

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

KATEDRA SPOLEČENSKÝCH VĚD

## **Subkultury mládeže v online prostředí**

(Diplomová práce)

České Budějovice 2011

Vedoucí práce:  
**Mgr. Marek Šebeš, Ph.D.**

Vypracovala:  
**Jana Suchanová**

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

23. 4. 2011

.....  
Jana Suchanová

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Marku Šebešovi, PhD. za cenné rady, ochotu a trpělivost při odborném vedení této diplomové práce. Všem účastníkům výzkumu pak děkuji za ochotu a za čas, který mi věnovali.

# Obsah

Úvod.....	7
TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1. Mládež.....	10
1.1 Definice pojmu .....	10
1.2 Mládež v kontextu společnosti .....	12
1.3 Socializace .....	13
1.4 Identita .....	14
1.4.1 Obsah identity a související teorie .....	16
1.4.2 Konstrukce identity .....	18
2. Kultura, subkultura, subkultura mládeže .....	21
2.1 Kultura .....	21
2.2 Subkultura.....	22
2.3 Komunita, veřejnost, masa, scéna a hnutí .....	23
2.4 Subkultura mládeže .....	25
2.4.1 Subkultura mládeže – změny v přístupu .....	26
2.4.2 Typologie subkultur mládeže .....	30
2.4.3 Funkce subkultur mládeže.....	30
2.4.4 Subkultura mládeže a média .....	31
3. Subkultura hráčů online počítačových her.....	33
3.1 Virtuální prostředí .....	33
3.1.1 Typologie virtuálních herních světů.....	34
3.1.2 Typologie virtuálních herních online světů.....	35
3.2 Interakce .....	38
3.3 Zaujetí herním světem .....	39
3.3.1 Typologie hráčů.....	41
3.4 Virtuální identita.....	45

PRAKTICKÁ ČÁST.....	48
4. Koncepce výzkumu.....	49
4.1 Výzkumný problém .....	49
4.2 Výzkumná otázka .....	51
4.3 Obecná metodologická východiska.....	51
4.3.1 Kvalitativní výzkum.....	51
4.3.2 Výzkumný design – zakotvená teorie .....	54
4.3.3 Metody sběru dat.....	55
4.4 Konstrukce vzorku.....	55
4.5 Výzkumné prostředí .....	58
5. Analýza dat z rozhovoru .....	61
5.1 Motivace k herní interakci.....	61
5.1.1 Sociální motivace .....	61
5.1.2 Výkonová motivace.....	62
5.1.3 Motivace pramenící z vnoření se do virtuálního světa.....	63
5.2 Konstrukce herní virtuální identity.....	64
5.2.1 Volba virtuálního prostředí, ve kterém bude identita budována .....	65
5.2.2 Volba konkrétního typu MMORPG.....	65
5.2.3 Volba avatara a jeho charakteristik .....	65
5.2.4 Volba množství avatarů.....	67
5.3 Virtuální socializace .....	68
5.4 MMORPG jako volnočasový fenomén .....	70
6. Shrnutí a diskuse výsledků.....	73
Závěr.....	77
Summary: .....	79
Použitá literatura: .....	80
Příloha: rozhovor (Tomáš) .....	85

## **Anotace**

Internet se během posledních deseti let stal významným informačním a komunikačním prostředkem všech věkových a sociálních skupin společnosti, specifické postavení má však mezi mladšími generacemi. Diplomová práce pojímá internet jako virtuální prostředí, které podporuje vznik nových subkultur mládeže a usnadňuje komunikaci subkultur stávajících. Teoretická část vymezuje základní pojmy a koncepty (mládež, socializace, identita, kultura, subkultura, kontrakultura), které souvisejí s orientací ve zkoumaném prostředí. Dále charakterizuje virtuální prostředí, počítačové hry a psychosociální aspekty těchto světů. Praktická část je postavena na kvalitativním výzkumném šetření (hloubkové rozhovory) subkultury hráčů online počítačových her. Data získaná pomocí hloubkových rozhovorů jsou zpracována na základě metod zakotvené teorie.

## **Annotation:**

Over the last ten years Internet become substantial information and communication tool for all age and social groups of Society, but it has a specific status among the younger generations. This thesis understands the Internet as a virtual environment which supports the formation of new Youth subcultures and also the communication of currently existing subcultures. Theoretical part defines the basic terms and concepts (Youth, socialization, identity, culture, subculture, and counterculture) which correspond with the orientation in researched environment. The thesis characterizes also virtual environment, computer games and psychosocial aspects of these worlds. The practical part is based on qualitative research study (depth interviews) of the subculture of the on-line computer games players. The data gathered by depth interviews were processed on the basis of the methods of grounded theory.

# Úvod

Úkolem sociologa je zkoumat a popisovat společnost. Zajímavé přitom je, že společnost sama ovlivňuje cíl, formu, motivaci i prostředky bádání. Tak, jak se mění společnost, mění se i humanitní vědy. Zygmunt Bauman velice výstižně hovoří o tom, že jsou „*přetvářením významů již daných, výkladem jevů již nasycených interpretacemi, jsou reflexí nad životem, který sám o sobě v podobě reflexe existuje. Chtějí-li být v takovém životě přítomny, a přítomny jako věc užitečná, musí právě s tímto životem zůstat v dialogickém vztahu.*“ (Bauman, 2002: 18) Z tohoto důvodu je při sociologickém uvažování vždy nutno vycházet z charakteristiky, potřeb a základních atributů současné společnosti.

Moderní společnost se pokoušela vytvořit řád, který by nahradil zmizelé regulativy předcházejícího období. V postmoderní společnosti však na místo regulace občana nastoupilo svádění konzumenta, na místo ideové indoktrinace nastoupila reklama, na místo legitimizace moci nastoupila masová média. (Bauman, 2002) Zatímco sociologie moderny měla legitimizačně-integrační funkci, sociologie postmoderny zdůrazňuje neurčitost, rozpory, ambivalence a vyvolává neklid. Jevy, které se dříve opatřovaly nálepkou „deviantní“, jsou dnes předmětem snah o porozumění a dešifrování v kontextu vývoje společnosti. To se týká i pohledu na mládež, respektive na subkultury, které vytváří.

Tato práce si proto klade za cíl podat přehled o vývoji názorů na mládež a její kulturu (subkulturu), stručně představit koncepty jednotlivých autorů a propojit je s představou postmoderní společnosti jako entity pluralizované, globalizované, opírající se o nejmodernější technologie.

Pojem subkultura byl v době svého vzniku spojován s činností delikventních gangů, později s představou jasně rozpoznatelných uskupení typu punk, skinheads či emo. Koncept postmoderní kultury, ve které vládne neustálá touha po změně, slévání, nebo naopak odlišování, nám ale dává možnost hranice sociálních jevů rozšiřovat a vnímat je v rámci nejrůznějších dimenzí. Z tohoto pohledu je možné nazírat každý sociální útvar „vyčnívající z davu“ jako subkulturu, tedy jako kolektivizovaný projev individuálního bytí. Subkultury mládeže se staly nestabilními společenskými fenomény, které lze jen obtížně zachytit a odlišit od

„pouhých“ životních stylů. Mezi takové entity patří i subkultura hráčů online počítačových her.

Teoretická i praktická část této diplomové práce se proto zaměřují i na charakteristiky online hráčů, jejich životní styl, názory, hodnoty a identitu. Snaží se hledat odpovědi na otázky typu: *Jakým způsobem tráví tyto lidé volný čas? Má jejich identita pevné vazby k identitě vytvářené v rámci virtuální reality, nebo je dokonce jejich vlastní identita tou virtuální proměňována? Slouží jim jejich virtuální já jako pole pro sociální experimenty, nebo sledují jen herní zážitek a své postavy volí s ohledem na herní výhody? Jaké jsou jejich skutečné důvody pro to, aby trávili svůj čas ve společnosti virtuálních světů? ...*

Teoretická část čerpá z prací autorů, kteří se pohybují na poli problematiky mládeže a jejich subkultur, ale i z těch, kteří své úvahy směřují ke kulturní problematice, sociálním deviacím, počítačovým hrám nebo obecně psychologickým a sociologickým problémům. Vymezuje pojmy mládež, socializace, identita, kultura, subkultura či kontrakultura. Dále charakterizuje virtuální prostředí, počítačové hry a psychosociální aspekty těchto světů.

Praktická část je výsledkem výzkumu prováděného na základě kvalitativního přístupu. Je založena na rozhovorech s hráči online počítačových her.



## **TEORETICKÁ ČÁST**

# 1. Mládež

Mládež, její hodnoty, normy i životní styl jsou a byly předmětem celé řady výzkumných prací. Přesto o věkovém vymezení zmiňované skupiny neexistuje absolutní shoda. Jedná se o období, jež bývá specifikováno na základě různých kritérií. Těmi mohou být věk, tranzitivnost sociální role (již ne – ještě ne), specifická skupinovitost, subkultura atp. V podstatě se jedná o stejný časový úsek, který psychologie nazývá adolescencí. Ta je rovněž specifikována na základě anatomicko-fyziologických, kulturně psychologických nebo psychických, sociálních, socioprofesionálních a pedagogických kritérií.

## 1.1 Definice pojmu

Sociologický slovník (Geist, 1992) definuje mládež jako sociální jev implikující 3 hlavní znaky:

- historicko-sociální podmíněnost
- příslušnost k určité sociální vrstvě
- konkrétní sociální pozice (status a role) v soustavě sociálních pozic příslušného celku

Konkrétně potom uvádí: „*Mládeží lze rozumět sociální kategorie jedinců, kteří zastávají relativně stejné sociální pozice, typické v obecné rovině přiřazením sociálních rolí, předepisujících jako jejich hlavní náplň přípravu na relativně trvalé (první) povolání; přitom sociální hodnota těchto sociálních pozic je dána historickou situací sociálního (pod)celku, v němž tyto kategorie žijí, příslušností k sociální vrstvě a typem (charakterem) vzdělání. Mládež není ani psychologicky, ani sociologicky všeobecným jednolitém, pevným a stabilním sociálním jevem; je bohatě diferencována s neméně bohatě diferencovanými specifickými potřebami, hodnotovým systémem, postoji, zájmy, názory, (sub)kulturou, atp.*“ (Geist, 1992: 229) Stanovit pevnou věkovou hranici tohoto období je však nesmírně těžké, neboť může být zavádějící v různých etnografických oblastech, ale i v odlišných sociálních třídách. Obecně lze říci, že se jedná o interval mezi dětstvím a dospělostí, který je spjat s výrazným zráním v rovině psychické, fyzické i sociální.

Základním předpokladem pro správné vymezení této skupiny je zdůraznění její závislosti na společnosti, ve které existuje. Právě společnost totiž určuje, kdy je nutné přijmout sociální role spojené s dospělostí. Zatímco dokumenty OSN hovoří o mládeži jako o skupině ve věkovém rozpětí 15–24 let, v dokumentech UNESCO je horní hranice posunuta na 26 let (Kraus, 2006), což souvisí především s délkou přípravy na povolání, která se ve vyspělých zemích výrazně prodlužuje. Proto můžeme ve výjimečných případech posunovat horní hranici až k věku 30 let. Kraus (2006) v této souvislosti popisuje období mezi dvacátým a třicátým rokem života jako postadolescenci, jež zahrnuje etapu vysokoškolského studia a jiných doplňujících forem vzdělávání. Mladí lidé v tomto období oddalují přijetí společenských rolí typických pro dospělost a různě s nimi experimentují. Jsou ekonomicky závislí na rodině či stipendiích, ale v ostatních oblastech života jsou nezávislí.

Stanovení dolní hranice je stejně nejednoznačné. V sociologickém pojetí mládeže se nejčastěji hovoří o věku 15 let, v případě adolescence se hranice časné fáze posouvá až k věku deseti let. Posouvání dolní hranice je dáno především akcelerací psychického i fyzického zrání. Právě v období časně adolescence, v současnosti datované od deseti do třinácti let, se dítě začíná vzpouzet autoritám, uvědomuje si sebe sama, přijímá své postavení ve vrstevnických vztazích a začíná zvažovat své životní perspektivy. Vrstevnické vztahy, které zde nabývají na intenzitě, budou v následujících letech významným socializačním činitelem. Střední adolescence (14–16 let) přináší snahu odlišit se od svého okolí, která se projevuje jako specifický životní styl. Z psychologického hlediska jde o období hledání osobní identity, které vede k určitému individualismu a zároveň je stimulem pro vytváření vztahů se stejně smýšlejícími vrstevníky. V pozdní adolescenci, datované obvykle do dvaceti let a později, se snaha začlenit se do vrstevnické skupiny mění ve snahu zapojit se do širších společenských struktur a posiluje se sociální aspekt identity jako „*pocit začlenění, spolupatřičnosti a kontinuity ve vztazích i v čase. Odpovídá na otázky typu „kam patřím“, „čeho jsem součástí...“*“ (Helus, 2009: 189). Mladý člověk se konfrontuje se systémem společenských hodnot, norem a pravidel a určuje, do jaké míry je internalizuje. Zároveň objevuje svou jedinečnost a buduje základy identity. Kraus (2006) uvádí, že pro toto období jsou typické zejména: zvýšená míra kritičnosti, touha po samostatnosti, svobodě myšlení

a jednání, nevyrovnané sebevědomí a rozporuplné sebehodnocení, odpor ke kompromisu, tendence k negování jednání ostatních a radikálním řešením, touha po adrenalinu, střídání citů, impulzivnost atd. Jako další výrazný znak je možno vnímat i intenzivní přípravu na budoucí povolání, měnící se závislost na rodině a specifický způsob života spojený se skupinovými aktivitami. (Smolík, 2010)

## **1.2 Mládež v kontextu společnosti**

Předpoklady pro chápání dospívání jako specifického životního období vznikly v západní a střední Evropě zhruba v polovině 19. století, kdy přeměna tradiční společnosti v moderní vedla mimo jiné i k zavádění povinné školní docházky jako přípravy na profesní dráhu. V průběhu 19. století bylo osamostatňování mládeže spojeno především se vzdorem a revoltou, která v podmínkách nynější společnosti ztrácí na intenzitě. Ještě po druhé světové válce byla kultura mládeže vnímána jako opozice ke kultuře dospělého světa. Dnes má víceméně autonomní charakter a je dospělou společností bez větších problémů přijímána nebo tolerována. Západní společnost vytvořila dokonce „průmysl pro teenagery“, který produkuje řadu specifických produktů z oblasti oděvní, hudební i sportovní (Macek, 2003a) a pomáhá tak reprodukovat a množit konvenční kódy, jež si jednotlivé subkultury mládeže vytvořily. Mládež se tak stala prodejním artiklem společnosti, již mnozí charakterizují jako společnost informační, globalizovanou a komerční. Znepokojení kritici této společnosti varují před ztrátou hodnot a vznikem celé řady rizikových faktorů, které mohou vyvolat deviantní projevy, problémy v komunikaci a narušení nejrůznějších společenských vztahů. Některá média pak posuzují jednotlivé subkultury mládeže zkresleně a negativisticky, jako deviantní odnože většinového proudu. Ve skutečnosti se ale opět dostáváme k provázanosti společnosti a jejích osobitých projevů. Petr Sak (2000) zdůrazňuje, že mládež je produktem sociálního pole, ve kterém probíhá její zrání. Změna sociálního pole ovlivňuje sociální zrání i sociální osobnost jedince a změna v osobnosti pak zpětně formuje sociální pole. Jedinec buďto vytěsňuje prvky, které v sociálním poli vnímá jako konfliktní, nebo mění své postoje, hodnoty a normy a poli se přizpůsobuje.

Z tohoto pohledu jsou v české společnosti zajímavé především změny po roce 1989, který zvýšil možnosti individuálních projevů a zároveň přinesl i zvýšené

nároky na orientaci ve složitém světě, v němž se člověk stal anonymním a lehce zaměnitelným. To je pravděpodobně příčinou zvýšených snah o prosazení vlastní identity. Podle Krause (2006) dnes mladí lidé nemají žádoucí vzory a ideály chování, takže se celý proces sociálního zrání redukuje na praktické žití bez výraznějších duchovních hodnot, což vede k povrchnímu prožívání a následně i chování. Současná mládež vyváří vlastní formu (subkulturu) života, která se ke společnosti staví buďto odmítavě (skinheads, squateři) nebo jen vyjadřuje ztrátu důvěry v ni a volí individualizaci vedoucí často až k osamocení.

### 1.3 Socializace

Ze sociologického hlediska je nejvýznamnějším úkolem v období dospívání integrace společenských rolí souvisejících s dospělostí. Jedinec vybavený elementárními sociálními dovednostmi musí rozšířit své kompetence tak, aby přijal a naplnil role, jejichž výkon je spojen se statutem dospělého člověka. V období dospívání tak dochází k významné fázi socializace jako procesu vývoje osobnosti v konkrétním společenském prostředí. (Macek, 2003a)

Zdeněk Helus (1973) rozlišuje čtyři aspekty socializace<sup>1</sup>. Prvním aspektem je **hodnotově normativní** složka, jíž společnost deklaruje hodnoty a normy a vznáší tak požadavky na jedince. Normy jsou deklarovány za pomoci sociálních institucí. Významnou roli zde hrají rodina, školský systém, církevní a politické instituce, ale i masové sdělovací prostředky a počítačové sítě. Druhým aspektem socializace je složka **mezilidsky vztahová** zahrnující konkrétní projevy mezilidské interakce určené zčásti normativními činiteli a zčásti individuálními charakteristikami aktérů. V rámci konkrétních interakcí si jedinec osvojuje, zkouší, popř. odmítá jednotlivé sociální role a učí se s nimi zacházet. Dochází zde k sociální komunikaci i k sociálnímu učení, které vedou jedince k přijímání nových, ale i k přehodnocování starých společenských rolí. K určitému vnitřnímu zmatení dospívajících přispívá i fakt, že některé z těchto rolí nejsou definovány explicitně, ale implicitně. Jsou spojeny s hledáním a nejistým tápáním, které se projevuje

---

<sup>1</sup> U socializace je nutno odlišovat stránku ontogenetickou, týkající se utváření jedince, který má za úkol přizpůsobit se kultuře, do které se rodí, a stránku sociogenetickou. Tato směřuje k vývoji lidského druhu. Nová generace musí být schopna převzít kulturu dané společnosti a kontinuálně či diskontinuálně v ní pokračovat. (Kabátek podle Smolík, 2010)

především v rolích týkajících se vztahu k opačnému pohlaví. Jako výsledek této interakce vzniká podle Heluse (1973) **rezultativní** složka systému, tj. materiální produkty, kultura, ale i socializovaný jedinec. Individualitu člověka zahrnuje čtvrtá a poslední, **osobnostní** složka. Ta zahrnuje jedinečnost člověka v oblasti osobnostních charakteristik, ale i reflexi předchozích složek subjektem. V jiném kontextu nazýváme tuto složku sebepojetím, sebehodnocením a v komplexnějším pohledu identitou (Macek, 2003a).

## 1.4 Identita

Termín identita spadá do kategorie pojmů, které jsme si zvykli užívat, aniž bychom kladli důraz na jejich explicitní vymezení. V psychologii se pod ním skrývá představa vlastní autenticity, jedinečnosti a integrity jedince v prostoru a čase. V konečném důsledku ale musíme identitu vnímat jako jev, který se vždy vyvíjí v konkrétním kulturním a společenskohistorickém kontextu. (Bačová, 1997) Dosáhnout identity znamená získat pocit vlastní jedinečnosti (*individuality*), celistvosti (*wholeness and synthesis*), tj. sjednocení dílčích zkušeností se sebou samým, též pocit osobní stability a sjednocení vlastní zkušenosti v čase (minulost, přítomnost a perspektiva sebe sama – *sameness and continuity*) a konečně pocit spolupatříčnosti k určitým ideálům a hodnotám, resp. vědomí vlastní sociální hodnoty a podpory od druhých (*social solidarity*). (Macek, 2003b) Podle E. H. Eriksona je vytvoření identity vlastního já (*ego-identity*) vývojovým úkolem adolescence, který rekapituluje úkoly minulé a anticipuje následující fáze epigenetického vývoje<sup>2</sup>.

Bačová (2003) identitu vymezuje konfrontací s pojmy role, osobnost, sebepojetí (*self-concept*) a sebehodnocení (*self-esteem*). Ty podle ní charakterizují do sebe uzavřený systém, zatímco termín identita vystihuje otevřenost lidské bytosti vůči sociálnímu působení. Charakterizuje ji tedy jako „*definování a sebedefinování osoby, které vyjadřuje, čím je jedinec od jiných lidí ve svém prostředí a pro jiné lidi rozpoznatelný (autentický); čím je jeho sociální pozice a role ve vlastním společenství legitimní; jaký smysl a význam má jeho konání ve vztahu k jiným osobám a lidským společenstvím a jaký význam připisuje jedinec a jiní jeho*

---

<sup>2</sup> Epigenetický přístup zdůrazňuje postupné utváření jedince, při kterém jedna konkrétní fáze vývoje přechází v druhou, zpravidla kvalitativně vyšší. (Macek, 2003a)

*životnímu příběhu.*“ Definování a sebedefinování přitom čerpá z konkrétního sociálního světa a zpětně do něj směřuje, což ve svém konstruktivistickém přístupu zdůrazňují i Berger a Luckmann (1999), kteří vnímají identitu jako klíčový prvek subjektivní reality, utvářející se během sociálních procesů. „*Identity vytvořené vzájemným působením organismu, individuálního vědomí a sociální struktury zpětně danou sociální strukturu ovlivňují, udržují, obměňují a dokonce ji i přebudovávají.*“ (Berger, Luckmann, 1999: 171)

Mnohvrstevnatost identity umožňuje, aby ji jednotlivé obory a školy zkoumaly z různých pohledů. O vymezení konceptuálních rámců, ze kterých lze při studiu identity vycházet, se pokouší např. Frankovský (2003) nebo Bačová (1997). Z jejich prací krystalizuje 5 základních přístupů:

### **1. Identita jako vývoj, formování a prožívání vlastního „já“**

V tomto smyslu s pojmem identita pracuje např. psychoanalýza, vývojová či poradenská psychologie. Mezi významné představitele řadíme E. H. Eriksona a J. E. Marcia.

### **2. Identita jako ztotožnění se jedince se svými rolemi a společností**

Toto pojetí je znatelné v teoriích představitelů<sup>3</sup> symbolického interakcionismu. Např. Stryker chápe self jako mnohoaspektovou (*multifaceted*) a mnohvrstevnatou (*multilayered*) hierarchizovanou soustavu internalizovaných rolí, přičemž jednotlivé role označuje jako identity.

### **3. Identita jako prožívání příslušnosti k větším či menším společenským celkům**

Definice identity jako příslušnosti ke společenským celkům, používaná především sociální psychologíí, předpokládá existenci osobního a sociálního aspektu identity. Vychází z faktu, že v sociální oblasti konstruuje jedinec svoji identitu na základě vztahu ke skupinám či institucím, do kterých patří a které často přesahují společenství face-to-face. Mezi nejvýznamnější představitele tohoto pojetí patří H. Tajfel a J. C. Turner. Jejich teorie sociální identity říká, že významná část sebepojetí člověka se odvozuje od jeho skupinové příslušnosti. K identitě tak patří proces identifikace se skupinou,

---

<sup>3</sup> S.Stryker, G. J. McCall, J. L. Simmons, P. J. Burke (Bačová, 1997)

v rámci nějž se lidé ztotožňují s atributy a normami, které považují za skupině vlastní. (Janoušek, 2004)

#### **4. Identita jako výsledek interakce jednotlivce, konstrukce světa, jazyka a společnosti**

Takto koncipovaná identita je předmětem zájmu představitelů<sup>4</sup> sociálního konstruktivismu.

#### **5. Skupina integrujících teorií, které v pojetí identity kombinují výše zmíněné přístupy a zabývají se jedincem v sociokulturním kontextu<sup>5</sup>.**

### **1.4.1 Obsah identity a související teorie**

Z předchozího výčtu vyplývá, že identitu je možno chápat jako komplexní pojem, ve kterém se odráží osobní i sociální aspekt. Je vymežována ve třech rámcích sebedefinování – intrapersonálním, interpersonálním a sociálním. (Bačová, 1997) V osobní (intrapersonální) sféře je důležité především vědomí vlastní jedinečnosti, neopakovatelnosti a ohraničenosti vůči druhým. Vývoj identity je zde spojen s morálním a hodnotovým vývojem, vědomím vlastní perspektivy, přesvědčením o vlastním vlivu, pocitem pohody a kompetencí řešit každodenní problémy. „*Spojuje se se zážitkem „já jsem já“ a odpovídá na otázku „kdo jsem.“*“ (Macek, 2003a: 63) V interpersonálním rámci je identita definována jako souhrn sociálních rolí, tj. „rolových identit“ (symbolický interakcionismus), které musí jedinec přijmout za své. Sociální rámec lze charakterizovat jako vědomí příslušnosti ke společenským skupinám, které může být dáno narozením nebo vlastní volbou.

Erikson spojoval vytvoření identity vlastního já s vývojovým úkolem adolescence. Jeho teorie má kořeny v psychoanalýze, ale kromě biologických faktorů bere v úvahu i faktory psychosociální a kulturní. Tento přístup později rozvinul J. Marcia vycházející z pojmů *explorace* (ve starších pracích *krize*) a *závazek* (*commitment*). *Explorace* představuje proces aktivního hledání, zkoušení a objevování. *Závazek* vyjadřuje investici, rozhodnutí a současně přijetí zodpovědnosti za realizaci určitého programu a cíle. (Macek, 2003b) Podle přítomnosti jednotlivých faktorů rozlišil Marcia 4 stavy (styly) identity, které podrobněji charakterizuje Macek (2003a, 2003b).

---

<sup>4</sup> P. Berger, T. Luckmann, G.Kelly, R.Harré, J.Shotter, K.J.Gergen (Bačová, 1997)

<sup>5</sup> P.Weinreich či M.D.Berzonsky (Bačová, 1997)



**Tab. 1 Typologie statusů identity podle Marcii (podle Macek, 2003a, 2003b)**

STATUS IDENTITY				
	Aktivní hledání	Předčasně uzavřená identita	Difúzní identita	Stav moratoria
Explorace	Přítomná	Nepřítomná	Může či nemusí být přítomná	Přítomná
Závazek	Přítomný	Přítomný	Nepřítomný	Nepřítomný nebo vágní

**Difúzní identita** (*identity diffusion*) je stav, ve kterém se jedinec nezabývá vlastními perspektivami. Žije „ted' a tady“. Je relativně nezávislý a flexibilní, není autoritářský ani konvenční a k drogám má spíše liberální postoj. Na druhé straně nemá potřebu ujasňovat si svoji personální a sociální identitu, vlastní jedinečnost a role (Meuus podle Macek, 2003b). Vyznačuje se nízkým sebehodnocením a problémy v interpersonálních vztazích. Ostatními jedinci je silně ovlivnitelný a často mění názory.

**Předčasně uzavřená identita** (*foreclosure*) je typická přijetím závazku bez aktivního hledání, tj. identifikací s konkrétními vzory (rodiče, církve, přátelé...). Jedinec v tomto stadiu je spokojen sám se sebou, ale závislost na autoritách produkuje jeho nízké sebevědomí, konvenčnost a rigiditu.

Opačná varianta, tj. přítomnost explorační bez přijetí závazků, se označuje jako **stav moratoria**. Typické je zde nezávazné hledání, zkoušení rolí a přemýšlení o sobě samém. Krize identity, prožívané v tomto období, mohou být zdrojem úzkosti a pochybností.

Aktivní hledání za současné přítomnosti vytýčených cílů nazýváme stavem **dosažení identity** (*identity achievement*). Jedinec zde dochází k představě o sobě a svém směřování na základě minulosti, přítomnosti i budoucnosti.

Nebylo přesvědčivě prokázáno, že hledání identity, charakteristické pro období adolescence, se děje posloupně cestou: předčasně uzavřená identita → rozptýlená identita → moratorium → dosažení identity. Podle Marcii je však žádoucí, aby stavu dosažení identity předcházelo moratorium.

V reálném prostředí je experimentování s identitou často složité a bolestivé. Mnoho jedinců proto využívá k podobným experimentům internet, který umožňuje

experimentovat se svou identitou, vracet se do stavu moratoria, zkoušet nové role a chovat se tak, jak bychom v realitě nemohli. Tuto výhodu s sebou přináší bezpečné prostředí internetu, jeho anonymita i možnost ukončení interakce, kdykoli nám začne být naše alternativní identita nepříjemná. To je zřejmě důvodem toho, proč na internetu experimentují s identitou nejen adolescenti, ale i dospělí jedinci. Rychlé tempo a neustálé změny, charakteristické pro současnou společnost, tak s sebou přinášejí vzorec označený Wallaceovou (podle Ledabyl, 2007) jako MAMA (*moratorium – achievement – moratorium – achievement*).

Jak v reálném prostředí, tak na internetu porovnává jedinec svou introspektivní sebereflexi (subjektivní identitu) s tím, jak ho vnímá jeho sociální prostředí (objektivní identita). Vzniká tak „metaperspektiva“, ve které se člověk snaží najít rovnováhu mezi oběma pohledy. V případě rozporu subjektivního a objektivního pohledu vzniká pocit ohrožení identity, který může mít dopad na její další konstrukci. (Bačová, 1997)

#### **1.4.2 Konstrukce identity**

Identitu můžeme pojmut jako konstrukt, který člověk buduje v průběhu celého svého života. Obsahuje komponenty pevně dané (barva pleti, pohlaví), ale i charakteristiky, které – více či méně dobrovolně – získáváme. Zatímco někdy stačí ke změně identity jednorázový úkon (např. rodičovství), jindy je nutno vynaložit soustavné úsilí (změna sociální pozice). Existují také složky identity, které jsou předmětem volby. R. F. Baumeister (1987 podle Bačová, 1997) je dělí na možnosti, u kterých existuje jasná, společensky legitimní nápoděda pro výběr (náboženství), a na volby, u kterých sociálně žádoucí alternativa neexistuje (výběr partnera). Jeho postoj nicméně zřetelně dokazuje, že konstruování osobní a sociální identity není jen záležitostí niterných procesů, ale i záležitostí konkrétního společenského a kulturního zázemí, ve kterém probíhá socializace jedince. Společnost skrze své instituce určuje, které komponenty identity je možno změnit. Říká nám, která identita je samozřejmá, která je aktuálně prožívaná a která je identitou hledanou. (Bačová, 1997)

Berger a Luckmann (1999) proto chápou ontogenetickou stránku socializace jako úplné a důsledné zasvěcení jedince do objektivní sociální struktury konkrétní

společnosti nebo její části, které vede k vytvoření identity. Rozlišují **primární socializaci**, vyznačující se potřebou citové vazby k **významným druhým** (*significant other*<sup>6</sup>), a **sekundární socializaci** zahrnující internalizaci institucionálních či na institucích založených „subsvětů“ a s nimi spojených rolí, jejichž výkon předpokládá určitou sumu „specializovaného vědění“.

V rámci primární socializace se dítě setkává s významnými druhými, kteří mají jeho socializaci na starosti. Internalizací jejich postojů a rolí získává schopnost vytvářet svou vlastní, soudržnou a věrohodnou identitu. Postupně abstrahuje od rolí a postojů konkrétních lidí k rolím a postojům obecným. („*Tatínek se na mě teď zlobí.*“ → „*Tatínek se na mě zlobí vždy, když lžu.*“ → „*Člověk nesmí lhát.*“) Tato abstrakce vytvářená ve vědomí individua se nazývá **zobecnělý druhý** (*generalized other*). Jde o konstrukt, prostřednictvím něhož se jedinec identifikuje se společností, tj. s lidmi obecně. Přebíhá od identity budované ve vztahu k nějaké konkrétní osobě k obecné identitě, jež je stálá bez ohledu na to, s jakými významnými či nevýznamnými druhými se jedinec setkává. Takto definovaná identita zahrnuje internalizované role a postoje i identifikaci sebe sama jako člověka, který některé věci dělá a jiné naopak nedělá. „*Primární socializace končí, když byl v jedincově vědomí vytvořen zobecnělý druhý (a všechno, co k tomu patří). V tomto okamžiku je jedinec platným členem společnosti a subjektivně vlastní nějakou osobnost a nějaký svět. Ale tato internalizace společnosti, identity a reality není navždy uzavřenou záležitostí. Socializace nikdy není úplná a nikdy nekončí.*“ (Berger, Luckmann, 1999: 136)

Sekundární socializace vždy předpokládá, že jí předcházela proces socializace primární. Vstupuje do ní již utvořená osobnost a již internalizovaný svět. Zatímco nezbytnou podmínkou úspěšné primární socializace je emocionální vazba, u sekundární socializace tato podmínka mizí. Role přijímané v rámci sekundární socializace se vyznačují vysokým stupněm anonymity, proto jsou snadno oddělitelné od svých vykonavatelů. Dokladem propracované sekundární socializace je rozvinutý systém školství.

Úspěšnou socializací míní Berger a Luckman (1999) dosažení vysoké míry symetrie mezi objektivní a subjektivní realitou (a samozřejmě identitou). „*Jsem tím,*

---

<sup>6</sup> Pojem použil poprvé G. H. Mead, stejně jako pojem zobecnělý druhý (viz níže).

*kým druzí předpokládají, že jsem. Moje vnímání vlastní identity se shoduje s tím, jak vnímají moji identitu ostatní členové společnosti.“*

Největší úspěšnost socializace vykazují společnosti s minimální distribucí vědění vycházející z jednoduché dělby práce. Ve společnostech se složitější distribucí vědění může mít neúspěšná socializace celou řadu příčin (významní druzí předávají odlišné světy, vyskytne se rozpor mezi primární a sekundární socializací). Možnost volby alternativních realit a samozřejmě i identit může vyústit ve vytvoření **skrývané identity**, pokud se jedinec identifikuje s rozdílnými významnými druhými a vytvoří si i různorodé zobecnělé druhé. Rozpor mezi očekáváním ze strany rodičů a ze strany kamarádů může ústit v pocity vnitřního konfliktu a viny.

V moderní i postmoderní společnosti se však objevuje „individualista“ jako společenský typ, který má přinejmenším schopnost pohybovat se mezi několika dostupnými světy a který si záměrně a vědomě vytvořil osobnost z „materiálu“ poskytovaného několika dostupnými identitami. Využívá možnost odlišné reality internalizovat, aniž by se s nimi identifikoval. Alternace se tak stává rozumově chladnou a zvolená realita slouží jen jako prostředek k dosažení cíle. Pokud při tom člověk musí vykonávat určité role, drží si od nich subjektivně odstup. (Berger, Luckmann, 1999)

V postmoderní společnosti tyto diverzifikační tendence nabývají na četnosti. *„Jde tady nikoli o úsilí pohybovat se určitým směrem, ale o úsilí udržet „volný prostor“, v němž se můžeme pohybovat v libovolném směru.“* (Bauman, 2002: 75) Teorie identity, tak jak je prezentují například Erikson či Marcia, ukazují na potřebu adolescentů ujasnit si pomocí experimentů vlastní identitu. V postmoderní době se ale experimentování s identitou týká i jedinců dospělých. Jejich životy se stále méně zakládají na lineárním časovém proudu, jednotlivé epizody nejsou základem pro další. Časové rámce jednání se smršťují a každý dosažený stav je prozatímní. Postmoderní koncept jakoby předepisoval absenci přesně vymezené identity (Bauman, 2002), jejíž hledání směřuje nikoliv k jejímu nalézání, ale k neustálému objevování nových možností.

## 2. Kultura, subkultura, subkultura mládeže

### 2.1 Kultura

Zatím bylo období dospívání zmiňováno především jako přechodné a neplnohodnotné stadium, „stadium předdospělosti“. V předchozích odstavcích bylo ale rovněž řečeno, že společnost druhé poloviny 20. století začala vnímat mládež jako specifickou a relativně samostatnou entitu, která se vyděluje v rámci konkrétní kultury, s níž souvisí i formy, nástroje a požadavky socializace.

Pojem **kultura** (z lat. *colere* – pečovat, pěstovat, vzdělávat)<sup>7</sup> má celou řadu významů, které jsou dány především kulturním rámcem, v němž jsou vymezovány, neboť kultura je vždy daným sociálním útvarem vytvářena a na druhé straně tento útvar v jeho vývoji výrazně determinuje. (Geist, 1992) Ukazuje svým příslušníkům, jak chápat svět a jak se v něm orientovat. Odlišnosti v jejím chápání mohou být dány národností, historickým obdobím, sociálním statutem apod. Styčným bodem všech vymezení je ale člověk jako jediný možný tvůrce kultury.

Antropologické pojetí kultury je nehodnotící a zahrnuje všechny nebiologické mechanismy a prostředky, pomocí kterých se společnosti adaptují na přírodní prostředí. (Smolík, 2010) Raymond Williams v rámci tohoto pojetí označil kulturu za celý a svébytný způsob života, který je generovaný každým z nás. (Barker, 2006)

V sociologickém a sociálně psychologickém smyslu se „*kulturou rozumí sociální reprezentace běžného a standardního chování, norem, hodnot a přesvědčení, které regulují člověka v jeho každodenním životě a které se přenášejí z generace na generaci.*“ (Havighurst podle Macek, 2003: 38) Lze si ji představit jako soubor normativních a dorozumivacích kódů. Základním kódem je jazyk, na němž se v rámci komunikace navrstvují další projevy konvenční povahy (účes, chování, oblékání atp.). Některé ze zmiňovaných znaků spojují kulturu jako celek, jiné integrují jen její části.

---

<sup>7</sup> Původní význam souvisel se zemědělstvím. V 1. stol. př. n. l. použil M. T. Cicero v *Tuskulských hovorech* pojem „kultura ducha“ ve smyslu filosofie. Odtud se potom označení přeneslo na komplex pozitivních hodnot přispívajících ke kultivaci lidského ducha a získalo výraznou hodnotící funkci. Tato koncepce je označována jako axiologická (hodnotící). (Smolík, 2010)

Jazyk dává význam všem materiálním předmětům a sociálním praktikám, kterým můžeme rozumět opět jen v pojmech vymezených jazykem. Rozumět kultuře znamená zkoumat, jak je význam symbolicky ztvárněn nejen ve slovech, ale i v jejich znakové reprodukci ve formě zvuků, textů, knih, mediálních sdělení apod. (Barker, 2006)

Kulturu tedy vymezuje jazyk, filozofie, náboženství, morálka, právo, potřeby, technická vyspělost, umění, věda, znalosti, zvyky, popř. sport, móda a aktuálně respektované vzorce chování. Smolík (2010) uvádí, že v nejobecnější rovině kulturu tvoří:

- kulturní artefakty (materiální produkty lidské činnosti)
- sociokulturní regulativy
- nemateriální produkty (myšlenky, vize, ideologie...)
- sociální instituce.

## 2.2 Subkultura

Východiskem pro úvahy o kultuře může být širší pojetí kultury jako majetku všeho lidstva. Potom by kultury jednotlivých národů, etnik apod. byly nazvány subkulturami. Kulturu lze ale chápat v užším slova smyslu, jako kulturu národa či etnika, která obsahuje subkultury sociálních vrstev, tříd, menšin či jiných skupin. Míra rozdílnosti subkultury od celé kultury, jejíž je součástí, je pohyblivá. Může se lišit minimálně, nebo může stát v přímé opozici. Pak mluvíme o protikultuře či **kontrakultuře**<sup>8</sup>. (Geist, 1992) První výskyt kontrakultur je spjat především s oblastí Spojených států amerických a Velké Británie 60. a 70. let 20. století, primárně s antimilitaristickým hnutím hippie, které bojovalo za sexuální svobodu či volnost v užívání drog a projevovalo se specifickým stylem sebe prezentace. Objevila se ale i další hnutí, která znamenala počátek sebevědomé kulturní politiky. (Barker, 2006)

Charakter rozdílů mezi kulturou a subkulturou je dán věkem (subkultura mládeže), povoláním včetně přípravy na ně, náboženstvím (sekty, rituály), původem, národností, etnikem, rasou, sociální pozicí, sociální statusem, zájmy,

---

<sup>8</sup> Kontrakultura (z lat. *contra* – proti, mimo) je opozitní typ kultury, který kontrastuje s kulturou majoritní. Jejím základem je negace obecně uznávaných norem, proto mívá protestní charakter. Termín použil již v roce 1951 T. Parsons.

sociální situací, segregací atp. Při větších odlišnostech subkultury vzniká napětí a konflikty, které nezdědka ústí do značně dramatických situací. (Geist, 1992)

**Subkultura** je vzhledem ke kultuře parciální a alternativní. Poskytuje tedy odlišné možnosti seberealizace. (Jusko, 2000) Její definice je opět velice složitá. Cohen (podle Smolík, 2010) zastává názor, že subkultura vzniká, pokud interagují lidé se společnými sociálními problémy a tvoří si vlastní pohled na společnost. Užívá přitom pojem referenční rámec (*frame of reference*), který definuje jako soubor hodnot, jež jedinec akceptuje nebo odmítá, a cílů, kterých chce dosáhnout (včetně používaných prostředků). Pokud referenční rámec jedince odpovídá referenčnímu rámci většinové společnosti, nedochází ke konfliktu. Jestliže se referenční rámce liší, vzniká pnutí, které je uvolňováno vznikem menších skupin se společným referenčním rámcem, jimiž mohou být jednotlivé subkultury. Orientace v nich je jedincem vnímána jako jednodušší. Komunikace probíhá často v rámci specifického jazykového kódu, který dává příslušníkům pocit exkluzivity a zároveň působí jako tmelící prvek uvnitř skupiny. Exkluzivita všech projevů se ovšem postupně vytrácí a dochází k inkorporaci do většinové společnosti, projevující se transformací subkulturních znaků do masově produkovaných předmětů a redefinicí deviantního chování aktéry sociální kontroly (policie, pedagogové, média apod.). (Smolík, 2010) Snaha postmoderní společnosti začleňovat dříve deviantně nahlížené segmenty pramení ze zjištění, že mnohoznačnost a protichůdnost komunikujících elementů není projevem nemoci systému, ale podmínkou jeho životnosti. (Bauman, 2002)

## 2.3 Komunita, veřejnost, masa, scéna a hnutí

Thorntonová (1997) vymezuje subkulturu porovnáním s termíny komunita, společnost, veřejnost a masa, přičemž jako nejbližší vidí pojem komunita, který bývá se subkulturou často zaměňován. Rozdíl mezi oběma pojmy spatřuje v těsnosti a povaze interakcí. Zatímco **komunita** je založena na stálých, takřka rodinných vztazích a je vázána nejčastěji sousedstvím, subkultura je vytvářena mimo rodinný kontext a je relativně nestálá.

Jako opozitní potom zmiňuje pojmy veřejnost a masa. **Veřejnost**<sup>9</sup> představuje jako společenství racionálně jednajících individuí, kteří respektují společenské normativy, popř. vyjadřují svou polemiku s aktuálním společenským stavem oficiálně přijímanými demokratickými nástroji. **Masa** se od veřejnosti liší svou iracionalitou a lehkou manipulovatelností. Je produktem homogenizace společnosti, na které se mimo jiné podílejí i média. Od subkultury ji odlišuje především nediferencovanost a nedostatek kreativity. (Thornton, 1997)

Smolík (2010) sleduje úzké propojení termínů subkultura a (subkulturní) **scéna**. „*Scéna je moderní městská forma společenského styku, ve které mají účastníci stejný zájem na trávení volného času nebo se zaměřují na stejný životní styl, ale nemusí se vzájemně znát (zde je odlišnost od malé sociální skupiny).*“ (Smolík, 2010: 39) Hranice mezi jednotlivými scénami, resp. životními styly, jsou splývavé a účast v nich je nezávazná. Smolík (2010) proto zmiňuje i Bennetovu výtku, že pojem subkultura by měl být pojmem scéna či kulturní vkus nahrazen, jelikož nevystihuje prostupnost mezi jednotlivými formami.

Nejnámější subkultury (např. skinheads) bývají často v médiích prezentovány jakožto **hnutí**. Podle Dianiho je však hnutí „*sítí neformálních interakcí mezi pluralitou individuí, skupin či organizací angažovaných v politických nebo kulturních konfliktech na základě sdílené kolektivní identity.*“ (Znebejánek, 1997: 29). Vyznačuje se tedy systematickou kolektivní snahou o prosazení vlastních společenských řešení. Předpokládá společný ideologický cíl a velkou míru sepětí při jeho dosahování. Páteř hnutí tvoří tři složky: trvalé kampaně proti autoritám, konkrétní formy jednání a sdružování a veřejná sebeprezentace. Hnutí tak směřují k tomu, aby veřejně deklarovala svou důstojnost, jednotu, počet a oddanost. (Císař, 2008) První hnutí vznikla s cílem změnit distribuci ekonomických zdrojů a zmírnit

---

<sup>9</sup> „*Veřejnost je v dikci moderní filozofie a sociologie skupinou, která se zajímá o veřejné dění (politické, ekonomické, sociální, kulturní) a řízení státu a usiluje o vliv na správu věcí veřejných, a to zpravidla prostřednictvím masových médií. Mezi její základní funkce patří funkce politické a sociální kontroly a funkce legitimizace (o veřejnost jeví zájem subjekty, jež pro svou legitimizaci potřebují podporu veřejného mínění). [...] V současnosti je pojem veřejnost více diverzifikovaný, strukturovaný. Veřejnost jako celek se dále „štěpí“, takže v dnešní společnosti koexistuje více veřejností (venkovská, odborářská, lékařská); jmenovatelem jejich vzniku je společný zájem. I z toho důvodu mohou být velmi nestabilní – vznikají a zanikají podle aktuálních okolností. Veřejnosti můžeme definovat například podle předmětu jejich zájmu (zahrádkářská, politologická), dle instrumentu jejich vyjádření (divácká, na chatu), ale též vzhledem k jejich geografickému rozptýlu (žičkovská, světová). Každý jedinec navíc v zásadě může být součástí veřejnosti, aniž by se prostřednictvím tisku nebo veřejných shromáždění přímo vyslovoval k veřejným tématům nebo dokonce aniž by volil.*“ (Škodová, nedatováno)



či vyrovnat socioekonomické nerovnosti. Nyní se pozornost přesouvá ke kulturním a ekologickým problémům. Subkultura se naproti tomu nesnaží prosadit konkrétní ideologický záměr. Její příslušníci mají často odlišné cíle, které mohou, ale nemusí směřovat k politickým, kulturním či ekologickým aktivitám. Oproti hnutí je značně heterogenní z hlediska prosazovaných cílů, neinstitucionalizovaná a patří spíše do sféry volného času.

## 2.4 Subkultura mládeže

Sociologie mládeže vnímá mládež v kontextu sociální reality a zaměřuje se na výzkum jejího postavení ve společnosti. Ptá se, zda je mládež autonomní vrstvou, nebo je natolik závislá na dospělých, že o autonomii hovořit nelze, hledá její společné znaky a vymezuje ji z hlediska začlenění do sociálních struktur. Tyto otázky si v transformované podobě kladou i psychologie a pedagogika. Psychologie však klade důraz především na osobnostní charakteristiky a psychický vývoj včetně souvisejících procesů. Zároveň zkoumá, co příslušníky zmiňované skupiny motivuje a ovlivňuje. Pedagogický aspekt se zaměřuje v první řadě na zrání a učení ve všech jeho podobách.

Konstituování termínu subkultura mládeže v dnešním slova smyslu spadá do padesátých až šedesátých let dvacátého století a je spojeno se snahou vysvětlit odlišnosti lidského chování na základě přijímání odlišných kulturních vzorů. Původně termín označoval jednotnou kulturu mládeže. V 60. letech se však objevili autoři (Peter Willmott, David Downes), kteří na základě svých výzkumů odmítli tezi o jednotné, beztrždní kultuře mládeže. Na rozdíl od dnešního pojetí přistupovali autoři zmíněného období k subkultuře ve smyslu deviantní odchylky, která narušuje institucionalizované vzory chování. Sumner (1994 podle Munková, 2001) usuzuje, že vše, co se vymykalo normám většinové společnosti, bylo označováno jako subkultura, aniž by byla připuštěna možnost jakýchkoli alternativních hodnotových struktur.<sup>10</sup>

Pod vlivem urbanizace, demokratizace a tím i pluralizace společnosti došlo k redefinici pojmu subkultura mládeže. Alespoň částečně se oprostil od příznaku

---

<sup>10</sup> Autory takových koncepcí byli např. Albert Cohen, Richard Cloward, Lloyd Ohlin, David Downes a další.

delikvence a našel své místo vymezením vzhledem k další termínům: generace mládeže a sociální skupina.

Zatímco označení generace mládeže zahrnuje především věkový faktor, subkultura implikuje podobu sociální stratifikace, životního stylu a komunikace. Sociální skupina je naopak pojem širší než subkultura. V sociální skupině nalézáme znaky kooperace, koordinace, trvalosti, stálosti, dynamiky, strukturovanosti, konkurence, organizovanosti a vývoje. Z těchto charakteristik nese subkultura jen některé. (Jusko, 2000)

Pokud bychom měli vytvořit z předchozích informací jednotnou definici subkultury mládeže, zněla by asi takto: Subkultura mládeže je strukturovaným a diferencovaným sociálním útvarům, jehož příslušníci vykazují specifické způsoby životního stylu, chování, jednání, sebeprezentace, komunikace a hodnotové orientace. Míra její odlišnosti od společnosti se odvíjí od míry kongruence nebo naopak difference jejich referenčních rámců.

Následující podkapitola však ukáže, že ani toto vymezení není všeobsažné a plošně aplikovatelné, zvláště v případě subkultur postmoderních.

### **2.4.1 Subkultura mládeže – změny v přístupu <sup>11</sup>**

Realizaci empirických výzkumů spojených se subkulturami je možné sledovat v rámci chicagské školy<sup>12</sup> již po první světové válce. Toto prostředí je spjato se vznikem symbolického interakcionismu a etnometodologie a akcentuje trend zvýšeného vědeckého zájmu o jevy městského života. Problém delikvence<sup>13</sup> mládeže zaměstnával sociology chicagské školy již během 50. let, což dokazují například výzkumné práce Alberta Cohena. Ve studii *Delikventní chlapci* (*Delinquent boys*) charakterizoval gangovou subkulturu na základě analýzy hodnot

---

<sup>11</sup> Podrobnější pohled na vývoj přístupu k subkulturám mládeže poskytuje Smolík (2010), jehož text je zároveň hlavním informačním zdrojem této podkapitoly.

<sup>12</sup> První generaci chicagské školy tvoří Florian Znaniecki, William Thomas, Robert Ezra Park a další. Druhou generaci spojujeme se jménem Herberta Blumera, pod jehož vedením, ač se výzkumů neúčastnil, vznikly zajímavé práce – např. *Boys in White* z prostředí lékařské fakulty (Becker, Geer, Hughes, Strauss, 1961). Blumer publikoval teoretické práce o kvalitativním výzkumu. Třetí generaci tvoří Strauss, Goffman, Becker. (Hendl, 2005)

<sup>13</sup> Z lat. *deliquere* – provinit se. Lze ji považovat za projev poruchy sociálně adaptačních schopností a dovedností. Jejimi projevy jsou trestné činy, přestupky, trestná činnost mladistvých. Velmi často souvisí se společensky nežádoucím a nepřijatelným chováním dětí a mládeže (nepatří sem chování disociální, tj. lži, vzdorovitost...), někdy se v této souvislosti užívá i pojem juvenilní delikvence. (Fischer, Škoda, 2009)

kultury střední vrstvy americké společnosti (ambice zlepšit svou pozici, individuální odpovědnost za své životní volby, kultivace ducha i těla, asketismus, racionalita, kultivace osobnosti, kontrola fyzické agrese, konstruktivní využití volného času a respekt k majetku). Vycházel přitom z Mertonova modelu deviantního chování jako projevu nekompatibilních požadavků mezi normami společnosti a reálným postavením jedince v ní. (Munková, 2001) Subkulturu pojal jako cestu ke kolektivnímu nacházení nových řešení problémů. Shledal, že základními znaky gangové subkultury jsou zlomyslnost, neutilitární jednání, negativismus, hédonismus, proměnlivost a skupinová autonomie. Funkcí delikvence podle něj bylo dosažení alternativního statusu a snaha pomstít se systému, ve kterém jedinec neuspěl. Cohen chtěl výzkum zacílit především na vznik a rozpad delikventních subkultur, jejich ideologii, členské podmínky a vztahy, postoje, morálku a interakci s okolní společností. Rozšířil Mertonův koncept individuální adaptace o koncept skupinového jednání motivovaného sdílenými hodnotami a problémy. Podobné vnímání subkultury najdeme i u W. F. Whytea. Obecně se dá říci, že teorie, které považují deviantní chování za důsledek sociálního tlaku, řadíme pod pojem teorie napětí (*strain theory*).

V 60. letech se studiem gangů zabýval Lewis Yablonski, který se mimo aspektů vůdcovství a aliancí mezi gangy zaměřil i na fenomén násilí. Milton Gordon pak zkoumal, jak členové subkultury vnímají širší americkou společnost, jaké jsou indicie členství, zda subkultura ovlivňuje charakterové vlastnosti svých členů (vymezil pojem „subkulturní osobnost“), atp. John Irwin přistoupil k subkultuře jako k malé sociální skupině charakteristické životním stylem i systémem hodnot.

Teoretický rámec užívání termínu subkultura, který vytvořila chicagská škola a její pokračovatelé, převzala v 60. letech britská škola představovaná Centrem pro současné kulturní studia (CCCS) pod vedením Richarda Hoggarta a později Stuarta Halla.<sup>14</sup> Její autoři přijali strukturálně marxistický koncept, z něhož vychází i pojetí subkultury jako symbolického důsledku strukturálních problémů tříd. Zvláštní pozornost věnovali otázkám hegemonie a ideologie, ale i mediální reprezentaci reality, stylu, módy a image jednotlivých subkultur. V praktické sféře

---

<sup>14</sup> K významným členům CCCS patří S. Hall, R. Hoggart, R. Williams, P. Gilroy, A. Davis, A. McRobbie, P. Corrigan, D. Hebdige, T. Jefferson, J. Clarke, P. Willis a další. Základní teoretické prvky pochází od Antonia Gramsciho.

pak zkoumali britskou *working class* mládež a také trh zaměřený na tuto cílovou skupinu. Kreativita a kulturní odezva subkultur byly autory z okruhu kulturních studií pojímány jako výraz symbolického odporu vyjádřeného pomocí stylu. Clark, Hall, Jefferson a Roberts označili rozdílné typy chování a stylu reprezentované subkulturami za reakci na strukturální změny v poválečné britské společnosti. Velkou ikonou ve výzkumu vztahů mezi masovou kulturou a subkulturami mládeže se stal D. Hebdige, který využil i konceptu brikoláže<sup>15</sup>. (Smolík, 2010) Subkultury byly v pojetí Centra pro současná kulturní studia označeny jako rebelantsky „politické“ se schopností rituálně vzdorovat kapitalistickému začlenění. (Muggleton, Weinzierl, 2003: 8)

Současní teoretici subkultur však vycházejí spíše z kritiky subkulturního přístupu CCCS a připomínají, že tento pohled „*stojí na neudržitelných binárních opozicích – konkrétně na opozicích hlavní proud – subkultura, rezistence – podrobení se, dominantní – podřízený. Zvláště pak tvrdí, že subkultury se neformují v opozici ke kultuře hlavního proudu reprezentované masovými médii, nebo mimo ni, ale na základě médií a s jejich pomocí. Subkultury nadto nejsou jednotné a vyznačují se vnitřními rozpory. Odlišnost kultury mládeže proto nemusí být nutně projevem rezistence, ale měli bychom ji chápat spíš jako kulturní kapitál nebo rozdíly vkusu. Roztříštěnost kultury mládeže a ztráta „autenticity“ a „stylu“ je dnes taková, až se říká, že jsme se ocitli v postsubkulturním období, kde styl neznamená politizaci mládeže, ale estetizaci politiky [...] Subkultury lze navíc chápat jako sféry kreativní spotřeby. Členové subkultur jednají v rámci takové spotřeby jako brikoléři – vybírají a aranžují části materiálního zboží a smysluplných znaků a činí z nich konstrukce mnohonásobných identit.*“ (Barker, 2006: 186,187) Místo tradičního pojmu subkultura hovoří postsubkulturní teorie raději o jednotlivých scénách, stylech, klubové kultuře či kmenech („neo-tribes“).<sup>16</sup>

Toto pojetí je znatelné v práci Muggletona, Weinzierla (2004), kteří upozorňují např. na práci Thorntonové zmiňující se o subkulturním kapitálu jako

---

<sup>15</sup> Brikoláž se vztahuje k resignifikaci, tj. přeskupení a novému spojení původně nepropojených označujících objektů tak, aby vytvářely nový význam v neotřelém kontextu. Člověk budující styl z oděvů a artefaktů populární kultury je nazýván brikolérem. (Barker, 2006)

<sup>16</sup> Michel Maffesoli popisuje koncept kmene (*tribus*) jako koncept nových společenských uspořádání typických pro postmoderní společnost. Skupinová identita – tradičně formovaná pohlavím, třídou nebo náboženstvím – zde ustupuje identitě na základě společně sdílených názorů či životního stylu. Z kmene mizí tradiční tuhost společenské třídy. Jednotlivec se může pohybovat mezi jednotlivými kmeny. (Muggleton, Weinzierl, 2003: 11,12)

formě, jež svým členům říká, co je a není „in“ na subkulturní scéně a dává jim v tomto smyslu exkluzivitu, již musí uchránit před masovou společností. Manchester Institute for Popular Culture definoval novou „klubovou kulturu“ (*club culture*), ve které se rozměňují třídy, rasy a pohlaví a pojem subkultura se v podstatě začal používat jako koncept pro jakoukoliv módu. Muggleton (podle Smolík, 2010) poznamenává, že v éře postmodernismu jsou subkultury jen estetickými kódy. Postmoderna je pluralitní, nic jako většinová kultura neexistuje a subkultura se nemá proti čemu vymezovat. Následující srovnání ovšem dokazuje, že jsou zde stále skupiny (emo, punk...), které splňují i kritéria moderní éry.

**Tab. 2 Rozdíl mezi moderním a postmoderním přístupem k subkulturám**  
(Muggleton podle Smolík, 2010: 82)

<b>Moderní éra</b>	<b>Postmoderní éra</b>
Jasná skupinová identita	Fragmentovaná, roztržitá identita
Stylová homogenita	Stylová heterogenita, pluralita
Rigidní dodržování subkulturních hranic	Flexibilní překračování subkulturních hranic
Subkultura vnímána jako hlavní identita	Mnoho stylových identit
Vysoký stupeň ztotožnění	Nízký stupeň ztotožnění
Členství vnímané jako permanentní	Členství vnímané jako přechodné
Nízký stupeň subkulturní mobility	Přechodná náklonnost k subkultuře
Důraz na přesvědčení a hodnoty	Fascinace stylem a image
Politické vyjádření odporu	Apolitické cítění
Zaměřenost proti médiím, nedůvěra	Pozitivní vnímání médií
Autentické vnímání sebe sama ( <i>self-perception</i> )	Vědomost neautentičnosti

## 2.4.2 Typologie subkultur mládeže

Sílicím znakem subkultury mládeže je její pluralita a nejasnost hranic mezi jednotlivými typy.

A. K. Cohen a O. Matoušek (podle Jusko, 2000) si všímají subkultury drogové, rasistické, sexuálně delikventní, pseudonáboženské a subkultury organizovaného zločinu. Jinými slovy – vymezují subkultury delikventní stejně jako Cloward a Ohlin (podle Smolík, 2010), kteří mluví o subkulturách kriminálních, konfliktních a únikových. Macháček (podle Jusko, 2000) podává obraz nezaměstnané mládeže a rozeznává milovníky aktivit volného času, izolované a ponížené, iniciativní hledače zaměstnání a tzv. vyznavače kultury nezaměstnanosti. Mistrík (podle Jusko, 2000) rozlišil dokonce 31 alternativních subkultur, přičemž svou klasifikaci založil na kritériích: sociální pozadí, ideologie, vyjadřovací prostředky, móda, časová a geografická příslušnost a životní styl.

Smolík (2010) pak prezentuje některá kritéria, na základě kterých lze typologizaci provádět:

- *Původ* (subkultury přenesené/originální)
- *Rozšířenost* (existence/neexistence na daném území)
- *jednotnost/nejednotnost* (existence různých proudů)
- *politická angažovanost* (subkultury politické/apolitické)
- *míra společenské přijatelnosti z hlediska ústavního pořádku* (subkultury extremistické/ neextremistické)
- *společenská angažovanost* (subkultury angažované/neangažované)
- *vztah k násilí* (subkultury násilné/odmítající násilí)
- *vztah k užívání návykových látek* (subkultury, pro jejichž členy je konzumace návykových látek typická/skupiny, kde je výjimečná)

## 2.4.3 Funkce subkultur mládeže

Stejně jako každý sociální útvar má i subkultura mládeže své funkce. Jusko (2000) zmiňuje funkci **selektivní**, což znamená, že subkultura se vzhledem ke společnosti reprezentuje jako „out group“, snaží se odlišit a sledovat vlastní směr. Tato tendence koresponduje s psychologickou charakteristikou dospívajících snažících se

držet si odstup nejen vůči kultuře jako celku, ale i vůči rodičům. V tomto ohledu má subkultura funkci **substituční**. Poskytuje mládeži pevný bod mimo rodinu. Je ovšem nutné připomenout, že se může stát i rizikovým faktorem z hlediska vstupu do nejrůznějších sekt či jiných uzavřených autoritativních společenství. Příslušnost k subkultuře může být také chápána jako **oddychový** a **adaptační** čas mezi dětstvím a dospělostí. Jusko (2000) naráží i na problém nesouladu osobnosti mládeže s měřítky většinové společnosti a naopak. Pak se snadno identifikuje s kontrakulturou. Adolescent, který neodpovídá ani měřítkům referenčních skupin, může sáhnout až k subkultuře drogové.

Podle Grubera poskytuje subkultura útočiště nesocializovaným jedincům, umožňuje efektivní komunikaci a aplikaci nevyzkoušených vzorců chování, vyjadřuje míru demokracie a svobody ve společnosti. I on ovšem upozorňuje, že subkultury mohou být zdrojem násilí, kriminality a jiných společenských problémů. (Smolík, 2010)

#### **2.4.4 Subkultura mládeže a média**

Vznik subkultury mládeže se pojí se vznikem moderní společnosti. Společnost, ve které žijeme, lze ale označovat spíše jako postmoderní, postmaterialistickou, globální či informační, tj. společnost, ve které hrají hlavní roli informace, jejichž symbolem se stal internet. Globální média pronikají do sociálního pole dospívajících a výrazně ho ovlivňují. Následující odstavce se snaží tuto myšlenku uchopit a představit aspekty vzájemného působení médií a subkultur.

Maryška (2000) si v mediálním poli všímá především internetu, který je nutno vnímat jako decentralizované globální médium, určené pro prezentaci institucí, spolků a milionů obyčejných lidí, umožňující jejich vzájemnou komunikaci, vyjadřování názorů a myšlenek, vzdělávání a vyhledávání nebo publikování nejrůznějších materiálů. To vše za minimální poplatky, s možností šířit data přímo ke specifickým skupinám příjemců. Jednotlivé skupiny zde mohou komunikovat, což s sebou nese možnost výraznější globalizace subkultur. Některé subkultury dokonce vznikly a existují jen díky internetu. V globálně propojené společnosti mohou snáze prostupovat napříč státy, regiony i světadíly.

Nástrojem globalizace není však jen internet. Jsou zde i specializovaná periodika a televizní stanice. Tyto prostředky umožňují nejen identifikaci účastníků

kultury mezi sebou, ale i jejich identifikaci většinovou společností. Maryška (2000) označuje prvky pro postmoderní diverzifikaci jako memy<sup>17</sup>, tj. samoreprodukující se signály šířící mezi lidmi kulturní mutaci. Díky masmédiím jsou globálně distribuovány a lidé umí bez problémů rozeznávat jednotlivé memy jako oblečení hippies nebo skinheads či účesy punk. Mem může být ve formě hudby, gest, oblečení, hesel apod. Subkultury se tak stávají mnohem lépe identifikovatelnými a interpretovatelnými a vzbuzují ve společnosti menší obavy, jelikož jejich projevy nabývají větší jednoznačnosti.

Roli médií podílejících se na formování a vymezení subkultur definuje i Sarah Thorntonová. Rozeznává přitom média podporující (letáky), referující (hudební časopisy) a skandalizující (bulvár), která zpočátku pomáhají rozličné a rozptýlené kulturní zlomky sjednotit do definovaných subkultur, zdůrazňují jejich rebelský charakter a často prodlužují jejich existenci. (Muggleton, Weinzierl, 2003: 8) Nelze ovšem opomenout jejich roli v integraci subkulturních znaků do rámce mainstreamové kultury. Tyto původně exkluzivní znaky se díky médiím stávají všeobecným vlastnictvím a často dochází k míšení stylových identit i v rámci individuů.

Oproti této konstituující roli médií stojí jejich funkce manipulativní. Hall mluví o amplifikační spirále, která je výrazem toho, jak mediální informování ovlivňuje samotný problém. Média jsou schopna množstvím a stylizací informací vyvolat morální paniku nebo dokonce vytvořit reálný sociální problém z malého narušení veřejného pořádku. Stanley Cohen ukazuje, jak média dokáží problém skandalizovat a zviditelnit a vyvolat tlak veřejnosti na politiku. Takový tlak je patrný při informování o opozitních subkulturách (např. skinheads a fotbaloví chuligáni). (Smolík, 2010)

Mainstreamová média jsou – jak v rámci internetu, tak mimo něj – snáze přístupná a jejich informování o subkulturách je často zkreslené. Internetové blogy, stránky či periodika informující o subkultuře přímo skrze její účastníky, se vyznačují horší dostupností.

---

<sup>17</sup> Pojem mem označuje replikující se jednotku kulturní informace, tj. kulturní obdobu genu. Termín poprvé použil roku 1976 Richard Dawkins v knize *Sobecký gen*.



### 3. Subkultura hráčů online počítačových her

Subkulturu hráčů počítačových her lze vymezit jen obtížně. Protože vzniká ve virtuálním prostředí, které poskytuje subjektům dostatek anonymity, nelze ji charakterizovat na základě stylu oblékání, preferované hudby či ideologického smýšlení (viz kap. 2.4.2). Naopak – v tomto smyslu se zde nachází široká paleta lidských typů. Tím, co online hráče primárně spojuje, je **virtuální prostředí**, specifický způsob **interakce, zaujetí herním světem**, který vyplňuje většinu jejich volného času, a **virtuální identita**.

Zatímco pro subkulturu v materiálním prostředí je typická nezprostředkovaná komunikace, virtuální subkultury jsou specifické silnou absencí tohoto znaku. (Maryška, 2000)

#### 3.1 Virtuální prostředí

S technologizací společnosti souvisí masové využívání informačních technologií, které poskytují nejen nový potenciál v komunikaci a prezentaci sociálních skupin, ale i široké možnosti ve sféře individuálního bytí. Svět, jež nám tyto technologie nabízejí, nazýváme virtuálním, tj. interaktivním prostředím umožňujícím uživatelům kontakt skrze online rozhraní.

Virtuální svět, který umožnil přítomnost mnoha lidí na stejném místě, nehledě na jejich skutečnou geografickou pozici, již není jen jevem technologickým, ale stává se i jevem kulturním, neboť existuje v prostoru mezi individuem, sociální praxí, herní technologií a znaky, které hráči nashromáždí při pobytu v něm. (Crowe, Bradford, 2006)

V první polovině devadesátých let vymezil Aukstakalnis (podle Prchlík, 2009) 3 dimenze virtuální reality:

1. Pasivní stupeň: zprostředkovává vnímanou virtuální realitu prostřednictvím určitých smyslů bez možnosti ji ovlivňovat. Spadá sem např. televize.
2. Aktivní stupeň: umožňuje pohyb ve virtuálním prostředí, ale stále nedává možnost ho měnit.

3. Interaktivní stupeň: umožňuje přetvářet virtuální prostředí a aktivně se podílet na jeho chodu. Právě tento stupeň virtuálního bytí bude předmětem našich dalších úvah.

Představu interaktivního cyberprostoru naplňují nejrůznější místa, umožňující „beztrně“ experimentovat s rozmanitými atributy bytí. Hojně využívané jsou komerční herní světy MMORPG (Everquest, Lineage 2, World of Warcraft), vystavěné na poutavém herním zážitku. Existují ale i prostředí sledující jiné cíle:

- *Budování online společenství, navazování vztahů*  
Prostředí budovaná s tímto cílem jsou ovlivněna kulturou chatových místností a inklinují k idealizovanému zobrazení reality. Spíše než hraní je zde zdůrazněno vzájemné setkávání.
- *Vzdělávání*  
Virtuální světy orientované na vzdělávání jsou nejčastěji sponzorovány neziskovými institucemi, výjimečně i soukromými subjekty. Jako příklad je možno zmínit Active Worlds Educational Universe či Mokitown.
- *Politická prezentace*  
Příkladem politického světa sloužícího primárně k vyjádření politických názorů je Agora Xchange.
- *Armádní výcvik nebo propagace armády sloužící k náboru nových rekrutů*

Následující text se zaměřuje na aspekty světů, jejichž podstata je herní.

### **3.1.1 Typologie virtuálních herních světů**

Klasifikace herních světů se neustále vyvíjí. Ze sociologického hlediska jsou nejdůležitější dva diferenciační aspekty.

V první řadě je nutné odlišit, zda je hra určena pro jednoho (*singleplayer*) nebo více hráčů (*multiplayer*). Druhý aspekt bere v úvahu, zda se multiplayerová interakce odehrává na jednom počítači, nebo je realizována skrze síťové spojení (internet, LAN). Dílčím rozlišujícím kritériem pak může být odlišení herní strategie (kooperativní či kompetitivní).

Steinhäusel (2009) přejímá vymezení jednotlivých typů počítačových her podle Vaculíka, Raessense a Goldsteina, vycházející z žánrů používaných přímo hráči. Rozlišuje:

1. *Adventury*: dobrodružné hry, kde hráč směřuje ke komplexnímu cíli plněním různých úkolů v rámci předem konstruovaného příběhu. Hra je zasazena do historického, popř. žánrově stylizovaného prostředí (sci-fi, fantasy).
2. *Akční hry*: vyznačují se rychlým tempem, použitím zbraní, proto se o nich mluví jako o „střílečkách“. Rozlišujeme zde FPS, tj. „*first person shooter*“ („střílečka“ z pohledu první osoby) a TPS, tj. „*third person shooter*“ („střílečka“ z pohledu třetí osoby).
3. *Logické hry*: vyžadují trpělivost a logické myšlení, které se uplatňuje při řešení daných úkolů, často ve formě hádanek.
4. *Sportovní hry*: simulují reálně vykonavatelné sporty jako rybaření, snowboarding, tenis atp.
5. *RPG (Role Playing Games)*: jsou založeny na vytvoření virtuální postavy (avatara), která se v průběhu hry vyvíjí a mění své původní charakteristiky v podobě schopností a dovedností.
6. *Strategie*: na rozdíl od akčních her kladou důraz na rozmyšlené strategické akce, pomocí kterých hrdina sleduje ovládnutí konkrétního prostoru, zničení nepřátel či budování impéria.
7. *Simulátory*: nabízí trénink dovedností nutných nejčastěji pro řízení dopravních prostředků. Patří sem i propracované programy sloužící armádě a leteckým společnostem.<sup>18</sup>

### 3.1.2 Typologie virtuálních herních online světů

V posledních letech se pozornost sociologů, psychologů i pedagogů přesouvá směrem k herním světům provozovaným online. Zatímco offline hry byly chápány jako nebezpečná zábava, která zamezuje sociální interakci, online hry sociální kontakt v pozměněné podobě nabízejí. První z nich, známé pod zkratkou MUD<sup>19</sup>,

---

<sup>18</sup> Jako osmou kategorií uvádí Steinhäusel online hry, které se tomuto členění poněkud vymykají.

<sup>19</sup> MUD byla původně zkratka pro *Multi User Domain*, dnes pro *Multi User Dungeon*. První MUD vytvořili Roy Trubshaw a Richard Bartle na Essex Univerzity v roce 1979. (Slabý, 2003)

začaly vznikat v akademických sítích s cílem zkoumat chování lidí v modelovém prostředí a později pronikly do širšího povědomí. Jde o černobílá textová okna, v nichž sami hráči vytvářejí komplexní virtuální světy s rozlohou dalece přesahující většinu grafických MMORPG (viz níže). U některých typů je možné ihned ovlivňovat herní prostředí, u jiných je nutné hrát dostatečně dlouho a získat titul Wizard. Absence grafiky navíc snižuje hardwarové nároky i nároky na rychlost připojení k internetu.<sup>20</sup> Podmínkou je přítomnost programu simulujícího terminálové prostředí (např. TELNET či daleko komfortnější Zmud). Dnes, v době Javy (objektově orientovaný programovací jazyk), je možné se k MUDu připojit i přes webový prohlížeč.

MMORPG (*Massive-Multiplayer Online Role-Playing Game*) slouží jako online ekvivalent klasických her na hrdiny (*Role-Playing Games*), umožňuje ale součinnost většího množství hráčů. Na serveru s dostatečnou konektivitou je programátory vytvořen herní svět obsahující krajinu, NPC postavy, monstra a další objekty. Od offline her a hraní po lokální síti se MMORPG liší persistencí (stálostí). To znamená, že svět nepřestává žít po tom, co se jednotliví hráči odpojí. Má svou vlastní logiku, je hráči spoluutvářen, umožňuje jim interakci a budování virtuální identity. Hlavní předností je možnost komunikace za pomoci souvisejících technologií. Komunikace s nejbližšími přáteli probíhá v mateřském jazyce, ale je možné ji realizovat například v angličtině nebo slovenštině. V Evropě je na jednom serveru přihlášeno kolem 900 hráčů, v Americe je to cca 3000 účastníků. Díky rozlehlosti světa však většinu z nich nikdy nepotkáte. Největší koncentrace je v *newbie village* (relativně bezpečné místo pro začátečníky). (Wolf, 2004b)

Mezi žánrové varianty MMORPG patří:

MMOWBS (*Massive-Multiplayer Online Webbased Strategy*): technicky nenáročné a neplacené tahové strategické online hry. Jsou reakcí hráčů střední a východní Evropy na to, že jim nedostatečné připojení neumožnilo hrát kvalitní online RPG. Postavili masivní online hru tak, aby na její provoz stačil obyčejný web server a ke hraní internetový prohlížeč. První hrou tohoto typu u nás byl Red Dragon z roku 1999. (Wolf, 2004c)

---

<sup>20</sup> MUME: *Multi User in the Middle- Earth*: odehrává se ve Středozemí. Jde o tematický MUD, takže zlí hráči jsou opravdu zlí a představují skřety z Mlžných hor, zlobry apod.  
LIT: *Lost in Time*: nejstarší MUD u nás, ale jeho vývoj, přestože je český, probíhá v angličtině. Běží na serverech fakulty elektroniky ČVUT Praha. (Wolf, 2004a)

MMORTS (*Massive-Multiplayer Online Real-Time Strategy*): masivní multiplayerové strategické hry mající často problém s persistencí. (Wolf, 2004d)

MMOFPS (*Massively-Multiplayer Online First Person Shooter*): tzv. „střílečky“ online

Stejně jako u offline her máme k dispozici další rozlišující kritéria. Prchlík (2009) mezi ně řadí časový mechanismus, komerci, herní náplň a atmosféru.

#### Časový mechanismus

- Real-Time: čas plyne stejným tempem jako v reálném světě.
- Tahový systém: čas se zastavuje, aby si hráč mohl promyslet své tahy. Potom, co hráč čas spustí, proběhnou jeho navolené akce v reálném čase.
- Flexibilní plynutí času: dává možnost přepínat mezi dvěma předchozími módy. Některé činnosti (spánek, léčení) má hráč možnost urychlit.

#### Komerce

- Placené: požadují za účast na hře finanční obnos.
- Neplacené

#### Herní náplň

- Plnění questů (úkolů)
- Budování a správa virtuálního impéria
- Zneškodňování nepřátel a jejich území
- Rozvoj profesní a sociální kariéry, uskutečňování snů

#### Atmosféra

- Fantasy
- Science fiction
- Hororová
- Válečná
- Erotická
- American dream – svět bohatství, luxusu či známých osobností

Přesto, že se zmiňované světy v mnohém liší, existuje i několik společných charakteristik. Jsou jimi:

- *Sdílenost*: možnost nabídnout okamžitou interakci mnoha subjektům najednou
- *Grafické uživatelské rozhraní*: prostor je podáván vizuálně
- *Okamžitost, bezprostřednost*: interakce se odehrává v reálném čase
- *Interaktivita*: světy dovolují uživatelům, aby ovlivňovali jejich obsah
- *Persistence*: existují nehledě na to, jestli je daný uživatel přihlášen
- *Socializační efekt*: podporují snahu interagovat, tj. vytvářet týmy, cechy, klany, popř. diskusní skupiny apod.

## 3.2 Interakce

Virtuální realita je založena na sítích interakcí mezi hráči. Po této stránce se v cyberprostoru odrážejí sociální aspekty existující v materiálním světě. Hráč vytváří své virtuální *self* uvnitř interaktivního sociálního systému.

Někteří hráči dokonce popisují herní místa, jako by byla reálná, a čerpají z nich skutečné pocity (např. závrať, strach či únavu). Virtuální svět sice nekopíruje materiální existenci, ale zároveň nelze tvrdit, že se jedná jen o soubor pixelů. Je prostorem pro svobodnější možnosti sebevyjádření, majícím původ v nedostatečných možnostech reálných struktur. Skutečný svět tím virtuálním prosakuje minimálně na základě životních zkušeností hráčů a programátorů. (Crowe, Bradford, 2006)

Komunikace mezi hráči ve virtuálním světě může probíhat různými způsoby. V rámci většiny online komunit má výsadní postavení textová složka ve formě krátkých zpráv obohacených o znaky vyjadřující emoce. Mezi hráči online her bývá tato komunikace užívána především pro kontakt s širším hráčským okolím a zvláště na placených serverech se odehrává v angličtině. Hráči, kteří tvoří kooperující skupinu, pak komunikují spíše prostřednictvím multimediálních technologií založených na přenosu hlasu. Součástí obou typů komunikace je i herní slang.

### 3.3 Zaujetí herním světem

*„Integrovanou kategorií sociálního zrání je životní styl, do kterého se promítají všechny ostatní prvky a procesy sociálního zrání.“* (Kraus, 2006: 19) Ve spojení s jednotlivci je často používán termín životní způsob zahrnující názory, postoje, temperamentové vlastnosti a návyky, ale i široký komplex činností a vtaů, které v rámci daných aktivit vznikají. Je jednak odrazem naší vlastní volby, jednak odrazem sociálního, kulturního a ekonomického zázemí, které nám nabízí soudobá společnost. Nejlépe ho charakterizujeme rozbořem každodenních aktivit. Zvláštní postavení přisuzujeme aktivitám vyplňujícím volný čas, které prozrazují hodnotovou orientaci jedince. (Kraus, 2006)

Počítačové hry bývají v souvislosti s adolescenty často zatracovány pro agresivní obsahy. Odpůrci tohoto typu zábavy ji označují za plýtvání časem a nebezpečný fenomén, který odvádí mládež od sportovních aktivit, četby i vztahů s vrstevníky a způsobuje závislost. Vaculík (2002) uvádí, že nejvíce hráčů počítačových her se rekrutuje právě v období adolescence. Pokud se člověk s hraním neseznámí v tomto období, snižuje se výrazně pravděpodobnost hraní v pozdějším věku. *„Zdá se, že důvody pro vysokou oblíbenost elektronických her v období adolescence lze nalézt v úsilí adolescenta o autonomii, snaze o odlišení se od okolního světa a konformitě se svými vrstevníky. Nejedná se o žádné specifické důvody. Ze stejných důvodů se adolescenti např. odlišují svým oblečením od starších nebo poslouchají jinou hudbu než starší generace.“* (Vaculík, 2002: 211) Milují aktivity, které nejsou akceptované ze strany dospělých. Nové technologie jim tuto oblast poskytují. Online hry jsou polem pro sociální interakce a kontakty, prostor pro přátelství a formování vrstevnických skupin s odlišnými pravidly, normami a hodnotami, vzorci chování a specifickou komunikací (Johnsson-Smaragdi, Roe podle Vaculík, 2002). Ve veřejném sektoru jsou mladí lidé pod přísným dohledem institucí dospělých, počítačový prostor tak kontrolovaný není. (Crowe, Bradford, 2006).

Příslušníci subkultury hráčů online her věnují herním aktivitám většinu svého volného času. Jejich zaujetí herním světem se odráží v mnoha hodinách strávených u počítače. Tento fakt dal vzniknout celé řadě výzkumů zaměřených na závislostní faktory online světů. Ng & Wiemer-Hastings (2005) si všímali rozdílů mezi offline

a online hráči. Mezi aspekty vyšší poutavosti online her zařadili nedohrately, sociální a kompetitivní složku. Podrobněji definovali motivační faktory pro pobyt v online herních světech Hsu, Wen a Wu (podle Ledaby, 2007), kteří je rozdělili na dvě skupiny:

- Vnitřní motivátory: výzva, fantazie, zvědavost, kontrola, kooperace a soutěžení
- Cybersociální motivátory: uznání a úspěch ve vztahu k „obecenstvu“, sounáležitost a povinnosti vzhledem ke členům herní skupiny.

Yee (2002 podle Ledaby, 2007) se zabývá patologickým hraním MMORPG ve svém výzkumu „*Ariadne – understanding MMORPG addiction*“, kde prezentuje mimo jiné i tři faktory atraktivity MMORPG:

- Uspokojení a odměny – úspěch: charakteristické pro MMORPG je, že zpočátku jsou odměny získávány velice rychle, postupně se intervaly mezi jejich získáváním prodlužují, odměny se mění a zlepšují, což vede hráče ke snaze získat vždy „*next best thing* – další možnou lepší věc“. Tento cyklus nikdy v online hrách nekončí.
- Sociální síť: Yee zmiňuje pro internet typický fenomén *selfdisclosure* (anonymní prostředí usnadňuje sebeodhalování). Zároveň je ve většině MMORPG nutné pro vývoj postavy využívat ostatních hráčů.
- Vnoření se: hráči se cítí emocionálně spjatí se svým avatarem a prožívají virtuální zážitky prostřednictvím své fantazie velmi silně.

V pozdější úpravě Yee (2005) jednotlivé motivační komponenty operacionalizuje na základě Bartlových hráčských typů (viz kap 3.3.1):

#### **Komponenta úspěchu**

- Pokrok: touha po zisku, vzestupu v herním žebříčku, vylepšení svého statusu, akumulace zdrojů a symbolů moci a bohatství



- Mechanismy: zájem o nalezení systému pravidel hry s cílem optimalizovat nastavení postavy, bojových strategií atd.
- Soutěž: touha vyzývat ostatní hráče, soutěžit s nimi, popř. s nimi bojovat

### **Sociální komponenta**

- Socializace: komunikace, vzájemná pomoc a navazování přátelství
- Vztahy: touha odhalování vlastního já, navazování smysluplných vztahů s ostatními hráči
- Spolupráce: kooperace při plnění týmových cílů

### **Komponenta vnoření**

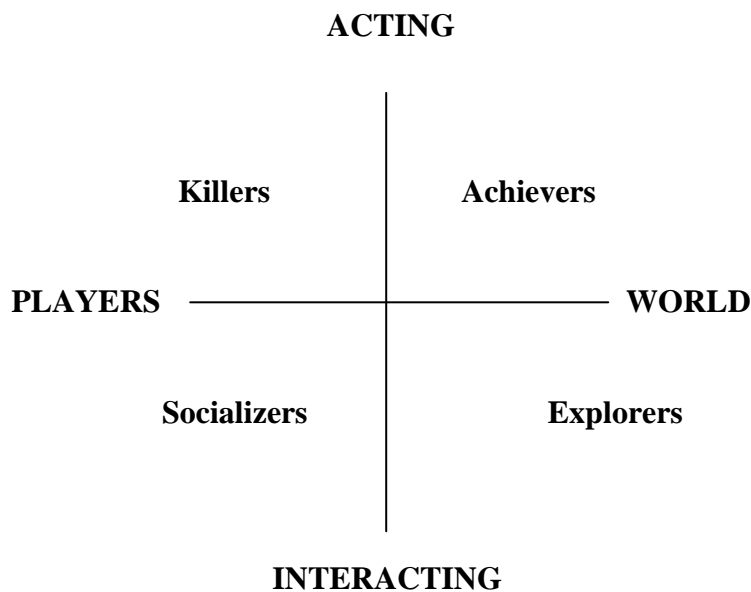
- Objevování: zkoumání prostoru, hledání skrytých zákonitostí
- Hraní rolí: uplatnění fantazie při konstrukci příběhu a charakteru postavy
- Úprava: schéma, prostředí, styl, barva
- Únik: relaxace, únik od reality a jejích problémů

Je zřejmé, že jednotliví hráči jsou ovlivněni různými motivačními faktory. Soutěživí, racionální a agresivní hráči kladou důraz na uspokojení a odměny, ženy preferují sociální síť a hráči s velkou představivostí se zajímají více o možnost vnoření se. (Yee, 2005)

### **3.3.1 Typologie hráčů**

První pokusy o typologizaci hráčů čerpají z výzkumů prováděných na přelomu osmdesátých a devadesátých let minulého století. Váží se k prostředí počítačového světa a digitálních herních technologií. Richard Bartle (1996) například v článku „*Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs*“ načrtl typologii hráčů odrážející jejich motivaci k vstupu do herního prostředí. Jako dichotomické póly zvolil akci oproti interakci a zaměření na hráče oproti zaměření na herní svět.

**Graf 1 Typologie podle Bartla**



- *Achievers* se zaměřují na jednání (*acting*) ve virtuálním prostředí, na zvládnutí virtuálního světa a postup v jeho hierarchii. Vztahy navazují spíše z pragmatických důvodů, především pokud potřebují ostatní k dosažení složitějšího cíle.
- *Explorers* se staví do pozice průzkumníků virtuálního světa a jeho zákonitostí, zaměřují se na interakci s ním, aniž by usilovali o vzestup v jeho hierarchii. Jsou hrdí na své vědomosti týkající se herního světa, obzvláště pokud se o ně mohou podělit s novými hráči.
- *Socializers* vnímají hru jako prostor umožňující sociální interakci s ostatními hráči. Plně využívají komunikační potenciál hry, aby vyjádřili své city, sympatie, antipatie apod. Chtějí skrze hru poznat lidi, porozumět jim a navázat pevné vztahy.
- *Killers* vstupují do hry s ambicí ovládnout ostatní hráče za využití všech dostupných prostředků. Komunikace je jen prostředkem, jak protihráče poznat a snadněji ho zničit.

Christopher Klug a Jesse Schell (podle Janišťin, 2010) tuto typologii rozšířili:

- *Competitor* hraje proto, aby byl lepší než ostatní hráči. Je zaměřen na styl PvP<sup>21</sup>, který umožňuje vzájemně poměřovat dosaženou úroveň. (Counter Strike)
- *Explorer* hraje s cílem objevování hranic a zákoutí virtuálního světa. (Fable)
- *Collector* se zaměřuje na získání statků.
- *Achiever* buduje svou reputaci především v rámci soubojů a turnajů, aby se umístil na předních příčkách dlouhodobých statistických tabulek.
- *Joker* je ke hře motivován sociálními aspekty hry a touhou po zábavě. (hry na sociálních sítích, apod.)
- *Director* dosahuje vzrušení díky pocitu moci. Organizuje události, rozdává rozkazy. (Game Masters<sup>22</sup>)
- *Storyteller* hraje kvůli „životu“ ve virtuálním prostředí. Na základě představovaných příběhů si tvoří své vlastní, čímž se snaží dát hře větší hloubku. (RPG)
- *Performer* se „předvádí“ za pomoci všech prostředků hry.
- *Craftsman* hraje s touhou vymýšlet a udržovat virtuální svět. Rád řeší hádanky a konstruuje prostředí. (Sim City)

Typologizace hráčů podle motivace ke hře však není jediným možným východiskem. Např. Flew, Terry a Humpreys kategorizují hráče podle intenzity herního času, herní úrovně a sociální kooperace. Z těchto kategorií pak Prchlík (2009) konstruuje (i na základě vlastních hráčských zkušeností) 8 hráčských archetypů:

#### **Intenzita hracího času:**

- Příležitostný hráč (*casual gamer*): hráč navštěvující virtuální světy nepravidelně za účelem odreagování. Často střídá nejrůznější druhy herních světů, sleduje především jejich ekonomiku. Tráví ve virtuálních světech asi 3 až 12 hodin týdně.

---

<sup>21</sup> PvP = Player vs. Player – styl, kde soupeři jsou skuteční hráči (nejsou nijak počítačově řízeni).

<sup>22</sup> Game Master je hráč, který za pomoci počítačové hry „režuruje“ ostatní hráče.

- Pravidelný hráč (*periodical gamer*): navštěvuje herní svět prakticky každý den na dvě až pět hodin. Zpočátku navštěvuje více světů, které se mohou žánrově lišit. Později začne jeden z nich preferovat a navazovat zde výraznější vztahy.
- Tvrдый hráč (*hardcore gamer*): tráví ve virtuálním světě až 12 hodin denně, průměrně však šest až osm hodin. Zaměřuje se na jeden typ virtuálního světa, ve kterém se snaží dosáhnout co největší herní úspěšnosti, sociální prestiže a postavení. Je zaměřen na osobní výkon, který porovnává s výkony ostatních konkurentů.

### **Herní úroveň:**

- Začátečník (*newbie*): v hráčském slangu jsou nazýváni *noon* či *childe*. Vstupují do virtuálního světa a objevují zákonitosti jeho fungování. Hledají hráčskou skupinu, do které by se začlenili.
- Průměrný hráč (*average gamer*): zvládá základní pravidla a zákonitosti hráčské komunity, herní mechanismy a principy, orientuje se v daném virtuálním světě.
- Progamer, profesionální hráč (*progamer*): Pobyt ve virtuálním herním světě pro ně není náplní volného času, ale chápou ho jako zaměstnání. Zúčastňují se se svými avatary herních turnajů a šampionátů, kde zápolí s ostatními progamery. Vítězové těchto turnajů získávají finanční ceny (*price money*), dosahující na zahraničních šampionátech statisíců dolarů. Členové této hráčské elity mívají také často vlastního sponzora, obvykle firmy z herního průmyslu nebo výrobce počítačových technologií.

### **Sociální kooperace:**

- Teamový hráč (*team gamer*): upřednostňuje skupinové cíle před osobními, působí jako tmelící prvek mateřských skupin.
- Solitér (*solitaire*): prochází herním světem bez potřeby se spolupodílet na činnosti jakékoli herní skupiny. Pokud se k některé připojí, vedou ho k tomu čistě pragmatické důvody.

Předcházející přehled naznačuje, že existuje celá řada hráčských typů. Jen výjimečně je ale hráč pouze jedním vyhraněným typem. Každého hráče lze přiřadit k dominantnímu typu, který ovlivňuje především volbu žánru a vlastní konzumaci. Následně do hry vstupují další faktory (vedlejší motivace, množství volného času, technické možnosti apod.), které zařazují hráče hned do několika dalších kategorií.

### 3.4 Virtuální identita

Hlavním charakteristickým rysem pojmu identita je jeho mnohoznačnost (viz kap. 1.4.) Je ale natolik zakotven v povědomí každého z nás, že jej užíváme víceméně intuitivně. Všechny novodobé koncepce se shodují na tom, že identita není neměnný, předem daný fenomén, ale je utvářena v procesu interakce s kulturními, biologickými i sociokulturními činiteli, stejně jako s životními volbami, které nám pomáhají pochopit, kdo jsme. Virtuální prostředí pak umožňuje se zmiňovanými činiteli experimentovat a vedle osobní a sociální identity zavádí i pojem identita virtuální.

David Šmahel (2010) zdůrazňuje, že virtuální identita není totožná s představou identity v psychologickém smyslu, zahrnující jedinečnost, konzistentnost a ohraničenost vlastního já v prostoru a čase. Virtuální svět nám poskytuje větší možnosti v oblasti její svobodné konstrukce; je jen na nás, co o sobě prozradíme a co naopak zapřeme. Promítají se do ní naše vědomá i nevědomá přání, což umožňuje rozvíjet v prostředí internetu i ty složky vlastního já, které jsou v běžném životě potlačovány.

Stopou, kterou se otiskneme do cyberprostoru, může být emailová adresa, přezdívka (*nick*) či graficky ztvárněný avatar. (Šmahel, 2010) Hand a Moore (2006) vnímají online hraní jako jeden ze způsobů rekonstrukce vlastní identity mimo tradiční rámce. Identita ve fiktivním světě se stává fluidní hmotou, která překračuje hranice mezi opravdovým a vykonstruovaným. Hráči tu mohou prostřednictvím svého avatara přijmout celou řadu mnohočetných identit a experimentovat s tím, kdo jsou, nebo s tím, kdo si druzí myslí, že jsou. Tradiční identita, daná pohlavím, etnicitou či sociální orientací, může být skrze hru přepsána. To dokládá mutaceschopnost a prchavost postmoderních identit obecně.

Online a offline identita ale není oddělená. Virtuální z fyzického vychází a zase se k němu vrací. Můžeme se proto ptát, nakolik jsou tyto identity nové, osvobozené ze sociokulturních vztahů. Například výkon genderových rolí spíše reprodukuje jejich pojetí v reálném světě, než by je překračoval. Neplatí tedy, že by virtuální identita byla naprosto libovolná. Vždy souvisí s individuem a jeho představami. Stejně tak, jako v reálu nepřekročíme své tělo, na internetu jen málokdy překračujeme svůj kulturně podmíněný interpretační rámeček a nemůžeme překročit možnosti programování. (Crowe, Bradford, 2006)

Suler (1996) popisuje pět faktorů vypovídajících o konstrukci virtuálního já a jeho provázanosti s fyzickým bytím:

1. úroveň separace a intergrace: vychází z faktu, že lidská identita zahrnuje celou řadu dílčích sociálních rolí integrovaných do jednoho fyzického celku. Internet nám však poskytuje možnost tyto role prezentovat odděleně podle toho, v jaké lokalitě se nacházíme (fanklub, diskuse matek ...). Odloučení sociálních rolí může být způsobem, jak zvládnout komplexitu jednoho životního stylu a identity, zvláště když jednotlivé role nejsou navzájem slučitelné. Poznat různé elementy vlastního „já“ je cestou ke komplexnímu sebepoznání. Důležité je však tyto elementy sjednotit a nechat je, aby se vzájemně obohatily. (Suler, 2000)
2. pozitivní a negativní valence: spočívá v možnosti zapracovat a transformovat aspekty identity, které subjektivně vnímáme jako pozitivní či negativní (např. homosexuál se učí v online gay komunitách vnímat svou orientaci pozitivně).
3. úroveň fantazie nebo reality: vypovídá o pravosti či pravdivosti virtuální reality vzhledem k materiální existenci. V tomto ohledu je zajímavé, že ve virtuální identitě často ožívají skryté vlastnosti, v reálném životě uložené hluboko pod maskami. V určitém smyslu můžeme tvrdit, že u některých jedinců je online virtuální identita pravdivější než identita prezentovaná tvářemi v tvář. Prostor nepotřísněný sociálními ukazateli jako pohlaví, třída, etnicita apod. poskytuje možnost pravdivěji projevit své vlastní já. Virtuální osobnost zde

stojí blíže sebe sama než ta, kterou prezentujeme v reálném světě plném požadavků a očekávání. (Crowe, Bradford, 2006)

4. Úroveň uvědomění a kontroly: zohledňuje vědomost volby virtuálního já. To, jak se prezentujeme v cyberprostoru, není čistě vědomý výběr. Promítají se do něj skryté symbolické významy. Jinými slovy, člověk často volí, aniž by věděl proč. Snaha udělat se lepším na druhé straně vědomý výběr předpokládá. Někteří volí svou cyberidentitu záměrně, někteří částečně záměrně, jiní si sami sebe nejsou vědomi.
5. Výběr komunikačního kanálu: vytváří specifický atribut identity. Lidé spoléhající na textovou komunikaci preferují sémantiku jazyka a lineární prezentaci. Jsou protivahou k symbolickým ztvárněním skrze avatary a počítačovou grafiku. Z hlediska časového aspektu se uživatelé dělí na ty, kteří preferují synchronní komunikaci (chat) nabízející spontánní, volnější, časově přítomné projevy, a na ty, kteří upřednostňují komunikaci asynchronní (např. email).

Internet tedy není jen prostředím, kde je možné zkusit být někým jiným, ale také prostředím, kde je možno zkusit být sám sebou. Zatímco v reálném prostředí záleží většině jedinců na tom, jak je vnímají druzí, virtuální svět je vhodným polem pro zkoumání vlastních citů, tužeb, snů a osobnostních charakteristik, většinou bez nežádoucích následků.

## **PRAKTICKÁ ČÁST**



## 4. Koncepce výzkumu

Z masových médií se často ozývají hlasy psychologů, pedagogů i znepokojených rodičů, kteří varují před nebezpečným fenoménem počítačových her. Zvláště online varianty těchto her jsou pro adolescenty nesmírně lákavé a pohlcují velkou část jejich volného času. U některých adolescentů se dokonce stávají faktorem, který ovlivňuje organizaci dalších každodenních aktivit. Z předcházejících teoretických východisek vyplývá, že takové hráče můžeme vnímat jako příslušníky subkultury hráčů online počítačových her.

Tento výzkum si klade za cíl prozkoumat prostředí online her nikoliv jako zdroj zahálčivé a nebezpečné zábavy <sup>23</sup>, ale jako specifický sociální fenomén současné společnosti, který v rámci socializačních procesů významně ovlivňuje konstrukci sociální reality. Dílčími aspekty výzkumného fenoménu jsou především identita, virtuální identita a virtuální herní prostředí jako prostor pro sebedefinování, resp. motivační faktory ke hraní MMORPG a dopad pobytu v online virtuálním herním prostředí na reálný život jedince.

Výsledky výzkumu mohou přispět k lepšímu pochopení sociálního potenciálu online herního prostředí nejen ve vztahu k adolescentním skupinám, ale i ve vztahu k dospělé populaci. Sociální možnosti online her a online prostředí obecně jsou totiž často využívány i dospělými jedinci. Výsledky, přestože si vzhledem k rozsahu výzkumu nečiní nárok na větší zobecnitelnost, mohou být přínosem nejen pro akademickou sféru, ale i zajímavým podnětem pro rodiče či samotné hráče online her.

### 4.1 Výzkumný problém

#### **Příslušnost k subkultuře hráčů online her jako sociálně smysluplná volba.**

Tento výzkumný problém mapuje 3 základní aspekty:

- MMORPG prostředí jako prostor pro sebedefinování
- Vliv MMORPG prostředí na formování identity adolescentů

---

<sup>23</sup> Negativní stránky online her a jejich potenciál působit jako faktor vzniku závislosti popisují mnohé výzkumy (viz teoretická část).

- Virtuální identita tvořená v prostředí MMORPG

V souvislosti s těmito oblastmi jsou mapovány i motivační faktory k úvodnímu vstupu do online prostředí (i pro setrvání v něm) a také možné pozitivní i negativní dopady pobytu ve virtuálním prostředí na reálný život jedince.

#### Základní koncepty:

**Identita** zahrnuje předpoklad vlastní jedinečnosti a integrity v prostoru a čase, ale také pocit vlastní sociální hodnoty a spolupatričnosti k relevantním sociálním celkům. Neskládá se jen z jedinečných osobnostních charakteristik, ale i ze systému sociálně vytvořených konstruktů (role, postoje, hodnoty...), jejichž integrace nás definuje jako členy konkrétní společnosti. Budování identity je celoživotním procesem utváření a sebeutváření jedince v daném sociálním prostředí. Podle Eriksona je však její formování spjata především s obdobím adolescence.

**Virtuální identita** projevující se ve virtuálním prostředí je modifikovanou podobou identity. Je konstruována stejnými prvky, v jejichž volbě však existuje větší svoboda než v reálném světě. Z hlediska výzkumného záměru je vnímána jako jeden ze způsobů rekonstrukce vlastní identity, popř. jako cvičné pole pro experimenty s možnostmi sebedefinování.

**Virtuální herní online prostředí jako prostor pro sebedefinování.** Virtuální herní online prostředí je na bázi informačních technologií zkonstruovaná sociální realita, umožňující uživatelům kontakt skrze online rozhraní, a to bez ohledu na jejich skutečnou geografickou pozici. Je konstruována pomocí interakce mezi individuem, sociální praxí a herní technologií. Jako taková zpětně nabízí nové možnosti v oblasti definice a redefinice sociální reality a samozřejmě i identity.

## 4.2 Výzkumná otázka

Na základě teoretického přehledu a analýzy výzkumného problému byla formulována základní výzkumná otázka: **Jaké možnosti poskytuje adolescentním jedincům virtuální prostředí MMORPG?**

Tato otázka byla následně rozčleněna do 3 dílčích podotázek:

- Co motivuje hráče k vstupu do světa MMORPG a k setrvání v něm?
- Jaké možnosti poskytuje hráčům virtuální herní prostředí z hlediska konstrukce či rekonstrukce identity?
- Jaký dopad má virtuální interakce na reálný život adolescentů?

## 4.3 Obecná metodologická východiska

Pro realizaci empirické části byla zvolena metoda kvalitativního výzkumu, který umožňuje zkoumat jevy a problémy v přirozeném prostředí s cílem získat jejich komplexní obraz, založený na porozumění. Zvolená metoda koresponduje s cílem výzkumu, jehož záměrem je rozkrýt, jak hráči počítačových online her chápou, prožívají a vytvářejí vybrané aspekty sociální reality. Při sběru dat byla využita metoda rozhovorů s návodem (Hendl, 2005), kterým předcházelo krátké pozorování zaměřující se na základní sebedefiniční možnosti jedince ve virtuálním herním světě. Výzkumník nebyl zatížen předchozí zkušeností s tímto prostředím a v rámci procesu sběru dat vystupoval v roli cizince. Vzorek účastníků výzkumu byl v souvislosti s využitím designu zakotvené teorie (*grounded theory*) konstruován graduálně.

### 4.3.1 Kvalitativní výzkum

Kvalitativní přístup v sociálních vědách vychází ze snahy odhalit, jak jsou různé vztahy a pojmy chápány aktéry sociální reality. Cílem výzkumníka je zaujmout „pohled z perspektivy subjektu“<sup>24</sup>, tj. porozumět situaci tak, jak jí rozumějí sami aktéři. Úkolem výzkumníka je odhalit, na základě čeho účastníci své vnímání

---

<sup>24</sup> Brymanův pojem (1998 podle Švaříček, Šed'ová, 2007).

problematiky konstruují. Kvalitativní výzkum proto nepoužívá statistické metody ani jiné možnosti kvantifikace. (Hendl, 2005) Nestanovujeme předem hypotézy, proměnné ani ověřovanou teorii. Výzkumník induktivně stanovuje pravidelnosti teprve na základě sebraných dat a hledá v nich další oporu. Na výstupu nejde o vytvoření statistického modelu či o ověření předem stanovených, operacionalizovaných vztahů, nýbrž o „hledání sémantických vztahů mezi daty a spojování deskriptivních kategorií do logických celků.“ (Švaříček, Šed'ová, 2007: 16) Získané teorie jsou ovšem platné jen pro testovaný vzorek skládající se z malého počtu účastníků. (Švaříček, Šed'ová, 2007)

Výzkum je sycen především daty získanými z rozhovorů, pozorování a analýzy dokumentů. Zatímco lineární (kvantitativní) model postupuje vpřed, od studia teorie ke tvorbě hypotéz, dále k jejich operacionalizaci, vytvoření výzkumného vzorku, sběru dat, analýze a interpretaci dat a verifikaci hypotéz, v cirkulárním (kvalitativním) modelu existují na počátku výzkumníkovy předpoklady, na konci pak nově vytvořená teorie či hypotéza. Mezitím stojí cyklus neustálého procesu sběru dat, jejich analýzy a interpretace. Tento přístup, založený na porozumění, umožňuje větší citlivost k detailům, ale i k účastníkům výzkumu, kteří jsou považováni za rovnocenné partnery. Kromě označení „účastník výzkumu“ se proto používá i pojem zavedený Rubinem a Rubinovou (1995 podle Švaříček, Šed'ová, 2007) „partner rozmluvy.“

Kvalitativní výzkum má povahu analýzy produkovaných textů, což automaticky předpokládá porozumění komunikačnímu kódu účastníků. „*Nikdo nemůže porozumět určité kultuře bez porozumění jazyku této kultury, protože lidé používající jiný jazyk odlišně přemýšlejí.*“ (Švaříček, Šed'ová, 2007: 19) V praxi hráčů počítačových her je jazykové specifikum naprosto zřejmé, vyskytuje se ale v podstatě v každém prostředí. Jednoduše řečeno, laik si pod konkrétními pojmy představuje něco jiného než vědecký pracovník.

Mezi výhody kvalitativního přístupu řadí Hendl (2005) možnost podrobného vhledu do zkoumané problematiky, zkoumání fenoménu v přirozeném prostředí, což dává možnost reagovat na místní situace a podmínky, možnost studovat procesy a navrhovat teorie. Nevýhody naopak spatřuje především v malé zobecnitelnosti závěrů, časové náročnosti sběru a interpretace dat a ve vyšší možnosti zkruslení dat osobou výzkumníka. Ve svém *Úvodu do sociologického výzkumu* (1997) pak

prezentuje hlavní zásady, jejichž dodržování vede k zajištění kvality výzkumu. Tyto zásady aplikuje i náš výzkum.

- Otevřenost vzhledem ke zkoumanému fenoménu, účastníkům výzkumu i zvoleným metodám: zahrnuje dotváření plánu výzkumu během výzkumného procesu, ale i schopnost zaujmout pohled z perspektivy subjektu.
- Reflexe subjektivity: identifikace s účastníky, ve smyslu pohledu z perspektivy subjektu, by se měla vyznačovat kritickou distancí, která je podmínkou úspěšné interpretace. Je nutné uvědomit si, co podmiňuje interpretaci badatele i účastníků.
- Procesuálnost a reflexivita: vnímání výzkumu jako procesu, jehož metody, východiska i interpretace je nutno neustále revidovat na základě zjištěných poznatků.
- Zaměření na případ jako východisko potenciální teorie.
- Historicitu a kontextuálnost: nutnost posuzovat každý jev v rámci konkrétního kulturněhistorického kontextu.
- Problematizace determinovanosti: zahrnuje uvědomění si faktu, že společenské vědy zjišťují, jak lidé odpovídají na konkrétní podmínky. Řetězce reakcí neovlivněné podmínkami jsou známé pouze z přírodních věd.
- Iterativní heuristika: cirkulární postup výzkumu odpovídající představě hermeneutického kruhu.

Posledním možným problémem je zachování etické korektnosti ve výzkumu. Jedná se o záležitost, která je v oblasti kvalitativního výzkumu často diskutována, neboť hloubkové rozhovory, pozorování i analýza dokumentů předpokládají, že se výzkumník dostane k citlivým informacím. Pro účastníky výzkumu je tedy důležité, aby s těmito údaji bylo zacházeno nejen na základě platné legislativy, ale i na základě pravidel „dobrých mravů“. Náš výzkum uplatňuje zásady dohledatelné u Švaříčka a Šed'ové (2007) :

- Důvěrnost: požadavek nepublikovat data, která by mohla ohrozit anonymitu účastníků výzkumu. S touto podmínkou souvisí i nutnost uchovávat data na bezpečném místě.

- Poučený souhlas: účastníky je nutné seznámit s veškerými případnými důsledky výzkumu. Poučený souhlas by měl být dokumentován. Etický problém nastává v případě výzkumů, kde je identita výzkumníka skryta.
- Zpřístupnění práce účastníkům výzkumu, pokud jim bylo toto zpřístupnění přislíbeno. (Zde může nastat problém s jazykovým a terminologickým aparátem zprávy, která pak nemusí být účastníky laiky pochopena.)

### 4.3.2 Výzkumný design – zakotvená teorie

Výzkumným designem se stala zakotvená teorie (*grounded theory*), jejíž základy položili v 60. letech 20. století Barney Glaser a Anselm Strauss v díle *The Discovery of Grounded Theory*. Jejich cílem bylo dokázat, že kvalitativní výzkum je schopen generovat nejen subjektivní popisy zkoumaných jevů, ale i nové teorie. Cílem výzkumu, prováděného pomocí zakotvené teorie, je na základě induktivních procesů abstrahovat teorii, která je zakotvena přímo v datech. Z dat je nejprve identifikována oblast zájmu, poté relevantní proměnné a nakonec i vztahy mezi nimi. Takto koncipovaný výzkum se nesnaží ověřit již existující teorie, ale objevit vlastní. Je postaven na citlivosti výzkumníka, který má možnost se v různých fázích zkoumání vracet ke sběru dat až do doby, kdy data přestávají generovat nové informace. Graduální sběr dat má nasytit kategorie, které jsou osou vznikající teorie.

Kódování v zakotvené teorii vychází z rozčlenění empirických dat na segmenty (indikátory), které jsou přiřazovány pod nadřazené koncepty. Podle Strausse a Corbinové (podle Hendl, 2005) jsou k dispozici 3 typy kódování: otevřené, axiální a selektivní. Otevřené kódování má vymezit jednotlivé kategorie, axiální má pomoci objevit vztahy mezi nimi a selektivní má sjednotit tyto kategorie do smysluplného celku na základě výběru kategorie centrální. Vzhledem k explorační povaze našeho výzkumu bylo použito otevřené kódování, jež má pomoci identifikovat kategorie, které se mohou stát základem pro explanační výzkumy v této oblasti.

### 4.3.3 Metody sběru dat

Z důvodu obeznámení se s herním prostředím bylo na počátku výzkumu nutno provést pozorování v herním světě (cca 15 hodin), z něhož byly pořizovány písemné poznámky. Bylo uskutečněno jako otevřené, nezúčastněné a nestrukturované. Výzkumník se neúčastnil herní interakce, což by ho situovalo do role úplného pozorovatele. Během pozorování však byly účastníkům kladeny dotazy týkající se zákonitostí herního prostředí. Z této perspektivy by se dala role výzkumníka interpretovat i jako „pozorovatel jako účastník“.

Ve druhé fázi výzkumu byly provedeny rozhovory vycházející ze základního seznamu relevantních témat, tj. rozhovory pomocí návodu. (Hendl, 2005) Vzhledem k potřebě co nejhlubšího porozumění byly kromě základních otevřených otázek kladeny i otázky sondážní. (Tyto otázky jsou součástí úryvků rozhovorů ve výzkumné zprávě tam, kde jsou nutné pro porozumění kontextu.) Při převodu mluveného projevu do písemné podoby byla použita literární forma doslovné transkripce. Text nebyl očištěn od prvků dialektů a slangu a prošel pouze drobnými stylistickými zásahy.

## 4.4 Konstrukce vzorku

Konstrukce vzorku byla prováděna na základě metody teoreticky zaměřeného výběru, který předpokládá postupnou konstrukci vzorku až do doby, kdy dojde k teoretické saturaci. Základní soubor účastníků proto nebyl definován a k jeho konstrukci docházelo na základě analýzy již získaných výsledků. Při syčení vzorku byla použita metoda „sněhové koule“, což znamená, že účastníci výzkumu byli vybíráni na základě doporučení ostatních účastníků. Všichni byli identifikováni jako hráči MMORPG. Čtyři z oslovených hráčů účast ve výzkumu odmítli z důvodu časového vytížení.

Účastníci výzkumu byli předem seznámeni s tématem a záměrem výzkumné činnosti. Každý z účastníků byl také před provedením rozhovoru ujištěn o zachování anonymity. Z tohoto důvodu byla v prepisech rozhovorů užitá změněná jména. Bohužel se pro potřeby výzkumu nepodařilo zajistit žádnou dívku. Proto jsou vyvozené závěry platné pouze pro mužskou část subkultury hráčů MMORPG her.

Stručná charakteristika účastníků výzkumu:

**Tomáš (15 let)**

Tomáš navštěvuje 9. třídu základní školy, přičemž svůj prospěch hodnotí jako podprůměrný. Žije s rodiči ve třípokojovém bytě, kde má vlastní pokoj vybavený počítačem s připojením k internetu. Mezi Tomášovy záliby patří florbal, basketbal a počítačové technologie. Ve škole ho nejvíce baví fyzika a matematika. MMORPG hry hraje průměrně 5 hodin denně. Z hlediska hráčské typologie je pravidelným průměrným hráčem, který sleduje vlastní herní cíle. Navštěvuje herní světy World of Warcraft, Metin a Counter Strike. Internet využívá jen v souvislosti s MMORPG, výjimečně potom při přípravě na vyučování. Nenechává sociální sítě ani chatové místnosti. Z hlediska osobnostních charakteristik je Tomáš spíše introvertním, flegmatickým typem.

**Petr (15 let)**

Petr navštěvuje 9. třídu základní školy. Svůj prospěch subjektivně vnímá jako velmi dobrý. Mezi jeho oblíbené předměty patří matematika a fyzika. Žije s matkou a jejím druhem ve dvoupokojovém bytě, kde má vlastní pokoj vybavený přenosným počítačem s připojením k internetu. Mezi jeho záliby patří fotbal, basketbal, florbal a počítačové technologie. Doba, kterou tráví ve světě MMORPG, závisí na jeho časových možnostech. Pokud nemá další povinnosti, tráví u MMORPG až deset hodin denně. I on je spíše pravidelným průměrným hráčem, který sleduje vlastní herní cíle. Spolupráce a navazování kontaktů v herním světě se ale rozhodně nevzdává. Navštěvuje světy Metin a Counter Strike. Internet využívá i ke komunikaci s přáteli, které zná z reálného světa, vztahy s neznámými lidmi prostřednictvím sociálních sítí nenavazuje. Jeho osobnost je introvertní a melancholická. Zakládá si především na vlastních znalostech týkajících se herních světů, které navštěvuje.



**Marek (14 let)**

Marek navštěvuje 9. třídu základní školy, kde dosahuje ve většině předmětů podprůměrných výsledků (v několika předmětech je hodnocen jako dostatečný). Jediné pozitivum školní docházky spatřuje v existenci tělesné výchovy, což se odráží i v jeho volnočasovém programu. Jako jediný z účastníků výzkumu se sportovním aktivitám věnuje pravidelně. Třikrát týdně hraje florbal, relaxačně také fotbal, basketbal a hokej. Na internetu kromě MMORPG vyhledává i informace ze světa sportu a online hokejové přenosy. Ve světě MMORPG tráví čtyři až šest hodin denně. Je průměrným pravidelným hráčem sledujícím vlastní herní cíle ve světech Counter Strike a Warcraft 3. Jeho osobnost je možné popsat jako introvertní a sangvinickou. Žije s rodiči a dvěma sestrami ve třípokojovém bytě, kde má pokoj a počítač s připojením k internetu.

**Jan (15 let)**

Jan je rovněž žákem 9. třídy základní školy, kde dosahuje vynikajících studijních výsledků obzvláště v technicky zaměřených předmětech. Žije s rodiči a bratrem v rodinném domě, kde má vlastní pokoj vybavený počítačem s připojením k internetu. Ve volném čase vyhledává jakoukoli aktivitu, která mu přináší kontakt s vrstevníky. Hraje basketbal a fotbal. V oblasti počítačových technologií se nejvíce zajímá o programování a grafiku. Na internetu vyhledává diskusní příspěvky, ze kterých čerpá informace o MMORPG hrách, a snaží se vybudovat si status experta. Ve světě MMORPG stráví průměrně 6 hodin denně, což ho řadí do kategorie pravidelných průměrných hráčů. Na rozdíl od předchozích účastníků je Jan týmovým hráčem, který sleduje skupinové cíle a je ochoten komukoliv nezištně poradit. Denně se vrací do světů World of Warcraft, Counter Strike, Call of Duty, Silkroad a Warcraft 3. V rámci sociálních sítí se nevyhýbá ani kontaktu s neznámými lidmi. Působí jako extrovertní sangvinik.

## 4.5 Výzkumné prostředí

Výzkum měl být původně realizován pouze v herním virtuálním světě World of Warcraft. Již první rozhovory ale ukázaly, že účastníci pravidelně navštěvují hned několik herních světů (Metin 2, Counter Strike Source ...). Proto bylo výzkumné prostředí rozšířeno na herní online světy obecně.

Z ilustrativních důvodů byl však pro pozorování vybrán právě nejmasověji rozšířený svět World of Warcraft, aby na jeho příkladu byly popsány základní možnosti, které při tvorbě identity online světy nabízejí. Popis tohoto prostředí byl sycen nejen daty z pozorování, ale i daty z provedených rozhovorů.

Herní virtuální svět World of Warcraft spadá do kategorie MMORPG světů s atmosférou heroické fantasy, v nichž hráči prostřednictvím svých avatarů prochází rozlehlým virtuálním prostředím, jehož možnosti jsou určovány verzí konkrétního datadisku. V rámci pobytu v tomto prostředí se hráč setkává s postavami ovládanými spoluhráči i s NPC postavami, které jsou řízeny systémem. Podle vlastního zaměření se pak jednotliví hráči mohou koncentrovat na objevování prostředí, plnění questů, hromadné souboje nebo na boj v arénách, kde dochází k vzájemné konfrontaci jejich schopností. Herní zážitek je umocněn grafickým ztvárněním hratelných postav, artefaktů, monster i okolního prostředí, které se rozkládá na pěti kontinentech.

Za plnění herních úkolů či zabíjení nepřátelských NPC postav získávají hráči Experience Points (XP), jejichž počet určuje aktuální herní úroveň (level), přičemž maximální level se u jednotlivých datadisků liší. Postup do vyššího levelu s sebou přináší možnost prostoupit do nových prostředí, volit lepší vybavení atp. Hráč svými činy získává ale i reputaci u konkrétního uskupení, což mu může přinášet výhody i nevýhody. Kladná reputace může přinést herní výhody ve formě nižších nákupních cen u NPC postav nebo získání unikátních předmětů. Záporná reputace přináší ztrátu možnosti komunikace s NPC postavami, u statusu *Hated* (nenáviděný) pak dokonce přináší okamžitý útok nepřátelské frakce.

Někteří hráči se však specializují na boj v arénách. Svůj status pak budují nikoli na základě dosaženého levelu, ale na počtu bodů získaných v týmových soubojích PvP (*Player versus Player*). Herní svět tak poskytuje rozdílné možnosti různým typům hráčů, což dokládá následující úryvek z rozhovoru:

„No, já hraju na instantním serveru. To je, že je to PvP server, Player versus Player, ale jinak jsou servery, kde se expí<sup>25</sup> vod jedničky do osmdesátky nebo vejš, podle datadisku. Ale PvP server to je hlavně hráči proti sobě, že si dělají jako vybavení, že chodí Arény různý, na bosse, vylepšujou si equipy, to je jako výzbroj, a... snaží se bejt lepší, než ty ostatní.“ (Tomáš)

Z hlediska budování virtuální identity je možno ve World of Warcraft volit z několika ras a povolání, jejichž nabídka je opět podmíněna konkrétní verzí hry. Samotní hráči ale vnímají jako zásadní rozlišující prvek volbu mezi dvěma mocenskými frakcemi – Aliancí a Hordou. Alianci hráči vnímají jako stranu dobra a Hordu jako stranu zla, které se projevuje i v grafickém ztvárnění postav.

V každé frakci je pak možno volit konkrétní rasu a s ní související povolání (u některých ras je možné volit jen některá povolání). Rasami Aliance jsou Lidé (*Humans*), Trpaslíci (*Dwarves*), Skřítkové (*Gnomes*), Noční Elfové (*Night Elves*) a Draenei. V řadách Hordy je možné volit mezi Taureny (*Taurens*), Orky (*Orcs*), Nemrtvými (*Undeads*), Trolly (*Trolls*) a Krvavými Elfy (*Blood Elves*).

Výběr jednotlivých ras je řízen jejich charakterem či obrannými a útočnými schopnostmi. Subjektivně ale hráči vybírají postavy spíše podle toho, jak se jim s nimi hraje. Každá postava totiž disponuje vlastní logikou, do níž je třeba proniknout. Další specifika získává avatar na základě volby povolání:

- *Warrior* (válečník) – vyniká především v boji zblízka.
- *Paladin* (svatý bojovník s omezenými magickými schopnostmi) – disponuje především léčebnou a ochrannou energií, je schopen posilovat své spolubojovníky. Umí vytvořit ochrannou bublinu.
- *Shaman* (šaman) – může se specializovat na kontaktní boj, léčení či kouzlení, v původní verzi byl přístupný jen Hordě.
- *Hunter* (lovec) – specializuje se na boj z dálky pomocí luku. Má schopnost ochočovat zvířata.
- *Druid* – ochránce přírody se schopností měnit se v různá zvířata, která mají podobné schopnosti jako některá povolání.
- *Rogue* (zloděj) – útočí ze zálohy, maskuje se a používá silné omračující schopnosti (stuny).

---

<sup>25</sup> Získávají Experience Points.

- *Priest* (kněz) – specializuje se na léčení spoluhráčů, v případě potřeby však díky *Shadow* kouzlům způsobuje i velké poškození ve formě DoT (*Damage over Time* – zranění po určitý čas).
- *Warlock* (černokněžník) – výměnou za duše nepřátel povolává démonické bytosti. Vyvolává v protivnících strach.
- *Mage* (křehký mág) – používá plošná kouzla a dokáže teleportovat sebe i ostatní osoby.
- *Death Knight* (rytíř smrti) – pro jeho vytvoření je nutné dosáhnout určité herní úrovně. Je schopen vyvolat nemrtvé.

Svět World of Warcraft je tedy založen na volbě rámcově vymezené identity, kterou hráč dotváří a používá k naplnění svých herních cílů. Na této bázi jsou vystavěny i světy Metin a Silkroad.

Svět Warcraft 3, do kterého se vrací polovina účastníků výzkumu, nenabízí tak výrazné možnosti ve volbě identity. Jedná se o strategickou hru, jejímž cílem je vybudovat opevněný tábor a vlastní armádu, která bude schopna zničit soupeře.

Counter Strike a Call of Duty jsou MMOFPS, tj. „střílečky z pohledu první osoby“. Jejich náplň je čistě akční. Za zabití nepřítele se připisují kladné body, za vlastní smrt potom body záporné. Účelem hry je dosáhnout dobrého umístění v herní statistice.

## 5. Analýza dat z rozhovoru

Rozhovory s jednotlivými účastníky výzkumu byly vedeny pouze na základě návodu. Úvodní část směřovala k prolomení napětí a navození pocitu důvěry. Hlavní část obsahovala otázky směřující k tématům: motivace, virtuální identita a vliv pobytu v herním prostředí na reálný život jedince. Dotazovaní nebyli příliš sdílní, proto bylo nutno klást celou řadu sondážních otázek. V případě zjevného neporozumění byly otázky reformulovány nebo specifikovány. Na základě otevřeného kódování byly identifikovány kategorie: motivace k herní interakci, virtuální herní identita, virtuální sociální realita a MMORPG jako volnočasový fenomén.

### 5.1 Motivace k herní interakci

Vzhledem k tomu, že se účastníci výzkumu pravidelně vrací do různých herních světů, jsou velmi různorodé i faktory, které je k pobytu v těchto světech motivují. Prvním impulsem pro vstup do MMORPG světa bylo nejčastěji doporučení vrstevníků, zvědavost a touha po zábavě. Opakovaná herní interakce, objevování hranic virtuálních světů a jejich možností však daly vzniknout dalším motivačním faktorům, které je možno utřídit do několika podkategorií.

#### 5.1.1 Sociální motivace

Sociálně motivovaní hráči nacházejí ve hře především možnost sociálního kontaktu. Někteří hru používají jako jednodušší alternativu běžné komunikace a interakce s vrstevníky, které znají z reálného života, jiní se snaží navazovat v rámci hry nové vztahy. MMORPG tak může uspokojovat potřebu komunikace, sounáležitosti či navazování a budování vztahů.

**Komunikace** ve virtuálním světě může směřovat ke koordinaci herní aktivity hráčů, tj. k domlouvání se na společném plnění úkolů, výměně či prodeji získaných artefaktů apod. nebo může nahrazovat běžný vrstevnický face-to-face kontakt. Účastníci shodně uváděli, že online herní komunikace jim dává možnost popovídat si, domluvit si další volnočasové aktivity a dokonce společně vyřešit

domácí úkoly. Rozhovory jasně poukázaly na fakt, že adolescentní hráči preferují co nejjednodušší způsoby komunikace. Virtuální prostředí jim v tomto smyslu poskytuje možnost sociálního kontaktu, aniž by opustili vlastní pokoj:

*„Ale prostě když vidíš ten počítač, tak si řekneš: „Půjdu za kamarádama, popovídáme si.“ Kdybych ho neměl, musel bych jít ven a popovídat si venku.“*  
(Tomáš)

Ve virtuálním světě mají možnost zvolit takový druh komunikace, který je pro ně nejpřitažlivější. K dispozici je forma mluvená i psaná. Pokud si potřebují sdělit něco delšího, preferují mluvenou formu, což se dá opět vysvětlit jako preference nejméně namáhavé varianty.

Do oblasti sociální motivace patří i potřeba **kooperace a pocitu sounáležitosti**. Ve většině MMORPG je třeba spolupracovat s ostatními hráči. Jedná se nejen o plnění úkolů, ale i o souboje, které jsou koncipovány formou dva na dva, tři na tři apod. Tato koncepce plně koresponduje s touhou adolescentů vytvářet vrstevnické skupiny, v rámci kterých se upevňuje interpersonální a sociální aspekt identity. Jedinec si v rámci skupiny buduje vlastní identitu, která je následně spoluhráči potvrzována.

**Navazování a budování dlouhodobějších vztahů** patřilo v rámci výzkumu mezi motivaci okrajovou. Tento aspekt, vyskytující se pouze u jednoho účastníka, nicméně ukazuje, že se virtuální realita může jevit jako plnohodnotné sociální prostředí, do kterého je možné vstupovat s potřebou společně pracovat, komunikovat i využívat virtuální volný čas. Následující úryvek rozhovoru dokládá možnost navazovat ve hře vztahy, které se přenášejí i do neherního prostředí a navíc ukazuje, že i ve virtuálním prostředí existuje volný čas, který je možno využít ke speciálním volnočasovým aktivitám (rybaření):

*„...z oficiálního Metina jsem znal hráče a od toho jsem dostal Skype, chodili jsme spolu expit, vydělávat, všechno možný, rybařili jsme...No a teďkon normálně třeba zapnem Skype, pokecáme, i když nehrajem Metin.“* (Petr)

### 5.1.2 Výkonová motivace

Hráči zaměření na výkon sledují ve virtuálním světě pokrok, úspěch a vítězství.

**Pokrok** zahrnuje snahu stoupat v herním žebříčku, vylepšovat vybavení postavy a zdolávat další herní úrovně (levely).

Zatímco pokrok je objektivně zhodnotitelný (dá se vyjádřit množstvím nově získaného vybavení či dosaženým levellem), **úspěch** je kategorií značně subjektivní. Vnímání vlastní úspěšnosti je totiž závislé nejen na aktuální pozici v herní statistice, ale především na hodnocení spoluhráčů. Dobré umístění v žebříčku nepřináší dotazovaným takové uspokojení jako pochvalné výroky ostatních hráčů. Jedinec, budující si status experta, není schopen této pozice dosáhnout bez potvrzení druhých. Úspěch je navíc na rozdíl od pokroku<sup>26</sup> mnohem více spojován s reálnou identitou. Odráží hráčovy schopnosti i intelekt. Pokud je tedy hráčova úspěšnost ve virtuálním světě potvrzována ostatními, dostává se mu vlastně potvrzení kvalit jeho reálné identity.

Hráči, u kterých převažuje **touha po vzájemném soupeření**, navštěvují instantní servery specializované na souboje PvP nebo se realizují v rámci MMOFPS. Tuto motivaci vykazovali všichni dotazovaní.

### 5.1.3 Motivace pramenící z vnoření se do virtuálního světa

V rámci motivace pramenící z vnoření do virtuálního světa může hráč usilovat o pochopení postavy, objevování virtuálního prostředí, objevování technologických aspektů hry, ale také o relaxaci spojenou s únikem z reality nebo o vytvoření sociálně úspěšného virtuálního já.

**Pochopení postavy** zahrnuje nutnost objevit, jak je postava koncipována, tj. jaké kombinace kouzel a útočných či obranných akcí je nutné používat, abychom byli úspěšní. Hráči považují pochopení logiky postavy za jeden z nejdůležitějších předpokladů k tomu, aby dosáhli dobrého výkonu. V tomto smyslu je pochopení postavy až druhotnou motivací, která pramení z motivace výkonové.

Rozlehlost virtuálního světa pak dává možnost **objevovat hranice a potenciality virtuálního prostředí**, které se neustále mění díky zásahům aktivních hráčů i programátorů.

Technicky zaměření hráči hledají v herním prostředí **požitek z technického provedení hry** a oceňují především její grafické kvality.

---

<sup>26</sup> Pokrok, vyjádřený např. vysokým levellem, nemusí nic znamenat. Někteří hráči se specializují na to, že budují postavy, které následně za reálné peníze prodávají. Pokrok lze koupit, úspěch nikoliv.

Velice silným motivačním faktorem je potom **relaxace a únik z reality**, které zmiňovali všichni dotazovaní. Virtuální svět je pro ně v tomto smyslu alternativní realitou, do které je možno se ponořit a zapomenout na starosti všedního světa.

Vstup do virtuálního herního světa může být i projevem nevyrovnaného či nedostatečného sebevědomí v reálném světě. Ve virtuálním prostředí se často neúspěšný stává úspěšným, neoblíbený oblíbeným. Jinak řečeno, může vytvořit **sociálně úspěšné virtuální já**. Sebevědomí budované ve virtuálním světě se pak odráží i v reálném životě. Tento přesah si většinou hráči neuvědomují, patrný je ale u všech dotazovaných.

Uvedené motivační faktory vycházejí de facto z obecných potřeb adolescentů. Ve virtuálním herním světě mají možnost uspokojit svou touhu po samostatnosti, svobodě myšlení a jednání i touhu po adrenalinu. Při navazování kontaktů se zde projevuje jejich tendence k vytváření vrstevnických skupin, ke střídání citů (velmi často mění herní skupiny) i nevyrovnané sebevědomí a rozporuplné sebehodnocení.

## **5.2 Konstrukce herní virtuální identity**

Teoretická část této práce jasně poukazuje fakt, že identita jedince zahrnuje složky pevně dané a složky získané. Ve virtuálním světě se však výrazně mění pozice toho, co je nám předurčeno a toho, co můžeme změnit. Je zde možné zapomenout na vrozené aspekty (pohlaví, barva pleti...) a volně s nimi experimentovat. Volbu tak omezují pouze technické možnosti programu a do jisté míry i internalizované kulturní vzorce jedince, který volí. Na rozdíl od reálného světa je experimentování s různými identitami velmi jednoduché a většinou nemá reálné dopady. Adolescenti, hledající sami sebe, zde nacházejí prostor pro pokusné utváření a přetváření vlastní identity.

Konstrukce herní virtuální identity zahrnuje složky, které volíme jednorázově, ale i složky, které je třeba budovat postupně. Zároveň se zde objevují faktory, jež svobodu volby omezují (rasové předsudky, možnosti hry apod.). Pokud budeme uvažovat o virtuální identitě jako o budovaném konstruktu, je vhodné ji chápat jako množinu voleb.



### **5.2.1 Volba virtuálního prostředí, ve kterém bude identita budována**

Zatímco v reálném světě jsou adolescenti vázáni konkrétním geografickým i sociálním prostorem, který prozatím nemají možnost opustit, ve virtuálním světě si mohou svůj prostor zvolit. Identitu je zde možné budovat v rámci herního prostředí, ale i v rámci chatových místností, fanclubů či sociálních sítí. Herní MMORPG světy jsou tedy pouze jednou z možných alternativ. Z výzkumných rozhovorů je patrné, že lákavost MMORPG spočívá v možnosti uspokojení výkonové motivace a motivace pramenící z vnoření do herního světa. Jedinci, kteří vstupují do virtuálního prostředí pouze na základě sociální motivace, budou pravděpodobně vyhledávat primárně sociální síť. Sociální motivace byla ve výzkumu jako výrazná identifikována pouze u jednoho hráče. Tento hráč byl zároveň jediným, kdo aktivně využívá i možnosti sociálních sítí.

### **5.2.2 Volba konkrétního typu MMORPG**

Tato (vědomá či nevědomá) volba vypovídá o osobnosti hráče, jeho motivaci i o tom, které role si chce prostřednictvím virtuální reality vyzkoušet. Fakt, že dotazovaní hráči volí několik herních světů, svědčí o tom, že nesměřují k „otestování“ konkrétní alternativy, ale že spíše touží vyzkoušet vše, co je jim technicky umožněno. Parcelují jednotlivé aspekty vlastní identity a experimentují s nimi v herním prostředí, kde se hráč může stát mužem i ženou, policistou i teroristou, válečníkem i léčitелеm. Střídání herních prostředí pak umožňuje zkoušet stále nové a nové role bez nutnosti se k nim jakkoli vázat. Pokud herní role jejímu nositeli nevyhovuje, stačí se odpojit a zvolit jinou roli či jinou hru.

### **5.2.3 Volba avatara a jeho charakteristik**

Volba avatara má v rámci různých her různé možnosti. Základní volba většinou spočívá mezi výběrem toho, zda bude avatar stát na straně dobra či zla. Přitom to, co je dobro a co je zlo, je určeno internalizovanými konstrukty z reálného světa. Všichni dotazovaní v této volbě upřednostňují dobro, ale nepopřeli, že zkouší nebo zkoušeli hrát i za postavu stojící na straně zla.

Volba vzhledu avatara se zdá být marginální záležitostí. Postava, barva vlasů, účes, piercing, brnění apod. jsou však nedílnou složkou identity. Avatar dává virtuální identitě hmatatelnou podobu a je nástrojem face-to-face kontaktu mezi hráči. Dokonce se dá říci, že vzhled postavy usnadňuje orientaci ve virtuálním světě a působí jako symbol. Podle vzhledu je možné poznat, jaké záměry daná postava sleduje, aniž bychom s ní museli přijít do bližšího kontaktu. Vytváří se tak jakýsi virtuální první dojem.

*„To se dělí zase na Hordu a Alianci. Horda – to jsou takový ty Taureni, Nemrtví, Temný elfové a tak, a Aliance jsou Lidi, Trpaslíci, Gnomové, to jsou ještě takový ty menší trpaslíci, a elfové takový různý. Takže ono je to i na vzhledu poznat, jako co je zlej a co je hodnej.“ (Tomáš)*

Zvláště důležitá se v našem výzkumu ukázala volba pohlaví a rasy. Výběr rasy je příkladem toho, jak ovlivňují hráče stereotypy, které si přináší z reálného světa. Například rasové předsudky se stávají faktorem, který výrazně omezuje libovolnost výběru herní identity:

***„Třeba ta barva pleti. To je docela zajímavý. Měníš ji taky, nebo máš jenom bílou barvu pleti?“***

*Jenom bílou právě.*

***A proč?***

*Protože jsem tak trošku rasista. (úsměv) A nemam rád černý.“ (Tomáš)*

Z hlediska volby pohlaví je situace jiná. Virtuální prostředí nepřináší z hlediska genderu žádná omezení pro výkon konkrétních povolání a neovlivňuje ani výkonové charakteristiky postav. Mužští hráči proto v online světě velice často vystupují v ženské roli, neboť jim přináší herní výhody. Všichni dotazovaní se shodují na tom, že vystupování v roli opačného pohlaví je v herním světě naprosto běžnou záležitostí. Ženy hráčky jsou totiž velmi výjimečné a v případě, že se s nimi hráči setkají, vnímají je jako slabší elementy, na které by měl být brán ohled. Všichni shodně uvádějí, že jsou si vědomi toho, že se někteří muži vydávají za ženy, dokonce to i sami dělají. Ve světle těchto informací je pak naprosto zarážející fakt, že i přes vědomí těchto genderových machinací, jsou často přítomností ženské

postavy natolik zaujati, že jsou ochotni jí přenechat část svých virtuálních peněz či artefaktů a dopomoci jí tak k lepším výsledkům.

*„Ono to vůbec nevadí, za co hraješ, ale zkouším to. Za chlapa, za holku a tak, prostě to kombinuju, ale za holku je to lepší, lidi jako ti víc důvěřujou a třeba ti můžou dát i různé věci, než chlapovi. Třeba chlap chlapovi nedá tolik věcí, jako kdyby tam byla holka.*

***A jak on to pozná, že je to opravdu holka?***

*Nevim, on neví, ale jenom podle postavy to rozlišuje, víš.“ (Tomáš)*

Přijímání ženské role je tedy z pohledu hráčů naprosto rozumově chladnou alternativou. Dá se říct, že hráči ve virtuálním světě upevňují genderové stereotypy, které si přinášejí z reálného světa. Těží z toho, čeho jsou si dobře vědomi, tj. z toho, že muži vnímají ženy jako slabší, méně úspěšné, méně inteligentní, ale přesto přitažlivé.

#### **5.2.4 Volba množství avatarů**

Posledním aspektem, na který je třeba upozornit, je volba množství avatarů. Zatímco někteří účastníci výzkumu budují v každé hře pouze jednu postavu, do níž promítají touhy a potřeby své reálné osobnosti, jiní volí v rámci jedné hry celou řadu postav. To dělí hráče na dvě skupiny. První tvoří hráči, kteří experimentují s určitou představou nebo cílem, druhou tvoří ti, kteří experimentují naprosto nevědomě a nezávazně a snaží se využít všech nabízených možností, aniž by směřovali k cíli.

Ti, kteří tvoří virtuální identitu jako projekt ideálního já, otiskují své potřeby a touhy do jedné virtuální existence. Někteří z nich připouští i vysokou míru ztotožnění se se svou postavou, která jim umožňuje vyzkoušet si vytouženou roli. U těch, kteří experimentují nezávazně a sledují spíše herní cíle, dochází často k chladným alternativám. Jsou ochotni svou postavu kdykoli opustit a přejít k jiné a často také mění preference herních prostředí.

Vytvořit si virtuální identitu není ale zdaleka tak jednoduché. Vlastní konstrukt nemůže fungovat, aniž by byl potvrzen v interakci s druhými.

### 5.3 Virtuální socializace

Stejně jako v reálném světě probíhá i v tom virtuálním určitý druh socializace. Subjekt vstupuje do virtuální objektivní reality, jejíž pravidla a normy v procesu sociálního učení poznává, internalizuje a následně také sám ovlivňuje a přetváří. Při tom dochází nejen k formování jeho virtuální identity, ale i k redefinici identity reálné.

Ve virtuálním světě jsou přítomná psaná i nepsaná pravidla. Za porušení psaných pravidel následuje zákaz přístupu na daný herní server (tzv. BAN, který může být permanentní či časově omezený), za porušení nepsaných pravidel hrozí pohrdání od ostatních spoluhráčů, popř. špatná herní reputace. Zákony a doporučení vyskytující se v herním světě poznává hráč několika způsoby. První možností je čerpat rady od zkušenějších vrstevníků, se kterými se hráč stýká v reálném světě. Druhou možností je požádat o radu správce serveru nebo některého ze spoluhráčů. Často se ale stává, že zkušenější hráči jsou zaujati sami sebou a nemají zájem nikomu radit. Proto většina nováčků spíše pozoruje dění okolo sebe a následně aplikuje způsob „pokus – omyl“. Teoreticky zaměření hráči si raději pročítají pravidla, která se mohou na jednotlivých serverech lišit nebo vyhledávají diskusní příspěvky týkající se zvolené hry.

V reálném světě se člověk do společnosti rodí. Ve virtuálním světě svou společnost volí. Může si tedy zvolit společnost, jejíž pravidla mu nejvíce vyhovují, dokonce i společnost takřka bez pravidel. (Existují privátní servery, kde je povoleno i využívání jinde zakázaných programů apod.)

Když má hráč základní znalosti týkající se institucí a pravidel herního světa, může se vydat na další cestu k budování virtuální identity. Dokud se nesetká s jinými hráči, je tato identita částečným konstruktem, ve kterém se zrcadlí možnosti programu, hráčova reálná osobnost, jeho potřeby, zájmy, představy, hodnoty i zkušenosti z reálného světa. K obohacování tohoto konstruktu dochází v rámci kontaktu s ostatními hráči. V tomto smyslu je každé setkání krůčkem na cestě k budování (virtuální) identity. Pokud se hráč jako nováček setká s netečným postojem pokročilejších, zanechá to na něm stopu. To, zda takové setkání ovlivní hráčovo chování pozitivně nebo negativně, záleží na kvalitách jeho reálné osobnosti i momentálním rozpoložení. V případě pozitivního dopadu ho např. zmíněná

zkušenost může vést k názoru, že jeho virtuální já bude lepší. V obecné rovině se z něj postupně stává člověk, který určité věci dělá a určité věci nedělá a jeho virtuální identita získává společenský rozměr.

*„Sem chtěl prostě pomáhat lidem, jako třeba jim i poradit, když se mě na něco zeptali, prostě já se třeba chtěl poradit s někým a ten mě prostě odflák, jo, a prostě mi nic neřek. A dycky když se mě někdo zeptal, tak sem mu prostě poradil, co vim i všechno o tý postavě, třeba když se mě zeptá. No, prostě chci pomáhat těm lidem hlavně.“ (Jan)*

Posledním rozměrem virtuální socializace je budování identity v rámci příslušnosti ke konkrétním skupinám. Původním výzkumným předpokladem bylo, že hráči fungují v trvalých, víceméně neměnných skupinách, kde probíhá jejich socializace na bázi skupinové příslušnosti a vymezování se proti ostatním skupinám. Překvapivě ale výzkum došel ke zjištění, že hráčské skupiny jsou velice nestabilní a často se obměňují. Ke skupinové socializaci ale přesto dochází. Spočívá v tom, že si hráči rozdělí příslušné role (ve World of Warcraft je např. důležité, aby byl v týmu jak útočník, tak léčitel) a vystupují jako celek v konfrontaci s ostatními skupinami. Zároveň se v obecné rovině integrují do skupiny hráčů MMORPG, která jim poskytuje exkluzivitu (znalost herní terminologie a mechanismů) a zároveň pocit sounáležitosti s konkrétním společenským celkem.

Aby byla virtuální socializace pro hráče úspěšná, je nutné, aby jí budovaná identita byla spoluhráči potvrzována. Pokud subjektivně vnímaná virtuální identita koresponduje s objektivní virtuální identitou, přináší to dotazovaným velký pocit uspokojení:

*„To mě baví prostě v tý hře. Léčit ty ostatní lidi, jim pomáhat [...] já jsem byl spíš ten léčitel. Vychvalovali si mě ty lidi, no. Že sem léčil dobře.“ (Jan)*

Zpětná vazba poskytovaná spoluhráči může být pozitivní, ale může být i negativní. Zde se opět projevují výhody virtuálního světa. Zatímco v rámci školní třídy nebo vrstevnické skupiny je velice těžké vyhnout se negativnímu hodnocení vlastní osoby, v online prostředí stačí vypnout zvuk nebo se odhlásit z herního serveru a přihlásit se na jiný. Bylo by ale jistě naivní se domnívat, že negativní hodnocení ve virtuálním světě nemá vliv na sebehodnocení jedince. Čím delší dobu jedinec ve

virtuálním světě stráví a čím více se vžívá do své postavy, tím více se prolíná reálná a virtuální existence. Největší ztotožnění bylo paradoxně zaznamenáno s postavami „stříleček“, které sice nenabízejí tolik identitních možností jako World of Warcraft, Metin či Silkroad, ale nabízejí jasný protiklad dobro (policie) versus zlo, navíc v kulisách světa, který se svým vzhledem blíží reálnému. Vysokou míru ztotožnění např. s policistou v Call of Duty lze interpretovat v souvislosti s realističností této role, jejíž výkon je v reálném světě jasně vymezen. Hráči si tak zkouší jednu z potenciálních identit, které je možno přijmout i v reálném světě.

## 5.4 MMORPG jako volnočasový fenomén

Někteří dotazovaní upozornili na fakt, že na ně „nehráčské“ okolí pohlíží často s despektem, který pramení z domněnky, že každý hráč MMORPG je na tomto druhu zábavy závislý. Proti tomuto nařčení se ale hráči důsledně ohrazují. Vnímají virtuální herní prostředí jako pouhou alternativu jiných volnočasových činností, která by mohla být klidně nahrazena aktivitou zajímavější. Zdá se, že pouze využívají nejjednodušší a nejzábavnější možnost, kterou jim současná společnost nabízí. Podle Krause (2006) má volný čas 4 funkce: zábavní, relaxační, socializační a kultivační. Účastníci vidí přitažlivost MMORPG především v oblasti zábavy a relaxace. Na rozdíl od offline her ale MMORPG splňují i socializační požadavky a v rámci budování herní identity se dá hovořit i o rozvoji osobnosti.

Všichni hráči uváděli další volnočasové aktivity, kterým se věnují a které jsou ochotni upřednostnit před hraním online her. Nejčastěji se jednalo o sport. Přesto je ale žádoucí vysvětlit, proč věnují tak velký podíl volného času právě MMORPG světům. Důvodů pro preferenci online interakce je několik: anonymita minimalizující možnost ohrožení vlastní identity, možnost okamžitého ukončení nepříjemné interakce, jednoduchost, okamžitá dostupnost, pestrost a vysoká zábavnost.

V reálném světě vystupuje jedinec vždy jako celek, který se zvláště při volnočasových aktivitách projevuje velice spontánně. Někteří adolescenti jsou pak na základě konkrétních vlastností či chování skupinou odmítnuti. Toto vyloučení z kolektivu zasahuje osobnost jako celek, což může být pro mnohé adolescenty značně traumatické. Virtuální prostředí ale umožňuje vyzkoušet si jednotlivé

aspekty identity odděleně. Jedinec zde nevystupuje jako zranitelný celek a může proto beztrně vyzkoušet, jak budou ostatní reagovat na konkrétní chování. Reakce okolí pak vytváří představu o tom, zda je zkoušený aspekt identity (např. dravost) dobře hodnocen ostatními. Takto otestovaný aspekt pak jedinec může zapracovat do vlastní identity. Zároveň může vyzkoušet například reakci ostatních na určitý názor, který neprezentuje v reálném světě, poněvadž se bojí odezvy. Pokud je tento názor přijat s nevolí, stačí se odhlásit a nepovedeného konstruktů se zřít.

Dalším důvodem preference herního prostředí před skutečnou interakcí je jednoduchost sociálního kontaktu. Není nutné nikam chodit, s nikým se domlouvat ani opustit pohodlí vlastního pokoje. Stačí zapnout počítač a sdílet herní prostor s lidmi z celého světa.

*„No, tak jo, je to zábavnější a jednodušší pro ně, než když si musíte s někým klukama říct, že se sejdete. To je podle mě problém teď.“ (Marek)*

Z rozhovorů je jasné, že adolescenti se při trávení volného času snaží hledat takovou alternativu, která jim umožní získat co nejvíce zábavy při vynaložení minimálního úsilí. I když všichni využívají nabídku sportovních aktivit, stále jim denně zbývá čas, ve kterém by se jinak nudili.

*„No, šel bych jako pryč třeba někam. Protože já nemam co dělat jakoby, tak proto to taky hraju.“ (Petr)*

Online hry jsou alternativou, která poskytuje jednoduchost i pestrost. Malá města nabízejí maximálně kolem deseti druhů sportovních aktivit, online her jsou minimálně stovky. Každý zde může najít tu, která mu bude nejlépe vyhovovat.

Zábavnost je možné chápat jako protiklad nudy. Každý hráč (na základě vlastních motivačních impulzů) volí tu hru, která mu poskytne nejvíce zábavy.

Pokud bychom sestavili žebříček oblíbenosti volnočasových aktivit účastníků výzkumu, herní interakce by stála po boku skutečné interakce. Hráči uvádějí, že by velice rádi vyměnili herní svět za jiné aktivity, a domnívají se, že neexistence počítačů by vedla k uskutečňování většího množství reálných společenských kontaktů.

*„Já si myslím, že kdyby počítače nebyly, tak že by třeba chodily děti víc ven. Sportovat a hrát různé hry venku.“ (Marek)*

Uváděné preferenční faktory jsou však velmi silné. Na druhou stranu je třeba zmínit, že online hraní se u žádného z účastníků nestává faktorem, který by organizoval jeho ostatní aktivity. Hráči nepocítují negativní dopady z hlediska množství spánku nebo plnění školních povinností. Často naopak uvádějí, že je pobyt v online světě obohatil, nejčastěji o znalost angličtiny a vědomosti týkající se herních světů.



## 6. Shrnutí a diskuse výsledků

Cílem našeho výzkumu bylo prozkoumat virtuální herní online prostředí jako sociální realitu, která na rozdíl od offline herních světů nabízí svým obyvatelům socializační potenciál. První kategorií, která z rozhovorů jednoznačně vykryštovala, byla hráčská motivace k pobytu v herních světech. Při dalším rozboru bylo zjištěno, že právě tato kategorie významně ovlivňuje i kategorie ostatní.

Prvotní vstup do virtuálního herního online světa byl většinou motivován pocitem nudy či snahou dělat to, co dělají ostatní vrstevníci. Další motivační impulzy lze utřídit do podkategorií: sociální motivace, výkonová motivace a motivace pramenící z vnoření do herního světa. Podoba tohoto členění rámcově koresponduje s výsledky výzkumu, který provedl Yee (2005). Náš výzkum se však liší pohledem na některé komponenty. Všimá si např. rozdílu mezi komponentami „úspěch“ a „pokrok“, přičemž „úspěch“ vnímá jako kategorii, která se mnohem více dotýká reálné identity hráčů. Síla motivace pramenící z vnoření do herního světa tkví především v relaxačním a imaginačním potenciálu herních světů. V případě sociální motivace je možné vyslovit domněnku, že hráči, kteří vyhledávají primárně sociální kontakt, budou využívat spíše možností sociálních sítí a chatů, kde vzájemná komunikace probíhá na intimnější úrovni. Tuto domněnku je možné vnímat jako hypotézu, kterou by bylo zajímavé ověřit v procesu kvantitativního výzkumu.

Další kategorie, vyčleněná v rámci otevřeného kódování, ozřejmuje proces tvorby virtuální herní identity, který chápe jako celou řadu podmíněných voleb. Stejně jako Crowe a Bradford (2006) docházíme k závěru, že ani ve virtuálním světě není volba identity naprosto libovolnou záležitostí. Ve volbě internetového prostředí, konkrétní hry, avatara či avatarů se odráží nejen technické možnosti média, ale i motivace (potřeby, zájmy, tužby) a osobnostní charakteristiky jedince. Výrazný otisk zde zanechá i jeho příslušnost k určité kultuře či subkultuře, která se projevuje specifickými vzorci myšlení. Výhoda herního prostředí tedy nespočívá v libovolnosti identity, ale v možnosti její parcelace a v možnosti sdělit o sobě jen to, co považují za vhodné. Je však nutné si uvědomit, že volba virtuální identity probíhá z velké části nevědomě a vypovídá o nás mnohem více, než jsme mysleli.

Způsob experimentování s genderem či volba rasy tak může odhalit významné součásti reálné identity hráče (např. rasismus).

Virtuální identita se vytváří v procesu virtuální socializace, kterou lze chápat jako zasvěcení jedince do objektivní sociální struktury virtuálního světa. Některé servery mají velice podobná pravidla jako reálná společnost. Odsuzují podvody, krádeže nebo zabíjení spolubojovníků. Někteří jedinci si však vytvořili vlastní privátní servery, kde tato běžně známá pravidla neplatí. Při vstupu do takového prostředí tedy v podstatě probíhá virtuální primární socializace, pro jejíž úspěšné naplnění jsou důležití virtuální významní druzí, kteří neznámé normy zprostředkovávají. Dochází zde k internalizaci alternativních obecných norem, jejímž výsledkem může být virtuální zobecnělý druhý, který se liší od reálného zobecnělého druhého. Většina hráčů se však snaží ve virtuálním světě realizovat spíše koncepty, které si přináší z reálného světa. Berger a Luckmann (1999) hovoří o tom, že primární socializace se vyznačuje potřebou silné citové vazby. Tato vazba však podle našeho výzkumu v herním prostředí často chybí. Primární virtuální socializace má proto méně determinující charakter než primární socializace reálná. Po přijetí základních pravidel upevňuje jedinec svou virtuální identitu ve vztahu k ostatním jedincům či skupinám, ke kterým buďto patří, nebo se proti nim vymezuje. Stejně jako v reálném světě však není schopen dosáhnout pocitu uspokojení, aniž by byla „pravdivost“ subjektivní identity potvrzena druhými. Pokud jedinec dosáhne vysoké míry ztotožnění se svou virtuální identitou, nabývá hodnocení spoluhráčů na důležitosti a odráží se i v reálném sebehodnocení. O tom vypovídá i fakt, že dotazovaní hráči jsou na úspěch své virtuální postavy velmi hrdí. Hráči, kteří experimentují v rámci jedné hry s více postavami, nevykazují na svých virtuálních identitách takovou míru závislosti. Experimentují totiž bez jasného cíle, aniž by věděli proč. Tento rozdíl mezi jednotlivými hráči by se dal interpretovat v souvislosti s Marciovým pojetím statusů identity. Steinhäusel (2009) na základě výsledků svého výzkumu uvádí, že nejvíce hráčů online her spadá do stádia difúzní identity či moratoria. Hráče, kteří experimentují nezávazně s mnoha identitami, aniž by si chtěli ujasnit vlastní sociální a personální identitu, můžeme řadit do statusu difúzní identity. Druhou zmiňovanou skupinu pak do statusu moratoria. Každopádně se ale online herní prostředí v tomto smyslu jeví jako prostor, který umožňuje beztrestné experimentování s identitou, typické právě pro období

adolescence. Jako zajímavé je vhodné hodnotit i zjištění, že nejvyšší míra ztotožnění byla zjištěna s kladnými postavami MMOFPS, které zachraňují svět, což lze vysvětlit v souvislosti s realističností této role, jejíž výkon je v reálném světě jasně vymezen.

Čtvrtá kategorie našeho výzkumu nahlíží na herní online světy jako na volnočasový fenomén, který splňuje všechny funkce, jež vymezil Kraus (2006), tj. funkci zábavní, relaxační, socializační a kultivační. Obecně známou domněnkou je, že počítačová interakce odvádí adolescenty od skutečných kontaktů s vrstevníky. Existuje celá řada výzkumných prací, které se vzájemným působením elektronických her a sociálních interakcí zabývají, mapují ale oblast elektronických her nikoli online her. Např. Selnow (podle Vaculík, 2002) vytvořil teorii elektronického přátelství, která předpokládá negativní vliv hraní elektronických her na sociální interakce hráčů. Selnow mluví o tom, že hraní oslabuje sociální dovednosti, v krajních případech může vést až k sociální izolaci. Žádný z dalších výzkumů<sup>27</sup> však tuto teorii nepotvrdil. U online her je přidanou hodnotou oproti jejich offline ekvivalentům právě sociální kontakt. Můžeme tedy tvrdit, že online herní světy nevedou ke ztrátě sociálního kontaktu, ale rozšiřují jeho možnosti. Adolescenti se o způsobu sociální interakce a trávení volného času rozhodují na základě dostupnosti a jednoduchosti jednotlivých alternativ. Nejčastěji tráví volný čas způsoby, které jsou snadno dostupné, málo namáhavé a přinášejí nejvíce zábavy. Online hraní je pouze jednou z možných alternativ, která nahrazuje například sledování televize. Rozhodně ale neochuzuje jedince o společenské kontakty. Ng & Wiemer-Hastings (2005), kteří srovnávali online a offline hry, zařadili mezi výhody online her nedohrately a sociální a kompetitivní složku. Náš výzkum se však zaměřil na obecné důvody preference online her před ostatními volnočasovými aktivitami. Kromě zmiňované jednoduchosti, okamžité dostupnosti, pestrosti a vysoké zábavnosti můžeme hovořit i o faktoru anonymity, který minimalizuje možnost ohrožení vlastní identity, a o možnosti ukončení interakce, kdykoliv začne být nepříjemná.

Z uvedených východisek vyplývá, že online herní prostředí je novodobým prostorem, ve kterém dochází k vzájemnému setkávání a ovlivňování jednotlivých aktérů. Protože je tento prostor tvořen lidmi (programátory a hráči), odráží se v něm

---

<sup>27</sup> Např. Sakamoto, 1994; Van Schie a Wiegman, 1997 (podle Vaculík, 2002)

zákonitosti lidské společnosti. Hráče do těchto prostor láká nejen vědomí sounáležitosti se subkulturou, která se vyzná v herní terminologii a komunikuje specifickým způsobem, ale i další motivační faktory, které se u jednotlivých hráčů liší. Virtuální online svět pak poskytuje možnost experimentovat s identitou a nechat si ji potvrzovat ostatními hráči. Tuto možnost si hráči neuvědomují, i když jí hojně využívají.

## Závěr

Období adolescence představuje v postmoderní společnosti časový úsek, který je typický přípravou na budoucí povolání a budováním základů vlastní identity. Na úspěšné vytvoření identity působí v rámci procesu socializace celá řada faktorů. Jedinec je determinován kulturou, ve které socializace probíhá, ale i subkulturou, která tvoří dílčí rámec pro sebedefinování. Některé subkultury jsou definovatelné na základě jasných symbolů představovaných stylem oblékání, politické či společenské prezentace nebo např. stylem preferované hudby. Subkultura hráčů online počítačových her je v tomto smyslu značně liberální. Nevnučuje svým členům konkrétní image ani je neshazuje z hlediska politických či společenských názorů. Přesto jim poskytuje vědomí sounáležitosti.

Bylo řečeno, že mezi významné charakteristiky adolescence patří touha po samostatnosti, svobodě myšlení a jednání, nevyrovnané sebevědomí a rozporuplné sebehodnocení. Tyto charakteristiky odpovídají faktu, že dospívající teprve hledají cesty k úspěšnému budování své identity. Právě v oblasti experimentování s identitou nabízí prostředí online her nesčetné možnosti. Postmoderní doba nepřeje jasnému směřování k cíli. Nabádá mládež, aby experimentovala a využívala všech potencialit, které má k dispozici. Virtuální identity jsou jednou z možností, jak si nezávazně vyzkoušet celou řadu rolí, které bychom v reálném životě mohli nebo měli sehrát. Dokonce umožňuje vyzkoušet si samostatně jen jednotlivé aspekty, které je možné do identity zapracovat. Anonymita herního online prostředí poskytuje dostatečnou ochranu reálné identity a mladí lidé zde mohou odhalit i složky, které vnímají jako kontroverzní. Tímto způsobem se mohou vyrovnat i se skrývanými oblastmi vlastní identity, aniž by to pro ně mělo závažné důsledky.

Přesto, že hráči tráví ve virtuálních světech mnoho hodin denně, se nedá říct, že by to omezovalo jejich další aktivity. Zdá se nutné zdůraznit, že všichni vnímají pobyt v online herním světě jako možnost nikoliv jako nutnost. Nevzdávají se ostatních společenských a sportovních aktivit a hraním online her nahrazují spíše sledování televize a četbu. Otázkou je, zda pobyt v různých světech s různými pravidly nenarušuje hodnotový systém člověka. Pokud lze žít zároveň ve světě, kde se nesmí krást, a zároveň ve virtuálním světě, kde je povoleno vše, může se stát, že nedojde k pevnému zakotvení základních vzorců, důležitých pro fungování liberální

společnosti. Náš výzkum ale ukazuje spíše na fakt, že mladí lidé jsou si velmi dobře vědomi rozdílu mezi virtuálním a reálným světem. Určité ovlivnění normami virtuálního světa zde sice hrozí, ale rozhodně není větší, než možné ovlivnění normami jiných subkultur. Jinak řečeno, adolescenti budou vždy hledat prostor, ve kterém budou moci prezentovat své názory a který jim poskytne větší svobodu než prostor kontrolovaný rodiči. Tento prostor se může zdát v mnohém rizikový, nicméně pro budování identity jedince je jeho přítomnost žádoucí. V tomto světle se tedy příslušnost k subkultuře hráčů počítačových her jeví jako sociálně smysluplná volba.

## **Summary:**

This thesis analyses the environment of the Internet as an area which supports the creation of new Youth subcultures and facilitates the communication of currently existing subcultures. Theoretical part defines the basic terms and concepts (Youth, socialization, identity, culture, subculture, counterculture, virtual environment, computer games and others) which correspond with the orientation in researched environment. Qualitative research as the content of practical part investigates the socialization potential of the virtual game worlds. It questions why the players enter the game worlds, how they create their virtual identity and how this virtual identity influences the identity in their real lives. The results of open coding are sub-categories which highlight the fact the virtual game environment provides the adolescents with wide range of options for the definition and redefinition of their own identity.

## Použitá literatura:

Bačová, V. Identita v sociálnej psychológii. In *Sociální psychologie – Sociální psychologie*. Praha: ISV – nakladatelství, 1997, s. 211-234.

Bačová, V. Osobná identita – konštrukcie – text – hľadanie významu. In *Agrese, identita, osobnost*. Tišnov: Sdružení SCAN, 2003, s. 201-214.

Barker, C. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006.

Bartle, R. *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs* [online]. 1996 [cit. 2011-3-1]. Dostupné z: <<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm#1>>

Bauman, Z. *Úvahy o postmoderní době*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2002.

Baumeister, R. How the Self Became a Problem: A psychological Review of Historical Research. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1987, 52, 1, s. 163–176.

Berger, P., Luckmann, T. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999.

Bryman, A. *Quantity and Quality in Social Research*. London: Unwin Hyman, 1998.

Císař, O. *Politický aktivismus v České republice: sociální hnutí a občanská společnost v období transformace a evropeizace*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury (CDK), 2008.

Crowe, N., Bradford, S. Hanging out in Runescape: Identity, Work and Leisure in the Virtual Playground. *Children's Geographies*, December 2006, Vol.4, No.6, s.331-346.



Fischer, S., Škoda, J. *Sociální patologie: analýza příčin možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. Praha: Grada Publishing, 2009.

Frankovský, M. Posudzovanie identity k makrosociálnym útvarom. In *Agrese, identita, osobnosť*. Tišnov: Sdružení SCAN, 2003, s. 215–230.

Geist, B. *Sociologický slovník*. Praha: Victoria Publishing, 1992.

Hand, M., Moore, K. Community, identity and digital games. In *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications, 2006, s. 166–182.

Helus, Z. *Psychologické problémy socializace osobnosti*. Praha: SPN, 1973.

Helus, Z. *Dítě v osobnostním pojetí*. Praha: Portál, 2009.

Hendl, J. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005.

Hendl, J. *Úvod do kvalitativního výzkumu*. Praha: Karolinum, 1997.

Janištin, V. *Počítačová hra: analýza uživatelských strategií*. Brno: Diplomová práce, 2010.

Janoušek, J. *Skupinová identita jedince a identita skupiny v procesu globalizace*. FF UK, Psychologický ústav. Praha: Referát na konferenci FSV a FF UK: Rozvoj české společnosti v Evropské unii, 2004.

Jusko, P. K niektorým prístupom k subkultúre mládeže. In *Socialia 99. Sborník mezinárodní konference, ÚSS PF VŠP v Hradci Králové, 12.-13.října 1999*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2000, s. 255–261.

Kobl, M. Dračí doupě on-line. *Dech draka*, 3, 2003, s. 34-36.

Kraus, B. *Středoškolská mládež a její svět na přelomu století*. Brno: Paido, 2006.

Ledabyl, O. *Identita a závislost na online hrách*. Brno: Magisterská práce, 2007.

Macek, P. *Adolescence*. Praha: Portál, 2003a.

Macek, P. Identita jako proces: vývojový přístup a styly sebedefinování. In *Agrese, identita, osobnost*. Tišnov: Sdružení SCAN, 2003b, s. 180–200.

Maryška, V. Subkultury v informační společnosti. In *Socialia 99. Sborník mezinárodní konference, ÚSS PF VŠP v Hradci Králové, 12.-13.října 1999*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2000, s. 281-284.

Muggleton, D., Weinzierl, R. *The Post-subcultures Reader*. Oxford, New York: Berg, 2003.

Munková, G. *Sociální deviace*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Nakladatelství Karolinum, 2001.

Ng, B., Wiemer-Hastings, P. Addiction to the Internet and Online Gaming [online]. *Cyberpsychology and Behaviour*, 2005 [cit. 2011-2-12], Vol. 8, No. 2, s. 110-113. Dostupné z databáze EBSCO.

Prchlík, O. *Sociální aspekty virtuálních on - line světů a jejich přesah do života jedince*. Brno: Diplomová práce, 2009.

Rubin, H., Rubin, I. *Qualitative Interviewing. The Art of Hearing Data*. Thousand Oaks: SAGE, 2005.

Sak, P. Média a hodnoty v sociálním poli mládeže. In *Socialia 99. Sborník mezinárodní konference, ÚSS PF VŠP v Hradci Králové, 12.-13.října 1999*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2000, s. 53–75.

Slabý, J. Online hry. *Dech draka*, 4, 2003, s. 41-45.

Slabý, J. Online hry MUD. *Dech draka*, 6, 2003, s. 38–42.

Smolík, J. *Subkultury mládeže*. Praha: Grada, 2010.

Steinhäusel, A. *Hraní počítačových her a rizikové chování v adolescenci*. Brno: Diplomová práce, 2009.

Suler, J. *Bringing Online and Offline Living Together: The Integration Principle* [online]. January 2000 [cit. 2011-2-20]. Dostupné z: <<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/integrate.html>>

Suler, J. *Identity Management in Cyberspace* [online]. May 1996 [cit. 2011-2-20]. Dostupné z: <<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html>>

Sumner, C. *The Sociology of Deviance (An Obituary)*. Buckingham: Open University Press, 1994.

Škodová, M. *Co je to veřejnost* [online]. Nedatováno [cit. 2011-2-12]. Dostupné z: <<http://www.socioweb.cz/index.php?disp=teorie&shw=217&lst=106>>

Šmahel, D. *Adolescenti a internet: identita, vztahy, komunikace*. Brno: Doktorská disertační práce, 2003.

Šmahel, D. *Virtuální identita, její utváření a experimentování s identitou* [online]. 2010 [cit. 2011-3-1]. Dostupné z: <<http://blog.aktualne.centrum.cz/blogy/david-smahel.php?itemid=10055>>

Švaříček, R., Šedřová, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007.

Thornton, S. General Introduction. In *The Subcultures Reader*. London: Routledge, 1997, s.1-11.

Vaculík, M. Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence. In *Utváření a vývoj osobnosti. Psychologické, sociální a pedagogické aspekty*. Brno, 2002, s. 209–226.

Virtual Worlds Review. *What is a Virtual World?* [online] . Nedatováno [cit. 2011-3-2].

Dostupné z: < <http://www.virtualworldsreview.com/info/whatis.shtml>>

Wolf, K. Nebojte se online her IV.: MMOWBS – hry, které se hrají na tahy. *Pevnost: měsíčník o fantasy a mystice*, 6, 2004a, s. 69-70.

Wolf, K. Nebojte se online her V. *Pevnost: měsíčník o fantasy a mystice*, 7, 2004b, s. 70.

Wolf, K. Nebojte se online her! *Pevnost: měsíčník o fantasy a mystice*, 3, 2004 c, s. 59-60.

Wolf, K. Velký žánrový slovník hráčů online her. *Pevnost: měsíčník o fantasy a mystice* , 8, 2004d, s. 68.

Yee, N. *A Model of Player Motivations* [online]. 2005 [cit. 2011-3-14]. Dostupné z: < <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php?page=1>>

Znebejánek, F. *Sociální hnutí: teorie, koncepce, představitelé*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 1997.

## **Příloha: rozhovor (Tomáš)**

Vzhledem k tomu, že rozhovory byly velmi dlouhé, je zde pro ilustraci uveden pouze jeden z nich.

### **Jaký online hry hraješ?**

Takže hraju World of Warcraft, pak hraju Metin 2, pak hraju Counter Strike Source po netu.

### **Takže je jich dost. A je nějaká, kterou máš nejoblíbenější?**

No, nejoblíbenější mám zrovna World of Warcraft.

### **A kolik hodin denně trávíš tak u počítače? Ale po pravdě.**

Tak 5.

### **Když je školní den tak 5? Nebo průměrně 5?**

Průměrně, za tejdén.

### **Jo? Průměrně 5 hodin. A z toho na těch onlinovkách si jak dlouho?**

No, asi ten čas celej.

### **Takže internet používáš jenom k tomu, aby si hrál online hry?**

Jo.

### **Žádný chaty? Žádný místnosti a tak?**

To taky, ale to přitom, když hraju, tak si i chatuju. Stíhám všechno dohromady.

### **Takže všechnen čas, co si na netu, věnuješ pobytu v tom online světě?**

Hm.

### **A nevadí to třeba mamce?**

No, vadí.

### **A nejenom mamce, třeba kamarádům...nebo třeba jestli máš pocit, že kdybys u toho počítače nebyl, tak že bys mohl třeba dělat něco jinýho. Třeba jestli kamarádi tě někam nelákaj?**

No, třeba Karel mě (láká) chlastat a Aleš ten hraje taky na počítači hlavně. Ale jinak...Hlavně Karel, abych šel s nima.

### **A ty nejdeš. Pro tebe je lepší ten počítač?**

Jo.

**A co třeba mamka, když ti něco říká? Myslíš si, že celkově lidi, co nehrajou online hry, maj něco proti hráčům? Co si o nich takový lidi myslí? Co si o tobě myslí mamka, když hraješ?**

No, že sem závislej, ale já myslim, že to není pravda, v tom virtuálním světě se vycitneš jakoby mimo realitu a jakoby se vodreaguješ z toho. Třeba z tý školy.

**Jo. Takže jako únik. A třeba učitelé ve škole? Zajímalo tě to někdy, jakej maj na tebe názor, že třeba hraješ hodně hry, nebo vytknul ti to někdo někdy?**

No, ve škole mi to zatím nikdo nevytknul, jenom pan učitel, kterej říkal, že mamka jako na rodičáku říkala, že jsem pořád na počítači a on říkal, ať tam jako moc nechodim, na ty hry. Že to není dobrý. Jinak mi jako nikdo nic neříkal.

**Takže nesouhlasíš s tím, že jsi závislák na počítači?**

Ne.

**Děláš to pro něco jinýho. Tak mi řekni, proč jsi začal hrát. Jako to první, co tě oslovilo na těch hrách.**

Oslovilo mě, že můžu bejt mezi lidma, že nehraju jenom třeba singleplayery sám proti počítači, ale jako můžu se s těma lidma i dorozumívat a prostě je to větší zábava. Když jako s nima můžu mluvit a tak.

**A kdo ti to třeba zprostředkoval? To si jen tak brouzдал po internetu a najednou tě napadlo, že bys mohl začít?**

První hra, kterou jsem hrál, byl Counter Strike Source. Kvůli tomu jsem si koupil nový počítač, abych to rozjel. Do toho mě dostal Karel s Alešem. A potom už to jelo víc. Začal jsem hrát Metina, potom World of Warcraft.

**A proč se tam každej den vracíš, proč tolik hodin? Co je na tom tak zajímavýho?**

No... Zajímavýho...

**Co tě tam drží? Co tě k tomu poutá? Máš hru, která tě třeba za hodinu přestane bavit. Ale jak to, že tahle bavit nepřestane?**

Protože pořád zkouším..., je tam hrozně nových věcí. Pořád jako zkouším, co je tam novýho, jako bossové, všechno možný tam je.

**Jako v tom prostředí, jo?**

Objevování prostředí mě láká hrozně, jak to tam je, lidi hlavně že tam sou...

**Tak se budeme bavit, abysme to nějak upřesnili, o tom Wowku teď?**

Tak jo.

**Tak o co tam vlastně jde? Jakej tam máš úkol?**

No, já hraju na instantním serveru. To je, že je to PvP server, Player versus Player, ale jinak jsou servery, kde se expí vod jedničky do osmdesátky nebo vejš, podle datadisku. Ale PvP server to je hlavně hráči proti sobě, že si dělají jako vybavení, že chodí arény různý, na bosse, vylepšujou si equipy – to je jako výzbroj a... snaží se bejt lepší, než ty ostatní.

**Takže je to takový soutěžení?**

Jo, soutěžení. A taky de vo to, jak to ten člověk umí. Třeba člověk s hrozně dobrým equipem, jako s vybavením, může bejt poraženej třeba hráčem, kterej má hrozně slabej equip.

**Jak je to možný?**

Protože jsou různý rasy a povolání. Třeba Mage a Warrior – válečník jde na tělo a Mage jde na dálku. A když ten Mage toho Warriora zpomaluje pořád a ten Warrior se k němu nemůže dostat, tak je jasný, že vyhraje Mage, protože ten Warrior nemá šanci si ani seknout.

**A když je to zábava, soutěžení, nebylo by stejný, kdybys šel hrát hokej nebo kdybyste tady s Jardou hráli karty? To byste taky soutěžili, ne?**

Taky by to byla zábava.

**Proč tedy nehrajete ty karty? Proč jste na to počítači?**

Protože karty nejsou taková zábava jako třeba hokej (smích).

**A hokej není zase taková zábava jako Wowko?**

No, hokej je možná... sport je asi lepší než hraní na počítači.

**Když to Wowko hraješ ve svém volným čase, máš pocit, že si u toho odpočineš?**

Mam, no.

**Nejsi z toho třeba někdy unavenej?**

Ne. Třeba mam stres ve škole, jakože mam hrozně moc úkolů, tak si k tomu sednu a za chvilku si řeknu: „Vždyť to mám za chvilku naučený.“ A fakt jako!

**Máš pocit, že ten mozek se tím jako odreaguje?**

No, no odreaguje, a pak se to učí mnohem rychlejc.

**A když takhle hraješ, tak vystupuješ jako jedna postava nebo hraješ na víc úrovních, pokaždý za někoho jiného?**

No, mám 10 postav. A různý. Za každou rasu<sup>28</sup> – Druid, Shaman a takový rasy. Zkousím to za jednu rasu, pak mě to zase přestane bavit, tak jdu za jinou. Třeba dělí se to na healery, který léčí, pak se to dělí třeba na damage, jakože jdou na blízko, prostě mečem a pak se to dělí na spellery, jakože střílí kouzla. A nejvíc mě asi baví hrát za damage, kterej jde mečem, a proto mám udělanýho Paladina, kterej má hodně bublin a dobře se ubrání.

**Co je to hodně bublin?**

Jako bublina, to je spell, kterej tě ubrání po dobu nějakýho času proti kouzlům.

**Že na tebe ostatní nemůžou, jo?**

Nemůžou, no třeba.

**A když si tvoříš tu postavu, co si tam můžeš všechno navolit?**

Můžu si navolit buď ženskej nebo mužskej char, pak vlasy, barvu pleti, jestli chci mít nějaký náušnice nebo něco jinýho, nějakěj piercing... pak barvu vlasů, účes, prostě všechno.

**Třeba ta barva pleti. To je docela zajímavý. Měníš ji taky, nebo máš jenom bílou barvu pleti.**

Jenom bílou právě.

**A proč?**

Protože jsem tak trošku rasista. (úsměv) A nemam rád černý.

**Jo. Takže to přenášíš i do toho počítačovýho světa. A je to tak, že by v počítačovém světě bylo víc bělochů než černochů?**

Na českým serveru jsou jenom bílý právě.

**A hraješ i na jinym serveru? Nejen na českym?**

Hraju i na jinym a to je World of Warcraft – novej datadisk Cataclysm, protože ten... ještě český servery na to nejsou, takže musim hrát anglický.

**A tam už je to rasově promíchaný?**

Tam už je to promíchaný.

---

<sup>28</sup> Zaměňuje pojmy povolání a rasa



**A ty tam hraješ za jakou postavu? Máš tam zase víc postav?**

Tam jsou nové postavy. Třeba jako vlkodlak a prostě takový nové postavy. A efekty jsou tam jiné. Tam sem hrál za Mage. To je speller. Jakože na dálku střílí kouzla.

**A máš nějakou postavu, se kterou hraješ nejvíc úplně?**

To mám toho Paladina, jak jsem říkal, s tima bublama. Ale lidi to moc rádi nemají, protože jsou našťvaný, že na tebe nemůžou. Třeba někdy, když si dáš tu bublinu na 15 sekund.

**A jak se to projevuje, když jsou lidi našťvaný? Co dělají?**

Nadávají, že jsem lama, že proč používám bublinu ... (smích)

**Kdyby se ten tvůj Paladin objevil v našem světě, vnímal bys ho jako postavu kladnou nebo zápornou?**

Rozhodně kladnou.

**Jo? Má kladné vlastnosti?**

Kladný vlastnosti. To se dělí zase na Hordu a Alianci. Horda – to jsou takový ty Taureni, Nemrtví, Temný elfové a tak, a Aliance jsou Lidi, Trpaslíci, Gnomové, to jsou ještě takový ty menší trpaslíci, a elfové takový různý. Takže ono je to i na vzhledu poznat, jako co je zlej a co je hodnej.

**Ty zlý jsou teda jako příšery. A ty hraješ teda za jaký?**

Já hraju za ty hodný. Za tu Alianci.

**Jenom za Alianci hraješ? Za Hordu nehraješ?**

No, jednu postavu mám udělanou, jen tak ze srandy.

**Ze srandy nebo to chceš taky zkusit, jaký to je?**

No, zkusím to.

**Zajímalo by mě, jestli nějakou postavu vnímáš jako hodnou, čestnou, nebo je to jen o kouzlech, vybavení...? Podle čeho ty postavy posuzuješ?**

No, rozhodně je to o hráči, jak se jako umí chovat, ale o vybavení to určitě jako není. I když to vybavení z lidí dělá docela hajzly. Že když má třeba vybavení dobrý, tak odejde z týmu od horšího člověka a jde k lepšímu zase.

**Myslíš, že to, jaká tvoje postava je, je závislé na tobě? Dáváš do ní sám sebe?**

To zase záleží na hráči. Já třeba dávám i sebe do té postavy. A proto hraju za dobro a nedělám žádný podrazy a chovám se docela čestně.

**Snažíš se chovat jako v reálu, jo?**

No.

**Aby sis sám sebe mohl vážit nebo okolí aby si tě vážilo?**

Okolí aby si mě vážilo.

**A to je pro tebe důležité. Máš pocit, že v reálu si tě okolí váží?**

Ve třídě jo.

**A jinak ne? Když říkáš ve třídě jo?**

Ve třídě jo, no doma...mamka... doma moc ne.

**A v tom počítači chceš, aby si tě vážili všichni?**

No, no, no, tam když jsem třeba hodnej na ně, tak oni. Já tam přijdu, a oni hned: „Čau.“ A všichni mě začnou zdravít, víš? Tam mě nikdo nezná a můžu se udělat takovej, jakej chci bejt.

**Když hraješ dlouho, je jasné, že se do hry musíš vsáknout. Přechází pocity ze hry i do reálu? Když se ti ve hře něco nepovede, jsi pak naštvanej?**

To bych řek, že nejsem, protože když ten počítač vypnu, tak začnu mít jiný starosti a vůbec na to už nemyslim.

**A když se ti podaří něco dobrýho, dokáže to zvýšit tvoje sebevědomí.**

No, no, no, potom na to myslim třeba jakou dobu, že se mi to povedlo. Říkám si jako: „Jsem lepší!“, víš co?

**Spousty lidí si stěžuje, že se jim ve hře dějou nepříjemný věci, že jim třeba někdo nadává nebo je ponižuje. Děje se to tam taky?**

No, děje se to tam – hodně docela. Ale od toho ... Třeba když tam je někdo na tebe takovej, tak jsou tam i lidi, který se tě třeba zastanou anebo zavoláš prostě admina, aby prostě na to šel a udělal tam tomu přítrž.

**Co se tam tedy dá dělat špatnýho?**

Třeba vyhrožovat. To jsem sice nikdy nezažil, ale lidi to zažili, ale oni nahlásili ty hráče, co to jako dělali, a ty dostali BAN za to, za vydírání, IP, takže už si nikdy nezahrajou, permanenta.

**Ale jak by ti mohli vyhrožovat, když tě neznají, když znají jen virtuální identitu?**

No, tohle já jsem ještě nezažil, ale ty lidi si určitě myslí, že by ho jako mohli vypátrat určitě.

**Stane se někdy, že s někým chceš hrát a on odmítne?**

No, mně se to stalo jednou s kámošem. On byl hrozně slabej, tak jsem mu pomáhal dělat lepší věci. A pak si koupil jako za prachy pravý ty nejlepší věci a jakoby mě odkopnul a šel za lepšíma lidma.

**A to byl kámoš, kterýho znáš normálně?**

Ne. Cizí. Jinak se mi to nestalo ještě.

**Má tvoje postava nějaký vlastnosti, který bysme v reálu vnímali jako problematický? Tak samozřejmě kromě toho, že zabíjí. Nekrade, nelže, nepodvádí?**

Moje postava určitě ne.

**Záleží to jenom na tobě? Není to o těch vlastnostech té rasy, že některá by třeba získávala věci zlodějnou?**

No, takhle se to nedělí, protože on je třeba zloděj, jako rogue rasa, ale nic nekrade, ale třeba se jako zamaskuje a napadne ho zezadu a prostě ho useká.

**A to nemáš žádnou takovou rasu?**

Mám, taky mám.

**Takže máme rasu zlodějů, potom máš Paladina...**

Válečníka, Druida.

**Co dělá Válečník? Ty jsi říkal, že Paladin léčí... Mně jde o ty hlavní vlastnosti.**

Zloděj napadá ze zálohy, Paladin bojuje čestně tělo na tělo, Válečník taky tělo na tělo, má různý prostě schopnosti. Třeba že si může rychle nasadit štít a meč a může si nahodit takový bubliny, co jsou jako obraný, a pak si zase nasadí obouručák a zase do něj může mlátit těma útočným kouzlama. Druid je spíš speller, útočí spellama, kouzlama anebo může mít formu – může být v takový kočce, která útočí z blízka. Třeba dá mu stun, prostě rogue, že se zneviditelní a zaútočí na něj taky. Anebo může léčit, že se promění v takovej strom jako a léčí. Šaman má takový různý totemy, který nasází vedle sebe a každěj totem má různou funkci. Třeba že

objeví roguu nebo že ti léčí postupně anebo že zpomaluje protivníka. A máš různé kouzla. Buď si na spell, jako že střílíš po něm blesky různé, ohnivý koule a tak ...anebo seš zase na blízko. Že máš dvě zbraně a prostě jdeš do něj. Vyvoláš si různé tygry okolo něj a on prostě tě nemůže zaměřit.

**Takže Paladin, Druid i Shaman jsou z tvého pohledu strašně podobní, ale mají rozdíly v tom, jak útočí a jak se brání?**

A jakej mají equip jako...jaký mají věci. Třeba Paladin má hodně obrany ve věcech, třeba 1000 obrany a Druid má jenom 160, protože ji nepotřebuje, když jde na dálku.

Pak je ještě Hunter, lovec. Ten útočí hlavně s lukem a může si vycvičit Peta. Zvíře svoje, který má různé schopnosti. Třeba může zpomalovat protivníka a zatím do něj Hunter střílí. Může se od něj různě vzdálit třeba. Zase od něj uteče a zase do něj střílí. Nebo pasti. Nastraží pasti, uteče od ní a ten protivník do toho zaběhne a třeba zamrazí se. Ještě je Priest – je rasa, která se dělí na heal, jakože hlavně léčí anebo na Shadow, Damage, DoTky. Třebaže mu dáš DoT a ono mu to postupně po tisícovce ubírá životů. Nasázíš mu třeba DoTky, utíkáš od něj a ono mu to pořád dává damage, dokud nechcípne.

**A existuje něco i v tom online světě, co se nesmí? Nějaký zákoník?**

No, nesmí se hlavně používat programy, který ti usnadňují hru.

**A kdybych byla nováček a ty si mi měl v kostce říct, co nesmím. Jednak aby mě nevyhodili ze serveru (to je jasný, to jsou ty programy), ale taky co nesmím, aby na mě ostatní hráči nekoukali skrz prsty.**

No, tak to se v tý hře právě musíš naučit, co se nesmí. Co jako ty lidi nemaj rádi a tak. Třeba jsou různé kouzla, který se nedělají. Třeba u Paladina je to takovej štít, kterej ti na 15 sekund dá imunitu proti všemu. Prostě nemůžou do tebe nikdy bouchat.

**Je to legální, ale nemají to rádi, jo?**

Nemají to rádi, protože se to nedělá. Jo, anebo nebo je ještě rasa Death Knight. To je, že si můžeš vyvolat různé příšery a tak. A když si zavoláš třeba 30 příšer, tak oni ho zabijou sami toho protivníka. A to není dobrý. To se taky nedělá. ...Jinak se může asi všechno.

**Myslíš si, že jsou lidi třeba v tý hře otevřenější? Že se dá snáz poznat jaký jsou doopravdy? Nebo se spíš schovávají za tu postavu a není tam vidět, jaký ty lidi jsou doopravdy?**

No, jako když s nima jenom píšeš, tak to určitě nepoznáš, jaký jsou. Ale když už jsi s nima na Skypu, tak už to začneš poznávat, jak ten člověk je, jak se vyjadřuje a tak.

**A vy si píšete přes chat?**

Hm, ve hře máš chat a můžeš psát jenom jednomu člověku nebo hromadně – všem, jako okolí, okolo tebe.

**Jak komunikuješ ty?**

No, já hlavně jednomu člověku píšu třeba. A napíšu mu třeba Skype, ať jde na Skype, že něco potřebuju, ale rozhodně to nepíšu ve hře. Protože to bych se upsal, když něco potřebuju důležitýho.

**Ta vaše herní skupina má kolik lidí?**

Tak buď se to dělí na arény dva versus dva, že máš tým dva lidi, nebo tři versus tři anebo 5v5, a podle toho, jaký tam máš skóre v různých týmech, tak pak si můžeš podle toho koupit věci. Víš co? Lepší. Začíná se od ratingu 1000. Rating to je takový skóre. A třeba když už máš rating 1800, tak už můžeš brát full věci, ty nejlepší. A to už musíte bejt hodně dobrej tým, abyste to dali, protože když vyhráváte, tak se vám třeba přičte jenom 4 body, a když prohrajete, tak se vám zase 5 bodů ubere. Takže musíte hodně vyhrávat.

**A jak se ty týmy konstruují? To se potkáte na netu a řeknete si: „My bysme mohli bejt spolu v týmu.“? Co je důležitý?**

No, je důležitý, aby se ty rasy spolu doplňovaly. Třeba damage a heal, aby ten heal healoval toho damage a ten damage moh útočit. A třeba když jsou dva damage, tak to je docela špatný, protože nemají, jak se healovat, takže je hodně lidí sundají.

**Takže ty lidi se do týmu vybírají ne podle toho, kdo je komu sympatickej, jestli se třeba znají, ale jestli se doplňují, jo?**

Doplňují, no.

**Takže ty jsi v týmu s někým, koho znáš nebo s někým úplně cizím?**

S někým úplně cizím.

**A máš pocit, že je to tvůj kamarád nebo úplně cizí člověk?**

No, mně se zdá, že je to jako cizí člověk, protože jsem ho potkal zrovna včera.

**Aha. Takže ty týmy nejsou stálý, ale mění se? To nejsou nějaký stálý týmy, že byste byli třeba celý rok v jednom týmu?**

Můžeš bejt, ale nemusíš. Třeba včera jsem potkal Priesta Shadow, na damage jako. A docela je dobrej, takže to dáváme.

**Takže teď jdete spolu, a když on pak najde někoho lepšího, tak přejde?**

Ne, ne, ona je čestná.

**Shadow je holka? Ale Wowko hrajou spíš chlapi?**

No, to já jsem se divil, jak to uměla, ty krásó...

**A ty jsi s ní mluvil přes Skype? Je to opravdu holka, jo?**

No, no.

**A kolik jí je?**

To jsem se neptal, my se bavíme jenom o tý hře.

**V onlinovkách některý chlapi vystupují jako ženský. Děláš to taky?**

No, dělám

**A proč to děláš?**

Protože to je zase jako taková trošku. Ono to vůbec nevádí, za co hraješ, ale zkusím to. Za chlapa, za holku a tak, prostě to kombinuju, ale za holku je to lepší, lidi jako ti víc důvěřují a třeba ti můžou dát i různé věci než chlapovi. Třeba chlap chlapovi nedá tolik věcí, jako kdyby tam byla holka.

**A jak on to pozná, že je to opravdu holka?**

Nevim, on neví, ale jenom podle postavy to rozlišuje, víš?

**Ale přes Skype už to poznáš?**

No, no.

**Je něco, co ti hraní Wowka přineslo? Vědomsti, schopnosti...**

Rozhodně znalost angličtiny. Protože jsou tam různé věci (power, spirit, kouzla) a prostě si je musím přeložit a vědět, co to dělá, to kouzlo. Takže rozhodně se naučím angličtinu při tom.

**A co ti přináší ten sociální kontakt – je to o popovídání si nebo si společně zahrát?**

Hlavně, jako když se domlouváme s kámošema, třeba že půjdeme někam, třeba budeme napadat Alianci a tak. Jako že spolu se domlouváme, co budeme dělat, a prostě chodíme po mapě – spiklenectví. Třeba hrajeme za Roguny a třeba ho napadneme oba dva.

**A naopak negativní dopad toho, že hraješ?**

Tak rozhodně ten počítač člověka láká, aby u něj byl. A já myslím, že i bez toho počítače by byl svět lepší jako. Že by mě to o nic nepřipravilo, kdysem neměl ten počítač. Ale prostě když vidíš ten počítač, tak si řekneš: „Půjdu za kamarádama, popovídáme si.“ Kdybych ho neměl, musel bych jít ven a popovídat si venku.

**A neubírá ti to spánek?**

O víkendu jo. Ale zas mě to unaví, a když třeba nemůžu usnout někdy, když nejsem na počítači, tak po tom počítači můžu usnout úplně krásně.

**A čas na učení ti to nebere?**

No, tak já se učím i přitom někdy. No třeba po Skypu s Alešem kecáme, o úkolech třeba, jak jsem to udělal, a uděláme si úkoly po Skypu, při hře.

**A co děláš ještě ve volném čase?**

Hraju basket, florbal, chodím na počítačovej kroužek.

**Co je podle tebe účelem volného času? Proč mají mít lidi volnej čas?**

Rozhodně, aby si odpočinuli od povinností.

**A to ti hraní poskytuje?**

Ano.

**Tak ti děkuju za tvůj čas, a kdyby mi ještě něco nebylo jasné, tak se ozvu. Zatím ahoj.**