

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

MULTIPLAYEROVÉ POČÍTAČOVÉ HRY JAKO FENOMÉM TRÁVENÍ
VOLNÉHO ČASU MLÁDEŽE

Vedoucí práce: Mgr. Richard Macků, Ph.D.

Autor práce: Barbora Haderková

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: 3.

2016

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů, zdrojů 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 bakalářské 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 práce s databází kvalifikačních prací theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích 31. března 2016

.....

Děkuji vedoucímu bakalářské práce Mgr. Richardovi Macků, Ph.D. za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce.

Obsah

Úvod.....	5
1 Počítačová hra a hra obecně.....	6
2 Historie počítačových her	9
3 Srovnání herních platforem	12
3.1 Stolní počítače a notebooky	12
3.2 Herní konzole	13
3.3 Tablety a mobilní telefony	13
4 Multiplayerové počítačové hry	14
4.1 Stručný přehled nejrozšířenějších multiplayerových počítačových her.....	14
4.1.1 World of Warcraft (WoW)	14
4.1.2 Starcraft II Wings of Liberty	16
4.1.3 Hearthstone: Heroes of Warcraft	16
4.1.4 League of Legends (LoL)	17
4.1.5 Counter Strike: Global Offensive (CS:GO).....	17
4.2 Shrnutí.....	17
5 Komunita hráčů.....	19
5.1 Progaming	19
5.2 Cosplay komunita.....	21
5.3 Streamování počítačových her	22
6 Možné důsledky hraní počítačových her	23
6.1 Problematika násilí zobrazovaného ve hrách	24
6.2 Závislost na počítačových hrách	25
6.3 Vliv počítačových her na fyzické zdraví.....	27
6.4 Vliv počítačových her na sociální vztahy	28
6.5 Pozitiva hraní počítačových her	29
7 Anketní šetření	31
7.1 Cíl šetření	31
7.2 Základní otázky anketního šetření	31
7.3 Metoda anketního šetření	31
7.4 Charakteristika souboru informantů.....	32
7.4.1 Přehled respondentů:.....	32
7.5 Sběr dat.....	32
7.6 Výsledky jednotlivých otázek	32
7.7 Vyhodnocení výzkumných otázek	34
7.8 Zhodnocení.....	35
Závěr	38
Seznam použitých zdrojů.....	40
Seznam příloh	46
Přílohy.....	47
Abstrakt.....	54
Abstract.....	55

Úvod

Počítačové hry prošly za léta jejich existence velkým vývojem a momentálně se především mezi mladými lidmi těší velké popularitě. Tito mladí lidé stráví hraním počítačových her poměrně výraznou část svého volného času a hry se stávají běžnou součástí jejich každodenního života.

Hraní počítačových her není zábavou pouze pro děti. Udává se, že průměrný věk hráče se pohybuje mezi 20 až 30 lety.¹ Multiplayerové počítačové hry jsou atraktivní pro všechny věkové kategorie z mnoha různých důvodů, například představují zábavu, odreagování a únik od každodenních povinností. Hráč se skrze ně dostane do rozsáhlých fantazijních světů, které mu nabízejí možnosti, o jakých by se mu ve skutečném životě ani nesnilo, navíc zde přichází do kontaktu s dalšími lidmi, kteří sdílí ze hry stejné nadšení.

Cílem této práce je proto podat nové poznatky o komunitě hráčů multiplayerových počítačových her týkající se především vlivů (kladných i záporných) těchto her na jednotlivé hráče.

Teoretická část práce se věnuje představení počítačových her a hře obecně, historii počítačových her, následně se zaměřuje na komunitu hráčů z různého úhlu pohledu – profesionální hráči, cosplayeri, streameri. V neposlední řadě upozorňuje na možné negativní, ale také pozitivní vlivy hraní počítačových her a uvádí některé studie zaměřené na toto téma. Práce dále obsahuje anketní šetření prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů s hráči multiplayerových počítačových her, jehož cílem je získat vhled do dané problematiky a především se seznámit s názory samotných hráčů na multiplayerové počítačové hry a také s tím, jak vnímají ostatní hráče.

Cenným zdrojem pro tuto práci jsou publikace K. Nešpora, dále zahraniční studie týkající se vlivů počítačových her na hráče, např. H. Cole, M. D. Griffiths, L. Jackson a další. Práce také dále čerpá ze širokého okruhu internetových zdrojů, které jsou nejaktuálnější a k danému tématu poskytují hodnotné informace.

¹ Srov. LANGROVÁ, A.: *Která realita je ta pravá?* In *Děti a online rizika. Sborník studií sdružení Linka bezpečí*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012, str. 117.

1 Počítačová hra a hra obecně

Hra má významnou roli v životě člověka každého věku. Její funkce však bývá různými autory a v různém historickém období vnímána odlišně. V tab. 1 uvádíme přehled účelu hry tak, jak byla vnímána v průběhu jednotlivých historických období.

Tab. 1: Účel hry v různých historických obdobích²

Zotavit tělo po práci. (Schaller a Lazarus)
Odčerpávat přebytečnou energii tvorbou. (F. Schiller)
Odčerpávat přebytečnou energii vnikající v období dlouhé nečinnosti. (H. Spencer)
V dětských hrách zachycovat vývojové rekapitulace předchozích evolučních (ontogenetických) stádií. (G. S. Hall)
Nacvičovat potřebné dovednosti pro život. (K. Gross)

První tři body uvedené v tab. 1 bychom mohli využít také pro charakteristiku her počítačových. Lidé často hrají ve svém volném čase počítačové hry, aby se po náročné práci odreagovali a zapomněli na každodenní stres, což se vztahuje k prvnímu bodu. Mladí lidé, kteří se ještě neúčastní pracovního procesu, mohou naopak tuto hru vnímat jako náplň svého přebytečného volného času, pro který by jinak nenašli uplatnění, a vnímají hru tedy spíše jako prostředek pro zahnání nudy, což se vztahuje k dalším dvěma bodům. Nicméně by se pro tuto věkovou kategorii dal uplatnit bod první, pokud bychom výraz práce zaměnili za školní docházku, která může být leckdy stejně náročná jako pracovní činnost.

Skutečná podstata počítačových her bývá definována různými způsoby, záleží na tom, z jakého úhlu pohledu se na ně díváme. V tabulce č. 2 uvádíme čtyři oblasti, které svým způsobem hru také definují.

² PERNICA, A. *Hra: hra jako sociokulturní univerzálie a hra jako genus proximum dramatické kultury*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2008, str. 9. ISBN 978-80-86928-42-5.

Tab. 2: Definice počítačových her³

Reprezentace	Hry jsou modely externích situací, např. představují baseballový zápas, nesnaží se však být věrnou simulací a jde tedy o modely "subjektivní".
Interakce	Aby se hráč cítil jako součást hry, musí být schopen ovlivňovat herní svět a jeho akce musí vyvolávat smysluplné odpovědi.
Konflikt	Hra má cíl a na cestě k němu překážky, ať už v podobě jiných hráčů nebo herních prvků. Ať už je konflikt přímý nebo nepřímý, násilný nebo nenásilný, musí být součástí každé hry.
Bezpečí	Konflikt ve hře nemá stejné následky jako ve skutečném světě a hry jsou proto bezpečným způsobem jak zažít některé skutečné situace.

Nejvýznamnějším životním obdobím z hlediska her jako takových je předškolní věk (od tří do šesti let). V předškolním věku se prostřednictvím her děti učí poznávat a rozumět světu kolem sebe, rozvíjí spolupráci a komunikaci s ostatními (kooperativní hry). Dítě si pomocí hraní rolí a napodobování osvojuje základní normy chování a začíná vnímat rozdíly v mužských a ženských rolích. V mladším školním věku (od šesti do deseti až jedenácti let) má hraní her také velmi důležitou roli, objevují se náročnější hry a hry se složitými pravidly. V tomto věku už se také děti často seznamují s prací na počítači a počítačovými hrami. Období prepuberty (jedenáct až třináct let) a především puberty (třináct až patnáct let) je obdobím velkých biologických i psychologických změn. Dítě se snaží o odpoutání závislosti na rodičích, projevuje silnou potřebu zapadnout ve skupině svých vrstevníků a navazuje trvalejší přátelské vztahy. Potřeba sounáležitosti s určitou skupinou může být také impulsem pro to, aby se dítě začalo věnovat hraní multiplayerových počítačových her, jelikož se kolem nich utváří určitá komunita, se kterou se takto dostane do kontaktu a své místo ve skupině získá poměrně snadno právě prostřednictvím společného zájmu.

Věk adolescence (patnáct až dvacet let) je obvykle klidnějším obdobím, nicméně v tomto věku nastávají důležité milníky v životě člověka, a to ukončení povinné školní docházky a přechod do nového kolektivu vrstevníků na střední škole nebo odborném učilišti. Odpoutání od přátel a známého prostředí základní školy a snaha zapadnout

³ CRAWFORD, C: *Herní studia (Game Studies)* In. Wikisofia [online]. Poslední aktualizace 22. 6. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <https://wikisofia.cz/index.php/Hern%C3%AD_studia_%28Game_studies%29>

do nového kolektivu může být pro adolescenta stresující, v tomto věku představují počítačové hry hlavně únik od každodenního stresu a povinností.

V období rané dospělosti (dvacet až třicet let) jsou na člověka často kladeny vysoké nároky, obvykle se očekává, že v tomto věku nalezne stabilní povolání a svého životního partnera, se kterým založí rodinu.⁴ I zde mohou hry představovat především odreagování od stresu.

Vědní disciplína, která se zabývá studiem her a hraním obecně, se nazývá ludologie. Tento název pochází z latinského slova ludus, tj. hra. Ludologie v sobě zahrnuje také teorii videoher, avšak ty jsou pouze její součástí a ne hlavním oborem.⁵ Teorii počítačových her jako hlavní oblastí svého zkoumání se zabývají herní studia (game studies). V současné době již začínají být herní studia považována za seriózní vědní obor, přestože se jedná o poměrně mladou součást akademického světa. Přelomovou dobou pro game studies byl rok 2001, kdy se konala vědecká konference zaměřená na toto téma.⁶ Tento obor se začíná postupně rozšiřovat i v České republice, o čemž svědčí například uvedení specializované předmětu s názvem Herní studia na Masarykově univerzitě. Zabývá se počítačovými hrami z různého úhlu pohledu a jeho cílem je *dospět k hlubšímu porozumění počítačových her jako nového média a jejich místu v kultuře a společnosti.*⁷

⁴ Srov. ČÁP, J.; MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*. 2. vyd. Praha: Portál, 2007, str. 227 – 240. ISBN 978-80-7367-273-7.

⁵ Srov. FRASCA, G.: *What is ludology? A provisory definition*. [online]. Poslední aktualizace 8. 7. 2001 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>>

⁶ Srov. BÁRTEK, T.: *Proč Game Studies?* [online]. Poslední aktualizace 16. 10. 2012 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gamestudies.cz/odkazy/proc/>>

⁷ Informační systém Masarykovy univerzity: Informace o předmětu Herní studia [online]. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2015/IM082>>

2 Historie počítačových her

Historie počítačových her je poměrně mladá, první hry se začaly objevovat zhruba v 60. letech 20. století, ovšem nejednalo se o hry v takové podobě, jak je známe dnes, jelikož výpočetní technika byla v té době teprve v začátcích a první z her byly určeny pouze pro úzký okruh osob.

Jako zástupce prvních počítačových her můžeme uvést OXO, jejíž vznik se datuje do roku 1952. Tato zjednodušená verze hry u nás známé jako piškvorky, v zahraničí právě pod názvem OXO podle používaných herních symbolů, se hraje na ploše o velikosti 3x3 políčka. První počítačová varianta piškvorek byla vyvinuta Alexandrem S. Douglasem pro počítač EDSAC za účelem studia interakce mezi člověkem a počítačem, jako zobrazovací zařízení využívala osciloskop a ovládala se pomocí otočného telefonního voliče.⁸

Mezi další zástupce počítačových her využívajících osciloskop jako zobrazovací zařízení se řadí Tennis for Two, tedy Tenis pro dva, vyvinutá roku 1958 Williamem Higinbothamem, která nabízela velmi jednoduchý boční pohled na tenisové hřiště a pohyblivý míček, který hráči ovládali pomocí speciálních ovladačů. Na rozdíl od hry OXO byl Tennis for Two vytvořen pro zábavu a hrál se na analogovém počítači sestrojeném pouze k tomuto účelu.⁹

Obě tyto hry jsou však někdy pro svoji jednoduchost považovány spíše za předchůdce skutečných počítačových her a prvenství bývá proto přičítáno až hře Spacewar z roku 1962, za jejímž vznikem stojí Stephen Russel společně s týmem jeho spolupracovníků. Spacewar vytvořená pro počítač PDP-1 byla určena pro dva hráče, každý z nich ovládal vesmírnou raketu, kterou se snažil sestřelit protivníka a zároveň

⁸ Srov. TIŠNOVSKÝ, P. *Historie vývoje počítačových her (1. část – milníky)*. [online]. Poslední aktualizace 10. 11. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>>

⁹ Srov. tamtéž.

manévrovat takovým způsobem, aby ho nevtáhlo slunce umístěné uprostřed plochy, které na rakety působilo gravitační silou.¹⁰

Nyní se konečně dostáváme k první hře na světě, která byla určena pro širší okruh veřejnosti. Jedná se o titul *Computer Space* (rok 1971) od tvůrců Nolana Bushnela a Teda Dabneye.¹¹ Hra byla vydána v podobě herních automatů, k čemuž se tvůrci inspirovali myšlenkou výše uvedené hry *Spacewar* v propojení s technologií mechanických herních automatů. *Computer Space* sice nezaznamenala u veřejnosti příliš velký úspěch, především z důvodu jejího složitého ovládání, nicméně otevřela dveře videohernímu průmyslu.¹² V následujících letech vzniklo mnoho videoherních automatů, mezi nejúspěšnější z nich se řadí např. *PONG* nebo *Pac-Man*.¹³

Naprosto přelomovým se pak stal rok 1977, kdy mohl díky objevu mikroprocesorů, které nahradily do té doby používané rozměrné tranzistory, vzniknout první osobní počítač kompaktních rozměrů Commodore PET s integrovanou obrazovkou, klávesnicí a kazetovým přehrávačem.¹⁴

Na přelomu 70. a 80. let 20. století byly velmi populární textové hry. V té době se již rozšířily osobní počítače do domácností (úspěšné byly také herní konzole, které se daly zakoupit za příznivější cenu než počítač). Tyto textové hry spočívaly ve slovním popisu děje, hráč zadával pomocí klávesnice určité příkazy a podle toho se děj hry dále vyvíjel. Výhoda těchto her spočívala především v jejich nenáročnosti na výpočetní výkon počítače, takže většinu z nich bylo možné hrát na různých typech domácích počítačů. Jako zástupce tohoto druhu her si můžeme uvést např. *Colossal Cave Adventure*, *Hobbit* nebo sérii her *Zork*.¹⁵

Zhruba v polovině 80. let se začaly objevovat hry s jednoduchou 3D grafikou, např. vesmírný simulátor *Elite* nebo RPG *Dungeon Master*. V letech 90. pak dochází

¹⁰ Srov. TIŠNOVSKÝ, P. *PDP-1: počítačový dědeček na cestě k unixu*. [online]. Poslední aktualizace 13. 10. 2009 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.root.cz/clanky/pdp-1-pocitacovy-dedecek-na-cestě-k-unixu/>>

¹¹ Srov. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky: *Historie videoher* [online]. © 2009—2010, [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/videohry-v-kostce/historie-videoher/>>

¹² Srov. EDWARDS, B.: *Computer Space and the Dawn of the Arcade Video Game* [online]. Poslední aktualizace 11. 12. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.technologizer.com/2011/12/11/computer-space-and-the-dawn-of-the-arcade-video-game/>>

¹³ Srov. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky: *Historie videoher* [online].

¹⁴ Srov. ČELÁKOVÁ, N.; ČELÁK J.: *Za tajemstvím počítačových her*. Praha: Grada, 1992, str. 18. ISBN 80-85623-39-0.

¹⁵ Srov. TIŠNOVSKÝ, P. *Historie vývoje počítačových her (4. část – zlatá éra textovek)*. [online]. Poslední aktualizace 1. 12. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-4-cast-zlata-era-textovek/>>

k rychlému vývoji počítačových technologií a vznikají první plnohodnotně 3D hry, zejména „střílečky“ jako např. Quake a Unreal, které na tu dobu disponují velmi povedenou grafikou, čímž zaujaly řadu hráčů.¹⁶ Právě tyto hry jsou již velmi podobné těm, které známe z dnešní doby.

¹⁶ Srov. ŠULC, T.: *Vývoj technologií počítačových her*. [online]. Poslední aktualizace 2. 9. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: < <http://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/21815-vyvoj-technologiei-pocitacovych-her-druhy-dil?start=8>>

3 Srovnání herních platforem

V této kapitole si představíme herní platformy, které se v dnešní době nejčastěji využívají ke hraní multiplayerových her.

3.1 Stolní počítače a notebooky

Nejrozšířenější platformou pro hraní multiplayerových počítačových her je stolní počítač, který zatím nemůže žádné jiné zařízení plně nahradit. Nicméně výkonnost současných modelů notebooků (tj. přenosných počítačů) stoupá, tudíž také umožňují hraní počítačových her tohoto typu. Výhodou notebooků je jejich snadná přenositelnost a kompaktní velikost, ovšem pro delší hraní nejsou praktické z důvodu menší pohodlnosti při hraní (vestavěná klávesnice, menší velikost obrazovky) a jejich nižší výkonnosti oproti stolním počítačům.

K počítačům existují různá periferní zařízení, z nichž některá mohou být speciálně určena pro hráče počítačových her. Mezi ty základní patří monitor, klávesnice a myš. Pro herní klávesnice a myši je typický především vyšší počet tlačítek, která se dají různě programovat k tomu, aby vykonávala specifické funkce, které určité hry vyžadují. Dalším požadavkem jsou špičkové ergonomické vlastnosti, aby hraní bylo co nejpohodlnější (např. u některých herních myši je možnost upravit si její šířku, aby dobře padla do ruky nebo váhu pomocí k tomu určených závažíček). Velké množství hráčů multiplayerových počítačových her dále využívá sluchátka s mikrofonom, která jsou potřebná pro týmovou komunikaci při hře. Účelem kvalitních herních sluchátek je reprodukování zvuku, který hráči navodí pocit virtuálního prostoru (tzv. 3D), tedy jako by se ocitl přímo ve hře, což zajišťuje snazší orientaci na herní mapě.

V neposlední řadě pak musíme zmínit počítačové periferie určené výhradně pro hraní her, jako volanty a pedály pro závodní hry, zvláštní ovladače pro různé simulátory, např. na ovládání virtuálního modelu letadla, gamepady (ty se používají také u herních konzol, viz níže) nebo joysticky.

3.2 Herní konzole

Kromě počítačů jsou v dnešní době poměrně rozšířené takzvané herní konzole, které jsou určeny přímo ke hraní her a obvykle se připojují k televizní obrazovce. Mezi nejznámější herní konzole patří Xbox od firmy Microsoft a Playstation od firmy Sony. Nejnovější modely obou těchto herních konzolí (Xbox One a Playstation 4) jsou srovnatelně výkonné, avšak Xbox navíc nabízí tzv. Kinect – jedná se o zařízení, díky kterému lze Xbox a některé hry pro to určené ovládat pouze pomocí vlastního těla (různých pohybů a gest), bez nutnosti držet v ruce jakýkoli fyzický ovladač.¹⁷ Pro Playstation existuje podobný systém s názvem Playstation Move, který ale není příliš dokonalý. Při hraní totiž vyžaduje držet v ruce speciální ovladač se světlem, jehož pohyb snímá kamera. Přesto je však konzole Playstation 4 oblíbenější, k říjnu roku 2015 měla celosvětově téměř dvakrát větší počet prodaných kusů než Xbox One.¹⁸

Každá značka konzolí má svůj speciální ovladač, takzvaný gamepad, se dvěma analogovými páčkami (ve většině her slouží jedna pro ovládání pohybu a druhá pro rozhlížení se) a několika tlačítky, jejichž funkce se liší podle her (např. střelba, skákání, plazení se, vyvolání kouzla apod.). Jedná se tedy o odlišný systém ovládání, než se obvykle používá u stolních počítačů a notebooků.

3.3 Tablety a mobilní telefony

Tablety a mobilní telefony nejsou z důvodu jejich nízkého výkonu pro hraní multiplayerových her tolik využívané, ale díky jejich velmi kompaktní velikosti a dotykovému ovládání, jež nevyžaduje připojení žádné další periferie, je ocení především příležitostní hráči, kteří nepožadují náročné hry se špičkovou grafikou.

¹⁷ Typickou hrou pro Xbox s Kinectem je tancování, kdy na obrazovce postavičky předvádí různé taneční kreace, které musejí hráči co nejpřesněji opakovat, nebo různé sportovní hry jako je lyžování, golf či stolní tenis ovládané pomocí pohybu.

¹⁸ Srov. The Statistic Portal: *Video game console sales worldwide for products total lifespan as of October 2015* [online]. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>

4 Multiplayerové počítačové hry

Multiplayerové počítačové hry jsou hry určené pro více hráčů (z ang. multiplayer – více hráčů, hry pro jednoho hráče se nazývají singleplayerové). Hráči je mohou hrát jednotlivě proti sobě nebo spolupracovat v týmu proti soupeři, kterým může být další hráč či více hráčů nebo počítač.

Při hře spolu mohou hráči komunikovat, buď prostřednictvím nástroje na textové zprávy integrovaného přímo ve hře nebo pomocí externí aplikace, např. TeamSpeak, Mumble, Skype a další, které se využívají především pro hlasovou komunikaci. Komunikace v týmu hráčů je u tohoto typu her velice důležitá, projednává se herní strategie, spolupráce mezi hráči a další.

4.1 Stručný přehled nejrozšířenějších multiplayerových počítačových her

V současné době je na trhu dostupné nepřehledné množství multiplayerových herních titulů a stále přibývají nové. Některé z těchto her nezaznamenají u hráčů příliš velký úspěch a krátce po svém vydání upadnou v zapomnění, jiné se naopak stanou legendami a dočkají se vydání několika datadisků (tj. doplňkový obsah k dané hře, např. další levely, postavy, mapy a zbraně) nebo dalších dílů hry z téže série.

Hry pro více hráčů můžeme rozdělit na různé žánry, které se od sebe poměrně výrazně odlišují. Abychom si tuto odlišnost dokázali co nejlépe představit a seznámili se s tím, v čem multiplayerové hry spočívají, dále si zde uvedeme popis zástupců několika jejich žánrů.

Zástupce herních žánrů jsem vybrala především z hlediska jejich popularity u hráčů, tedy zejména takové, které mají velké zastoupení na turnajích nebo velkou hráčskou a fanouškovskou základnu.

4.1.1 World of Warcraft (WoW)

Hra World of Warcraft (často se používá zkráceně WoW) je zástupcem žánru RPG (zkratka z anglického role playing game), konkrétně MMORPG (zkr. massively

multiplayer online role-playing game), což je RPG, kterou hraje po internetu zároveň tisíce hráčů v reálném čase.¹⁹ Statistika z roku 2013 ukazuje, že 28% hráčů World of Warcraft stráví u této hry více než 30 hodin týdně.²⁰ Tato hra je jednou z nejúspěšnějších v historii herního průmyslu. Poprvé vyšla v roce 2004 a stále se těší velké popularitě, přestože v roce 2015 počet aktivních hráčů rapidně klesl, stále se jedná přibližně o 7 milionů lidí²¹ a to mluvíme pouze o hráčích na oficiálních, placených serverech – dále existují servery neoficiální (nelegální), které jsou zdarma, hráčům ovšem neposkytují žádnou technickou podporu a tak se zde často vyskytují chyby, které hru znepríjemňují. Statistika o počtu těchto hráčů se neuvádí.

Při hře World of Warcraft proti sobě stojí dvě skupiny hráčů – Aliance a Horda. Příslušnost k dané skupině si hráč libovolně zvolí před začátkem hry. Tyto dvě skupiny vlastně představují typickou dualitu – dobro versus zlo. Každý hráč ovládá jednu postavu – hrdinu, kterému se postupem času snaží různými způsoby vylepšovat a zdokonalovat jeho vlastnosti a schopnosti, a to takovým způsobem, aby v soubojích porážel protivníky a co nejlépe plnil zadané úkoly, za jejichž úspěšné dokončení získává různé odměny (např. herní peníze, brnění, nová kouzla apod.). Druh vylepšení si hráč volí dle svých preferencí.

Tato hra v podstatě nemá žádný konec, herní lokace jsou obrovské a lze v nich plnit velké množství dílčích nebo větších úkolů. Výrobce hry firma Blizzard navíc neustále vydává nové datadisky, které do hry přinášejí další obsah (v září roku 2016 vyjde již šestý datadisk, jehož název zní World of Warcraft: Legion). Hráči si za reálné peníze nekupují pouze datadisky a různý jednotlivý virtuální obsah do hry, ale aby mohli WoW vůbec hrát musejí si také předplatit herní čas (tento systém se nazývá pay-to-play), což už v dnešní době u her tohoto žánru není příliš obvyklé. Hra tedy vyžaduje pravidelné investování financí.

¹⁹ Srov. IT Slovník.: *MMORPG* [online]. © 2008 - 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://it-slovník.cz/pojem/mmorpg/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign=cp>

²⁰ Srov. The Statistic Portal: *Distribution of World of Warcraft player in 2013, by time spent playing* [online]. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.statista.com/statistics/327295/time-spent-playing-world-of-warcraft/>>

²¹ Srov. ZACH, O.: *Počet předplatitelů World of Warcraft rekordně klesl* [online]. Poslední aktualizace 11. 5. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/world-of-warcraft-pocet-predplatitelu-dh3-/Novinky.aspx?c=A150511_103548_bw-novinky_oz>

4.1.2 Starcraft II Wings of Liberty

Hra Starcraft II vyšla v roce 2010, sklídila velký úspěch a dočkala se vydání dvou datadisků, prvního s názvem Heart of the Swarm v témže roce a druhého Legacy of the Void v roce 2015. Jedná se o strategickou hru z vesmírného prostředí, kterou mohou hrát týmy nebo jednotlivci proti sobě či proti počítači. Hráč má za úkol postavit a zdokonalovat svoji základnu, a to takovým způsobem, aby pak mohl napadnout a zničit základnu protihráče dříve, než by byla zničena ta jeho. To se děje pomocí vojska – různí vojáci, roboti apod. jsou generováni z několika odlišných budov a za to se platí virtuální měnou a nerosty, hráč tedy musí umět si v co nejkratším čase vše dobře rozvrhnout.

Hráči si před každou hrou libovolně vybírají rasu, za kterou chtějí hrát. Možnosti jsou tři: Terran, Protoss nebo Zerg. Každá rasa má svoje specifika a je vhodná pro jiný typ strategie.²²

Starcraft II má vlastní oficiální světový šampionát Starcraft II World Championship Series, kde se ve finále pravidelně utkává 16 nejlepších hráčů z celého světa o velice atraktivní výhry, v roce 2015 se jednalo o 1,6 milionů USD.²³

4.1.3 Hearthstone: Heroes of Warcraft

Hearthstone je karetní hra od firmy Blizzard, kterou hraje hráč proti hráči nebo proti počítači. Jedná se o tzv. free to play hru – základ je pro všechny zcela zdarma, pouze se dají dokupovat balíčky karet, které pak hru činí snadnější. To ale není nutností, protože balíčky lze zakoupit i za virtuální herní měnu, kterou hráč postupem času získává jako odměnu za plnění úkolů. Hra neklade velké nároky na výpočetní výkon počítače a v současnosti ji lze získat také jako aplikaci pro tablety, díky čemuž je dostupná pro široký okruh hráčů.

Hráč si na začátku hry vybere jednoho z devíti hrdinů, za kterého bude hrát. Každý z nich má svou specifickou schopnost (Hero Power) a sadu jedinečných karet (vyjma základních karet, které jsou pro všechny hrdiny společné). V Hearthstone hraje poměrně velkou roli náhoda, jaké karty z balíčku si hráč vylosuje, nicméně hráč musí promýšlet několik kroků dopředu (podobně jako tomu je u klasických deskových her), pokud chce být ve hře úspěšný. Cílem hry je prostřednictvím těchto karet zničit soupeřova hrdinu.

²² Srov. Oficiální stránky StarCraft II: *What is StarCraft II?* ©2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://eu.battle.net/sc2/en/game/guide/whats-sc2>>

²³ Srov. Oficiální stránky StarCraft II World Championship Series: *About the StarCraft II World Championship Series*. ©2014 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://wcs.battle.net/sc2/en/about>>

4.1.4 League of Legends (LoL)

League of Legends je hra firmy Riot Games žánru MOBA – multiplayer online battle arena (výraz by se dal přeložit jako online bitevní aréna pro více hráčů, nicméně i v češtině se používá pouze zkratka anglického názvu). Při hře proti sobě stojí dva týmy, každý po pěti (popř. třech) hráčích. Hra má teda určitý sociální charakter, jelikož dobrá komunikace v týmu je nezbytně nutná pro jeho úspěšnost. Existuje dokonce oficiální Vyvolávačův kodex (hráčům League of Legends se říká vyvolávači, anglicky summoners), který říká, jak by se hráči měli ve hře (ale i ve skutečném životě) chovat a především nabádá ke vzájemné spolupráci, podpoře a pochopení.²⁴

Každý hráč ovládá jednu postavu, které se říká šampion. Každý z šampionů má unikátní vlastnosti a vyžaduje tedy odlišný styl hraní. Na výběr je více než sto šampionů, kteří se dělí do šesti skupin: zabiják, bojovník, mág, podpora, tank a střelec.²⁵ Hraje se na uzavřené mapě (bojišti), každý tým má své území a zde umístěné budovy. Cílem hry je proniknout do základny týmu soupeřů a zničit budovu s názvem nexus.²⁶

4.1.5 Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)

Tato velmi populární akční hra firmy Valve dosáhla za měsíc leden roku 2016 přes 10 milionů unikátních hráčů.²⁷ Jedná se o klasickou „střilečku“ (tj. simulátor střelby z pohledu první osoby) zasazenou do reálného prostředí. Hra nabízí čtyři různé herní módy, z nichž se velké oblibě těší především klasický kompetitivní režim, kde proti sobě stojí dva pětičlenné týmy, z nichž jeden představuje teroristy a má za úkol ve vymezeném čase položit a nechat vybuchnout bombu na určeném místě, druhý tým (counter-terrorists, tj. protiteroristická jednotka) má za úkol zabránit položení bomby nebo ji zneškodnit.

4.2 Shrnutí

Z uvedeného přehledu vybraných multiplayerových her vyplývá, že žánry jednotlivých her se od sebe poměrně výrazně odlišují, ať už se jedná o příběh, prostředí

²⁴ Srov. Oficiální stránky League of Legends: *Vyvolávačův kodex*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/get-started/summoners-code/>>

²⁵ Srov. Oficiální stránky League of Legends: *Výpis šampionů*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/champions/>>

²⁶ Srov. Oficiální stránky League of Legends: *Braň a znič*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/game-modes/summoners-rift/>>

²⁷ Srov. Oficiální blog Counter Strike: *About CS:GO*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://blog.counter-strike.net/index.php/about/>>

nebo cíl hry, nicméně vždy jde o hry kompetitivního charakteru. Proti sobě stojí buďto jednotlivci, nebo týmy hráčů (obvykle tříčlenné až pětičlenné).

Hraní tohoto typu her vyžaduje určité schopnosti. V případě týmové hry je zapotřebí dbát především na spolupráci a dobrou komunikaci mezi hráči v týmu, která zde hraje důležitou roli a je klíčovým prvkem pro získání vítězství. Týmy mají obvykle svého kapitána, který nese největší zodpovědnost a určuje herní strategii.

Každý hráč jako jednatel se musí umět dobře soustředit, zvládnout plnit několik úkolů najednou, umět se rychle zorientovat v herní situaci a promýšlet situaci několik kroků dopředu.

5 Komunita hráčů

Komunita hráčů počítačových her se v posledních letech začíná rozrůstat, a to i v České republice. Hraní počítačových her přestává být považováno za samotářskou až podivínskou aktivitu, jak tomu bylo v době, kdy vznikaly první počítačové hry, které byly určené pouze pro úzký okruh technických nadšenců. Z hraní se stává aktivita společenská, a to především co se týče multiplayerových počítačových her – pro více hráčů. Hráči a herní fanoušci se setkávají na různých společenských akcích a soutěžích. *Mistrovství* (roku 2014) v titulu *League of Legends* na internetu sledovalo 8,5 milionu diváků. Tedy stejný počet jako finále hokejové NHL a více než u finále basketbalové NBA.²⁸ Videoherní průmysl je jedním z nejrychleji se rozvíjejících, podle agentury Newzoo v roce 2014 utržil 83,6 bilionů dolarů a dle předpovědi do roku 2018 dosáhne hodnoty 113,3 biliony amerických dolarů.²⁹

5.1 Progaming

Progaming je hraní počítačových her na profesionální úrovni; někdy se také používá termín E-Sport. Takovýmto profesionálním hráčům se říká progameři a ti nejlepší z nich se dokáží hraním her uživit (v České republice to ale není příliš obvyklé). Aby progamer ve vybrané hře opravdu vynikal, musí po dlouhou dobu každý den trávit několik hodin tréninkem – tedy hraním jedné hry, na kterou se specializuje.

Progameri bývají v naprosté většině případů členy celého týmu takovýchto profesionálních hráčů, se kterým se účastní pravidelných tréninků a poté různých

²⁸ BRABEC, A.: *GLOSA: Profesionální hraní počítačových her šlape tradičním sportům na paty*.

[online]. Poslední aktualizace 3. 9. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW:

<http://bonusweb.idnes.cz/profionalni-hrani-pocitacovych-her-e-sports-fqu-Magazin.aspx?c=A150902_151438_bw-magazin_anb>

²⁹ Newzoo: *The Consumer as Producer: How Games & Video Converge to Drive Growth*. Verze 1.0, červenec 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW:

<http://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Newzoo_Limelight_Consumer_As_Producer_v3.0.pdf?t=1456495301711&utm_campaign=Consumer+as+Producer&utm_source=hs_automation&utm_medium=email&utm_content=21584532&_hsenc=p2ANqtz-9t1b3nJMakpsLP9sSpPXKLSpqDzPjO019mDVngA_iekE7VUzbheUWooYq36IUPV2hUQZ4vTcLiLA7wCjqRN6ADRY0amg&_hsmi=21584532>

soutěžních lig a turnajů, kde soutěží s dalšími týmy o věcné nebo finanční odměny. V České Republice se většinou peněžitě výhry pohybují v řádech tisíců, například výhry na Mistrovství České republiky v počítačových hrách pro rok 2015 se pohybovaly v rozmezí od 7 500 Kč pro jednotlivce po 50 000 Kč pro pětičlenný tým,³⁰ podobně tomu bylo i na turnaji s názvem LanCraft ze stejného roku.³¹ V celosvětových soutěžích se pak může jednat i o miliony korun, jak dokazuje žebříček top 100 nejvýdělečnějších hráčů, kde celkový součet výher jednotlivých hráčů dosahuje milionů dolarů.³² V tomto žebříčku figurují asijské státy, především Čína a Jižní Korea, dále pak Spojené státy americké.

Progameři si ovšem nevydělávají pouze výhrami z turnajů. Velkou část zisku opravdu dobrých progamerů a jejich týmů tvoří peníze od sponzorů. Těmi jsou ve většině případů firmy z oblasti herního průmyslu jako výrobci herního příslušenství (např. Razer, SteelSeries), výrobci počítačových součástek (např. ASUS, Intel) nebo prodejci elektroniky (různí podle státu), ale i výrobci potravin (hlavně energy drinků RedBull a Monster Energy) a další. Hráči získávají peníze za to, že prezentují výrobky těchto firem v různých videích nebo mají logo sponzora na svých webových stránkách či na dresu při soutěžích a podobně – vlastně se tedy jedná o podobný systém sponzoringu jako u klasických sportů.

V asijských zemích je profesionální hraní počítačových her obecně velmi populární. Pokud se například zaměříme na Jižní Koreu, působí zde dokonce vládní asociace, která zajišťuje dohled na progaming – Korejská asociace esportů (Korea E-Sports Association, zkráceně KeSPA), které spadá pod Ministerstvo kultury, sportu a turismu.³³ Týmy hráčů mají vlastní trenéry, manažery a tréninková střediska, která jsou zároveň domovem některých z těchto hráčů. Soutěžní hraní zde má navíc velkou podporu a obrovskou fanouškovskou základnu. Utkání se odehrávají na velkých

³⁰ Srov. Oficiální stránka mistrovství ČR v počítačových hrách: Oficiální mistři ČR pro rok 2015 [online]. ©2013 – [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://mcr.playzone.cz/>>

³¹ Srov. GOSU, K.: *Přehled výsledků hlavních turnajů LanCraftu*. [online]. Poslední aktualizace 31. 7. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gamifique.eurozpravy.cz/news/724-prehled-vysledku-hlavnich-turnaju-lancraftu>>

³² Srov. E-sports Earning: *Highest Overall Earnings* [online]. © 2012-2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://esportsearnings.com/players/highest_overall>

³³ Srov. KEACH, S.: *What are eSports? A beginners guide to progaming* [online]. Poslední aktualizace 2. 5. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.trustedreviews.com/opinions/what-are-esports-a-beginner-s-guide-to-pro-gaming>>

stadionech zaplněných desetitisíci fanoušky a záznamy z nich vysílají celostátní televizní kanály přímo specializované na hraní her.³⁴

Progaming v České republice není příliš rozšířený, nicméně zde působí několik progamingových týmů. V mezinárodních soutěžích však nejsou příliš úspěšné. Mezi nejznámější progamingové týmy z České republiky se řadí např. eSuba, NecroRaisers, Fraternitas a Cyborg Factory.

5.2 Cosplay komunita

Výraz cosplay se skládá ze slov „costume play“, což by se dalo volně přeložit jako hraní s kostýmy nebo kostýmové hry. Výraz cosplayer se pak používá pro označení osoby, která se převléká do kostýmů, jejichž předlohou jsou charaktery z počítačových her, ale případně i filmů, seriálů nebo komiksů.³⁵

Tento fenomén je známý především v Japonsku, kde vznikl, ale i v České republice začíná být poměrně populární, pořádají se i různé soutěže a setkání cosplayerů a jejich fanoušků, cosplayeri se také často účastní akcí spojených s počítačovými hrami. Například firma Blizzard, která vydává jedny z nejpůvodnějších počítačových her, pořádá každoročně festival BlizzCon, jehož součástí je soutěž kostýmů, které se účastní desítky soutěžících s velmi dokonale propracovanými kostýmy svých oblíbených postav z Blizzard her.

Na soutěžích se hodnotí nejen provedení kostýmu, který by mělo co nejpřesněji odpovídat vybrané postavě, ale také to, jak se cosplayer dokázal vžít do role dané postavy, což je nezbytnou součástí cosplayingu. Správný cosplayer by se měl chovat, mluvit a pohybovat tak, aby co nejpřesněji imitoval charakter postavy.

Kostýmy si cosplayeri vytvářejí většinou sami, takže se vlastně jedná o určitou formu výtvarné činnosti. Některé kostýmy jsou jednoduché, jiné velmi propracované a na jejich vytvoření je třeba vynaložit mnoho času, úsilí, ale také financí. Složitější kostýmy mohou vyjít i na několik tisíc, někdy i desítek tisíc korun a jejich tvůrci musejí umět ovládat mnoho odlišných technik zpracování materiálu.

³⁴ Srov. MANISIER, A.: *Překvapivá kultura esportů v Koreji* [online]. © 2016 [cit. 2016-02-28].

Dostupné na WWW: < <http://eune.leagueoflegends.com/cs/news/esports/esports-editorial/prekvapiva-kultura-esportu-v-koreji> >

³⁵ MCISAAC, M.: *What is cosplay and why people do it?* [online] Poslední aktualizace 6. 12. 2012. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: < <http://ifanboy.com/articles/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it/> >

Za určitou odnož cosplaye by se dal považovat LARP – Live Action Role Play. Jedná se o skupinovou aktivitu, při které se skupina hráčů převlékne do kostýmů a v reálném prostředí vytváří příběh založený pouze na jejich fantazii. Hra nemá přesně daný scénář, každý se tedy chová a hraje podle toho, aby se co nejlépe vžil do své role. V LARPu jde především o zábavu, nehraje se tedy před publikem ani se nejedná o žádnou soutěž. Cílem hry je pouze prožití příjemného zážitku pro všechny zúčastněné.³⁶

5.3 Streamování počítačových her

Jako streamování (streaming) se v herním světě označuje činnost, kdy hráč živě vysílá přenos svého hraní (nebo se může jednat např. o přenos ze soutěžního turnaje). Nejvyužívanější platformou pro streaming her je v současné době Twitch.tv, který v roce 2013 přesáhl hranici 45 miliónů unikátních návštěvníků svého webu za měsíc.³⁷ Mezi nejsledovanější herní tituly zde patří League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone: Heroes of Warcraft a Dota 2 (Defense of the Ancients 2). Pro představu, každou z těchto her sleduje v jeden moment kolem 70 000 lidí, v některých momentech až 400 000. Celkově sledovanost webu Twitch.tv od jeho založení v roce 2011 stoupá.³⁸ Nejpopulárnější streameři mají kolem jednoho milionu pravidelných odběratelů (tj. fanoušků, kteří mají zájem pravidelně sledovat jejich streamy).³⁹ Ti se pak mohou streamováním živit, jelikož získávají finance od sponzorů, jejichž produkty propagují, a také od dobrovolných dárců – fanoušků, kteří přispívají libovolnými částkami, většinou v hodnotě od jednotek do stovek dolarů.

K dispozici je zde také chat, kam sledující píše zprávy, buď vzkazy a dotazy pro streamera nebo komunikují mezi sebou. Interakce mezi streamerem a fanoušky je velice podstatnou součástí každého streamu a je právě tím prvkem, jež činí streamy zábavnými a atraktivními pro diváky.

³⁶ Srov. GODRIC: *Co je to LARP*. [online] Poslední aktualizace 25. 9. 2011. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.larp.cz/?q=cs/info>>

³⁷ Srov. ELISE, A.: *Twitch Hits Over 45 Million Monthly Viewers* [online] Poslední aktualizace 20. 1. 2014. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.ibtimes.com/twitch-hits-over-45-million-monthly-viewers-1543751>>

³⁸ Srov. Aktuální statistika Twitchapps Stats [online] Poslední aktualizace 28. 1. 2014. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<https://stats.twitchapps.com/>>

³⁹ Srov. SocialBlade: *Top 100 Twitch Users by Followers*. © 2008 -2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://socialblade.com/twitch/top/100/followers>>

6 Možné důsledky hraní počítačových her

Práce na počítači – a tedy i hraní počítačových her, s sebou nese určité negativní vlivy na zdraví hráče, kterým je třeba se vyvarovat. Dle Nešpora se jedná zejména o rizika uvedená v tabulce č. 3.

Tab. 3: Zdravotní rizika hraní počítačových her⁴⁰

Sedavý způsob života vede k řadě onemocnění (např. obezita, cukrovka, vadné držení těla a onemocnění pohybového systému). Typicky se objevují bolesti šíje, ramen, bederní páteře a zápěstí.
Špatná organizace času, nepravidelnost v jídle, nedostatek spánku.
Větší tendence více riskovat a vyšší riziko úrazů. To souvisí s obsahem počítačových her a dále s roztěkaností, roztržitostí a únavou. Stokrát opakovaná nehoda nebo zranění v počítačové hře může vyvolávat pocit, že v reálném životě je to podobné.
Nemoci očí.
Existuje i určitá souvislost mezi excesivním věnováním se videohram a některými typy epilepsie.
Zhoršení mezilidských vztahů, úzkost ve vztazích.
Horší školní prospěch.
Násilí v počítačových hrách zvyšuje agresivitu, sklon ke rvačkám, šikanování a posiluje nepřátelské naladění vůči světu.
Excesivní hraní počítačových her může zhoršovat jiné emoční i jiné duševní problémy.
Po skončení hraní násilné videohry se u zkoumaných dospívajících objevily vstřícnější postoje k návykovým látkám. Údaje z České republiky svědčí i o jejich zneužívání návykových látek u dětí, které se excesivně věnují počítačovým hrám.
Nutkové chování ve vztahu k počítačům poněkud připomíná závislost na psychoaktivních látkách.
Většina počítačových her vyvolává tělesné i duševní příznaky stresu. S tím pak souvisejí i další zdravotní rizika, např. bolesti břicha nebo hlavy.

⁴⁰ NEŠPOR, K.: *Chraňte děti před počítačem a počítač před dětmi*. [online] [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://drnespor.eu/PCrod9.doc>>

Dále se zde budeme podrobněji zabývat některými z těchto bodů, především problematikou násilí zobrazovaného v počítačových hrách a jeho možnými dopady na hráče a tématu závislosti, což jsou z výše jmenovaného nejvýraznější oblasti, kterým bývá v souvislosti s počítačovými hrami věnována největší pozornost.

V závěru této kapitoly si také uvedeme možná pozitiva hraní multiplayerových počítačových her, která sice nejsou v současné době médií příliš prezentována, nicméně existují a zabývají se jimi některé studie.

6.1 Problematika násilí zobrazovaného ve hrách

Existuje poměrně velké množství studií, které se zaměřují na násilí zobrazované v počítačových hrách a jeho možný vliv na reálný život hráčů. Názory na tuto problematiku se však různí. Můžeme uvést například studii Jane Bartnettové z roku 2008, která vyvrací spojitost mezi hraním zde již zmiňované multiplayerové počítačové hry World of Warcraft a násilným chováním ve skutečném životě. Studie se účastnilo 292 hráčů mužského i ženského pohlaví ve věku 12 až 83 let a z šetření vyplynulo, že se po dvou hodinách hraní této hry cítili spíše klidnější nebo unavení, tedy s nižší hladinou agrese než před hrou.⁴¹ Nutno ovšem podotknout, že World of Warcraft není typickým zástupcem násilných her, ovšem obsahuje určité násilné prvky, stejně jako velké množství ostatních multiplayerových počítačových her.

Jiné studie uvádějí, že lidé hrající násilné počítačové hry se projevují agresivněji a páchají více násilných trestných činů. Tento názor bývá kritizován, jelikož souvislost hraní násilných her a chování jejich hráčů může pouze poukazovat na skutečnost, že si tento druh her vybírají spíše osoby násilné povahy a nelze prokázat, že by hraní měnilo jejich povahové založení.⁴² Dobře prokazatelná je však skutečnost, že hraní násilných her snižuje míru citlivosti k násilí v reálném životě, jak uvádí studie Carnageyho, Andersona a Bushmana publikovaná roku 2007 v časopise *Journal of Experimental Social Psychology*. Studie se účastnilo 257 vysokoškolských studentů, sledovala se galvanická kožní reakce (GSR – galvanic skin response) a srdeční tep. Tyto hodnoty se měřily za klidného stavu, poté po hraní násilné nebo nenásilné počítačové hry a nakonec

⁴¹ Srov. RICE, J.: *Study: World of Warcraft Eases Stress*. [online]. Poslední aktualizace 27. 7. 2008 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://edugamesresearch.com/blog/tag/jane-barnett/>>

⁴² Srov. PHILLIPS, H.: *Violent video games alter brain's response to violence*. [online]. Poslední aktualizace 12. 12. 2005 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<https://www.newscientist.com/article/dn8449-violent-video-games-alter-brains-response-to-violence/>>

při sledování reálných záběrů ukazujících násilí. Ukázalo se, že hráči násilných her projevovali při sledování těchto záběrů menší míru vzrušení než hráči her nenásilných.⁴³

Aby se zabránilo hraní her s násilným nebo jiným nevhodným obsahem osobám mladší věkové kategorie, pro které tyto hry nejsou vhodné, využívají se tzv. ratingové systémy. V Evropě se využívá ratingový systém s názvem PEGI – Pan European Game Information. Ten rozděluje hry do pěti kategorií – PEGI 3, 7, 12, 16 a 18. Uvedené číslo vždy označuje minimálně věk osob, pro které je daná hra vhodná z hlediska jejího obsahu, tedy nikoli její náročnosti.⁴⁴ Tento ratingový systém dále uvádí doprovodné informace o charakteru nevhodného obsahu, který hra obsahuje: vulgární mluva, diskriminace, drogy, strach, gamblerství, sex, násilí a informaci o tom, zda je hra hratelná online.⁴⁵

6.2 Závislost na počítačových hrách

V případě závislosti na počítačových hrách se nejedná o závislost v pravém slova smyslu, tak jak je klasifikována v Mezinárodní klasifikaci nemocí (MKN-10), jelikož počítač nelze považovat látku. Její projevy se ale příliš neodlišují. Podle této klasifikace je jedná o závislost, pokud se v jednom roce projevuje třemi nebo více z jevů uvedených v tab. 4.

Tab. 4: Klasifikace závislosti⁴⁶

silná touha nebo pocit puzení užívat látku
potíže v sebeovládání
tělesný odvykací stav
průkaz tolerance k účinku látky
postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů
pokračování v užívání i přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků

⁴³ Srov. CARNAGEY, N. L. a kol.: The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2007, roč. 43, č. 3, str. 489 – 496.

⁴⁴ Srov. Oficiální stránky PEGI: *O PEGI*. [online] [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/107>>

⁴⁵ Srov. Oficiální stránky PEGI: *Co znamenají nálepky?* [online] [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>>

⁴⁶ Srov. NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7179-432-X

Pokud bychom podle Nešpora tuto definici pozměnili a namísto výrazu „látka“ použili slovo „počítač,“ získáme poměrně přesný popis projevů člověka „závislého“ na počítači (popř. počítačových hrách), tak jak uvádíme v tab. 5.

Tab. 5: Klasifikace závislosti na počítači⁴⁷

těžko zvládnutelné bažení po počítači
zhoršené sebeovládání vůči počítači
odvykací stav, tj. potíže při dostupnosti počítače
růst tolerance, což se projevuje např. zvyšováním času stráveného u počítače
zanedbávání jiných zájmů kvůli počítači
pokračování ve vysedávání u počítače navzdory nepříznivým následkům

Spojivosti závislosti na počítačových hrách bychom mohli najít také u patologického hazardního hráčství. Také se zde nejedná o závislost, v Mezinárodní klasifikaci nemocí se řadí mezi návykové a impulzivní poruchy. Tab. 6 ukazuje, jak Světová zdravotnická organizace definuje patologické hráčství.

Tab. 6: Definice patologického hráčství⁴⁸

Časté opakované epizody hráčství dominují na úkor sociálních, materiálních, rodinných a pracovních hodnot a závazků.
Postižení popisují intenzivní puzení ke hře, které lze těžko ovládnout, spolu se zaujetím myšlenkami a představami hraní a okolností, které tuto činnost doprovázejí.
Trvale se opakující hráčství, které pokračuje a často i vzrůstá přes nepříznivé sociální důsledky, jako je zchudnutí, narušené rodinné vztahy a rozpad osobního života.

Hlavní odlišnost hraní počítačových her od hazardního hraní se projevuje především v nutnosti investic. Zatímco hazardní hráčství spočívá v investici finančních (popř. ale i jiných materiálních) prostředků *s vidinou zisku založeného na náhodě nebo*

⁴⁷ NEŠPOR, K.: *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media, 2011, str. 13. ISBN 978-80-7402-069-8.

⁴⁸ Srov. NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000, str. 30 - 31. ISBN 80-7179-432-X

*nejistém výsledku,*⁴⁹ pokud se zaměříme na hraní počítačových her z finančního hlediska, jedná se spíše o jednorázové částky – na pořízení počítače nebo jiných hardwarových doplňků a koupi hry, bez očekávání budoucího zisku. Některé hry jsou dostupné plně zdarma, což se nazývá free-to-play (free2play), jindy je nutné si hru zakoupit a poté dále platit za herní čas (pay-to-play), jak zde již bylo uvedeno, typickým zástupcem pay-to-play her je World of Warcraft. Právě tato hra však bývá uváděna jako jedna z těch, které mají největší potenciál k rozvoji závislosti, mezi další patří např. Lineage. Obě tyto hry jsou žánru MMORPG (massively multiplayer online role playing game).⁵⁰ *Jedná se o hry komunitní, které vyžadují zapojení do týmů, hráči mají míru zodpovědnosti a zároveň mohou zakusit pomoc od ostatních. Skutečnost, že hra nemá žádný konec, může významně přispět vzniku závislosti.*⁵¹

Závislost na počítačových hrách může doprovázet řada psychologických a sociálních rizik a fyzických příznaků a důsledků. Mezi ně patří špatná organizace času, poruchy spánku, jeho nedostatek nebo nepravidelnost, v důsledku čehož může dojít až k poruchám paměti a celkového oslabení organismu, zhoršení školního prospěchu nebo pracovních výkonů. Dále pak zhoršení mezilidských vztahů, s čímž souvisí také omezování jiných, dříve oblíbených aktivit, vyšší riziko jiných závislostí a možný rozvoj deprese. Z fyzických příznaků pak můžeme jmenovat bolesti zad, krku a hlavy, bolesti a ztuhlost rukou a zápěstí, úbytek nebo naopak přibírání na váze z důvodu změny stravovacích návyků a zanedbání osobní hygieny.⁵²

6.3 Vliv počítačových her na fyzické zdraví

Hraní počítačových her souvisí se sedavým způsobem života, který může představovat určitá rizika pro fyzické zdraví. Nejedná se tedy o vliv počítačových her jako takových, ale spíše problémů, které vyplývají z tohoto způsobu života. *Při sedavém zaměstnání, jako je i práce na počítači, se některé svalové partie namáhají příliš a některé naopak málo. Výsledkem často bývají typické bolestivé příznaky takto vzniklé svalové*

⁴⁹ LEŠTINOVÁ, Z. ed.: *Koncepční rámeček škodlivého hráčství*. Úřad vlády České republiky, 2013, str. 11. ISBN 978-80-7440-084-1.

⁵⁰ Srov. HÝBNEROVÁ, J.: *Závislost na online prostředí*. In *Děti a online rizika. Sborník studií sdružení Linka bezpečí*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012, str. 35.

⁵¹ Cit. dílo, str. 35.

⁵² Srov. HÝBNEROVÁ, J.: *Závislost na online prostředí*. In *Děti a online rizika. Sborník studií sdružení Linka bezpečí*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012, str. 40 – 41.

nerovnováhy.⁵³ Tomu je třeba předcházet, především pravidelným pohybem nebo speciálními rehabilitačními cvičením.

Názory, zda při práci na počítači dochází k trvalému poškození zraku, se různí. Je však prokazatelné, že se při této činnosti oči velmi namáhají. Některé zdroje uvádějí, že *zrakový orgán je při práci na počítači namáhán mnohem více, než při jakékoli jiné aktivitě*.⁵⁴ Dochází k únavě očí, které je třeba předcházet krátkými přestávkami alespoň jednou za půl hodiny.⁵⁵ Aby se předešlo syndromu suchého oka po dlouhé práci na počítači, je možné použít speciální oční kapky.

Při hraní počítačových her může dojít ke změně vnímání reálného času, proto je důležité dělat ve hraní přestávky a pamatovat na pravidelnost spánku, jídla a pití. Objevilo se již několik případů, kdy jedinci po několika dnech intenzivního hraní zkolabovali právě z důvodu nedodržení těchto zásad.⁵⁶

6.4 Vliv počítačových her na sociální vztahy

Negativní vliv na sociální vazby hráče je diskutabilní, jelikož multiplayerové počítačové hry jsou určeny pro více hráčů, mají tedy určitý sociální charakter a příliš zde nehrozí riziko sociální izolovanosti jako u počítačových her pro jednoho hráče (singleplayerových).

Tento koníček často spojuje velmi odlišné osoby – různého věku, společenského postavení, národnosti, náboženského vyznání atd., které by spolu za jiných okolností vůbec nepřišly do kontaktu, nebo by přinejmenším neměly společné téma k hovoru, a dodává jim tak určitý pocit sounáležitosti. Multiplayerové online hry také mohou představovat jednodušší cestu k seznámení s novými lidmi pro introvertní jedince, jelikož prvotní kontakt probíhá při hře prostřednictvím internetové komunikace, tedy nenásilnou formou, kdy hráče spojuje společný záměr – dosažení určitého cíle ve hře. Nutno dodat, že hráči se takto nesetkávají pouze prostřednictvím internetu, ale také

⁵³ ZEMANOVÁ, P.; RUČKOVÁ, Z. a kol.: Jak si zachovat zdraví u počítače. Praha: Computer Press, 2001, str. 1. ISBN 80-7226-546-6.

⁵⁴ Cit. dílo, str. 94.

⁵⁵ Srov. Rehabilitace.info: *Mýty o zraku a očích: škodí očím počítač a pomáhá mrkev?* [online] Poslední aktualizace 8. 9. 2013 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.rehabilitace.info/lidske-telo/myty-o-zraku-a-o-ocich-skodi-ocim-pocitac-a-pomaha-mrkev/>>

⁵⁶ Srov. Hospodářské noviny: *Tchajwanec zemřel po třech dnech nepřetržitého hraní počítačových her*. [online]. Poslední aktualizace 1. 1. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://zahranicni.ihned.cz/asie-a-pacifik-cina/c1-63399160-tchajwanec-zemrel-po-trech-dnech-nepretrziteho-hrani-pocitacovych-her>>

v reálném prostředí na různých společenských událostech věnujících se počítačovým hrám.

Zhruba tři čtvrtiny hráčů počítačových her žánru RPG říkají, že skrze tyto hry navázaly dobré přátelské vztahy, jak uvádí studie H. Coleové a M. D. Griffithse z roku 2007. Skoro polovina hráčů dále uvedla, že tyto vztahy vnímá jako srovnatelné s těmi ze skutečného života.⁵⁷

6.5 Pozitiva hraní počítačových her

Pozitivním vlivům hraní počítačových her nebývá věnováno tolik pozornosti, jako těm negativním, nicméně existují a jsou podloženy studiemi. Mezi nejčastěji zmiňovaná pozitiva patří rozvoj kreativity, rychlejší rozhodování a lepší schopnost spolupráce s ostatními.⁵⁸

Office of Naval Research (výzkumný ústav amerického námořnictva) zjistil, že hraní videoher dospělými má pozitivní vliv na rychlost zpracovávání informací, jejich zhodnocení a řešení problémů. Uvádí, že hráči mají v průměru o 10 až 20 procent lepší výsledky co se týče percepčních a kognitivních dovedností. Otázkou však zůstávalo, jak se tyto dovednosti přenesou do každodenního života.⁵⁹

Studie University of Rochester z roku 2014 zaměřená na akční videohry prokázala, že hraní tohoto typu her zlepšuje schopnost učit se. Za účelem studie byli jednotlivci ve věku 18 až 25 let otestováni a rozděleni do dvou skupin, první testovací skupina hrála akční videohry jako Call of Duty 2 a Unreal Tournament a druhá, kontrolní skupina, hry neakční (The Sims 2), přičemž tyto jednotlivci předtím nebyli pravidelnými hráči počítačových her.⁶⁰ Jednalo se celkem o 50 hodin během 9 týdnů. Po této době byli znovu otestováni, přičemž hráči akčních her vykazovali v testu lepší

⁵⁷ Srov. COLE, H.; GRIFFITHS, M. D.: Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyber Psychology & Behaviour*, 2007, roč. 10, č. 4, str. 375 – 383.

⁵⁸ Srov. KAPLAN, K.: *Může být hraní počítačových her přínosem?* [online]. Poslední aktualizace 30. 6. 2014 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://iq.intel.cz/muze-vam-byt-hrani-pocitacovych-her-prinosem/>>

⁵⁹ Srov. OHAB, J.: *Adults Benefits from Playing Video Games* [online]. Poslední aktualizace 26. 1. 2010 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://science.dodlive.mil/2010/01/26/adults-benefit-from-playing-video-games-podcast/>>

⁶⁰ Srov. COXWORTH, B.: *Sorry, parents – video games are good for the mind* [online]. Poslední aktualizace 16. 9. 2010 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.gizmag.com/video-games-increase-decision-making-abilities/16397/>>

výsledky v porovnání s druhou skupinou.⁶¹ Ukázalo se, že hráči akčních her se lepší ve schopnosti zvládat více úkolů najednou, soustředění se a zapamatování si informací. Navíc tento efekt přetrvával několik měsíců po ukončení experimentu, tudíž hraní akčních počítačových her dlouhodobě zlepšuje tyto dovednosti.⁶²

Michigan State University ukazuje ve své studii z roku 2011 na souvislost mezi hraním počítačových her a lepšími kreativními schopnostmi u dvanáctiletých dětí, což bylo ověřováno pomocí Torrancova testu kreativního myšlení u 491 účastníků, přičemž se zjistilo, že žádný jiný způsob používání informačních technologií na rozvoj kreativity vliv nemá.⁶³

Jak tedy můžeme vidět na výše uvedených studiích, hraní počítačových her nepředstavuje pouze negativa, jak bývá v médiích často prezentováno, ale může mít také množství pozitivních vlivů.

⁶¹ Srov. PATENAUDE, M.: *Playing action video games can boost learning* [online]. Poslední aktualizace 10. 11. 2014 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.rochester.edu/newscenter/playing-action-video-games-can-boost-learning-78452/>>

⁶² Srov. Entertainment Software Association: *Study Finds Long-Term Cognitive Benefits of Action Games*. [online] © 2015 – [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.theesa.com/article/study-finds-long-term-cognitive-benefits-action-games/>>

⁶³ Srov. JACKSON, L. A. a kol.: Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behaviour*, 2012, roč. 28, č. 2, str. 370 – 376.

7 Anketní šetření

7.1 Cíl šetření

Cílem šetření bylo získat vhled do dané problematiky a především získat názory samotných hráčů na multiplayerové počítačové hry, jak hráči těchto počítačových her chápou ostatní hráče, kolik svého volného času stráví hraním v porovnání s jinými aktivitami a jaká pozitiva/negativa vidí sami hráči ve hraní multiplayerových počítačových her.

7.2 Základní otázky anketního šetření

V návaznosti na cíle šetření jsem si vytvořila tyto tři výzkumné otázky:

Výzkumná otázka číslo 1: Vytvářejí si hráči prostřednictvím multiplayerových počítačových her přátelský vztah k ostatním hráčům?

Výzkumná otázka číslo 2: Tráví hráči multiplayerových počítačových her touto činností většinu volného času a tím pádem omezují ostatní aktivity?

Výzkumná otázka číslo 3: Jak sami hráči vnímají multiplayerové počítačové hry z hlediska jejich možných pozitivních/negativních důsledků?

7.3 Metoda anketního šetření

Jako metodu šetření jsem zvolila kvalitativní šetření. Byla použita technika polostrukturovaného rozvoru. Hráči odpovídali na předem připravené otázky zaměřené na získání potřebných odpovědí na zvolené výzkumné otázky.

7.4 Charakteristika souboru informantů

Jako vzorek šetření byl vybrán soubor šesti osob mužského i ženského pohlaví ve věku 15 – 26 let.

Pro účely rozhovoru jsem vybrala tři osoby mužského a tři ženského pohlaví, které v současné době jsou nebo v nedávné minulosti byly aktivními hráči multiplayerových her na počítači nebo herních konzolích. V tomto vzorku byli zastoupeni žáci základních škol, studenti středních a vysokých škol i pracující.

7.4.1 Přehled respondentů:

D1 – dívka, 17 let, studentka střední školy

D2 – dívka, 21 let, studentka vysoké školy

D3 – dívka, 26 let, pracující

D4 – chlapec, 15 let, žák základní školy

D5 – chlapec, 17 let, student střední školy

D6 – chlapec, 22 let, pracující

7.5 Sběr dat

Sběr dat probíhal od prosince roku 2015 do ledna roku 2016. Polostrukturované rozhovory s hráči se uskutečnily po předchozí domluvě v Českých Budějovicích a blízkém okolí, většinou v místě bydliště daného hráče.

Respondenti odpovídali na předem připravenou sadu otázek. Některé otázky jsem případně v průběhu rozhovoru mírně upravila, vynechala nebo přidala jinou doplňující otázku v závislosti na předchozích odpovědích.

Přepisy jednotlivých rozhovorů jsou přiloženy v příloze číslo jedna této bakalářské práce.

7.6 Výsledky jednotlivých otázek

Otázka č. 1: V kolika letech jsi začal/a hrát multiplayerové počítačové hry?

D2, D4 a D6 uvádí shodně věk 12 let, D5 – 13 let, D1 – 14 let a D3 kolem 15 let.

Otázka č. 2: Hraješ na počítači nebo konzoli?

D1, D3 a D5 uvádějí počítač, pouze konzoli zmiňuje D4; D2 a D6 využívají obě platformy.

Otázka č. 3: V jakém věku jsi je hrál/a nejvíce?

Většina respondentů se shoduje, že obdobím jejich nejintenzivnějšího hraní byl nebo v současné době je věk kolem 16 – 17 let, pouze D3 uvádí vyšší věk – kolem 20 let. Respondentovi D4 je nyní 15 let a uvádí, že hraje více, než tomu bylo dříve.

Otázka č. 4: Kolik hodin hraní denně nebo týdně to tak bylo?

Respondenti většinou uvádějí, že v době svého nejintenzivnějšího herního období strávili hraním kolem 3 – 4 hodin denně, ovšem zmiňují také, že volných dnech hráli i mnohem déle. D5 uvádí časový údaj přibližně 6 hodin denně, o víkendech dokonce 12 hodin. D6 uvádí zhruba 5 hodin denně, ovšem v závislosti na tom, zda měl s kým hrát a kolik času mu v ten den zabrala škola. Stejný časový údaj – 12 hodin – uvádí ve volných dnech i D3.

Otázka č. 5: Co tě přivedlo ke hraní těchto her?

D1, D4 a D6 uvádí jako důvod získání vlastního počítače/herní konzole. D3 přivedl ke hraní přítel, D5 kamarádi.

Otázka č. 6: Co ti hraní multiplayerových her přináší?

Všichni dotazovaní uvádějí shodně, že je jedná o zábavu, D2 a D3 navíc uvádějí ještě odreagování a únik do jiného světa.

Otázka č. 7: Jaká pozitiva/negativa v tom vidíš?

D2 uvádí, že hraní her je „žrout času“. D3 a D6 navíc dodávají, že nic se nesmí přehánět a stejně tak je to i s hraním, ostatní dotazovaní nevidí žádná negativa ve hraní videoher.

Otázka č. 8: Jaké máš koníčky kromě hraní her a kolik ti zaberou času?

Dotazovaní uvádějí množství různých zájmů, většinou sportovního, ale i výtvarného charakteru, většina ovšem nedokáže říci, kolik jim tato činnost zabere volného času. D1 uvádí, že jí jiné koníčky zaberou víc času, než hry. Pouze D5 uvádí, že kromě hraní počítačových her jiné koníčky nemá.

Otázka č. 9: Pripadá ti, že hraní her nějak ovlivňuje vztahy s tvým okolím?

Všichni dotazovaní kromě D6 nevidí žádnou souvislost mezi hraním počítačových her a změně vztahu s okolím. D6 zmiňuje: „Přítelkyně mi občas nadává, ať u toho nedřepím a jdu něco dělat.“

Otázka č. 10: Hraje většina tvých přátel?

D1, D4 a D5 uvádí, že většina jejich přátel počítačové hry nehraje. Ostatní odpovídají, že hraje zhruba polovina jejich přátel. D2 navíc zmiňuje, že většina jejich kamarádů – chlapců hraje, ale dívky moc ne.

Otázka č. 11: Komunikuješ při hře s ostatními hráči?

Téměř všichni odpověděli, že při hře s ostatními hráči alespoň občas komunikují, a to pomocí textových zpráv nebo hlasových hovorů. Pouze D4 uvádí, že s ostatními hráči nijak nekomunikuje.

Otázka č. 12: Vnímáš tyto hráče jako přátele?

Respondenti většinou vnímají ostatní hráče jako přátele pouze za předpokladu, že se s nimi znají i z reálného života.

Otázka č. 13: Mluvíš s těmito hráči i jindy než při hře, o jiných tématech?

Dotazovaní, kteří uvedli, že ostatní hráče vnímají jako přátele, se s nimi obvykle baví i o jiných tématech a při jiných příležitostech než je hraní počítačových her. Např. D6 říká: „*Ano, například v hospodě probíháme různé věci.*“

Otázka č. 14: Seznámila ses přes hraní her s někým novým?

Zde všichni uvádějí, že prostřednictvím her poznali nové lidi, některé odpovědi jsou ovšem určité. D2 a D5 uvádějí, že se seznámili se spoustou lidí, D3 dokonce zmiňuje asi 30 nových přátel.

Otázka č. 15: Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, sleduješ třeba záznamy z turnajů, streamy jiných hráčů, cosplay atd.?

D1, D4 a D6 uvádějí občasný zájem o herní scénu, nicméně nesledují ji pravidelně. D2 a D3 sledují streamy jiných hráčů a zajímají se o cosplay, tato činnost jim shodně zabere zhruba dvě hodiny týdně. D5 se zajímá především o hru League of Legends, jejíž sledování mu zabere asi hodinu denně.

7.7 Vyhodnocení výzkumných otázek

Výzkumná otázka číslo 1: Vytvářejí si hráči prostřednictvím multiplayerových počítačových her přátelský vztah k ostatním hráčům?

Hráči, kteří hrají multiplayerové hry na počítači, obvykle s ostatními alespoň občas komunikují. Nikdo z dotazovaných s ostatními nekomunikuje, pokud hraje na herní konzoli. Dotazovaní ostatní hráče vnímají jako skutečné přátele, pokud se s nimi znají i z reálného světa. Ti, kteří při hře více komunikují, především formou hlasového hovoru (např. uvádí komunikační program TeamSpeak), poznali jejím prostřednictvím nové lidi, z nichž někteří se stali jejich přáteli.

D3 říká: „Člověk při tom hraní úplně zapomněl na okolní svět, navíc jsme byli dobrá parta, takže byla sranda.“ a D6 uvádí, že samotného ho hraní nebaví. Zde by se tedy dalo říci, že si prostřednictvím hry vytvořili přátelský kolektiv.

Výzkumná otázka číslo 2: Tráví hráči multiplayerových počítačových her touto činností většinu volného času a tím pádem omezují ostatní aktivity?

Všichni kromě D5 uvedli i jiné koníčky, než hraní her. D1 konkrétně uvedla, že jí jiné koníčky zaberou více času, než hraní her, ostatní přesně neuvádějí časový údaj, ale např. D4 říká, že mu jiné koníčky zaberou „dost času“. Toto je tedy velmi individuální a odpovědi se značně lišily. Přímou souvislost s omezením jiných aktivit v důsledku hraní počítačových jasně vnímám pouze u D5, který také hrám ze všech respondentů věnuje nejvíce času (6 hodin ve všední dny, 12 hodin o víkendech). Částečně pak také u D3, které uvedla, že v době svého nejintenzivnějšího hraní moc jiných koníčků neměla.

Výzkumná otázka číslo 3: Jak sami hráči vnímají multiplayerové počítačové hry z hlediska jejich možných pozitivních/negativních důsledků?

Z hlediska pozitiv hráči vnímají hraní multiplayerových her především jako zábavu, odreagování a únik od reálného světa. Většinou nevidí žádná negativa, pokud ano, tak jediné ve velkém množství takto stráveného času, ale dodávají, že nic se nemá přehánět, jak je to ostatně se vším. Z hlediska vztahů ve svém (nehráčském) okolí nevnímají zhoršení v souvislosti s jejich hraním multiplayerových her.

7.8 Zhodnocení

Podle výsledků šetření je hraní multiplayerových počítačových her chápáno spíše jako aktivita společenská a hráči ji nevnímají jako činnost, která by mohla zapříčinit komplikace ve vztazích s ostatními lidmi. Vzhledem k tomu, že hráči vidí tuto činnost především jako způsob zábavy a odreagování, nemusí si uvědomovat, jaké negativní důsledky by jim hraní mohlo přinést.

Jelikož je hraní počítačových her v současnosti velmi rozšířenou aktivitou, především u mladých lidí, vnímám proto jako vhodné zvýšit jejich informovanost o možných rizicích, především co se týče rozvoje závislosti a fyzických problémů souvisejících s velkým množstvím času stráveného u počítače (což není problém pouze

hraní počítačových her, ale zvýšením doby strávené prací na počítači obecně). Toto obeznámení s problematikou by mělo nastat v období, kdy se jedinec teprve seznamuje s informačními technologiemi, ještě předtím, než by se mohl začít hraní počítačových her intenzivněji věnovat – podle odpovědí respondentů anketního šetření tedy nejpozději ve věku kolem dvanácti let.

Vhodným řešením pro zvýšení povědomí o možných rizicích hraní počítačových her u dětí by bylo například zařazení informací o této oblasti do vyučování, a to jako součást programu informačních a komunikačních technologií nebo mediální výchovy v rámci výuky základní školy, což by sloužilo jako prostředek pro prevenci negativních vlivů multiplayerových her a vedlo by děti k jejich zodpovědnému využívání. Velmi důležitou roli zde však hraje také výchova v rodině dítěte, kterou nikdy nemůže žádná instituce plně zastoupit. Jak uvádí Hofbauer, *rodina jako primární sociální skupina je pro rozhodující většinu dětí a mladých lidí také prvotním prostředím volnočasového života a výchovy, zásadně se podílejícím na formování jejich osobnosti*.⁶⁴ Další možné východisko tedy vidím ve vzdělávání a informování rodičů v této oblasti, kupříkladu prostřednictvím specializovaných workshopů, aby byli například schopni rozpoznat projevy počínající závislosti na počítačových hrách u jejich dítěte a znali možnosti, jak na tuto situaci reagovat a kam se obrátit pro pomoc nebo aby dokázali zhodnotit, která hra je pro jejich dítě vhodná a která nikoliv (orientaci v počítačových hrách usnadňují takzvané ratingové systémy, evropský ratingový systém PEGI byl popsán v kapitole 6.1 této práce).

V současné době navíc existují výukové počítačové hry pro děti už od předškolního věku (většinou však pro první stupeň základní školy), které jsou určeny pro podporu výuky v různých oblastech, od matematiky a pravopisu až po všeobecný přehled. Tyto hry mohou představovat příjemné zpestření tradiční výuky a tento způsob učení, takzvaný *game-based learning*, bývá považován za efektivnější než klasická výuka.⁶⁵ Počítačové hry je tedy možné využívat i v rámci školní výuky nebo domácí přípravy na ni a představují nenásilný, zábavný a efektivní způsob, jak se dítě může něco naučit nebo procvičit své dosavadní znalosti.

⁶⁴ HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, str. 56. ISBN 80-7178-927-5.

⁶⁵ TRYBUS, J.: *Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going*. [online] ©2014 [cit. 2016-03-26]. Dostupné na WWW: <<http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>>

Hraní počítačových her tedy nepředstavuje pouze negativa, jak již bylo také uvedeno v kapitole 6.5 Pokud se bude dbát na prevenci jeho negativních vlivů, může hráčství představovat aktivitu, která přináší zábavu a zároveň může rozvíjet kreativitu, schopnost spolupráce a komunikace mezi lidmi, podporuje vývoj rychlého a zároveň správného rozhodování a přispívá k odbourávání stresu.

Závěr

Bakalářská práce se věnovala multiplayerovým hrám jako fenoménu trávení volného času mládeže. Cílem práce bylo podat nové poznatky o komunitě hráčů multiplayerových počítačových her především z hlediska kladných a záporných vlivů těchto her na jednotlivé hráče.

První kapitola se proto věnovala souvislosti počítačových her a významu her obecně. Kapitola druhá se zaměřila na historii počítačových her. Třetí kapitola popsala, porovnála, a uvedla specifika herních platforem, které se využívají pro hraní multiplayerových počítačových her. Pátá kapitola již byla konkrétně zaměřena na multiplayerové hry jako takové, představila příklady populárních her tohoto typu a uvedla je do různých souvislostí. Kapitola šestá se zabývala komunitou hráčů multiplayerových počítačových her, především hraní počítačových her na profesionální úrovni (progaming), cosplay komunitě a komunitě okolo streamování počítačových her. Poslední kapitola teoretické části představila vlivy a možné důsledky, které může hraní počítačových her představovat pro hráče. Zmínila především problematiku násilí zobrazovaného v počítačových hrách, závislost na počítačových hrách a vliv trávení velkého množství času u počítače na fyzické zdraví člověka a porovnála různé názory jiných autorů na tyto oblasti. V neposlední řadě však uvedla také pozitivní vlivy, které může hraní počítačových her pro hráče představovat.

Cílem anketního šetření práce bylo získat vhled do dané problematiky a především získat názory samotných hráčů na multiplayerové počítačové hry, jak hráči těchto počítačových her chápou ostatní hráče, kolik svého volného času stráví hraním v porovnání s jinými aktivitami a jaká pozitiva nebo negativa vidí sami hráči ve hraní multiplayerových počítačových her.

V návaznosti na tyto cíle byly sestaveny tři dílčí výzkumné otázky, které jsem se snažila ověřit pomocí polostrukturovaných rozhovorů s hráči multiplayerových počítačových her ve věku 15 – 26 let. Nutno říci, že vzorek těchto respondentů pocházel pouze z Českých Budějovic a blízkého okolí, jednalo se o šest osob a odpovědi se v některých případech velmi odlišovaly, výsledky šetření tedy nelze nijak globalizovat,

nicméně si myslím, že za účelem této bakalářské práce se díky těmto rozhovorům podařilo především získat lepší vhled do dané problematiky, ale také získat určitou představu o vztazích mezi hráči multiplayerových počítačových her.

Vzhledem k rozšířenosti hraní počítačových her jako volnočasové aktivity dětí a mládeže tedy do budoucna vnímám jako důležité zvýšit povědomí o možných rizicích, které jsou s tímto fenoménem spojeny, a to jak u dětí, tak i u jejich rodičů, ale také informovat o možnostech jejich praktického využití při výuce a možných pozitivních vlivech, aby na hráčství nebylo nahlíženo jako na negativní jev, jelikož tato aktivita může být také příjemným a konstruktivním způsobem trávení volného času, při kterém se nejen děti a mladí lidé mohou setkat s velmi různorodou komunitou, kde mohou navázat přátelské vztahy a při hraní počítačových her rozvíjet svoje schopnosti a dovednosti.

Seznam použitých zdrojů

Aktuální statistika Twitchapps Stats [online] Poslední aktualizace 28. 1. 2014. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<https://stats.twitchapps.com/>>

Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky: *Historie videoher* [online]. © 2009—2010, [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/videohry-v-kostce/historie-videoher/>>

BÁRTEK, T.: *Proč Game Studies?* [online]. Poslední aktualizace 16. 10. 2012 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gamestudies.cz/odkazy/proc/>>

BRABEC, A.: *GLOSA: Profesionální hraní počítačových her šlape tradičním sportům na paty.* [online]. Poslední aktualizace 3. 9. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/profesionalni-hrani-pocitacovych-her-e-sports-fqu-/Magazin.aspx?c=A150902_151438_bw-magazin_anb>

CARNAGEY, N. L. a kol.: The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2007, roč. 43, č. 3.

COLE, H.; GRIFFITHS, M. D.: Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyber Psychology & Behaviour*, 2007, roč. 10, č. 4.

COXWORTH, B.: *Sorry, parents – video games are good for the mind* [online]. Poslední aktualizace 16. 9. 2010 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.gizmag.com/video-games-increase-decision-making-abilities/16397/>>

CRAWFORD, C: *Herní studia (Game Studies)* In. Wikisofia [online]. Poslední aktualizace 22. 6. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <https://wikisofia.cz/index.php/Hern%C3%AD_studia_%28Game_studies%29>

ČÁP, J.; MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*. 2. vyd. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-273-7.

ČELÁKOVÁ, N; ČELÁK J.: *Za tajemstvím počítačových her*. Praha: Grada, 1992. ISBN 80-85623-39-0.

EDWARDS, B.: *Computer Space and the Dawn of the Arcade Video Game* [online]. Poslední aktualizace 11. 12. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.technologizer.com/2011/12/11/computer-space-and-the-dawn-of-the-arcade-video-game/>>

ELISE, A.: *Twitch Hits Over 45 Million Monthly Viewers* [online] Poslední aktualizace 20. 1. 2014. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.ibtimes.com/twitch-hits-over-45-million-monthly-viewers-1543751>>

Entertainment Software Association: *Study Finds Long-Term Cognitive Benefits of Action Games*. [online] © 2015 – [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.theesa.com/article/study-finds-long-term-cognitive-benefits-action-games/>>

E-sports Earning: *Highest Overall Earnings* [online]. © 2012-2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://esportsearnings.com/players/highest_overall>

FRASCA, G.: *What is ludology? A provisory definition*. [online]. Poslední aktualizace 8. 7. 2001 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>>

GODRIC: *Co je to LARP*. [online] Poslední aktualizace 25. 9. 2011. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.larp.cz/?q=cs/info>>

GOSU, K.: *Přehled výsledků hlavních turnajů LanCraftu*. [online]. Poslední aktualizace 31. 7. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gamifique.eurozpravy.cz/newsky/724-prehled-vysledku-hlavnich-turnaju-lancraftu>>

HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.

Hospodářské noviny: *Tchajwanec zemřel po třech dnech nepřetržitého hraní počítačových her*. [online]. Poslední aktualizace 1. 1. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://zahranicni.ihned.cz/asi-a-pacifik-cina/c1-63399160-tchajwanec-zemrel-po-trech-dnech-nepretrziteho-hrani-pocitacovych-her>>

HÝBNEROVÁ, J.: *Závislost na online prostředí*. In *Děti a online rizika. Sborník studií sdružení Linka bezpečí*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012.

Informační systém Masarykovy univerzity: Informace o předmětu Herní studia [online]. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2015/IM082>>

IT Slovník.: *MMORPG* [online]. © 2008 - 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://it-slovník.cz/pojem/mmorpg/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign=cp>

JACKSON, L. A. a kol.: Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behaviour*, 2012, roč. 28, č. 2.

KAPLAN, K.: *Může být hraní počítačových her přínosem?* [online]. Poslední aktualizace 30. 6. 2014 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://iq.intel.cz/muzevam-byt-hrani-pocitacovych-her-prinosem/>>

KEACH, S.: *What are eSports? A beginners guide to progaming* [online]. Poslední aktualizace 2. 5. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.trustedreviews.com/opinions/what-are-esports-a-beginner-s-guide-to-progaming>>

LANGROVÁ, A.: *Která realita je ta pravá?* In *Děti a online rizika. Sborník studií sdružení Linka bezpečí*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012.

LEŠTINOVÁ, Z. ed.: *Koncepční rámec škodlivého hráčství*. Úřad vlády České republiky, 2013. ISBN 978-80-7440-084-1.

MANISIER, A.: *Překvapivá kultura esportů v Koreji* [online]. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://eune.leagueoflegends.com/cs/news/esports/esports-editorial/prekvapiva-kultura-esportu-v-koreji>>

MCISAAC, M.: *What is cosplay and why people do it?* [online] Poslední aktualizace 6. 12. 2012. [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://ifanboy.com/articles/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it/>>

NEŠPOR, K.: *Chraňte děti před počítačem a počítač před dětmi*. [online] [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://drnespor.eu/PCrod9.doc>>

NEŠPOR, K.: *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media, 2011. ISBN 978-80-7402-069-8.

NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7179-432-X

Newzoo: *The Consumer as Producer: How Games & Video Converge to Drive Growth*. Verze 1.0, červenec 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Newzoo_Limelight_Consumer_As_Producer_v3.0.pdf?t=1456495301711&utm_campaign=Consumer+as+Producer&utm_source=hs_automation&utm_medium=email&utm_content=21584532&_hsenc=p2ANqtz-9t1b3nJMakpsLP9sSpPXKLSpqDzPjO019mDVngA_iekE7VUzbheUWooYq36IUPV2hUQZ4vTcLiLA7wCjqRN6ADRY0amg&_hsmi=21584532>

Oficiální blog Counter Strike: *About CS:GO*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://blog.counter-strike.net/index.php/about/>>

Oficiální stránka mistrovství ČR v počítačových hrách: Oficiální mistři ČR pro rok 2015 [online]. ©2013 – [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://mcr.playzone.cz/>>

Oficiální stránky League of Legends: *Braň a znič*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/game-modes/summoners-rift/>>

Oficiální stránky League of Legends: *Výpis šampionů*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/champions/>>

Oficiální stránky League of Legends: *Vyvolávačův kodex*. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/get-started/summoners-code/>>

Oficiální stránky PEGI: *Co znamenají nálepky?* [online] [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>>

Oficiální stránky PEGI: *O PEGI*. [online] [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/107/>>

Oficiální stránky StarCraft II World Championship Series: *About the StarCraft II World Championship Series*. ©2014 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://wcs.battle.net/sc2/en/about>>

Oficiální stránky StarCraft II: *What is StarCratt II?* ©2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://eu.battle.net/sc2/en/game/guide/whats-sc2>>

OHAB, J.: *Adults Benefits from Playing Video Games* [online]. Poslední aktualizace 26. 1. 2010 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://science.dodlive.mil/2010/01/26/adults-benefit-from-playing-video-games-podcast/>>

PATENAUDE, M.: *Playing action video games can boost learning* [online]. Poslední aktualizace 10. 11. 2014 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.rochester.edu/newscenter/playing-action-video-games-can-boost-learning-78452/>>

PERNICA, A. *Hra: hra jako sociokulturní univerzálie a hra jako genus proximum dramatické kultury*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2008. ISBN 978-80-86928-42-5.

PHILLIPS, H.: *Violent video games alter brain's response to violence*. [online]. Poslední aktualizace 12. 12. 2005 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<https://www.newscientist.com/article/dn8449-violent-video-games-alter-brains-response-to-violence/>>

Rehabilitace.info: *Mýty o zraku a očích: škodí očím počítač a pomáhá mrkev?* [online] Poslední aktualizace 8. 9. 2013 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.rehabilitace.info/lidske-telo/myty-o-zraku-a-o-ocich-skodi-ocim-pocitac-a-pomaha-mrkev/>>

RICE, J.: *Study: World of Warcraft Eases Stress*. [online]. Poslední aktualizace 27. 7. 2008 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://edugamesresearch.com/blog/tag/jane-barnett/>>
SocialBlade: *Top 100 Twitch Users by Followers*. © 2008 -2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://socialblade.com/twitch/top/100/followers>>

ŠULC, T.: *Vývoj technologií počítačových her*. [online]. Poslední aktualizace 2. 9. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/21815-vyvoj-technologie-pocitacovych-her-druhy-dil?start=8>>

The Statistic Portal: *Distribution of World of Warcraft player in 2013, by time spent playing* [online]. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.statista.com/statistics/327295/time-spent-playing-world-of-warcraft/>>

The Statistic Portal: *Video game console sales worldwide for products total lifespan as of October 2015* [online]. © 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>>

TIŠNOVSKÝ, P. *Historie vývoje počítačových her (1. část – milníky)*. [online]. Poslední aktualizace 10. 11. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>>

TIŠNOVSKÝ, P. *Historie vývoje počítačových her (4. část – zlatá éra textovek)*. [online]. Poslední aktualizace 1. 12. 2011 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-4-cast-zlata-era-textovek/>>

TIŠNOVSKÝ, P. *PDP-1: počítačový dědeček na cestě k unixu*. [online]. Poslední aktualizace 13. 10. 2009 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <<http://www.root.cz/clanky/pdp-1-pocitacovy-dedecek-na-cestech-k-unixu/>>

TRYBUS, J.: *Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going*. [online]. ©2014 [cit. 2016-03-26]. Dostupné na WWW: <<http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>>

ZACH, O.: *Počet předplatitelů World of Warcraft rekordně klesl* [online]. Poslední aktualizace 11. 5. 2015 [cit. 2016-02-28]. Dostupné na WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/world-of-warcraft-pocet-predplatitelu-dh3-/Novinky.aspx?c=A150511_103548_bw-novinky_oz>

ZEMANOVÁ, P.; RUČKOVÁ, Z. a kol.: *Jak si zachovat zdraví u počítače*. Praha: Computer Press, 2001. ISBN 80-7226-546-6.

Seznam příloh

Příloha I Přepis rozhovorů s hráči

Přílohy

Příloha I Přepis rozhovorů s hráči

DI: Dívka, 17 let, studentka SŠ

V kolika letech jsi začala hrát multiplayerové hry?

Asi tak ve 14.

Hraješ na PC nebo konzoli?

Na počítači.

V jakém věku jsi hrál nejvíce?

To nevím, pořád tak stejně.

Jak často hraješ v současné době?

Skoro každéj den.

Kolik hodin denně to tak je?

Tak 3.

Co tě přivedlo ke hraní multiplayerových her?

No dostala jsem vlastní počítač a brácha mi tam dal nějaký hry.

Co ti hraní těchto her přináší? Jaké máš při hraní pocity?

To nevím.

Nevíš, jaká třeba vidíš pozitiva v tom hraní?

Je to prostě zábava, nenudím se.

Máš jiné koníčky kromě hraní her a kolik ti zaberou času?

Zpívám a pak taky malování, to bude víc času než hry.

Připadá ti, že hraní her nějak ovlivňuje vztahy s tvým okolím?

Ani ne.

Hraje většina tvých přátel?

Spíš ne.

Komunikuješ při hře s ostatními hráči?

Občas si něco napíšeme, ale moc ne.

Bereš ostatní hráče jako přátele? Mluvíš s nimi třeba i jindy než při hře, o jiných tématech?

To ani ne, moc je neznám.

Seznámila ses přes hraní her s někým novým?

No pokaždý je to někdo nový.

Takže nemáš nějaká hráče, se kterými bys hrála vícrát?

Pár jo, ale moc to není.

Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, sleduješ třeba záznamy z turnajů, streamy jiných hráčů, cosplay atd.?

Něco jsem viděla, ale ne že bych to nějak sledovala.

D2: Dívka 21 let, studentka VŠ

V kolika letech jsi začala hrát multiplayerové počítačové hry?

Tak ve 12, ale to jsem ještě neměla vlastní počítač, tak to nebylo moc často.

Hraješ na PC nebo konzoli?

Teď víc na Xboxu, ten máme asi rok, dřív jsem hrála jenom na počítači.

A v jakém věku jsi hrála nejvíce?

Určitě na střední, to mi bylo kolem 16, 17 let.

Kolik hodin denně nebo týdně to tak bylo?

Myslím, že průměrně tak 3 nebo 4 hodiny denně, o víkendech třeba i víc a jindy zase vůbec.

Jak často hraješ teď?

Už moc ne, tak kolem 2 až 3 hodin týdně, ale už jenom na tom X-ku.

Jak ses dostala ke hraní multiplayerové her?

To už přesně nevím.

A pamatuješ si, co tě k tomu hraní her vedlo nebo co tě na tom lákalo, že jsi začala hrát nějak pravidelně?

No bylo to něco jinýho, úplně jinej svět, tenkrát ještě neměl počítač každý jako je to dneska, hlavně ne děti.

Co ti hraní her přináší?

Asi hlavně zábavu nebo odreagování.

Jaká pozitiva/negativa v tom vidíš?

Negativa, že je to žrout času, ten čas při hře ubíhá úplně jinak, ale zase se tím člověk zabaví na dlouho.

A nějaká pozitiva?

Hlavně zábavu.

Jaké máš nebo jsi měla koníčky kromě hraní her?

Já se vždycky pro něco nadchnu, ale pak u toho dlouho nevydržím, takže spoustu, třeba různý vyrábění, ale i sporty nebo čtení.

Takže hry ti vydržely jako koníček nejdýl?

Teď už moc nehraju, ale dalo by se to tak říct.

Kolik ti ty ostatní koníčky zaberou času?

Různě, není to pravidelně.

Připadá ti, že hraní her nějak ovlivňuje vztahy s tvým okolím?

Řekla bych, že ne.

Hraje většina tvých přátel?

Docela dost ano, nevím, jestli většina, je to tak půl na půl, kluci většinou jo a holky ne.

Komunikuješ při hře s ostatními hráči?

Teď na tom X-ku ne, ale když bych hrála na kompu, tak jo.

Bereš tyto hráče jako přátele?

Většinu jo, ale ne všechny.

Mluvíš s nimi i jindy než při hře, o jiných tématech?

Určitě jo.

Seznámila ses přes hraní her s někým novým?

Jo, poznala jsem docela dost lidí.

Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, sleduješ třeba záznamy z turnajů, streamy jiných hráčů, cosplay atd.?

Jo, ty streamy si někdy pouštím, ale spíš jako kulisu a ještě u toho dělám něco jiného, cosplay mě taky baví, tam je alespoň víc holek.

Kolik času ti tohle tak zabere?

To budou taky tak ty 2 hodky týdně, řekla bych maximálně.

D3: Dívka, 26 let, zaměstnaná

V kolika letech jsi začala hrát multiplayerové hry?

Přesně s nevzpomínám, ale mohlo mi být kolem 15.

Hraješ na PC nebo konzoli?

Na počítači.

V jakém věku jsi hrála nejvíce?

Zhruba tak kolem 20.

Kolik hodin denně to tak bylo?

Nebylo to pravidelně, hlavně o víkendu jsme dělali LANky, to jsme hráli klidně celý den.

Říkáš celý den, takže třeba i 12 hodin za den?

Ano, to mohlo být klidně i kolem těch 12 i víc.

A ve všední dny jsi hrála jak často?

Nebylo to každý den, ale když už jsem si k tomu sedla, tak to bylo minimálně na 3 hodiny.

Jak často hraješ nyní?

Spíše výjimečně.

A chybí ti to hraní?

Docela jo, hlavně ty lidi, ale tak už mám teď jiné starosti a na hraní nemám moc čas.

Takže už s těmi lidmi nejsi v kontaktu?

S některými jsem, ale už ne tolik jako dřív.

Jak ses tenkrát dostala ke hraní multiplayerových her?

Můj tehdejší přítel hrál a mě to pak taky dost chytlo.

A co ti to hraní her přinášelo?

Člověk při tom hraní úplně zapomněl na okolní svět, navíc jsme byli dobrá parta, takže byla sranda.

Vidíš v tom hraní i nějaká negativa?

Pokud se to nepřehání, tak tak podle mě negativa nejsou, ale to je tak skoro se vším.

Jaké jiné koníčky jsi měla v té době, kdy jsi hrála nejvíc?

Moc jsem jich neměla, hodně času mi zabrala škola. Možná jediné sport, chodila jsem docela pravidelně na aerobic.

Připadá ti, že hraní her nějak negativně ovlivnilo vztahy s tvým okolím?

To mi nepřijde.

Hraje nebo hrála tenkrát většina tvých přátel?

Tenkrát skoro všichni, teď už to tolik nebude, i když dost z nich hraje alespoň občas.

Komunikuješ při hře s ostatními hráči?

Když nejsme přímo u sebe, tak spolu většinou mluvíme přes TeamSpeak a nebo si alespoň píšeme.

Bereš tyto hráče jako přátele? Mluvíš s nimi třeba i jindy než při hře, o jiných tématech?

Jo, většinu z nich za přátele považuji.

Seznámila ses přes hraní her s někým novým?

S pár lidmi ano, ale moc se nevidáme.

Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, sleduješ třeba záznamy z turnajů, streamy jiných hráčů, cosplay atd.?

Cosplay sleduji ráda, ale že bych se sama převlékala, to ne. Občas se kouknu na něco na Twitchi nebo na Youtube.

A kolik času ti tohle sledování tak zabere?

Tak hodinku za týden.

D4: Chlapec, 15 let, žák ZŠ

V kolika letech jsi začal hrát hry pro více hráčů?

Asi ve 12.

Hraješ na PC nebo konzoli?

Hraju na Xboxu a na Wiičku.

Hraješ teď víc než dřív?

Asi trochu jo.

Jak často hraješ? Kolik hodin denně to tak je?

Nevím, nejvíc tak 4 hodiny denně.

Jak ses dostal ke hraní her? Co tě k tomu vedlo?

Dostal jsem to Wiičko k Vánocům, tak jsem začal hrát na něm.

Co ti hraní her přináší? Jaké máš při hraní pocity?

Baví mě to.

Vidíš na tom hraní ještě něco dobrého?

Já nevím, asi jo.

A co?

Nevím, asi že je to sranda.

Jaké máš jiné koníčky kromě hraní her a kolik ti zaberou času?

Hlavně yoyování a pak hraju basket a ještě kytara.

To je docela dost koníčků, kolik ti to zabere času, třeba za týden?

Yoyování mi zabere dost času, basket jsou asi 2 hodiny týdně.

A kytara?

To je tak různě.

Připadá ti, že hraní her nějak ovlivňuje vztahy s tvým okolím?

Nevím, asi ne.

Hraje většina tvých přátel?

Já nevím, to asi ne, jenom pár.

Mluvíš při hře s ostatními hráči?

Ne, nemluví.

A jindy s nimi mluvíš?

To jo.

Bereš ostatní hráče jako přátele?

Asi jo.

Takže je znáš ze skutečného života?

Jo, znám.

A seznámil ses přes hraní her s někým novým?

S někým asi jo.

Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, sleduješ třeba záznamy z turnajů, streamy jiných hráčů, cosplay atd.?

No něco sleduju na youtubku, ale hry tolik ne, spíš to yoyování.

D5: Chlapec, 17 let, žák SŠ

V kolika letech jsi začal hrát hry pro více hráčů?

Ve 13

Hraješ na PC nebo konzoli?

Na počítači

Hraješ teď víc než dřív?

Ano

Jak často hraješ? Kolik hodin denně to tak je?

Přibližně 6 hodin, o víkendu klidně i 12

Jak ses dostal ke hraní her? Co tě k tomu vedlo?

No že kamarádi začali hrát

Co ti hraní her přináší? Jaké máš při hraní pocity?

Zábavu a zabíjení času

Vidíš i nějaká negativa na hraní her?

Ne, žádná

Jaké máš jiné koníčky kromě hraní her a kolik ti zaberou času?

Žádné jiné asi nemám

Připadá ti, že hraní her nějak ovlivňuje vztahy s tvým okolím?

Myslím, že ne

Hraje většina tvých přátel?

Ano

Mluvíš při hře s ostatními hráči?

Jo

A mluvíš s nimi i jindy mimo hru?

Jo, mluvíme

Mluvíte jenom o hrách nebo i o něčem jiném?

O různých věcech.

Bereš tyto hráče jako přátele?

Jo, to беру

A seznámil ses přes hraní her s někým novým?

Se spoustou lidí jsem se seznámil

Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, sleduješ třeba záznamy z turnajů, streamy jiných hráčů, cosplay atd.?

Jo, koukám hlavně na LoLko

A kolik času ti to tak zabere

Tak to nevím, asi hodinu

Denně?

Jo, tak hodinu denně.

D6: Chlapec, 22 let, zaměstnaný

V kolika letech jsi začal hrát multiplayerové hry?

Nevím, asi ve 12 letech

Hraješ na PC nebo konzoli?

Obojí

V jakém věku jsi hrál nejvíce?

Nevím, asi 16, 17

Kolik hodin denně/týdně to tak bylo?

Denně tak 5 hodin asi, podle toho, jak jsem měl dlouho školu a podle, jestli tam někdo byl, abych měl s kým hrát, samotného mě to nebaví

Jak často hraješ teď?

Tak teď už moc ne, jsem převážně v práci

Kolik hodin to tak je?

Já fakt nevím, je to různý, přibližně 2 hodiny jednou za čas, někdy i celé odpoledne

Jak ses dostal ke hraní multiplayerových her?

Dostal jsem počítač, tak jsem začal hrát, tady je malá vesnice, nebylo co jiného dělat

Co ti hraní her přináší? Jaké z toho máš pocity?

Zábavu, jinak bych je nehrál, je to můj koníček, jako když někdo hraje fotbal, taky chodí na tréninky a investuje do toho většinu volného času

Jaká pozitiva/negativa v tom vidíš?

Nesmí se to přehánět, jako se vším, jinak fakt nevím

Jaké máš/jsi měl jiné koníčky kromě hraní her?

Teď mám jako koníček práci, dřív nějaký sport

Jaký sport?

Volejbal, florbal, občas sálovka, ale to výjimečně

Kolik ti zaberou času?

Práce většinu, na jiné koníčky teď nemám moc čas

Připadá ti, že hraní her nějak ovlivňuje vztahy s tvým okolím?

Přítelkyně mi občas nadává, ať u toho nedřepím a jdu něco dělat, jinak ne

Hraje většina tvých přátel?

Minimálně polovina

Komunikuješ při hře s ostatními hráči?

Vždycky, na konzoli teda ne, ale na kompu vždycky

Bereš tyto hráče jako přátele?

Jasně, že jo

Mluvíš s nimi i jindy než při hře a o jiných tématech než o hře?

Ano, například v hospodě probíháme různé věci

Seznámil ses přes hraní her s někým novým?

Jo, seznámil

S kolika lidmi?

Přibližně s 30

Kromě hraní, zajímáš se také o herní scénu, sleduješ třeba záznamy z turnajů, streamy jiných hráčů, cosplay atd.?

Ani ne, na turnaje výjimečně, na cosplay jen jednou za rok, když je BlizzCon

Abstrakt

HADERKOVÁ, B. *Multiplayerové počítačové hry jako fenomén trávení volného času mládeže*. České Budějovice 2016. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Vedoucí práce R. Macků.

KLÍČOVÁ SLOVA: počítačové hry, volný čas, komunita hráčů, počítačové hry pro více hráčů, videohry

Práce se věnuje multiplayerovým počítačovým hrám jako fenoménu trávení volného času mládeže současné doby. Teoretická část práce se zaměřuje na historii počítačových her, multiplayerové hry a jejich druhy, herní platformy, komunitu hráčů tohoto druhu her a možná negativa a pozitiva, která hraní multiplayerových her představuje.

Výzkumná část obsahuje kvalitativní šetření pomocí rozhovorů s hráči multiplayerových počítačových her ve věku 15 – 26 let z Českých Budějovic a okolí, které jsou zaměřeny na to, jak sami hráči vnímají své hraní.

Abstract

Multiplayer computer games as youth's leisure phenomenon

KEY WORDS: computer games, free time, community of players, multiplayer computer games, videogames

The thesis is dedicated to multiplayer computer games as youth's leisure phenomenon of this time. The theoretical part is focused on computer games history, multiplayer computer games and their types, gaming platforms, community of multiplayer games players and potential negatives and positives, which follows from playing this type of games.

The practical part contains a qualitative survey using interviews with multiplayer computer games players aged from 15 to 26 years from city of České Budějovice and environs, that are focused on how players themselves perceive their playing.