektivy, nebo z pohledu „zezadu“. Příkladem těchto her je Diablo nebo novější Dungeon Siege 2 (viz obr. 5).

2.3 Počítačové hry z hlediska počtu hráčů

Počítačové hry lze dělit podle toho, zda obsahují možnost hry jednoho hráče (Single-Player), nebo hry pro více hráčů (Multi-Player). U většiny her, které nyní vycházejí, bývá obvyklé, že obsahují obě tyto složky. Existují však hry, kdy jedna složka je výrazně potlačena nebo chybí úplně. Například u žánru Adventure bývá jedinou možností hra jednoho hráče. Naopak některé akční hry obsahují hru jednoho hráče, kde za ostatní hráče hraje počítač, pouze jako trénink pro hru více hráčů (Unreal Tournament).

Samotnou hru více hráčů lze rozdělit na podskupiny z **hlediska fyzické vzdálenosti hráčů**. Nejblíže jsou hráči, kteří hrají **hru na jednom počítači**. Bud' jsou hry pro více hráčů na jednom počítači přímo vytvořené (Tennis Critters), nebo jde o hru na tahy, hráči nehrají ve stejnou dobu (Heroes of Might and Magic), nebo se obrazovka „rozpůlí“ a každý hráč hraje na jedné půlce (Serious Sam). Toto řešení se nazývá Split-screen. Druhou možností je hrát přes **LAN** (Local Area Network). Počítače jsou fyzicky propojené, takže nebývají od sebe příliš vzdálené. Každý hráč hraje na jednom počítači. Počet hráčů je omezen možnostmi sítě. Třetí možností je **hra přes internet**. Společnost Blizzard ent. provozuje službu Battle.net, přes kterou se mohou hráči nalézt a hrát spolu. Takovýchto služeb existuje více. Počet hráčů bývá omezen pouze možnostmi určité hry. Do této podskupiny je možné zařadit i MMOG (Massively-Multiplayer Online Games), kdy bývá počet hráčů omezen především technickými kapacitami serverů, na kterých tyto hry fungují.

Hru více hráčů lze rozdělit i z hlediska **kooperace nebo kompetice**. Pokud spolu hráči spolupracují, aby porazili počítač, jedná se o **PvE** (Player versus Enviroment). Pokud hráč nebo skupina hráčů se snaží porazit jiného hráče či skupinu, jedná se o **PvP** (Player versus Player).

3. Hromadné online hry

Název Hromadné online hry je pokus o český překlad Massively Multiplayer Online Games. Tento název se běžně zkracuje jako MMOG. V této práci budou používána obě označení, jak anglická zkratka, tak i český překlad. Hromadné online hry by se daly považovat za samostatný žánr, přestože vycházejí z herních žánrů popsaných výše. Obvykle v nich fungují základní prvky daného žánru, nicméně další prvky, jako je nezbytná komunikace s ostatními hráči, konzistentní neměnný svět, mohou být navíc. Přestože hromadné online hry existují v mnoha podobách, například Planetside jako online modifikace subžánru akčních her First Person Shooter (MMOFPS) , Shattered Galaxy jako strategie hraná v reálném čase v online prostředí (MMORTS), Trackmania jako zástupce závodních her v online prostředí (Massively-Multiplayer Online Racing) atd., tato práce se zaměří především na hromadné online hry na hrdiny (MMORPG), protože tento žánr zahrnuje nejvíce hráčů, viz graf č. 1 v příloze.

Práce se zaměří na MMORPG nejen kvůli největšímu počtu předplatitelů, ale i kvůli dalším vlastnostem, které má žánr her na hrdiny. Jedná se především o vývoj postavy, který hraje velkou roli ve vztahu hráčů k postavě a ke hře. Také nelze opominout, že především MMORPG hry tvoří stálé světy, ve kterých se pohybují tisíce hráčů.

Jedna z definic MMORPG zní: „*MMORPG je počítačová forma hry na hrdiny, která se odehrává v on-line virtuálním světě se stovkami či tisíci dalšími hráči. V MMORPG hráč používá klienta k připojení k serveru obvykle provozovaného vydavatelem hry, na kterém je nahrán virtuální svět a na kterém jsou ukládány informace o hráčích.*“²⁴ Velmi časté bývá, že určitá MMORPG používá několik serverů, například World of Warcraft jich má desítky, v takovém případě je na každém serveru kopie téhož virtuálního světa. Jednotlivé světy se mohou lišit v určitých nastaveních, například zda v nich je dovoleno PvP, či nikoliv, nebo zda hráči na daném serveru nehrají za sebe, ale „hrají role“ svých postav, potom bývá server označen RP (Role-Playing). Hráči nemohou komunikovat ani libovolně

²⁴ <http://www.wisegeek.com/what-is-a-mmorpg.htm> k 28.1.2008

přecházet mezi jednotlivými servery. Pouze když se provozovatel hry rozhodne umožnit „migraci“ hráčů, mohou svou postavu přemístit na jiný server, i to však bývá omezeno jen na několik málo serverů.

Postava, kterou je hráč reprezentován ve virtuálním světě, se nazývá avatar. V prostředí hry se lze ale setkat i s označením character nebo zkráceně char.

3.1 Historie hromadných online her

3.1.1 MUD

První hry, které daly základy obecně celé skupině MMO her, se nazývaly MUD, tedy Multi User Dungeon. První MUD, také známý jako MUD1, vznikl v roce 1979.

Vyvinuli ho Richard Bartle a Roy Trubshaw z University of Essex.²⁵ Celá hra fungovala na čistě textové bázi, takže průběh hry byl následující:

„Úzká cesta mezi zeměmi.

Stojiš na úzké cestě mezi Zemí (pův angl. The Land) a odkud jsi přišel. Na sever a na jih jsou malá podhůří páru majestátních hor obehnaná velkou zdí. Na západ cesta v dálce pokračuje k chalupě s doškovou střechou naproti prastarému hřbitovu. Cesta pryč je na východ, kde plášť mlhy ukřívá skrytý průchod, kterým jsi vešel do Země.“
Hráč píše příkazy jako podívat. říct, vzít, sever, východ a různé emotivní příkazy pro interakci s herním světem.“²⁶ Původně byl tento MUD „obydlen“ pouze studenty z prostředí Univerzity v Essexu. V roce 1980 se do systému dostali i lidé mimo univerzitu. To mělo dvě příčiny, za prvé univerzita byla napojena na ARPAnet a za druhé vedení univerzity dovolilo těmto lidem se připojit. Ukázalo se, že tato možnost využití virtuálního prostoru mnoho lidí velmi nadchla.²⁷

„Důležitost Trubshawovy a Bartelovy rané práce není pouze v jejím přínosu jako herního systému, ale především značí začátek vývoje uvnitř širšího žánru - multiuser virtual worlds“²⁸.

Dalším krokem ve vývoji online her bylo v roce 1985 vytvoření grafického online prostředí pro více uživatelů nazvané Habitat. Habitat byl spíše prostředím

²⁵ T.L.Taylor, Play between worlds: exploring online game culture, MIT Press, 2006, ISBN 0-262-20163-1, s. 22

²⁶ TAMT.

²⁷ TAMT., s. 23

²⁸ TAMT.

k online komunikaci uživatelů než hrou. Hlavní změnou oprati MUDům bylo jednoduché dvojrozměrné grafické zobrazení podobné kresleným filmům.

3.1.2 Meridien 59 a Ultima Online

První hromadnou online hrou na hrdiny takřka dnešního typu byla hra Meridian 59 vydaná v roce 1996 studiem 3DO Company, která je dodnes provozovaná společností Near Death Studios. Hra Meridien 59 fungovala v trojrozměrném prostředí, kdy hráč nahlížel na svět očima své postavy. Tato hra byla zaměřena především na souboje mezi hráči.

Opravdovou revoluci na poli online hraní bylo v roce 1997 vydání hry Ultima Online (viz obr. 6). Tato hra během krátkého času získala přes sto tisíc předplatitelů. Velkou zásluhu na úspěchu této hry měl velmi detailně zpracovaný herní svět. Hráči si mohli navrhovat oblečení svého avatara, mohli mít domácího mazlíčka, stavět si domy atd. Na rozdíl od Meridienu 59 sledovali hráči svou postavu z ptačí perspektivy. Přestože hra nebyla trojrozměrná, disponovala velmi detailním grafickým zobrazením. S obrovským počtem hráčů nastaly ale i nové problémy, které se řeší dodnes, jako například prodávání herních předmětů za reálné peníze mezi hráči. Jak píše Taylorová, v této hře se poprvé formulovala největší výzva online her pro jejich výrobce a podpůrné týmy, a to správa obrovské komunity hráčů (mass community management).

V roce 1998 se též objevuje první velmi populární asijské MMORPG Lineage od studia Ncsoft, které především v Jižní Koreji, ale i v Číně a Japonsku získalo k milionu předplatitelů. Graficky se velmi podobalo hře Ultima Online.

3.1.3 Everquest a Asheron's Call

Po úspěchu Ultimy Online začaly vznikat další MMORPG. V roce 1999 byly vydány dvě podobné hry, které byly důležité pro další směřování online hraní. Jednalo se o hry Everquest a Asheron's Call. Obě tyto hry byly poměrně populární a obě se za několik let dočkaly pokračování. Pokračování Asheron's Call však

naprosto propadlo a tím zřejmě skončil i vývoj této začínající herní série, proto se tato práce zaměří především na Everquest (viz obr. 7).

Právě z prostředí Everquestu přináší již výše citovaná kniha *Play between worlds: exploring online game culture* od T. Taylorové mnoho poznatků aplikovatelných i na většinu dnešních online her na hrdiny. Everquest přinesl plně trojrozměrné grafické zpracování, které podporovalo využití grafických akceleratorů a technologií moderních ve své době, nicméně za ostatními ne-online tituly stále zaostával. Na svého avatara nahlížel hráč z pohledu třetí osoby. Pokrok Everquestu spočíval ve vypilování herních mechanismů a v určitém pohledu zpohodlnění hry.

3.1.4 Dark Age of Camelot a Anarchy Online

Tyto hry nelze nazvat přelomové nebo revoluční, přesto přinesly do skupiny žánru MMORPG určité novinky. Dark Age of Camelot přinesl především propracované souboje mezi hráči. Každý hráč si musel vybrat jedno ze tří království, které bude reprezentovat, tato tři království potom mezi sebou bojovala. Hráči měli možnost dobývat nepřátelské hrady a tvrze pomocí dobývacích strojů apod. Anarchy Online se lišila prostředím, ve kterém se odehrávala. Opustila prostředí fantasy, ve kterém se všechny výše jmenované hry odehrávaly, a vstoupila na půdu sci-fi. Přestože bylo sci-fi prostředí v některých ohledech pouze formální, hra používala některé stejné principy jako fantasy hry a jednotlivé věci byly pouze jinak pojmenovány. Nepochybně přitáhla mnoho hráčů, zvláště poté, kdy byla základní hra uvolněna zdarma.

3.1.5 World of Warcraft a ostatní

Hra World of Warcraft (viz obr. 8) vydaná v roce 2004 společností Blizzard Entertainment znamenala největší revoluci v online hraní od dob Ultimy Online. V lednu 2008 překonal hranici deseti milionů předplatitelů. Online hraní se stalo díky

World of Warcraft opravdu masovou záležitostí. Graf číslo 2 ukazuje jeho obrovskou převahu na poli online her.

Úspěch World of Warcraft nespočíval v tom, že by přinesl nějakou revoluční novinku, ale v tom, že dokázal nakombinovat a vypilovat dostupné herní principy tak, že oslovil neuvěřitelné množství lidí. Zároveň výrazně těžil z předchozích her studia Blizzard Ent., z strategických her Warcraft I až III, které byly též velmi populární a díky kterým měl vlastně připravené základy herního světa, jako jeho historii, mytologii a základní konflikt. Nespornou výhodou bylo i to, že hráči, kteří hráli tyto strategické hry, se svým způsobem podíleli na vývoji světa World of Warcraft, do kterého poté mohli vstoupit.

Vedle World of Warcraft ovšem vznikly i další hry, které se mu snaží konkurovat. Jako jeho největší konkurenti bývají označovány hry Lineage 2, Everquest 2 a Lords of the Ring Online. Lineage 2 těží z velké popularity v Asii, zároveň se této hře v anglické jazykové mutaci podařilo expandovat i do Evropy a Ameriky. Everquest 2 je zaměřený hlavně na boj PvE. Lords of the Ring Online vychází z Tolkienovy populární literární předlohy a v některých ohledech se snaží lehce odlišit tím, že klade větší důraz na příběh a k některým herním principům přistupuje poněkud jinak než ostatní MMORPG z fantasy prostředí.

4. Hromadné online hry na hrdiny (MMORPG)

Pro jasnější představu o hromadných online hrách na hrdiny je třeba představit základní principy, které tyto hry dělají určitým způsobem výjimečné. Nejlepší způsob jak tyto principy popsat, je popsat samotný průběh hry z hlediska

hráče. Tato část vychází z poznatků autora práce získaných při takřka půl ročním hraní hry World of Warcraft.

4.1 Začátek hry a tvorba postavy

V tomto konkrétním případě se bude jednat o průběh hry World of Warcraft, nicméně na obdobném principu funguje i většina dalších MMORPG. Začátek hry obvykle probíhá tak, že si hráč nejprve musí vytvořit postavu, která ho bude ve hře reprezentovat. Ve World of Warcraft probíhá tvorba postavy ve třech fázích. Protože mnoho MMORPG obsahuje nějaký základní konflikt, bývá hráč nucen si nejprve vybrat stranu, za kterou bude v tomto konfliktu bojovat. Ve World of Warcraft jsou dvě strany nazvané Horda a Aliance. Jakmile si hráč jednu vybere, automaticky se vymezí proti té druhé, nelze být neutrální. Následuje výběr rasy hráčovy postavy. Nutnost vybrat si rasu obsahuje drtivá většina MMORPG jak orientovaných na fantasy styl, tak i na sci-fi styl. V případě World of Warcraft je nabídka ras poměrně tradiční vzhledem k obvyklým fantasy stereotypům, takže za Alianci si hráč může vybrat například člověka, trpaslíka nebo elfa, za Hordu skřeta, nemrtvého, nebo trolla. Každá rasa má určité předpoklady k určitým dovednostem, proto si výběrem rasy hráč částečně vybírá i svou pozici mezi ostatními hráči. Posledním stupněm bývá výběr povolání, které nejvíce ovlivňuje hráčovu roli ve světě hry. Každé povolání má specifické dovednosti, které nejsou obvykle dostupné ostatním povoláním. Každé MMORPG má svou vlastní sadu povolání, která jsou různě pojmenována a mají různé vlastnosti, přesto lze vysledovat několik základních tříd povolání, která jsou dostupná v každém MMORPG. Tyto třídy povolání se vztahují především k roli postavy ve skupině. Výrazy označující tyto třídy jsou převzaté z angličtiny a běžně se ve hře používají. Jedná se o tzv. tank, damage dealer a healer. Do třídy „tank“ lze zařadit válečníky v brnění, kteří vydrží hodně ran nepřítele, ale sami nejsou nijak extrémně silní. Název třídy „damage dealer“ by bylo možné volně přeložit jako „dělač poškození“. Tyto postavy obvykle nevydrží mnoho poškození od nepřítele, ale sami dokáží nepřítele velmi zranit. Obvykle do této třídy spadají různí mágové nebo vrazi. Nejpriléhavější překlad třídy „healer“ by byl nejspíše ranhojič. Tyto postavy dokáží uzdravovat ostatní postavy, ale obvykle nedokáží způsobit nepříteli větší zranění a samy jsou velmi zranitelné.

Jako čtvrtou třídu povolání lze chápat řemeslníky. Tato třída je stranou od předchozích třech, protože velmi často bývá dostupná jako sekundární povolání. Jedním ze základních stavebních kamenů hromadných online her na hrdiny je, že hráči mají možnost vyrábět různé předměty, které buď sami používají nebo s nimi obchodují s ostatními hráči. V případě World of Warcraft si mohou hráči vybrat od těžby rud a výrobu brnění, přes výrobu lektvarů nebo šperků, až po rybaření nebo vaření. I zde ale platí, že žádná postava se nemůže naučit vše. Pokud je nějaká postava výborný kovář, stejně bude potřebovat horníka a nejspíše i koželuha a několik dalších povolání.

4.2 Samotný průběh hry

Takřka všechny MMORPG jsou založeny na vývoji postavy. Každá postava má určité základní číselně vyjádřené statistiky. Tyto statistiky obvykle vyjadřují počet životů, počet jednotek magické energie, fyzickou sílu nebo inteligenci postavy. V těchto základních statistikách se projevuje povolání postavy, které jí hráč zvolil. Například pokud hráč zvolil své postavě povolání kouzelníka, ve statistikách se to projeví nízkou hodnotou síly a naopak bude mít vyšší inteligenci. Vývoj postavy probíhá tak, že hráč, potažmo jeho postava, získává zkušenosti plněním úkolů a zabíjením nepřátel. Jakmile postava získá určitý počet těchto zkušenostních bodů, postoupí na další úroveň. S postupem o úroveň se zlepší základní statistiky a obvykle jsou postavě zpřístupněny speciální dovednosti daného povolání. Jednotlivé úrovně se od sebe s vývojem postavy vzdalují, takže zatímco pro postup například z páté na šestou úroveň stačí hráči několik hodin aktivního hraní, pro postup z padesáté na padesátou první úroveň se musí hráč aktivně věnovat hře několik dní nebo dokonce týdnů.

Jako vývoj postavy lze chápat i získávání různých předmětů, které postavu dělají silnější. Předměty se obvykle dělí na několik skupin, podle jejich síly nebo účinnosti. Ty nejsilnější předměty jsou nejhůře dostupné, a když postava hráče dosáhne maximální úrovně, jsou to právě mocné předměty, které tvoří velkou část motivace hráčů k dalšímu hraní.

Z následujícího popisu lze vyvodit tři základní pravidla fungování MMORPG. Jedná se o následující pravidla:

- Žádná postava není univerzální. Pokud chce hráč plnit náročnější úkoly a tím pádem mít i lepší vybavení, musí s ostatními hráči kooperovat. Zde by se dal výrok P. Watzlawiczecka, že nelze nekomunikovat²⁹ rozšířit i na to, že **nelze nespolupracovat**. Toto pravidlo lze označit jako jeden ze základních stavebních kamenů celého konceptu hromadných online her na hrdiny.
- Druhé pravidlo se týká vztahu času stráveného u hry a stupně vývoje postavy. Nejen u World of Warcraft, ale i u dalších MMORPG platí, že **čím lepší chce hráč mít postavu, tím více času musí do hry investovat**. Nelze si tedy představovat, že občasný hráč a jeho postava bude na srovnatelné úrovni s hráčem, který tráví třeba šest hodin denně ve hře.
- Třetí pravidlo se netýká vývoje postavy, ale spíše konceptu MMORPG samotného. Počítačové RPG, které jsou zaměřeny na hru jednoho hráče, vždy obsahují určitý příběh. Začátek a konec tohoto příběhu hru ohraničují. Jakmile je završen příběh, končí hra. **MMORPG jsou ve své podstatě takřka nekonečné**. Provozovatelé těchto her si snaží přirozeně udržet předplatitele. Kvůli tomu pravidelně hru aktualizují o nové předměty, lokace a dílčí příběhy. V tomto ohledu limituje životnost hry jenom její technická stránka, která se po určitém čase stane zastaralá a nepředělatelná.

5. Z čeho vycházejí hromadné online hry na hrdiny?

V této části se práce zaměří na fenomén stolních her na hrdiny, díky kterým mohly vzniknout i počítačové hry na hrdiny (RPG), potažmo i hromadné online hry na hrdiny (MMORPG). Přestože stolní RPG vytvořily základy pro MMORPG,

²⁹ Paul Watzlawiczeck in J. Musil, Úvod do sociální a masové komunikace, Vysoká škola Jana Amose Komenského, Praha 2005, s. 7

v některých rysech se velmi liší. Tato část má za úkol popsat tyto rozdíly. Na základě negativního vymezení vůči stolním hrám na hrdiny lze spatřit další specifika MMORPG žánru. Tato část bude vycházet především z diplomové práce Evženie Mádrové, která se jmenuje Osobnost a volba postavy v fantasy RPG hrách a ze seminární práce Jana Krajhanzla na předmět Sociální psychologie³⁰.

5.1 Stolní hry na hrdiny

Přestože v části po počítačových RPG hrách už je zmínka o stolních hrách na hrdiny, zevrubný popis těchto her zde bude nutný. U nás se nejrozšířenější hra tohoto žánru jmenuje Dračí doupě a vychází z nejpoblárnější hry v zahraničí Dungeons and Dragons. Jak Dračí doupě, tak i Dungeons and Dragons a další hry vytvářejí především jasná pravidla, bez nichž žádná hra nemá smysl. Přestože tato pravidla nejsou nejjednodušší, stále představují pouze určité mantinely, ve kterých se hráči mohou pohybovat, ale jsou to právě účastníci hry, na kterých záleží, jaká hra bude. Velmi podstatné je rozdělení na hráče a na Pána jeskyně (Dungeon Master). Pán jeskyně připravuje a moderuje dobrodružství v rámci pravidel určité hry, které hráči hrají, sám se však z pozice hráče hry neúčastní. Právě na Pánu jeskyně nejvíce záleží, jak dokáže vtáhnout hráče do hry, jaký dokáže vymyslet příběh. Krajhanzl však vyzdvihuje i důležitost ochoty hráčů participovat na vytváření příběhu, ve srovnání s pasivním konzumentstvím a čekáním na to, co si Pán jeskyně přichystal.³¹ Zde lze nalézt první rozdíl mezi těmito stolními hrami a hromadnými online hrami:

5.1.1 Pasivita x aktivita

V hromadných online hrách na hrdiny je v roli Pána jeskyně výrobce a provozovatel určité hry, který nepřipravuje příběh pro několik svých kamarádů, ale musí zacházet s milionovými komunitami hráčů. Tím se samozřejmě snižuje možnost individuálního přístupu k hráčům a jejich možnost ovlivnit samotnou hru. Hráči jsou tedy mnohem více v roli pasivního konzumenta než aktivními tvůrci herního obsahu.

³⁰ J.Kajhanzl, O cestách na zkušenou, FF UK, seminární práce (předmět sociální psychologie)

³¹ TAMT., s. 11

Zde by se měla zmínit i nutnost imaginace. Zatímco hromadné online hry na hrdiny mají pevně danou grafickou podobu, která je hráčům předkládána, stolní RPG jsou založeny na představivosti hráčů a vypravěčských schopnostech Pána jeskyně. I v oblasti představivosti je v případě hromadných online her zřetelný příklon k pasivnímu konzumování.

5.1.2 Vztah hráč – postava

Krajhanzl ve své práci striktně odlišuje osobnost hráče a postavu u stolních her na hrdiny: „*Postava by neměla vědět, co ví jen hráč, a stejně tak do mezipostavových vztahů nepatří nedořešené konflikty mezi hráči, či naopak jejich hráčské přátelství. (...) Hráči komunikují s hráči, postavy s postavami - nikdy ne křížem!*“³² Pokud pomineme specializované RP servery, které předpokládají úmysl hráče hrát roli, v hromadných online hrách na hrdiny žádné takové, byť třeba i nepsané pravidlo, nenajdeme. Zřejmě s tím souvisí i velmi nízký výskyt morálního rozhodování v konceptu hromadných online her. Nelze říct, že by se jednalo o jeho naprostou absenci, ale chybí v nich především následky určitých činů. Obvyklý postup ve hře je, že hráč dostane úkol, splní ho a dostane další. Herní svět to nijak nezmění, protože po něm přijdou další hráči, kteří ho budou také plnit.

5.1.3 Formování skupin

Stolní hry na hrdiny předpokládají, že se účastníci znají už před hrou, minimálně proto, aby byli vůbec schopni se sejít. U hromadných online her je obvyklý postup opačný. Hráč vstupuje do světa hry sám, až v něm se stává členem různých skupin.

5.1.4 Příběh x volnost

Nejedná se o otázku jen stolních nebo hromadných online her na hrdiny. V oblasti počítačových her se často vývojáři snaží skloubit silný příběh a co největší volnost hráče. Tyto dva směry jsou poněkud protichůdné, protože velká volnost pro

³² TAMT., s. 12

hráče lehko rozmělní silný příběh, naopak silný příběh může hráče svazovat, aby se držel načrtnuté linie. Tento rozpor lze najít i u her na hrdiny. U stolních her jasně převažuje důraz na příběh. Jak píše Krajhanzl, závisí to na tom, jak se chová Pán jeskyně, zda poskytne hráčům volnost v řešení problémů, nebo je „přitlačí“ k řešení, které mu bude lépe zapadat do jeho příběhu³³. Přesto má však příběh velkou váhu. V hromadných online hrách je hráči dopřána co největší volnost, avšak příběh, potažmo celá narativní složka, je zatlačena do pozadí, takže hráč sice například dostane za úkol zabít deset skřetů, ale pokud by se ptal, proč má zabít deset skřetů, hra mu odpoví: „Protože jsou skřeti zlí“. Hromadné online hry naopak využívají možností obrovského světa, kde hráč může zažívat zkušenost exploraace nových, neprobádaných a nebezpečných území.

6. Internet a online hry

Bez internetu si lze těžko představit rozvoj hromadných online her. V této části se práce zaměří na vztah mezi internetovým prostředím a online hrami s důrazem na hráče, potažmo uživatele internetu. Přestože lze považovat online hry

³³ TAMT., s. 14

jako součást internetového prostředí, tato část se pokusí tyto rozdíly postihnout.

V této části bude hojně využívána publikace D. Šmahela *Psychologie a internet*³⁴.

Šmahel popisuje internet především jako prostředí bez zábran. Příčinu tohoto disinhibovaného prostředí spatřuje v deindividualizaci, kdy přirovnává anonymitu jedince v davu k anonymitě v prostředí internetu, a v oslabení přijímání sociálních rolí a z toho plynoucí oslabení sociálních norem.³⁵ Věnuje se především prostředí chatu, kde, jak říká, je velmi jednoduché změnit si identitu. Dále hovoří o virtuální identitě. Jedinec není fyzicky přítomný v prostředí internetu, přítomná je pouze jeho virtuální reprezentace. „*Tato virtuální reprezentace často obsahuje nějakým způsobem uloženou a uchovávanou informaci o tom „kdo jsme“ v prostředí internetu, jaké zde máme jméno, či přezdívku (nick), jaká je naše historie, jakého jsme dosáhli v rámci své virtuální společnosti statusu.*“³⁶ Virtuální identita je potom to, co přiřazujeme naší virtuální reprezentaci.

Prostředí online her se v některých ohledech odlišuje. Především samotným vstupem do hry, který vyžaduje zaplacení určité částky a instalaci hry do počítače, se hra stává součástí virtuální reprezentace. Pokud budeme brát v úvahu pouze prostředí online hry, je virtuální reprezentace sama postava. Vzhledem dává jasně najevo, kam ji zařadit. Dle vybavení mohou ostatní hráči odhadnout úroveň postavy a tedy i zkušenost hráče s konkrétní hrou, pokud předpokládáme přímou úměru mezi časem stráveným ve hře a úrovní postavy. To potvrzuje i Taylorová, když uvádí vyjádření jedné z hráček Everquestu: „*Když rozvíjíš vztahy s ostatními lidmi jako tvůj online avatar, pochopíš, že si tě zpravidla spojují právě s tvým online avatarem, nikoliv s tebou jako s osobou. Myslím tím, že vědí, že doopravdy nejsi elf (...) nicméně tě nazývají jménem tvého avatara, jejich vnímání a zkušenost s vámi zcela závisí na událostech, které se přihodily ve hře zahrnující tvého avatara.*“³⁷ Další podstatnou komponentou virtuální reprezentace v prostředí online her je to, že postavy mají obvykle „nad hlavou“ své jméno, jedná se o v podstatě o nick z prostředí chatu, jak ho zmiňuje Šmahel, a pokud jsou členy nějakého společenstva (gildy), tak je u jména i název tohoto společenstva. Herní společenstva lze nejjednodušeji rozdělit na „obyčejná“ a prestižní. O nejprestižnějších společenstvech mívá povědomí většina hráčů na serveru, protože právě tato společenstva dosahují nejlepších výkonů a

³⁴ D. Šmahel, *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*, Nakladatelství TRITON, 2003

³⁵ TAMT., s. 13-15

³⁶ TAMT., s. 39-40

³⁷ T.L.Taylor, *Play between worlds: exploring online game culture*, MIT Press, 2006, s. 96

kladou na své členy největší nároky. Proto členství v takovém společenstvu může být důležitou součástí virtuální reprezentace.

Jako vlastnost prostředí bez zábran uvádí Šmahel, že je to i prostředí bez závazku. V prostředí chatu je velmi jednoduché ukončit rozhovor, změnit si přezdívkou a vrátit se jako úplně někdo jiný, přičemž nedochází k statusové mobilitě ve vertikálním směru. Tuto vlastnost mají i online hry, ale v omezené míře. Minimálně vývojem postavy, do kterého musí investovat určité penzum času, si hráč utváří nějaký status. Pokud by z nějakého důvodu chtěl změnit postavu, musí začínat znovu od začátku. Toto lze chápat jako omezení libovolné změny identity a zároveň i jako omezení prostředí bez závazku. Další omezení prostředí bez závazků se týká komunikace a spolupráce jedinců ve skupině. V online hrách existují úkoly nebo příšery, které lze přemoci jedině ve skupině. Za tímto účelem se formují skupiny hráčů, kteří spolu spolupracují a také nutně komunikují. V prostředí chatu není jasná motivace k interakci, Šmahel zmiňuje dvě rozporné možnosti, a to na jedné straně jako možnost zapomenout na běžné starosti a na druhé straně jenom zabít čas.³⁸ Ani jedním nepřijímá jedinec jasný závazek, protože skupina, do které vstoupil (např. lidé v chatovací místnosti), nemá jasný cíl, a pokud z ní opět vystoupí, nic se v podstatě nestane. Naproti tomu, pokud skupinu v online hře opustí například jediný ranhojič, je prakticky odsouzená k neúspěchu.

Zajímavou součástí virtuální reprezentace je způsob přenášení herního statusu i mimo prostředí hry, do diskusních fór, pomocí tzv. podpisů (signature) připojených ke zprávě. Tyto podpisy mohou mít textovou podobu, nebo grafickou. V případě grafické uvádí Taylorová následující příklad:

Asherea Lonewolf 47 Druidess – Prexus
Naharet Darkhealer 31 Cleric – Prexus
Shadowclaw

Takovýto podpis znamená, že hráč, v tomto případě hráčka má dvě postavy, a to Asherea a Naharet na úrovních 47 a 31, povoláním druid a cleric. Obě postavy jsou ve společenstvu Shadowclaw na serveru Prexus. V případě podpisu v podobě

³⁸ D. Šmahel, Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi, Nakladatelství TRITON, 2003, s. 30

obrázku hráči často odkazují na své úspěchy ve hře, které mohou dešifrovat obvykle jen další hráči, kteří danou hru znají.³⁹

7. Komunikace v prostředí online her

7.1 Grafické uživatelské rozhraní a kanály (Graphical User Interface, GUI and Channels)

³⁹ TAMT., s. 104

Komunikace v online hrách obvykle probíhá textovou formou. K tomu je uzpůsobeno uživatelské rozhraní. Obvykle bývá na herní obrazovce přítomno chatovací okno, kde může hráč psát zprávy a kam mu i přicházejí. Takto je to velmi podobné prostředí chatu nebo programům, jako je ICQ. Specifikum textové komunikace v prostředí online her je v možnosti volby kanálu (channel), do kterého hráč píše. Lze rozlišit kanály z hlediska dvou vlastností, a to hlediska účelu a dosahu (vzdálenost ve hře). Následující seznam kanálů s jejich vlastnostmi je ze hry World of Warcraft⁴⁰, nicméně na podobném principu, byť s různými obměnami, funguje komunikace i v dalších online hrách na hrdiny.

První kanál, který je od počátku nastavený jako standardní, je označován jako */Say*. Skrz tento kanál může hráč oslovit všechny hráče v jeho nejbližším okolí. Komunikace přes tento kanál je velmi podobná komunikační situaci na veřejnosti, kdy je člověk chráněn anonymitou davu.

Další kanál se nazývá */Party*. Díky němu spolu mohou komunikovat pouze členové určité skupiny, aniž by se jejich komunikace zobrazovala dalším hráčům. Tento kanál není omezen prostorově, takže i když jsou členové skupiny na jiných místech v herním světě, stále spolu mohou komunikovat. Zprávu odeslanou přes tento kanál obdrží všichni členové skupiny.

Třetí kanál se nazývá */Guild* a týká se komunikace ve společenstvech, kterých jsou hráči dlouhodobými členy, na rozdíl od přechodných skupin, které se formují pouze za určitým cílem, a jakmile ho splní, většinou se rozpustí. Zprávu odeslanou přes */Guild* kanál, obdrží všichni členové společenstva, kteří jsou momentálně ve hře. Jako analogickou komunikační situaci lze uvést komunikaci v organizaci.

Čtvrtý kanál se nazývá */Yell*. Při použití tohoto kanálu obdrží zprávu všichni hráči ve velmi rozlehlé oblasti okolo hráče. Pokud někdo nadužívá tento kanál, bývá ostatními hráči napomenut, aby zbytečně nezahlucoval jejich chatovací okna. Komunikaci přes tento kanál lze chápat jako komunikaci na veřejném prostranství, kdy člověk není chráněn anonymitou davu, protože tento kanál není mnoho využíván a pokud ho někdo použije, získá si pozornost.

Pátý kanál se nazývá */Whisper*. Skrz tento kanál může hráč komunikovat pouze s jedním hráčem a musí znát jeho jméno. Nikdo jiný kromě těchto dvou účastníků nemůže číst jejich konverzaci, proto i název kanálu je v překladu šeptat.

⁴⁰ <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/chat-overview.html> k 21.2.2008

Tento kanál lze použít na libovolnou vzdálenost v herním světě, pouze však v rámci jedné strany konfliktu (viz Horda a Aliance). Jedná se ve své podstatě o intimní dyadickou komunikační situaci, jak ji chápe Vybíral.

Kanál */Tell* má stejnou funkci jako */Whisper*, jenom s tím rozdílem, že umožňuje komunikaci i mezi nepřátelými stranami.

Jako doplňkové kanály lze chápat kanál *LookingForGoup* a *Trade*. Kanál *LookingForGroup* slouží hráčům primárně k shánění skupiny případně zbývajících členů. *Trade* je obchodní kanál, kde hráči nabízejí cokoliv co chtějí prodat, případně zde shánějí věci, které potřebují. K tomuto kanálu lze přiřadit situaci komunikace při obchodování.

Hráč může využívat několik kanálů najednou a „přeskakovat“ mezi nimi, takže teoreticky si může s jiným hráčem šeptat, plánovat výpravu se skupinou, nezávazně si povídat s lidmi ze svého společenstva a pokřikovat na kolemjdoucí.

7.2 Komunikace z hlediska synchronicity

Komunikace v prostředí online her je z velké části synchronní. Uživatelské rozhraní online hry, v tomto případě opět *World of Warcraft*, asynchronní komunikaci téměř nepodporuje, případně minimalizuje časové prodlevy mezi vysláním a přijetím zprávy. Jak je výše uvedeno, komunikace probíhá v chatovacím okně, které je součástí uživatelského rozhraní a přes které spolu hráči komunikují. Toto okno má pouze omezenou velikost a zobrazuje se v něm veškerá komunikace na všech kanálech, ke kterým je hráč momentálně připojen, proto je nutné, aby starší zprávy byly odsouvány mimo okno. Přestože je komunikace z velké části synchronní, nese i znaky asynchronní komunikace, jako je přehledné střídání pozic komunikátora a recipienta.

7.3 Komunikace z hlediska symetrie

Nelze jednoznačně říct, zda komunikace v online hrách je čistě symetrická nebo komplementární, spíše však směřuje ke komunikaci symetrické. Velmi záleží na situaci, ve které komunikace probíhá. Pokud spolu komunikují členové víceméně

náhodně zformované skupiny, ve které není předem daná jasná hierarchie, bývá komunikace symetričtější než v předem dohodnutých výpravách, kde jsou jasně rozděleny kompetence.

7.4 Komunikace z hlediska kontextových modalit

7.4.1 Modalita času a prostoru

Velmi záleží, kolik času mají účastníci komunikační výměny. V případě časových omezení v prostředí online her je třeba rozlišit omezení ve virtuálním světě hry a omezení reálného života. Samotná délka času stráveného ve hře omezuje komunikaci, pokud nebereme v úvahu externí komunikační programy jako ICQ, kdy spolu účastníci hry mohou komunikovat i přes to, že jeden z nich hru ukončí, tak ukončení hry je zároveň ukončení komunikace.

Vedle omezení komunikace kvůli nutné přítomnosti ve hře existují i časová omezení komunikace uvnitř hry. Už jen samotná skutečnost, že komunikace doplňuje samotné hraní, tedy není jedinou činností, na kterou se hráč musí soustředit, omezuje čas, který na komunikaci zbývá. S tím souvisí i prostorová modalita, i když v tomto případě se jedná o virtuální prostor. Pokud jsou hráči v herním světě ve městě nebo jiné bezpečné zóně, kde nejsou zaměstnáni bojem s příšerami, mohou věnovat komunikaci mnohem delší čas. Naopak pokud spolu hráči komunikují uprostřed bitevní vřavy, nezbyvá na komunikaci mnoho času. To je i jeden z důvodů její deformace.

7.4.2 Emoce a možnosti jejich vyjádření ve hře

Tato část se nebude zabývat emocemi, které byly vyvolány něčím mimo virtuální herní svět, ale především možnostmi jejich vyjádření v prostředí online her. Pokud se bude brát v potaz pouze prostředí online her bez externích komunikačních programů, lze rozdělit vyjádření emocí na dva typy. Pomocí psaného textu, nebo pomocí animací hráčovy postavy, které jsou součástí hry. Vyjádření emocí pomocí psaného textu lze ještě rozdělit na dvě podskupiny vyjádření, a to na verbální vyjádření a emotikony (smajlíky).

Účastníci hry vyjadřují jak negativní, tak i pozitivní emoce pomocí textu několika způsoby. Nejpatrnější to je u intenzivních emocí, kdy se hráčům něco

obzvláště povede, nebo naopak velmi nevydaří. Pro zvýraznění takové zprávy používají například zvýšený počet interpunkčních znamének jako vykřičníků nebo otazníků. Samozřejmě dané emoci odpovídá i zvolený slovník.

Výraz emotikona je zkratka pro emotivní ikonu. Používá se pro ně název smajlíky z anglického smileys. Šmahel uvádí, že čím je uživatel internetu zkušenější, tím více druhů emotikon umí používat, valná většina lidí však nepoužívá více než pět druhů. Dále se pozastavuje nad jejich nejednoznačností a jejich složitou interpretací. Může se proto stát, že stejnou emotikonu mohou uživatelé internetu chápat jinak. Jako příklad uvádí možnosti interpretace základní emotikony „☺“, která může znamenat radost, vtip, vstřícnost, ale i ironii.⁴¹ V případě online her je situace velmi podobná, snad jen s tím rozdílem, že komunikace v prostředí online her je více zaměřená na informační funkci než komunikace v prostředí chatu, a tedy i výskyt emotikon je poněkud nižší.

Animace virtuálních postav vyjadřující emoce jsou typické právě pro online hry. Vyjádření emocí je primárním účelem tohoto druhu animací. Nutností je, aby se postavy hráčů navzájem viděly. Zatímco rozzlobeného smajlíka si mohou hráči poslat přes celý herní svět, aby mohli úspěšně použít toto vyjádření, musí být v herním prostoru na stejném místě.

7.4.3 Existence kontinuity komunikace

Zřejmě nelze jasně zhodnotit online hry z hlediska existence kontinuity komunikace. Online hry obsahují nástroje, které umožňují pokračovat v přerušené komunikaci. Aby komunikace mohla pokračovat, je především třeba dohledat dotyčného hráče v herním světě. Právě k tomu jsou tyto nástroje. Prvním z nich je zmíněný /guild kanál, skrz který spolu mohou komunikovat všichni členové určitého společenstva bez ohledu na momentální polohu jejich virtuálních postav. Protože však většina hráčů má vazby na jiné hráče i mimo jejich společenstvo, existuje proto druhý nástroj, tzv. „friend list“, což jako seznam přátel. Hráč si do něho může uložit kteréhokoliv jiného hráče. V tomto seznamu pak může zjistit, kdo je z jeho přátel momentálně ve hře a například pomocí kanálu /whisper ho může kontaktovat.

7.5 Funkční negramotnost jako omezení přístupu

⁴¹ D. Šmahel, Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi, Nakladatelství TRITON, 2003, s. 126 - 127

Už samotná komunikace na internetu je charakteristická zjednodušováním. Jazyk je z důvodu úspory času syntakticky, sémanticky, kompozičně i stylově zjednodušován. K ochuzování jazyka dochází podle Vybírala z těchto důvodů:

- účastníci komunikace reagují bez rozmýšlení a promýšlení, klesá počet korektur v průběhu řečového aktu
- účastníci si osvojují společně sdílený jazyk s omezenou slovní zásobou a ovlivňují se tím navzájem
- účastníci nemají dostatečně kultivovanou slovní zásobu
- používaný jazyk může být gestem odporu vůči konformním uživatelům spisovného jazyka⁴²

Tyto důvody lze aplikovat i na komunikace v prostředí online her. Především první dva důvody jsou v prostředí online her ještě silnější. Protože komunikace mezi hráči je pouze jednou z mnoha aktivit, které hráči v online hrách provádějí. Komunikace a kooperace mezi hráči je vyžadována samotnou hrou, pokud hráči chtějí splnit určité výzvy. Aby byla spolupráce co nejefektivnější, musí být komunikace, co nejrychlejší. Elitní společenstva obvykle používají externí komunikační programy, jako Ventrilo nebo Teamspeak, které zprostředkovávají komunikaci pomocí hlasu, která je mnohem rychlejší než textová. Většina hráčů je však odkázána na textovou komunikaci, proto se jazyk deformuje, aby byl co nejrychlejší. Z toho důvodů komunikace v prostředí online her obsahuje obrovské množství akronymů. Množství akronymů není jedinou deformací jazyka. Věty bývají velmi strohé nebo nekompletní.

S těmito deformacemi souvisí i druhý důvod, který zmiňuje Vybíral. Tento deformovaný jazyk se stal takřka nedílnou součástí komunikace v prostředí online her. Pokud se chce člověk zapojit do hry, obvykle si musí osvojit alespoň základní akronymy a techniky rychlé komunikace.

Počítačová technika obecně je oblastí s výskytem funkční ngramotnosti, kterou vybíral definuje následovně: „*Za funkční ngramotnost se považuje případ, kdy gramotný člověk nerozumí novým vrstvám jazyka a vyjadřování ve společnosti (...)*“⁴³. Český jazyk prostředí online her je deformován vedle zmíněných akronymů

⁴² Z.Vybíral, Psychologie lidské komunikace, Portál, 2000, s. 151 - 152

⁴³ TAMT:, s. 127

a narušené větné stavby i velkým počtem anglicismů. Pro ilustraci lze uvést příklad z diskusního fóra www.hofyland.cz o hře World of Warcraft.

Uživatel Bobisko napsal:

„Heart of Darkness, BoE drop z trashe v Hyjalu a BT, pouziva se jako soucast pri crafteni nezbytnyho shadow resist equipu pro BT.“

Toto vyjádření je naprosto nedešifrovatelné pro někoho, kdo nemá s hrou zkušenosti. Dokonce je však nedešifrovatelné pro většinu hráčů, kteří se nedostali na určitou úroveň. Velmi hrubě interpretováno říká toto sdělení asi následující: „Určitý předmět, který lze získat zabitím určitého monstra, které se vyskytuje v určité herní oblasti, lze použít jako součást při vyrábění vybavení, které zvyšuje postavě odolnost vůči stínové magii.“

7.6 Specifický slovník

Akronymy lze dělit na obecně používané, které jsou používány nejen v online hrách, ale i v ostatních prostředích internetu, jako příklad lze uvést „lol“, který lze interpretovat jako „lots of laugh“ nebo „laugh out loud“. Celkově tento akronym znamená vyjádření, že se uživatel směje. Druhým typem akronymů jsou akronymy, které vycházejí z konkrétní hry. Obvykle označují názvy herních oblastí, předmětů nebo schopností, například BFD znamená Blackfathom Deeps, což je název herní oblasti ve hře World of Warcraft.

Vedle akronymů se v prostředí online her často objevují různě doformovaná slova. V této části se bude práce zabývat pouze prostředím češtiny.

Nejčastější deformací jazyka jsou anglicismy. Hráči počestřují anglická pojmenování z různých sfér hry. Velmi často jsou počestřovány názvy povolání. Například povolání warrior ve hře World of Warcraft bývá počestřováno jako „war“, nebo povolání „rouge“ v téže hře bývá označováno jako „raguna“. Některá anglická slova vyskytující se ve hře jsou velmi složitě přeložitelná, hráči ale jen velmi zřídka překládají i jednodušší slova. Česká označení bývají používána spíše při označování celých kategorií, takže české slovo „meč“ se týká obvykle celé kategorie zbraní. Pokud se však jedná o jednu určitou zbraň, například „Sword of Light“, nebývá tento název překládán jako Meč světla, ale zůstává se u původního anglického názvu.

Anglicismy se týkají i sloves. Hojně bývají používány slova jako „expit“ nebo „craftit“. S tím zřejmě souvisí to, že uživatelské rozhraní online her bývá v angličtině a zároveň angličtina bývá univerzální komunikační jazyk v online hrách. Společnost Blizzard však tento trend narušuje, protože začala hru World of Warcraft lokalizovat do dalších jazyků a založila „národní servery“. V Evropě existují kromě anglických serverů servery španělské, německé, francouzské a připravují server ruský.

8. Typologie hráčů

8.1 „Powergamers“ a občasní hráči

Nejjednodušší rozdělení hráčů dle Taylorové je dělení na kategorii powergamers (překlad „silový hráči“ zcela nevystihuje podstatu této kategorie) a casual (občasný) hráče. Jako rozdíl mezi těmito dvěma kategoriemi bývá podle Taylorové často uváděno množství času, které hráč věnuje „reálnému životu“, tedy času stráveného mimo hru. Proto bývá občasný hráč označován, jako někdo „s životem“ (with a life). Zatímco hráči, kteří spadají do kategorie powergamer, bývají chápáni jako izolovaní, asociální jedinci, kteří mají reálný život pouze omezený. Powergamers jsou velmi orientováni na výkon a na výsledek. Jako stěžejní pojem

v souvislosti s powergamers uvádí Taylorová efektivitu. Proto, aby se dostali na nejvyšší úroveň musí, být jejich herní styl především efektivní. Jeden z hráčů to popisuje následovně: „*Dívám se na Everquest jako na čísla. Pokud uděláte něco, získáte něco, musíte najít vždy lepší kombinaci, abyste měli větší šanci zabít protivníka. To je celé – vidět nové kombinace, používat nové kombinace a hledat nové kombinace.*“ Jako další rys powergamers uvádí Taylorová jejich snahu pochopit své chyby při neúspěchu. Powergamesr kriticky přehodnotí svou strategii a znovu zkoušejí překonat překážku dokud se jim to nepovede. Své poznatky poté zveřejňují. Jsou to právě powergamers, kteří mají na starosti správu různých fanouškovských stránek, které obsahují návody, rady, databáze, apod. Z této podpory těží i občasní hráči.⁴⁴

U kategorie powergamers je velmi důležitá otázka motivace. Kvůli čemu jsou powergamers ochotni strávit u hry neuvěřitelné množství času? Taylorová říká, že zaměřenost powergamers na efektivitu je poháněna touhou být nejlepší. To, že hráč powergamer nepřestane s hrou, jakmile se stane nejlepším, je dáno dynamickým nastavením cílů (Dynamic Goals Settings). Toto dynamické nastavení cílů poskytuje powergamers neustálou výzvu. Powergamers sami sebe motivují k dosažení určitých cílů, které jim dynamické nastavení poskytuje. Samotné dynamické nastavení je založeno na několika oblastech. Autoři předkládají výzvu v podobě zvýšení maximálního počtu dosažitelných úrovní, například z padesáti na šedesát. Získání další úrovně je však jeden z mnoha možných cílů. Mezi ostatní cíle lze řadit například získání určité zbraně nebo brnění, zabití určité příšery, získání povolení ke vstupu do prestižního společenstva, získání speciální dovednosti, nebo prozkoumání nebezpečné oblasti. K tomu je nutné připočíst komplexitu samotné hry, především rozdíly mezi rasami, povoláními a jejich kombinacemi, ze kterých lze vytvořit obrovské množství kombinací různých dovedností.

Překvapující je podle Taylorové vytrvalost powergamers v dosahování jejich cílů díky tvrdé práci. Není to aktivita hraní samotná, která je pro ně zábavná, ale možnost úspěchu, který jim přinese odměnu. Jako příklad uvádí hráče, který hrál nepřetržitě čtrnáct hodin hru Everquest, aby dosáhl maximální úrovně. Na otázku, zda ho to bavilo, odpověděl, že ho to bavilo pouze více než jiné věci, protože dosažení padesáté úrovně byl jeho cíl, zábava to byla, až když ho dosáhl. Doba nesmírně nudného a repetitivního hraní s velmi pomalým pokrokem je označována

⁴⁴ T.L.Taylor, Play between worlds: exploring online game culture, MIT Press, 2006, s. 73 - 74

pojmem „grind“. Powergamers na rozdíl od mnoha občasných hráčů jsou ochotni tato nudná „grindovací“ období podstoupit díky vidině možného úspěchu.⁴⁵

Se snahou powergamers o maximální efektivitu je spojena otázka, zda nepřekračují určité mantinely fair play. Každá online hra má určitá pravidla, která jsou stanovena obvykle při vývoji hry a testována v tzv. veřejném betatestu, kdy mají hráči možnost zdarma vstoupit na určitý čas do hry, aby ověřili funkčnost pravidel. Je však běžné, že v betatestu se odhalí pouze ty nejzávažnější nedostatky a ty ostatní se odstraňují ze hry až v jejím průběhu jako součást pravidelných aktualizací. Powergamers právě tyto menší nedostatky odhalují a někdy je i využívají. Většinová hráčská komunita obvykle považuje snahu „přelstít“ herní systém za podvádění. Nicméně Taylorová upozorňuje, že přelstít systém nebo podvádět není primárním cílem powergamers. V zájmu efektivity se snaží systém především pochopit, aby mohli být co nejefektivnější. Nalezení chyb v systému je spíše vedlejší produkt jejich snažení.⁴⁶

Dalším jevem, který je spojen s kategorií powergamers je jejich hluboké zapojení do sociálního života hry. Tím Taylorová vyvrací mýtus izolovaného hráče. V online hrách nelze překonat nejobtížnější překážky bez spolupráce. Powergamers se právě na tyto překážky zaměřují, proto je nutné, aby se mohli naprosto spolehnout na ostatní členy svého společenstva. Hráči spadající do kategorie powergamers mezi sebou mají mnohem silnější vazby než občasní hráči. Tyto vazby nejsou založeny na tom, že si spolu povídají častěji než s ostatními hráči nebo že se častěji setkávají ve virtuálním světě, ale mají vytvořeny komplikované systémy reputace, spolehlivosti a důvěry. O tom bude pojednávat více část o skupinách v herních světech.⁴⁷

8.2 Typologie hráčů podle Bartela

Herní designér Richard Bartel rozdělil hráče podle aspektů hry, které se jim jeví jako zábavné. Rozdělil hráče na čtyři typy:

- hráči zaměřeni na úspěch (**Achievers**)
- hráči zaměřeni na vztahy (**Socializers**)
- hráči zaměřeni na prozkoumávání (**Explorers**)

⁴⁵ TAMT., s. 75 - 76

⁴⁶ TAMT., s. 70 - 71

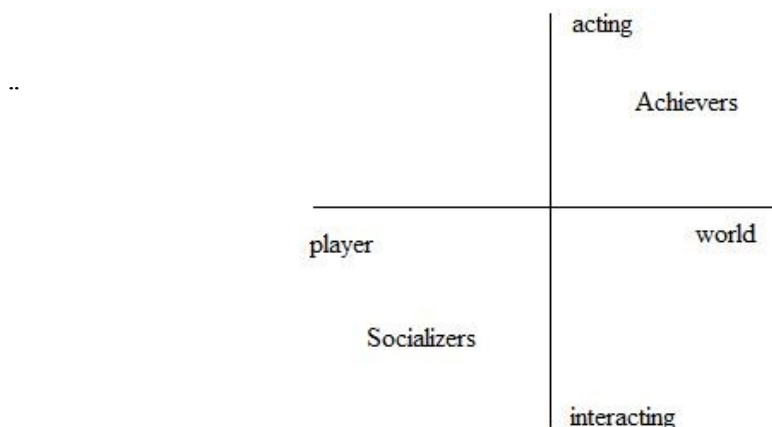
⁴⁷ TAMT., s. 80 - 81

- hráči zaměřeni proti ostatním hráčům (**Killers**)

Toto rozdělení vychází z následujících čtyř oblastí, které hráči obecně považují za zábavné:

- **Úspěch uvnitř hry.** Hráči si sami sobě dávají cíle související s hrou a důrazně jdou za nimi. To obvykle znamená akumulaci a disponování velkým množstvím cenných pokladů nebo schopností probít se velkým množstvím virtuálních příšer.
- **Prozkoumávání hry.** Hráči se snaží dozvědět o hře nejvíce informací, jak jen mohou. Zpočátku to znamená mapování herního světa, později to pokročí k experimentování s jeho zákonitostmi.
- **Družení se s ostatními hráči.** Hráči využívají herní prostředky pro komunikaci. Používají „hraní rolí“, které se přerodí v samotný kontext, ve kterém spolu hráči vstupují do interakce.
- **Zastrašování ostatních hráčů.** Hráči používají nástroje, které hra poskytuje, aby způsobili úzkost ostatním hráčům. Kde je to dovolené, tak to obvykle zahrnuje získání nějaké zbraně a její následné nadšené použití na postavu jiného hráče v herním světě.⁴⁸

V Bartelově modelu je rozlišena orientace hráčů na horizontální ose od orientace „na hráče“ až po orientaci „na svět“. Na vertikální ose rozlišuje preference na „acting“ a „interacting“.⁴⁹ Typologie hráčů v Bartelově podání vychází tedy i z následujícího diagramu:



⁴⁸ TAMT., s. 68 - 69

⁴⁹ TAMT., s. 69

8.3 Motivace hráčů

Nick Yee vycházel z Bartelova modelu při popisu motivace hráčů. Přestože z něho z velké části vychází, zároveň ho kritizuje. Především mu vytýká, že tento model není schopen přesně zachytit realitu. Například hráče, který je členem elitního společenstva, které je apriorně zaměřeno na úspěch by, by bylo možno přiřadit v Bartelově modelu k typu Achiever. Bartelův model však nebere v potaz, že v elitních společenstvech existují poměrně silné společenské vazby, takže by bylo možné přiřadit tohoto hráče i k typu Socializer, přestože zmíněné typy leží v naprosto opačných kvadrantech.

Další kritika se týká i toho, že Bartelův model předpokládá vztahy a vzájemné ovlivňování i tam, kde nemusí nutně být. Například v případě typu Socializer předpokládá, že hráče baví „hraní rolí“ a chatování. Mezi těmito dvěma komponentami však nemusí být žádný vztah.

Yee kritizuje i poněkud nucené kategorizování hráčů u Bartelova modelu. Není nutné vylučovat hráče z typu „Achiever“ jenom proto, že ho lze přiřadit k typu „Socializer“. Yee to trefně vystihuje slovy: „*Jenom proto, že někdo rád hraje na piáno, nelze předpokládat, že nemá rád vodní pólo.*“⁵⁰

Proto opustil Bartelovo bipolární schéma a vytvořil vlastní rozdělení k němuž se dostal průzkumem mezi hráči, kteří měli ohodnotit různé aspekty hry na pětibodové škále. Výpovědi rozdělil do skupin kdy mezi výpověďmi v jedné skupině jsou nejsilnější vzájemné vztahy, naopak mezi jednotlivými skupinami jsou co nejmenší. Yee došel rozdělením výpovědí do skupin k následujícím šesti možnostem motivace, u kterých uváděl i příklady nejvýše hodnocených otázek:

- **Úspěch (Achievement)**

Jak moc je pro tebe důležité zvyšovat úroveň postavy nejrychleji, jak je to jen možné?

Jak moc je pro tebe důležité získávat unikátní předměty, které většina hráčů nebude nikdy mít?

Jak moc je pro tebe důležité stát se mocným?

⁵⁰ N.Yee, Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition, 2004, dostupné z www.gamasutra.com, text nemá stránkování

- **Příležitostné vztahy / Povídání** (Casual Socializer / Chat)

Jak moc tě baví pomáhat ostatním hráčům?

Jak moc tě baví poznávat ostatní hráče?

Jak moc tě baví povídat si s ostatními hráči?

Jak moc tě baví být členem přátelského společenstva příležitostných hráčů?

- **Ponoření / Hraní rolí** (Immersion / Role-Playing)

Jak je pro tebe důležité být ponořen do fantasy světa?

Jak moc tě baví zkoušet nové role a osobnosti tvé postavy?

Jak často vytváříš příběhy a historii pro své postavy?

Jak často hraješ role?

- **Opravdové vztahy** (Serious Socializer / Relationship)

Jak často vedeš smysluplnou konverzaci s ostatními hráči?

Jak často mluvíš se svými online přáteli o osobních věcech?

Jak často vám online přátelé nabídli podporu, když jste měli problém v reálném životě?

- **Soutěž / Trápení** (Competiton / Grief)

Jak moc tě baví soutěžit s ostatními hráči?

Jak moc tě baví dominovat / zabíjet ostatní hráče?

Jak moc tě baví dělat věci, které ostatní hráče naštvou?

Jak často záměrně zkoušíte trápit ostatní hráče?

- **Únik před skutečností** (Escapism)

Jak je pro tebe důležité, že ti hra umožňuje uniknout z reálného světa?

Jak často se vyhýbáš přemýšlení o svých skutečných životních problémech tím, že hraješ hry?

Na rozdíl od Bartelova členění zde úplně chybí kategorie hráčů zaměřených na prozkoumávání (Explorers). Yee došel k závěru, že hráči zaměření na prozkoumávání jsou ve své podstatě hráči zaměřeni na úspěch (Achievers), protože motivace k prozkoumávání je spíše nástrojem k dosažení úspěchu než motivací

samou o sobě. Též nezjistil silnější korelaci mezi hraním rolí a vztahy, tak jak předpokládal Bartel.⁵¹

8.4 Demografie hráčů online her

Nick Yee se ve svém průzkumu, kterého se v průběhu pěti let zúčastnilo 35 000 respondentů, zabýval i rozložením hráčů a jejich preferencemi z hlediska pohlaví a věku. Počet žen, které hrají online hry, byl v roce 2004, kdy Yee zveřejnil svou práci, okolo 15 %, přičemž se zastoupení žen pohybovalo mezi 8–18% podle hry. Průměrný věk hráče online her byl v roce 2004 26 let. Došel k závěru, že pouhých 25% hráčů lze označit za teenagery a že ženy, které hrají online hry, bývají starší než muži (viz graf 3.) Na druhou stranu se však vyšší procento mužů dostává ke hře mnohem dříve než ženy. V prostředí online her je vyšší procento zasnoubených nebo ženatých mužů než zasnoubených nebo vdaných žen (viz graf 4). Přes 50% hráčů online her je zaměstnáno na plný úvazek, 22% hráčů lze označit jako studenty na plný úvazek a 12% hráčů studuje a zároveň pracuje (viz graf 5). Procentuální rozložení hráčů z hlediska množství času stráveného ve hře ukazuje graf číslo 6. Průměrný hráč online her hraje 22 hodiny týdně. 61% hráčů hraje alespoň deset hodin týdně. Přitom neexistuje vzájemný vztah počtu hodin strávených ve hře a věku hráče.

Průzkum se však týkal i preferencí uvnitř hry. Yee nechal respondenty ohodnotit pět herních elementů na osmibodové škále podle důležitosti. Jednalo se o následující herní elementy:

- Dobrý soubojový systém
- Dobrý systém řemesel
- Rozmanitá a zajímavá krajina
- Rozmanité a zajímavé úkoly
- Vysoce přizpůsobitelná tvorba postavy

Yee sledoval vývoj herních preferencí s věkem a v závislosti na pohlaví. Proto rozdělil respondenty do skupin 12-18 let a 35 let a více a podle pohlaví. Poté

⁵¹ TAMT

porovnal vývoj jejich preferencí vzhledem k různým herním elementům (viz graf číslo 7). Důležitost tvorby postavy s věkem klesá u obou pohlaví. Důležitost soubojového systému se u žen s věkem nemění, zatímco u mužů klesá. Důležitost systému řemesel s věkem stoupá u žen, zatímco u mužů se nemění. Rozmanitá krajina ztrácí s věkem na důležitosti u žen, zatímco u mužů zůstává stabilní. Důležitost zajímavých úkolů s věkem u žen stoupá, pro muže zůstává stále stejná.

Protože drtivá většina online her, jejichž prostředí je zobrazováno trojrozměrně, nabízí možnost nahlížet herní svět jak z pohledu třetí osoby, kdy hráč sleduje svoji postavu jakoby zezadu, tak i z pohledu první osoby, tedy z očí své postavy. Yee zkoumal i preference toho, či onoho pohledu v závislosti na pohlaví a věku hráčů. Dospěl k závěru, že muži preferují spíše pohled třetí osoby, zatímco ženy preferují spíše pohled první osoby (viz graf 8). S rostoucím věkem klesá počet hráčů obou pohlaví, kteří preferují pohled třetí osoby, a naopak stoupá počet hráčů preferujících pohled první osoby (viz graf 9).⁵²

9. Typologie skupin a společenstev

Už ze samé podstaty online her je tvoření skupin jejich nedílnou součástí. V prostředí online her je důležité rozlišit pojem skupina (Party) a společenstvo (Guild). Zatímco skupina je formována za určitým účelem na dobu v řádech hodin, společenstvo je dlouhodobé uskupení hráčů, které poskytuje svým členům sociální, informační i materiální zázemí ve světě hry.

Společenstva lze rozdělit na společenstva orientovaná na výkon a na sociální společenstva.⁵³ Toto základní dělení společenstev v podstatě kopíruje základní rozdělení hráčů na powergamers a občasné hráče z předchozí kapitoly. Nelze tedy říct, že by sociální vazby ve společenstvech zaměřených na výkon chyběly nebo byly velmi mělké.

⁵² N.Yee, Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition, 2004, dostupné z www.gamasutra.com, text nemá stránkování

⁵³ T.L.Taylor, Play between worlds: exploring online game culture, MIT Press, 2006, s. 43

9.1 Skupiny

Skupiny lze dělit podle počtu členů a způsobu vzniku. Základní jednotka je hráč sám. Má možnost procházet herním světem bez cizí pomoci, Taylorová to nazývá sólo hraní.

Následuje skupina jako formální tým, kdy spolu jeho členové spolupracují, aby byli schopni zabít určité příšery. Členové týmu sdílejí zkušenosti a rozdělují si předměty, které získají právě zabíjením příšer. V případě hry Everquest i World of Warcraft může mít skupina dva až šest členů.

Nejkomplexnějším útvarem hráčů seskupeným za určitým účelem je tzv. „Raid“ (Nájezd). V drtivé většině případů se v komunikaci používá anglická podoba tohoto slova, takže i tato práce zůstane u původního anglického označení. Raidy jsou komplexní, mnohaskupinové formace, jejichž vytvoření je nezbytné pro možnost úspěšného zabití nejsilnějších příšer ve hře. V případě hry Everquest se mohlo jednoho raidu zúčastnit až 72 hráčů.⁵⁴

9.1.1 Druhy skupin

Taylorová rozlišuje následujících pět druhů skupin⁵⁵:

- **Pár** – jednoduchý tým, složený z hráče samotného a někoho dalšího, obvykle přítele nebo někoho, aby se povolání jejich postav doplňovala, například válečník a ranhojič.
- **„Posbírané“ skupiny** – shromáždění hráčů, kteří se buď vůbec neznají nebo se znají jen málo. Tyto skupiny se formují obvykle přes nástroj „Looking For Group“ nebo rozhlašováním potřeby dalších členů do veřejného prostoru.
- **Skupiny přátel** – shromáždění hráčů, kteří se velmi dobře znají, ať už ve hře nebo i mimo ni. Nejsou členové jednoho společenstva, ale přesto spolu aktivně a opakovaně utvářejí skupiny.

⁵⁴ TAMT., s. 37

⁵⁵ TAMT

- **Skupiny z jednoho společenstva nebo spojenectví** – podmnožina hráčů pocházející z jednoho společenstva, případně i jiných společenstev, která mezi sebou uzavřela spojenectví.
- **Hybridní skupiny** – mix předchozích skupin. Skupiny tvořené přáteli, cizinci, členy společenstva atd.

9.1.2 Druhy „raidů“

Též i tyto větší a komplexnější formace hráčů lze dělit do několika typů⁵⁶:

- **„Guild raids“** – většina větších společenstev má dost členů na to, aby byla schopna sehnat dostatečný počet účastníků, kteří by byli schopni porazit i silnější nepřátele, na které nestačí šestičlenná skupiny. Členové těchto raidů jsou zároveň členy jednoho společenstva.
- **„Ally raids“** – Mnoho společenstev má své spojence. Společenstva se mohou občas spojit, aby mohla podniknout velký raid.
- **Posbíraný raid** – tyto raidy jsou domluveny a vytvořeny nezávisle na jakýchkoliv společenstvech. Proto v nich obvykle neplatí jasná pravidla, které např. „guild raids“ obsahují.
- **Naplánovaný raid** – tyto raidy jsou předem naplánované akce, kdy je nutné se předem přihlásit. Mohou se jich účastnit hráči z různých společenstev. Tento druh raidu nebývá mezi hráči příliš populární, protože mnoho hráčů se nerado spoléhá na něco, co nepochází z jejich společenstva.

9.2 Organizační struktura společenstev zaměřených na výkon

Tato část se bude zabývat pouze hrami World of Warcraft a Everquest. Hlavním znakem organizační struktury společenstev zaměřených na výkon je jejich pevná jasná hierarchie a systém reputace.

⁵⁶ TAMT., s. 37-38

Standardní hierarchické uspořádání společenstva zaměřeného na výkon ve hře World of Warcraft je následující; na vrcholu pomyslné pyramidy je zakladatel společenstva, které mu celé patří. Obvykle bývá označován jako „Guild Master“ nebo zkráceně GM. Okolo tohoto nejvýše postaveného hráče je skupina lidí, kteří se spolu znají delší dobu z reálného života nebo z jiné hry. Ve World of Warcraft je obvyklé, že tito vysoce postavení hráči získali svou pozici protekcčně. Neznamená to však, že by neznali hru, právě naopak. Tito hráči patří k nejzkušenějším. Proto mívají cosi jako hodnost nazývanou „Class Leader“. Každý Class Leader má na starosti jedno povolání ve hře, které musí takřka dokonale ovládat, tzn. musí umět používat všechny kombinace dovedností a musí perfektně znát jeho silné a slabé stránky. Tito Class Leaderi potom učí ostatní hráče, jak správně zacházet s povoláním jejich postavy. Ostatní členové společenstva se dělí na nováčky, obyčejné hráče a veterány. Toto dělení může být pouze informativní, ale také z toho mohou plynout hráčům různé výhody, např. unikátní předmět získá spíše veterán než nováček.

Nároky kladené na hráče ve společenstvech zaměřených na výkon lze s trochou nadsázky přirovnat k fungování armády. To ilustruje úryvek rozhovoru s hráčem World of Warcraft: „*Vyžaduje se od tebe aktivita v určitých časových (pevně daných) intervalech. Například chodí se zabíjet bossové večer, tak je povinnost tam být online a mít možnost. Je to především o času, musíš si prostě udělat X hodin času v určitou dobu, musíš být schopen poslouchat a dělat to, co ti řeknou (což je ale občas trochu otravné, očekává se od tebe, že se na guild akcích budeš chovat trochu jako ovce bez vlastní invence).*“ (Julian Dark)

Společenstva zaměřená na výkon mají obvykle jasně stanovený systém odměn a trestů, který se týká především raidů. Základem tohoto systému je přidělování a odečítání bodů, které hráči mohou získat nebo ztratit podle toho, jak přistupují k povinnostem společenstva, jehož jsou členy. Pozitivní motivace v interním systému bodů je založena na tom, že získané body může hráč vyměnit za unikátní předměty, které společenstvo získá právě na raidech. Přestupky jsou trestány právě odebráním těchto bodů, které mají zkratku DKP. Pro ilustraci lze uvést část pravidel trestů společenstva Truth will prevail ve hře World of Warcraft:

„TRESTY V RAIDU ver.1.1

Tyto tresty platí pro raidy TwP tak i pro raidy KSV!!!

V platnost od 28.9.2007

a/10 man raidy

- napullování trashaku - "hrac dostane vystrahu" pri opakovaní toho pullu dostane vystrahu na mesic"
- AFK bez ohlaseňi - "hrac dostane mesicni napomenuti, pokud se to zopakuje -50DKP a kick s raidu"
- napullování bosse - "hrac dostane mesicni vystrahu, pokud to zopakuje do mesice odecte se mu -200DKP"
- preagrování bosse - "hrac dostane mesicni vystrahu, po opakovaní v mesicni dobe - 100DKP (zalezi podle typu preagrování)"
- neporadek na VT - "hrac vyfasuje slovni napomenuti, po opakovaní mesicni vystrahu, po dalsim poruseni v mesicni dobe kick s raidu a stop stav na tyden"
- neohlaseňy AFK behem boje s bossem - "odecteni -50DKP a mesicni vystraha, po opakovaní kick s raidu a -200DKP + 14dni stop stav" (u trashaku to zalezi na RL)
- umyslné poskozování - "hrac muze dostat specialni trest, jinak -300DKP a vystrahu na mesic, pokud to zopakuje v mesicni dobe -800DKP a stop stav na mesic" (dle urovne poskození)" ⁵⁷ (Truth will prevail)

Tento text zároveň ilustruje velmi časté používání anglických termínů užívaných ve hře. Například „napullování bosse“ znamená, že hráč svou nešikovností způsobí, že velmi silná příšera zaútočí na skupinu, dříve než se všichni členové připraví.

Dalším možností pohledu na strukturu společenstev v online hrách je přirovnání k organizační struktuře mafie. Tuto myšlenku formuloval Jakobson a Taylorová v práci *The Sopranos meets Everquest: Socialization processes in massively multiuser games*: „ (...) mafie původně vyrostla z antického systému cti, kde starší byli pověřeni vyjednávat v případě konfliktů a vynášet soudy, kterými se museli ostatní řídit. Fakt, že Sicílie byla cílem vnějších zájmů ať už Španělska nebo fašistů, přispěl k potřebě organizovaného odporu vůči vnějšímu útlaku. Přeměna ve zločineckou organizaci přišla později, pravděpodobně více či méně, protože si špičky mafie uvědomily, že mohou využít svou silnou organizaci k dosažení bohatství. Tento vzor se opakuje v Everquestu. Silný důraz kladený na reputaci při vytváření sociálních sítí vyrůstá z potřeby, aby si zajistili pozitivní zážitek i v případě potenciálních potíží a současné absence efektivního a spolehlivého ovládacího systému. Ve skutečnosti se tyto sítě používají k obelstění formálního systému pravidel.“⁵⁸

Tento styl organizace motivuje hráče k aktivitě, zároveň dává prostor hráčům, kteří vedou společenstvo, k prosazování svých přátel a protekčnímu jednání.

⁵⁷ www.twp-wow.cz

⁵⁸ M. Jacobson, T.L.Taylor, *The Sopranos meets Everquest: Socialization processes in massively multiuser games*, 2003 in N.L. Clark, *Addiction and Structural Characteristics of Massively Multiplayer Online Games*, 2006, University of Hawai, s. 13

10. Rizika online her

Počítačové hry a tedy i online hry mohou negativně ovlivňovat životní styl a návyky především dětí a dospívajících. Prim. MUDr. Karel Nešpor, CSc. a PhDr. Ladislav Csémy ve své práci popisují následující rizika⁵⁹:

- **Rizika spojená s pohybovým systémem.** Od roku 1990 se zvýšil výskyt bolestí šíje, ramen a bederní páteře mezi dětmi a dospívajícími. Manipulace s počítači je označena za nezávislý rizikový faktor, který nárůst těchto obtíží vysvětluje.
- **Rizika spojená s nárůstem obezity a špatnými stravovacími návyky.** Hraní počítačových her je nezávislý rizikový faktor obezity. Též hraní počítačových her může způsobovat vynechávání jídla u dětí a dospívajících, což vede k nesprávným jídelním návykům

⁵⁹ K. Nešpor, L. Csémy, Zdravotní rizika počítačových her a videoher, dostupné z www.drnespor.eu

- **Virtuální nevolnost, tendence riskovat a úrazy.** Jsou popsány případy poruchy rovnováhy, žaludečních potíží a bolestí hlavy po skončení hraní. Hraní závodních her zvyšuje tendenci více riskovat, než hraní neutrálních her.
- **Problémy se zrakem.** Dlouhá doba strávená hraním počítačových her velmi zatěžuje zrak, což může vyvolat únavu očí, jejich podráždění, zčervenání, rozmazání zraku, dvojité vidění nebo bolesti hlavy.
- **Sociální problémy.** Nešpor a Scémy uvádějí, že čas strávený hraním online her je úměrný zhoršení interpersonálních vztahů a úzkosti v sociálních vztazích. Též může negativně ovlivnit školní výsledky.
- **Rizika spojená s násilím ve hrách.** Drtivá většina počítačových her obsahuje nějakou formu násilí. Jako nejnebezpečnější formu násilí v počítačových hrách uvádí autoři násilí, které může dospívající v reálném životě snadno napodobit. Násilí v počítačových hrách způsobuje desenzitivaci vůči násilí, oslabuje empatii a podněcuje hostilní chování vůči okolí.
- **Návyková rizika.** „Mezi lidmi nadměrně se věnujícím počítačům byl zjištěn vysoký výskyt jiných duševních problémů, manželských konfliktů a syndrom vyhoření. To by nemělo překvapit, protože uvedené faktory jsou rizikovými činiteli i ve vztahu k závislostem nebo patologickému hráčství“⁶⁰. Pro tento problém byla vytvořena nová diagnostická kategorie „excesivní hraní počítačových her a videoher“. Excesivní hraní počítačových her je považováno za neadekvátní způsob zvládání stresu. Závislost na počítačových hrách nelze považovat pouze za okrajový jev: „S použitím adaptované definice patologického hráčství podle DSM-III-R zjistili Griffiths a Hunt (1998) výskyt závislosti na počítačových hrách

⁶⁰ K. Nešpor, L. Scémy, Zdravotní rizika počítačových her a videoher, s. 3 dostupné z www.drnespor.eu

mezi 12–16 letými Brity u jednoho z pěti dospívajících.⁶¹ Dospívající, kteří jsou závislí na internetu a online hrách používají počítač především k útěku před nepříjemnými stavy nebo k navození pocitu libosti.

10.1 Závislost

Neoddiskutovatelným faktem je, že většina hráčů vynakládá na hraní online her poměrně velké množství času (viz graf číslo 6).. Yee se ve své práci snažil popsat, jak souvisí motivace se sebehodnocením jako závislého. Určitá korelace mezi sebehodnocením jako závislého existuje pouze u motivace na úspěch a únik. Přestože i zaměření na vážné vztahy vede k zvyšování počtu hodin strávených ve hře, hráči takto zaměření se nepovažují za závislé⁶². Graf číslo 10 ukazuje, jak hráči online her vnímají, zda jsou závislí.

Je však nezbytné definovat závislost. Yee stručně definuje závislost jako „cyklické nezdravé nebo sebedestruktivní chování, které jedinec obtížně ukončuje“⁶³ Yee přirovnává symptomy závislosti na online hrách k závislostem na různých látkách. Jedinci závislí na určité látce tuto látku potřebují, aby si udrželi pocit normálnosti a pohody. Při nedostatku látky trpí abstinenčními příznaky, které se projevují vztekem, úzkostí, podrážděností a frustrací⁶⁴. Yee se pokusil sledovat tyto symptomy ve svém průzkumu. Grafy 11, 12 a 13 dokazují, že existuje silná korelace mezi množstvím času stráveným ve hře a abstinenčními symptomy. Yee poněkud neurčitě vyvozuje, že nelze jasně říct, že online hry jsou úplně zdravé, nebo naprosto návykové⁶⁵. Dále se však zabývá otázkou, jak mohou online hry vyvolat návykové chování.

Yee rozlišil tři faktory přitažlivosti online her⁶⁶:

- **Propracovaný cyklus odměn.** Vždy existují určité blízké cíle, které jsou hráči překládány. Yee to přirovnává k mrkvi na holi.

⁶¹ TAMT.

⁶² N.Yee, Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition, 2004, dostupné z www.gamasutra.com, text nemá stránkování

⁶³ N.Yee, Ariadne – Understanding MMORPG Addiction, 2002, s. 2, dostupné z www.nickyyee.com

⁶⁴ TAMT., s. 3

⁶⁵ TAMT., s. 8

⁶⁶ TAMT., s. 8-9

Cyklus odměn, jak ho charakterizuje Yee, je velmi podobný dynamickému nastavení cílů Taylorové.

- **Sít' vztahů.** Hráč je díky anonymitě prostředí hry schopen mluvit o svých problémech a zároveň stresové situace, které jsou součástí hry, urychlují vznik důvěry a pouta mezi hráči. Právě sít' vztahů povzbuzuje hráče k trávení více času ve hře, za prvé protože hráč se snaží mít stejnou úroveň jako jeho přátelé. Za druhé je od něho očekávána účast na společných akcích. Za třetí čím více přátel hráč má, tím více závazků vůči nim musí splnit.
- **Pohlující povaha virtuálního prostředí.** Tento faktor pracuje na principu povzbuzování hráče k sžití se s jeho postavou a cennými virtuálními předměty, které vlastní. Fantasy prostředí dává hráči pocit, že je součástí něčeho velkého a neobvyklého.

Nelze však říct, že by tyto faktory měly na všechny hráče stejný vliv.

Dále se Yee v souvislosti se závislostí zabývá motivačními faktory, protože samotná přitažlivost online her dostatečně nevysvětluje množství času, které hráči online hrám věnují. Yee stanovil sedm motivačních faktorů. Jedná se v podstatě o problémy, kterým musí hráči čelit v reálném životě. Online hry poskytují možnost kompenzace těchto problémů. Ke každému motivačnímu faktoru přiřadil i faktor přitažlivosti, v jehož sféře může hráč najít východisko svých problémů. Nejlépe vystihuje vztahy motivačních faktorů a faktorů přitažlivosti následující tabulka⁶⁷:

⁶⁷ TAMT., s. 14

Motivační faktor	MMORPG východisko	Faktor přitažlivosti
Nízká sebeúcta	Být schopný a mocný	Cyklus odměn
Špatný "Self-Image"	Být krásný a atraktivní	Pohlující povaha virtuálního prostředí
Nedostatek kontroly nad vlastním životem	Mít vše pod kontrolou	Cyklus odměn
Polapený okolnostmi	Možnost zachovat se jinak	Cyklus odměn + Síť vztahů
Podhodnocený	Ceněný a potřebný	Síť vztahů
Vytváření a udržování vztahů	Zjednodušení komunikace	Síť vztahů
Stres a problémy reálného života	Vyhnutí se a únik	Pohlující povaha virtuálního prostředí

Yee dále rozlišil motivační závislost a přitažlivou závislost. Obvykle je závislost na online hrách způsobena kombinací obou. V případě motivační závislosti to jsou právě problémy běžného života, které hráče do hry „strčí“. Odstraněním hry se však původní problém nevyřeší. V druhém případě je hráč hrou „vtážen“.⁶⁸

11. Kritická reflexe principů online her

Přestože se online hry, především však online hry na hrdiny, v posledních letech velmi rozvíjely a stále získávají na popularitě, základní herní mechanismy a principy jsou však pořád poměrně rigidní. Ve všech online hrách na hrdiny lze najít určité velmi podobné neduhy. Neil Sorens se pokusil sumarizovat všechny problémy online her a zároveň navrhnout jejich řešení ve své práci *Rethinking the MMO*. Sorens identifikoval šest hlavních problémů online her⁶⁹.

⁶⁸ TAMT., s. 15

⁶⁹ N.Sorens, *Rethinking the MMO*, 2007, dostupné z www.gamasutra.com, text nemá stránkování

- **Nudný styl hraní.** Tento problém se týká především nízkých nároků na hráčovu aktivitu během hraní. Největším problémem je soubojový systém nazvaný „die-roll“, kdy se hráč a příšera, se kterou bojuje, střídají v pravidelných intervalech v zasahování toho druhého podle toho, jak jim diktují statistiky, dokud jeden z nich nepadne k zemi mrtvý. Tento soubojový systém je pozůstatkem stolních RPG her, nicméně zdaleka nevyužívá možnosti počítačových her. Pro příklady se nemusí chodit daleko, většina novějších počítačových RPG pro jednoho hráče se více zaměřuje na dovednosti samotného hráče, než na statistiky jeho postavy. Nízké nároky na hráčovu aktivitu v online hrách, způsobují, že hráč „přepne na autopilota“ pokud ví, že jeho postava je dost silná na to, aby porazila určité nepřátele. Vývojáři online her se problém nudných soubojů snaží řešit vysokým počtem různých speciálních dovedností, což však vede víceméně k tomu, že hráč opět repetitivně a takřka bezmyšlenkovitě používá jejich nejefektivnější kombinaci.
 - Řešení tohoto problému Sorens spatřuje ve zvýšení nároků na hráčovo myšlení a rychlost reakcí. Taktéž je nutné zvýšit provázanost dění na monitoru a hráčových akcí.
- **„Grinding“.** Tento pojem byl v této práci už zmíněn. Jedná se o dlouhá období nezáživného, až nudného hraní, kdy hráč stále opakuje stejnou činnost, aby urychlil vývoj postavy. Hlavní příčina souvisí s prvním problémem. Hráč si totiž dokáže na základě statistik své postavy a nepřítelů spočítat, kdo vyhraje, takže souboj ztrácí svou napínavost a zároveň hraní svou zábavnost. Hráči také nejsou motivováni k začínání riskantních soubojů, protože postih za jeden prohraný souboj zdaleka převyšuje možnost zisku z jednoho vyhraného souboje.
 - Tento problém lze vyřešit tím, že by hra více odměňovala hráče za riskantní podniky. Hra by též měla více odměňovat hráče, který si zvolí činnost

náročnou i pro něho samotného, nikoliv pouze pro jeho postavu.

- **„Anonymní postupoholici“.** Základ tohoto problému tkví v tom, že vývoj postavy, potažmo postupování na vyšší úrovně a získávání lepšího vybavení, je v online hrách nadřazen ostatním herním prvkům. Hráči se naučili, že nejlepší odměny mohou získat na konci hry, proto hrou často „proběhnou“ co nejrychleji. Hráči vnímají jakoukoliv činnost, která jim nepřinese zkušenostní body nebo předměty, jako ztrátu času.
 - Řešením tohoto problému může být větší důraz na příběh, který by měl hráče vtáhnout do hry, aniž by hráč usiloval o odměnu v podobě zkušenostních bodů nebo bohatství.
- **Hráči se cítí obyčejní.** Přestože hra prezentuje hráči jeho postavu jako jedinečného hrdinu, hráč potkává během hraní stovky podobných „hrdinů“, kteří dělají stejné věci jako on. Ve světě, kde jsou všichni hrdinové, se hrdina stává prostým občanem. Také tomu přispívá nelogický systém vývoje postavy ve vztahu k okolnímu virtuálnímu prostředí. S tím, jak se hráčova postava stává silnější, stávají se silnější i její nepřátelé. Sorens to přirovnává k běhu na místě. Je nelogické, když hráč na páté úrovni lehko zabije jelena ve startovní lokaci, avšak na dvacáté úrovni má problém zabít podobného jelena v jiné lokaci.
 - Možné řešení nelogického systému posilování nepřátel spolu s posilováním hráčovy postavy vidí Sorens v jasném označení pokroku ve vývoji hráčovy postavy. Jako příklad uvádí boj s goblinem; na první úrovni má 10 bodů zdraví, na páté úrovni jich má 50, přestože to je stejně vypadající goblin. Hráč by se tedy na páté úrovni neměl utkat s jedním goblinem s 50 body zdraví, ale s pěti gobliny s deseti body zdraví. Též Sorens doporučuje klást větší důraz na sólo hraní, při kterém by se zmenšil počet stejných hrdinů, které by hráč mohl potkat.

- **Despotický herní design.** Hráči nemohou dělat některé věci jen proto, že si designéři hry nepřejí, aby to mohli dělat. Týká se to například neviditelných bariér ve zdánlivě volné krajině, které tam jsou umístěny jen proto, aby tam hráči nemohli, nebo zakázaných kombinací určitých dovedností, které by mohly být příliš silné, takže by mohly vychýlit rovnováhu hry. Větší problém je však neovlivnitelnost herního světa. Hráč nemůže svými činy nijak výrazně ovlivnit herní svět. Sorens uvádí příklad; pokud zabijete zlé stvoření a zachráníte mlýn, za deset minut se tam objeví znovu, aby mohli mlýn zachránit další hráči. Ptá se: *„Jaký smysl má tedy hrát hru na hrdiny, kde všechny vaše akce jsou absolutně bezvýznamné?“*
 - Nelze sice dát hráčům naprostou volnost ve formování herního světa, lze však zvýšit jejich participaci na jeho chodu tím, že se jim předají určité nástroje pro jeho formování, například si budou moci hráči stavět domy či celá města, případně se jim předá nástroj pro vytváření různých nových dobrodružství, která potom mohou být implementována do hry. Je možné upřednostnit volnost hráčů před vyvážeností hry.
- **Enormní časové nároky.** Online hry nejsou obvykle schopné bavit hráče v krátkých časových úsecích hraní. Lze najít tři příčiny tohoto jevu. Za prvé hráči potřebují příliš mnoho času, aby vytvořili skupiny, rozdali si pokyny a zařídili ostatní nezbytnosti, aby vůbec mohli vyrazit na společnou výpravu. Za druhé hráč musí obvykle hrát velmi dlouhou dobu, aby získal odměnu. Za třetí některé výzvy trvají jednoduše moc dlouho. Jakmile hráč vstane od počítače, hrozí, že mu něco zabije postavu či jinak překazí jeho snažení a on bude muset začínat znovu od začátku.
 - První část tohoto problému lze vyřešit vytvořením nástrojů pro snadnější a rychlejší formování skupin. Druhý a třetí

problém lze vyřešit buď rozdělením větších výzev na menší části, mezi kterými by bylo možné hru přerušit, nebo nabídnout hráčů i snadno dostupné časově nenáročné výzvy jako alternativu k těm delším.

Určitě lze souhlasit s většinou nastíněných problémů, Jejich řešení však bývají poněkud hůře realizovatelná.

12. Závěr

Fenomén online her je tak obsáhlý, že ke každému jednotlivému tématu, které se vyskytuje v této práci, by bylo možné napsat práci úplně novou. Tato práce se pokusila sumarizovat alespoň část základních jevů, které se v online hrách vyskytují.

Velkou částí práce se prolíná několik témat, která jsou pro online hry typická. Jedná se především o celkovou zaměřenost na výkon, který se zdá být

neměnnou a převažující součástí online her, především online her na hrdiny. Druhým důležitým tématem je téma komunikace, protože to jsou právě online hry, v jejichž základech je komunikace a vzájemná interakce neodmyslitelně zabudovaná.

Práce se nesnaží odpovědět na otázku, zda jsou online hry špatné, nebo dobré, prospěšné, nebo škodlivé, zda pomáhají budovat sociální sítě, nebo je ničí, protože ani odborníci se jednoznačně neshodli.

Pokud bych zde měl prezentovat svůj názor, řekl bych, že online hry vynikají především svým potenciálem, který je ale dosud jen velmi málo využit. Rigidita většiny online her a vlastně i upřednostňování zaběhnutých konceptů samotnými hráči, způsobuje momentálně určitou stagnaci ve vývoji žánru, nikoliv však v jeho šíření. Víceméně souhlasím se Sorsonovou kritikou online her, ne však zcela. Především vyváženost hry je pro jakoukoliv hru, ale hlavně pro hry ve více lidech, velmi důležitá a její absence může skončit uniformitou, kdy všichni budou využívat nevyváženého prostředí nejefektivnějším směrem.

Online hry mají v dnešní informační společnosti neoddiskutovatelně své místo, záleží však především na výrobcích těchto her, zda dokáží vytvořit a prosadit nové nebo alespoň vylepšené modely fungování online her, aby se tento žánr dále rozvíjel. Neobjevených možností je jistě více než dost.

Seznam použité literatury

Monografie

J.Musil, *Úvod do sociální a masové komunikace*, Vysoká škola Jana Amose Komenského, Praha, 2005

Z.Vybíral, *Psychologie lidské komunikace*, Portál, 2000

J.Faltus, *Počítačové hry jako nedílná součást informační společnosti*, Praha, FHS UK, 2005

O. Gryc, *Sociologie počítačových her*, Praha, FHS UK, 2003

E.Mádrová, *Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách*, Praha FF UK, 2004

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

J.Kajhanzl, *O cestách na zkušenou*, FF UK, seminární práce (předmět sociální psychologie)

D. Šmahel, *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*, Nakladatelství TRITON, 2003

N.L. Clark, *Addiction and Structural Characteristics of Massively Multiplayer Online Games*, 2006, University of Hawai

Elektronické zdroje

Spacewar! [online] [citace 2008.01.26] dostupné na WWW
<<http://www.computerhistory.org>.>

Rozložení předplatitelů MMOG dle žánrů [online] [citace 2008.01.28] dostupné na WWW <<http://www.mmogchart.com>>

What is MMORPG? [online] [citace 2008.01.28] dostupné na WWW
<<http://www.wisegeek.com> >

Chat Interface: Overview [online] [citace 2008.02.21] dostupné na WWW
<<http://www.worldofwarcraft.com>>

N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] [citace 2008.03.07] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Tresty v raidu [online] [citace 2008.03.09] dostupné na WWW <[http:// www.twp-wow.cz](http://www.twp-wow.cz) >

N.Yee, *Ariadne – Understanding MMORPG Addiction*, 2002, [online] [citace 2008.03.10] dostupné na WWW <<http://www.nickyee.com>>

N.Sorens, *Rethinking the MMO*, 2007, [online] [citace 2008.03.10] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

K. Nešpor, L. Scémy, *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*, [online] [citace 2008.03.15] dostupné na WWW <<http://www.drnespor.eu>>

Encyklopedie CoJeCo [online] dostupné na WWW <<http://www.cojeco.cz> >

Přílohy

Ilustrace a grafy

Obr. 1



Obrázek ze hry *Half-Life 2 Episode Two* (Valve, 2007) zdroj: Bonusweb [www.bonusweb.cz]

Obr. 2



Obrázek ze hry *Command and Conquer 3: Tiberium Wars* (EA, 2007) zdroj: Bonusweb [www.bonusweb.cz]

Obr. 3



Obrázek ze hry *Siberia* (Microids Canada, 2002)) zdroj: Bonusweb
[www.bonusweb.cz]

Obr. 4



Obrázek ze hry *Need for Speed: Carbon* (EA, 2006) zdroj: Bonusweb
[www.bonusweb.cz]

Obr. 5



Obrázek ze hry *Dungeon Siege 2* (Gas Powered Games, 2005) zdroj: Bonusweb
[www.bonusweb.cz]

Obr. 6



Obrázek ze hry *Ultima Online* (Origin, 1997) zdroj: The Abbys
[www.uo.theabbys.eu]

Obr. 7



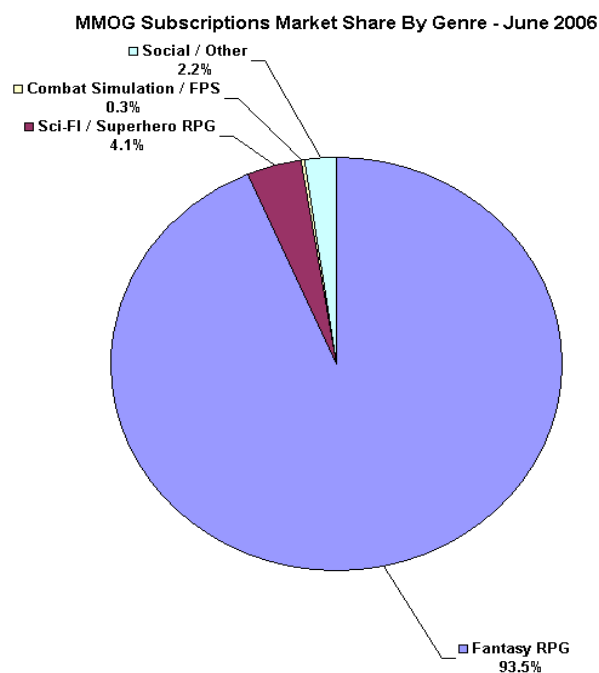
Obrázek ze hry Everquest (Sony Online Entertainment, 1999) zdroj: PacificRim Exchange [<http://pacificrimx.files.wordpress.com>]

Obr. 8



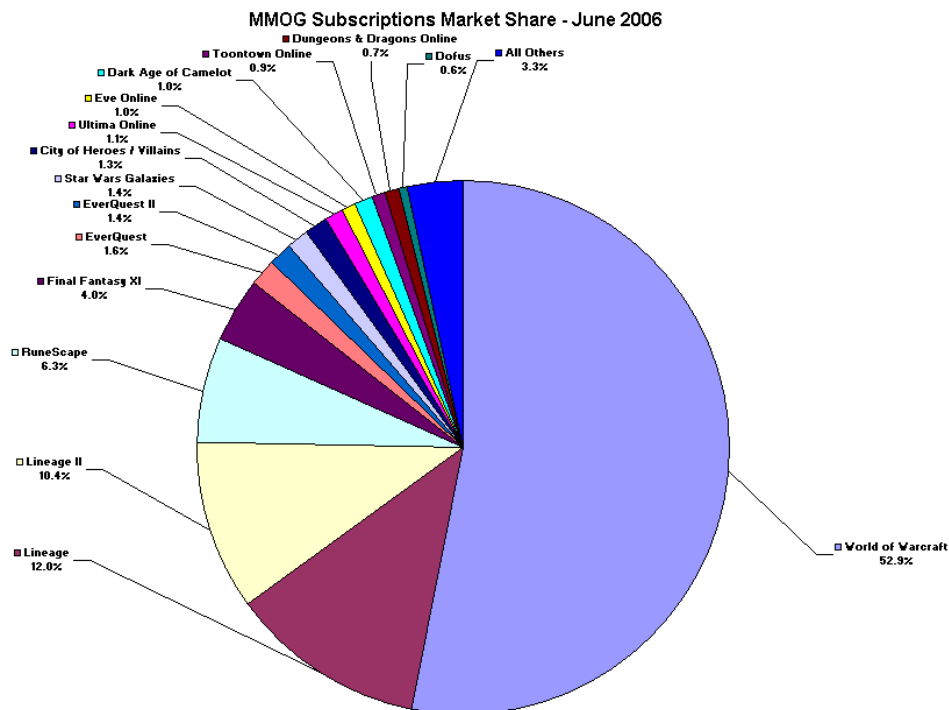
Obrázek ze hry World of Warcraft (Blizzard, 2004) zdroj: Bonusweb [www.bonusweb.cz]

Graf 1



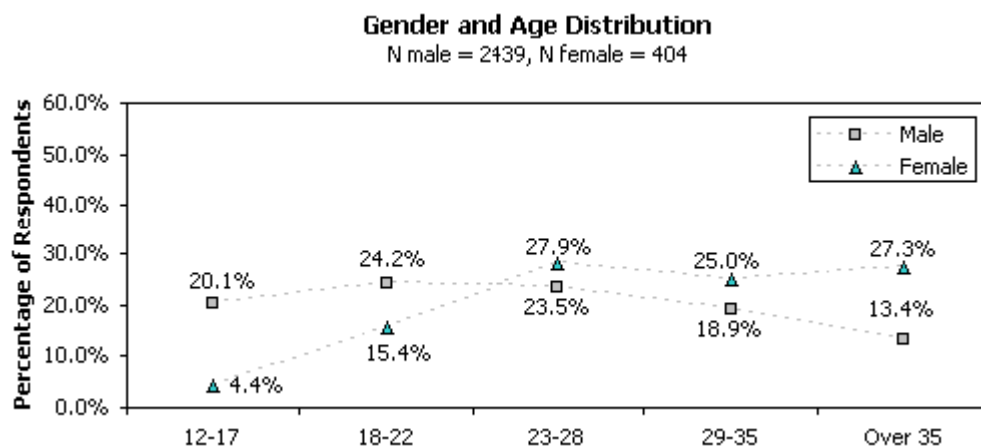
Rozložení předplatitelů MMOG dle žánrů, zdroj: MMOG Chart [www.mmogchart.com]

Graf 2



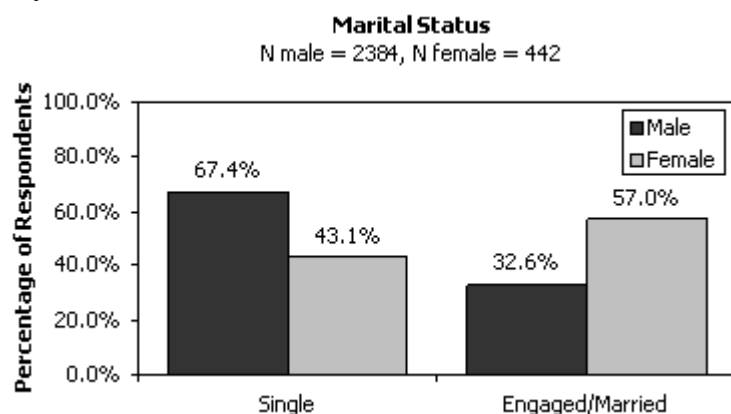
Podíl jednotlivých online her na trhu z hlediska počtu předplatitelů, zdroj: MMOG Chart [www.mmogchart.com]

Graf 3



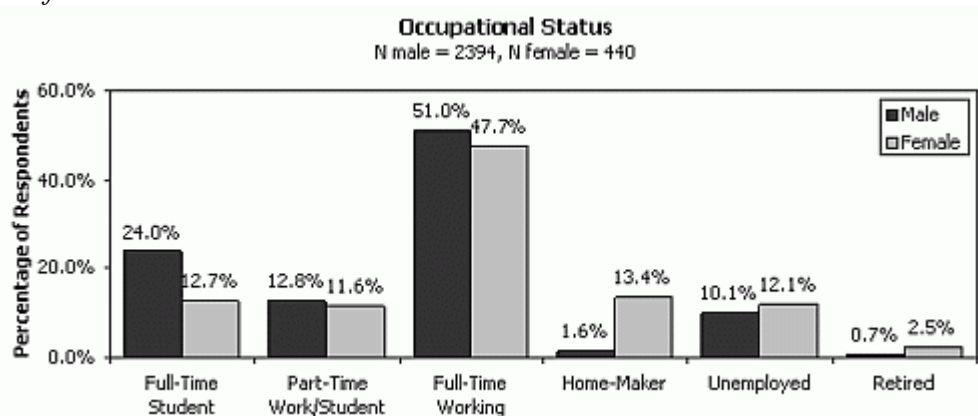
Rozdělení hráčů online her dle věku a pohlaví, zdroj: N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Graf 4



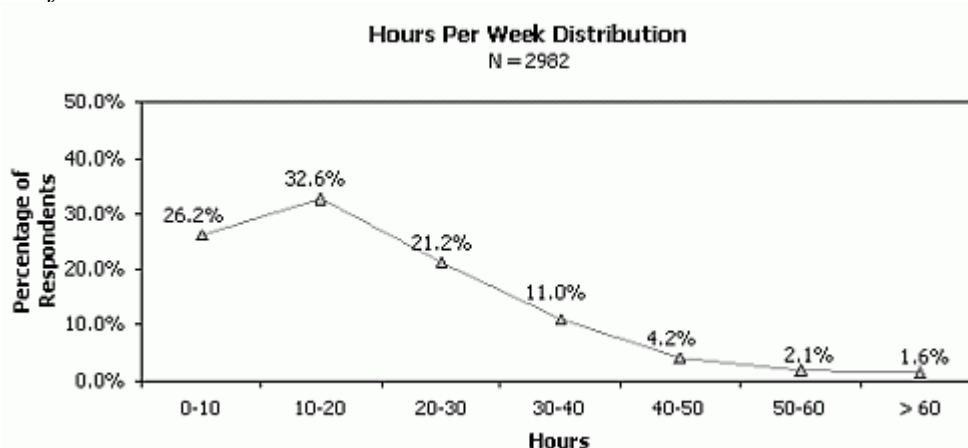
Rozdělení hráčů online her z hlediska rodinného stavu, zdroj: N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Graf 5



Rozdělení hráčů z hlediska zaměstnání, zdroj: N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Graf 6



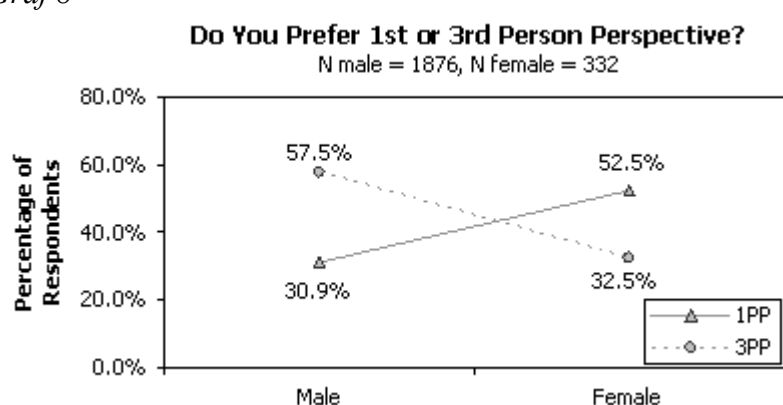
Procentuální rozložení hráčů z hlediska množství času stráveného ve hře, zdroj: N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Graf 7

Appeal of Game Elements (N = 2639)				
	Male (N = 2329)	% range	Female (N = 310)	% range
Character Creation	Lowers with Age	71 -> 53	Lowers with Age	85 -> 67
Combat System	Lowers with Age	67 -> 51	Stable	40 -> 43
Crafting System	Stable	38 -> 40	Increases with Age	22 -> 51
Landscape	Stable	54 -> 51	Lowers with Age	70 -> 52
Quests	Stable	58 -> 58	Increases with Age	52 -> 65

Vývoj herních preferencí s věkem a v závislosti na pohlaví, zdroj: N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

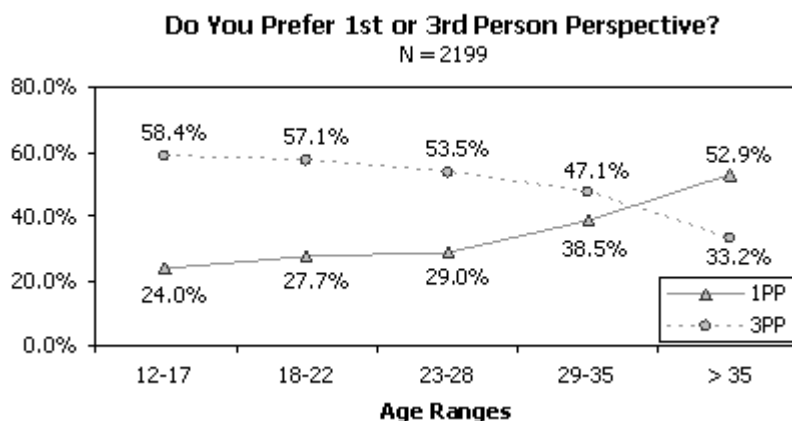
Graf 8



Rozdíl mezi pohlavími z hlediska preference pohledu první nebo třetí osoby, zdroj:

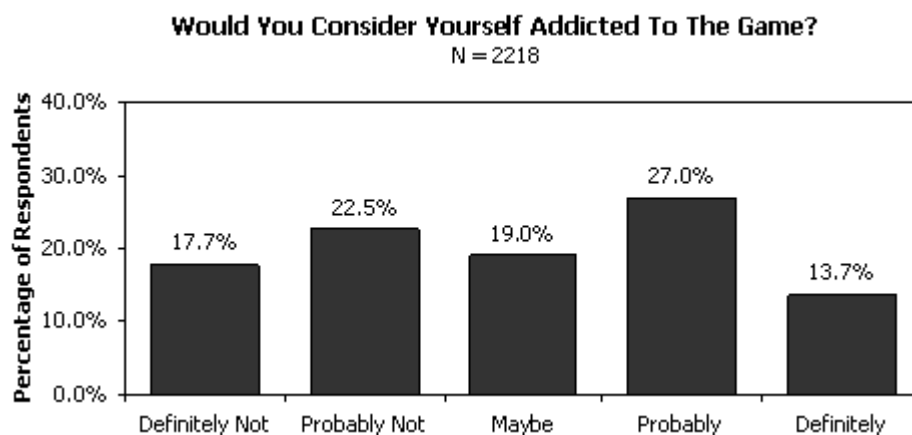
N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Graf 9



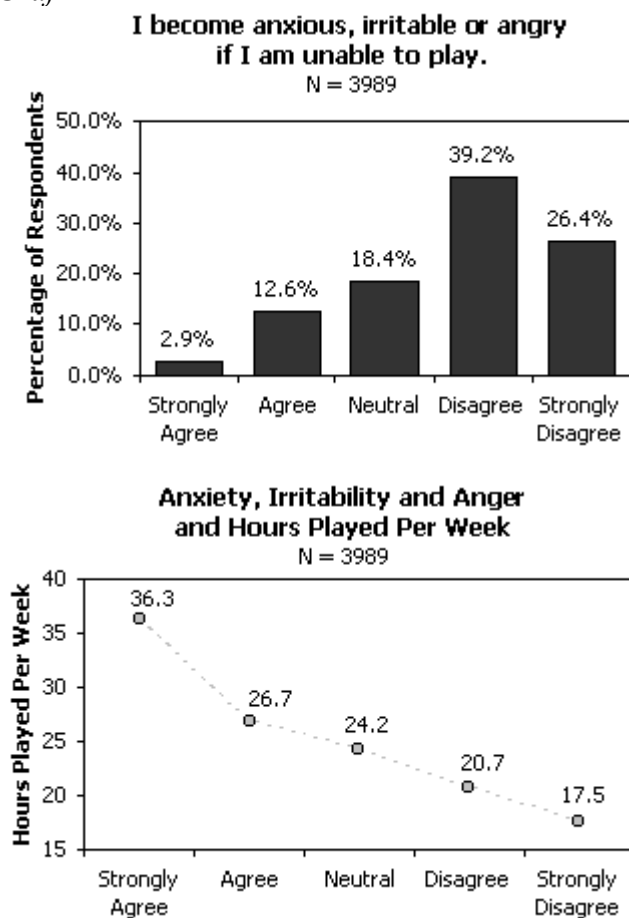
Vývoj preferencí pohledu první nebo třetí osoby vzhledem k věku, zdroj: N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Graf 10



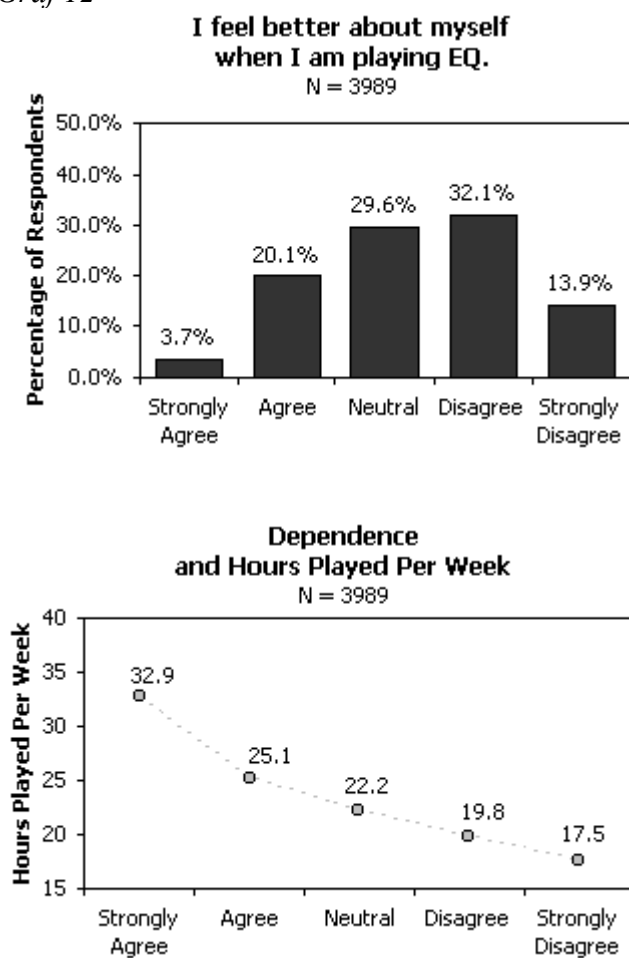
Jak hráči online her vnímají sebe sama jako závislé, zdroj: N.Yee, *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*, 2004, [online] dostupné na WWW <<http://www.gamasutra.com>>

Graf 11



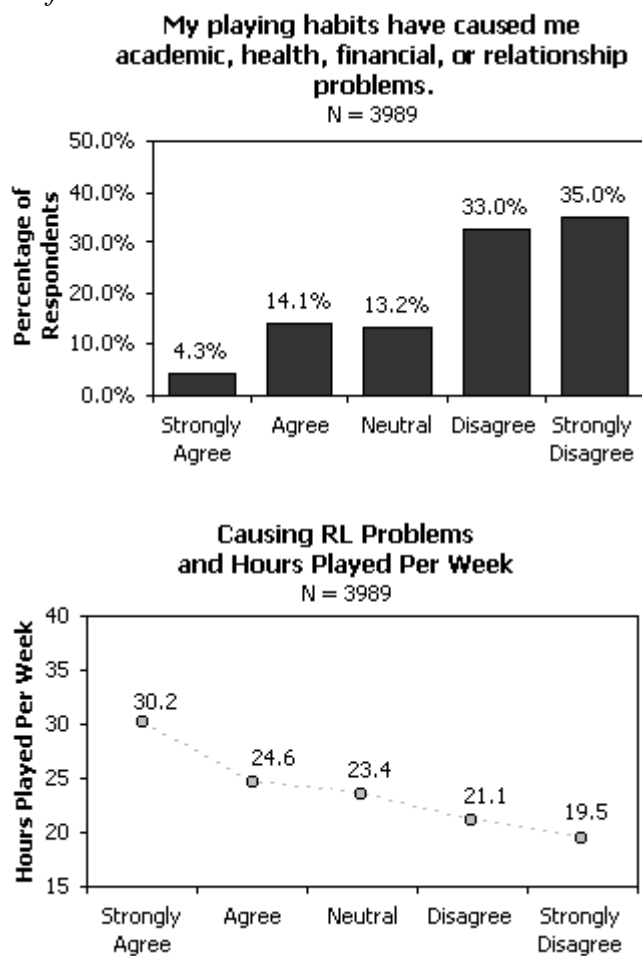
Závislost pocitů vzteku, úzkosti, podrážděnosti a frustrace při nemožnosti hrát na množství času stráveného ve hře, zdroj: N.Yee, Ariadne – Understanding MMORPG Addiction, 2002, [online] dostupné na WWW <<http://www.nickyee.com>>

Graf 12



*Závislost zlepšení nálady při hraní hry Everquest na počtu hodiny strávených ve hře,
zdroj: : N.Yee, Ariadne – Understanding MMORPG Addiction, 2002, [online]
dostupné na WWW <<http://www.nickyee.com>>*

Graf 13



Sovislost mezi problémy v reálném životě způsobenými herními návyky a množstvím času stráveného ve hře, zdroj: N.Yee, Ariadne – Understanding MMORPG Addiction, 2002, [online] dostupné na WWW <<http://www.nickyee.com>>

Anotace

Práce se zabývá fenoménem online her z různých hledisek. Práce je rozdělena do dvanácti kapitol, ve kterých se snaží pojmut analyzovaný fenomén. V první části se zabývá základními pojmy teorie komunikace. V dalších třech kapitolách se zaměřuje přímo na hromadné online hry na hrdiny. Odlišuje je od ostatních her a popisuje jejich základní principy fungování. V následujících dvou kapitolách zkoumá jejich původ a vztah k obecnému internetovému prostředí. Sedmá kapitola se věnuje komunikaci v prostředí online her. Osmá kapitola se zabývá typologií hráčů a devátá typologií a organizační strukturou skupin v online hrách. Desátá kapitola zkoumá možnost závislosti na online hrách. Jedenáctá kapitola se zabývá kritikou základních principů fungování online her.

Anotace v cizím jazyce

The work is engaged in phenomenon of online games in various aspects. The work is disposed in twelve chapters, trying to conceive the analysed phenomenon. In the first part, the work deals with basic concepts of communication's theory. In the next three chapters, it is directly focused on Massively Multiplayer Online Role Playing Games. These games are different from the other computer games and the basics of its principles are described. In the following two chapters the work investigates the origin of these games and their relation to the general internet environment. The seventh chapter attends to the communication in the environment of online games. The eighth and the ninth chapters are focused on the typology of players and organizational structure of groups in online games. The tenth chapter investigates the possibility of dependence on online games. The eleventh chapter is focused on criticism of basic principles of online games.

Klíčová slova

komunikace, online, počítačová hra, internet, RPG, hráč, skupina, závislost, kritika

Jméno autora:	Radim Kracík
Obor:	Sociální a masová komunikace
Forma studia:	Prezenční
Název práce:	Online hry jako specifická forma komunikace
Rok:	2008
Počet stran	59
Počet příloh	1

Vedoucí práce: Dr. Josef Musil, PhD.