

Příloha 6 – Vzorový přepis rozhovoru

Tazatel: Na začátek pro tebe mám úkol. Na zodpovězení tohoto úkolu budeš mít hodně času, bude to klidně třeba 20, 30 minut, takže to klidně vem hodně ze široka-

Respondent: Uhum

Tazatel: Tohleto zadání úplně první tak je, umm, zkus mi popsat, co je tvůj úplně nejsilnější herní zážitek ve tvém životě – nemusí to být konkrétní nějaký moment, může to být klidně období, může to být zkušenost s nějakou hrou, může to být naopak něco, co tě k hraní přivedlo... Je to na tobě, vyber si co chceš, ale zkus to zarámovat do svého života, zkus mi vlastně i v rámci toho trošku povyprávět o tom kdo ty jseš a jak to že zrovna pro tebe je takovejhle zážitek ten úplně nejsilnější, kterej tě s hraním potkal. Určitě-

Respondent: Tak-

Tazatel: Ano?

Respondent: Tak, tady rovnou mám jeden dotaz, protože já nehraju jenom počítačový hry. Já těch her hraju několik druhů, několik věcí a teďka je otázka, jestli to má být nejsilnější herní zážitek co se týče počítačových her nebo nejsilnější herní zážitek co se týče her jako obecně.

Tazatel: Um, určitě by se to mělo týkat především počítačových her, a to je ten primární záměr tohoto rozhovoru: povídat o tvé zkušenosti s hraním videoher a počítačových her. Samozřejmě ale to nejde oddělit od toho, že v tvé psychice, tvé hlavě, tak se to míchá i s hraním jiných her a tvé zkušenosti a tvoje zážitky tak se propojují. Takže je určitě na místě, že jestli ti to bude připadat rozumný to nějak spojit a bude ti to připadat třeba neoddělitelný tak o tom začni povídat taky. Takže, si vem teď klidně jakoby chvíli, zamysli se nad tím, co by asi mohlo splňovat tohle zadání a vůbec nic se nestane, když začneš vyprávět o jednom zážitku a po pěti minutách si uvědomíš „pozor, to je ale trošku jinak, vlastně mám v hlavě něco silnějšího, něco zajímavějšího“ a můžeš začít vyprávět o něčem jiném, můžeš to propojit...

Respondent: Tak, já si ti teda rovnou pokusím nějakým způsobem kontinuálně zařadit, protože těch silnějších zážitků je opravdu hodně. Jeden z těch nejsilnějších prvních zážitků, který si pamatuju, tak právě bylo o tom, že děda ke kterému jsme jezdili na návštěvu, když jsem byl fakt malej, tak měl mnohem lepší počítač, než jsme měli my. To znamená že se tam dali hrát věci který nebyly úplně reálný hrát u mě. Takže relativně když jsem jezdil k dědovi, tak ať už jsem se těšil na Dukeho 3D, kterýho jsem teda v té době nehrál sám, protože jsem se bál - tam byli takový divný mimozemšťani a takový prasata – až přes Age of Empires dvojku, tak si pamatuju, že děda vlastně kvůli mně začal odebrat score. A to byla taková ta, takový to první

uznání něčeho, typu, hele tohle tě baví tak tě v tom jdeme nějakým způsobem podpořit a už to nejsou prostě jenom jako zvěšty malýho kluka, ale hele, tohle je zajímavý tak se na to jdem podívat. Takže tam je vlastně takovej ten první zážitek o tom, že tam prostě došlo asi poprví v mém životě k nějakému uznání mého cíle, popřípadě mých zájmů a tak dále.

Tazatel: Můžu se jenom zeptat, na jaký věk to byl?

Respondent: To ti neřeknu přesně, třeba šest let, sedm. Umm, chodil jsem ze začátku na základu, pamatuju si že tohle už nějakou dobu, to odebrání score a těhletěch věcí probíhalo, když jsem se učil násobilku sedmi. Protože tam jsem nemoh na počítač, protože jsem dostal svojí první kouli. Ale víceméně tohle je asi takovej ten ranej zážitek, pro úplně jako, když se zamyslíš na to, co by tě jako k těm hrám nejvíc jako přitáhlo a drželo tak právě byl společnej čas s dědou. Protože jsem dědu měl rád, nebo, mám, ale teďka když je pro mrtvici tak je to trochu komplikovanější, a byl to prostě čas kterej jsme strávili spolu, a ne v rámci toho, že mě hlídal, ale v rámci toho, že jsme měli něco společnýho. Druhej silnej zážitek byla paradoxně moje první cracklá hra. Protože samozřejmě hry v době, kdy člověk chodí na první stupeň a rodiče ho moc nechápou, má starej počítač a teďka se snaží s tou angličtinou člověka z prvního stupně, kterej se s angličtinou reálně setkal jenom ve škole, tak se snaží nějakým způsobem si cracknout hru. Moje první cracklá hra byl Princ of Persia, taková ta plošinová verze.

Tazatel: (přikývne) Jasně.

Respondent: Ta byla cracklá v tom, že jsem byl schopnej jít a najít opravdu ten seznam tich poušňů (potions), který jsi pil v tom prvním, případě druhým levelu abys se dostal dál. Tak to byl velmi zajmavej crack... A druhej byl wolfenstein 3D, kde jsem byl schopnej se z toho demíčka nějakým zvláštním způsobem ze školy ještě na těch velkejch disketách přetáhnout dostatek souborů na to, abych rozjel druhej akt. Tam jsem pochopil vlastně, že nejsem jenom hráč, že to není jenom o tom, že bych byl prostě jako fotbalista, kterej by zašel a šel si zakopat. Ale že už je to posunutý vlastně o úroveň víc, že už k tomu potřebuju nějaký vědomosti, že už k tomu potřebuju nějaký zázemí, že už k tomu potřebuju spoustu dalších věcí, a hlavně uměl jsem něco co nikdo jinej neuměl. To mi dalo pocit takový, řekněme, takový nadřazenosti nad ostatníma. Která vlastně v mý herní historii byla důležitá. Později, když takhle proplouval základkou, tak další a jeden z nejsilnějších herních zážitků bylo, když jsem přešel na MMOčko, konkrétně na Ultimu online na serveru dark paradise, kde jsem si našel na serveru guildu a hlavně už to nebyly singleplayerovky, už za tím někdo byl, už na tebe někdo spoléhal a byli za tím reálný lidi. A, uhhh, vlastně dark paradise je znamej a proslulej tím, že je to velmi hardcore server, kde, když vlastně opravdu umřeš v nějakym tom dungeonu, kterej v 16 lidech se jde 16 hodin v kuse prakticky bez přestávky, tak všichni ty lidi přijdou o výbavy. A ty výbavy, který prostě skládali dohromady víc jak půl roku.

Tazatel: Hmm.

Respondent: Takže tam když se ti opravdu podaří náhodou prostě jít a zachránit alespoň buď jako výpravu nebo alespoň jejich věci, tak to už ti dává prostě úplně jinej pohled na hraní jako takový. Protože teďka vlastně záleží už na tom, co děláš. Takže tam byla spousta takovejchle situací, který mi daly ať už pozitivní nebo negativní silný zážitky o tom že jsem někde něco buď posral a spousta lidí na mě byla nasraná a nebo že jsem někde opravdu zaperlil a vytáhl jsem ekvip (equipment) prostě spoluhráčů a, uhh, víceméně jsem sklízel ovace.

Tazatel: (úsměv)

Respondent: Následně ale ještě u Ultimy zůstanu, protože další velmi silnej zážitek, tak byl o tom, že samozřejmě ne všichni lidi si tam sednou. Takže se mi stalo, že někdo z internetu, nevím přesně kdo, právě z té guildy, tak šel a právě vzal moje telefonní číslo, reálný a dal ho na gay porno stránky. Na seznamku. Což vlastně, když to vezmu kolem a kolem, tak byla první reálná komunikace s člověkem, kterej, jinýho, řekněme jiný sexuální preference, než byla běžná v mém okolí. A nicméně to bylo velmi emotivní, protože pán se mi rozbřečel do telefonu, že už se mu to nestalo poprví, že má problém k sobě najít partnera. On brečel, já brečel... Někým způsobem jsme si ještě párkrát volali, i když jako pochopil, že z toho nic nebude, protože jsme dávali z těch stránek pryč a tam jsem pochopil, jak je vlastně internet i nebezpečnej. Tak tohle jsou asi nejsilnější zážitky, který já mám ohledně hraní počítačovejch her, á, potom bych moh ještě zmínit to, že vlastně jsem se právě přes Ultimu online později, tak v nový guilde, tak jsem se dozvěděl, že s jedním člověkem, s kterým hraju zhruba rok, tak že jsme prakticky sousedi. A, to byl člověk, který když jsme se teda dozvěděli, že jsme sousedi tak jsme si zamávali přes tu nejrušnější [jméno města] silnici a potom mi napsal, že už teda můžu umřít, protože nic krásnějšího, než on nevidím... Mimochodem, pán měl hodně přes dvě stě kilo... A to byl třeba člověk, kterej mi sehnal první práci. Já jsem vlastně neměl reálný kamarády, já jsem měl lidi, který mě v reálným světě potřebovali a potom jsem měl lidi právě po internetu, který jsem si vybíral a bral ať už přes ten dark paradise, případě se tam nabalovaly další věci. Takže tohle jsou moje nejsilnější zážitky s hraním počítačovejch her.

Tazatel: No, jestli tomu teda správně rozumím, tak jsou pro tebe silný, protože tě někam posunuli.

Respondent: Přesně tak. Víceméně v každym zážitku, kterej jsem ti popsal bylo nějaký sebevědomí... Sebeuvědomění. Ať už to bylo ze začátku, kdy jsem si uvědomil, že umím něco víc než ostatní nebo že opravdu můj koníček není prostě dětská hra ale opravdu něco seriózní, což bylo s tím dědou až přes to že internet opravdu může bejt nebezpečnej a jedno telefonní číslo může prostě rozplakat pána z [jméno města], kterej se snaží najít prostě partnera.

Tazatel: Hm.

Respondent: Všechny tyhleto zážitky, který byly, tak ve mně něco nechali. Nějakej otisk, se kterým, který si myslím, že v reálu formujou mojí osobnost dneska.

Tazatel: Myslíš, že kdyby ty hry, umm, tam nebyly, že by je zastoupilo něco jiného, že by se stejně něco našlo, co by tohle místo zaplnilo nebo by se nic nenašlo a ty bys byl prostě úplně jinej a chybělo by ti to?

Respondent: Tohle je špatně položená otázka. Kdyby nebyly počítačové hry, byl bych jinej, ale to neznamená, že by mě neposunulo něco jiného. Víceméně každá zkušenost v tvém životě, ať už je pozitivní nebo negativní, tě nějakým způsobem šoupne, jestli je důležitá. Je úplně jedno jakým směrem, ale prostě tě posune. Á, například to že jsem se tímhle způsobem prostě bavil s gayem po telefonu ve svých 14ti letech zhruba, tak mě to někam posunulo. Ale na druhou stranu vím, že kdyby tam nepřišlo tohle, tak tam může přijít třeba LARP (live action role play). Já jsem ještě LARPer. Tak tam může přijít LARP, kde byly ty zážitky podobný. Jiný, ale taky vlastně posouvající. Takže ano, byl bych jiným člověkem, ale nezůstal bych prázdněj kdyby nebyly počítačové hry.

Tazatel: Tak, umm, já mám ještě víceméně úplně stejnou otázku, ale trochu jinak cílenou. Ty jsi mi teď vyprávěl o tom, jak na tebe měli hry vlastně silnej vliv ve vnějším světě. Co byl ten tvůj silnej zážitek a kterej se ale týká toho, že tys hrál, že ty jsi byl hráčem. Myslíš, že je na místě položit otázku a dokážeš odpovědět na otázku, co je tvůj nejsilnější zážitek ze hry, kterej, jako se odehrál v tom monitoru nebo je tohle úplně mimo a takhle to neprožíváš?

Respondent: Nejsilnější zážitky vlastně přináší hra jako taková. Vždycky nějaký sebeuvědomění, nějaká komunikace s lidma a tak dále. Na druhou stranu pokavaď mám vyjmenovat nějaký zážitek, kterej mě opravdu zasáhl, tak to byl asi příběh Mass Effectu trilogie a byl to, umm, momentíček- ehh, fallout trojka. Ve fallout trojce tam má takovej hrozně debilní konec, že vlezíš do místnosti, která, spoiler alert-

Tazatel: V pohodě!

Respondent: která víceméně způsobí to, že ty přineseš čistou vodu všem obyvatelům toho wastelandu na tom konkrétním místě, ale obětuješ se tím, protože neznáš ten kód aby tě to pustilo ven a prostě umřeš. A tam na tebe mluví otec, kterýho se snažil celou hru najít a neexistuje způsob, jakým se dostat ven. Věř mi, zkoušel jsem to, asi tejdě v kuse jsem loadoval pozici a přes kombinatoriku jsem se snažil prostě tvrdě prolomit ten čtyřmístnej kód a prostě mě to ven nepustilo. Takže to byla asi první jako věc vyloženě, kterou jsem dostal ze hry, že ne vždycky všechno jde vochat. Jó, že je úplně jedno jakým způsobem jsi to myslel, je úplně jedno jestli máš nebo nemáš štěstí, občas ti věci nejdou na ruku. A no a Mass Effect trilogie, tam jsem hrál s DLCčkama třetí díl a tam to bylo vlastně o formách života a o tom, že jak probíhá evoluce jako taková. A tam to ve mně zanechalo takovej, řekněme, nadhled. Ale takovej jako, ne nademnou jako nad člověkem, ale jako, obecněj. Jako nad náma jako nad lidma. Že ve výsledku my máme tendenci si myslet, jak jsme hrozně důležitý, ale... nejsme. My vlastně ani nevíme co je náš smysl života nebo cíl. Možná smysl života nás lidí je zaneřádit planetu a vyrábět plasty.

Možná jsme byli vysazený a vyvinutý mimozemšťanama právě proto aby jsme těžili zlato a vyráběli plasty...

Tazatel: To je zajímavá věc na kterou narazíš: nabízí ti do nějaký míry videohry smysl života? Ať už jako že čerpáš inspiraci nebo to samotný hraní. Že by mělo roli takovýho smyslu.

Respondent: Dneska už rozhodně ne. Ono je hrozně složité si definovat vlastně smysl života. Podle mě smysl života je ten největší cíl, kterej jednotlivec má. A je jedno jestli to je pěti letej kluk, kterej má jako smysl života prostě vyrůst a bejt velkej jako táta nebo jestli je to rodič jehož smyslem života je vychovat děti... Vždycky je tam prostě nějaký primární cíl. A i když jsem měl prostě vysoký cíle jak v tý ultimě nebo třeba v CSku, kde jsem se ke konci základy skoro dostal do, už profi teamu, tak, nikdy to nebyl primární cíl. Vždycky to byla primární zábava, trávil jsem u toho čas jako nejradši, ale vždycky jsem viděl svojí budoucnost jinde. Dneska, dneska už to položím tak, že vzhledem k tomu, že pět dní v tejdnu 16 hodin musím trávit na počítači tradera, tak u toho hraju hry, protože jinak by mi z toho hráblo. Ale rozhodně to není tak důležitá součást života, že by jsem si bez ní nedokázal představit... cokoliv.

Tazatel: Další otázka je taková na zamyšlení se nad sebou samým: Zkus mi popsat za koho se vnímáš, za koho se považuješ a- to je první část. Jakkoliv to podej a pak k tomu zkus dodat, jestli si myslíš, že tohleto sebevnímání by bylo jiný, kdybys tuhleto minulost herní neměl.

Respondent: Ahh, jak se vnímám... To je velmi komplikovaná otázka. Jsem relativně mladej chlap, kterej teďka momentálně plánuje založit rodinu, plánuje jí zabezpečit a plánuje žít relativně běžným životem. A nemyslím si, že jsem v něčem až tak speciální vůči jiným lidem. A, i když mi prostě spousta lidí říkala, jak to říct abych nezněł arogantně...

Tazatel: Klidně zněj arogantně.

Respondent: Mám změřený IQ přes 140. Nikdy jsem si nemyslel, že jsem nejchytřejší. Vždycky se našli lidi, který byli chytřejší a vždycky to tak bude. Je jedno jak jseš v čemkoli dobřej, vždycky se najde jeden 11ti letej asiat, kterej ti nakope zadek. A tohle já si uvědomuju a já vlastně se nesnažim bejt nejlepší, protože to je boj s větrnými mlýny. To prostě nikdy nevyjde. Já se snažim bejt takovej abych se moch prostě za tich 50 let uvelebit u krbu se sklenkou whisky a doutníkem a říct si: „jo tohle je celej můj život a jsem na sebe hrdej a neměl bych.“ To je více můj charakterovej rys, kterej si myslim že je ze všeho nejsilnější. To je přesně ten důvod, když něco slíbim, tak prostě to se snažim splnit, za každou cenu, i když je to následně velmi složitý a nepříjemný. A tak dále. Chci bejt ten druh člověka, kterej je hrdej na to, čím se stal. A jestli by sem to měl stejný bez počítačovejch her? Myslím si, že ano. Protože tyhle ty věci, který tě nutí pořádně zamyslet, tak ty najdeš v LARPeč mnohem víc a tam mě to ovlivnilo víc. K LARPU jsem mimochodem taky přišel přes počítačový hry.

Tazatel: No, je teda jako očividná nějaká spojitost minimálně, umm, taková osudová, toho že tam roli maj alespoň jako pojítka ty hry? Který tě přivádí do určitých momentů, který pro tebe potom následně mohli být důležitý..

Respondent: Samozřejmě, protože počítačový- když jseš hráč a je jedno jestli jseš hráč stříleček, singleplayerovek nebo RPGeček nebo případně masovejch RPGček, tak tvoří toví sociální bublinu. A víceméně jseš relativně podobnej tomu, jakýma lidma se obklopuješ dobrovolně.

Tazatel: No a vyprávěl jsi mi teď, ehm, co je pro tebe jakoby důležitý a co je pro tebe důležitý za koho se považovat. Myslíš, že tě podobně vnímá i tvoje okolí, který tě dobře zná? Myslíš, že dostávaj z tebe stejný, jakože, vzbuzuješ takovou atmosféru jako jí vzbuzuješ pro sebe tak vzbuzuješ i na svoje okolí?

Respondent: Jsem přesvědčeněj, že okolí mě vnímá dost podobně. Protože lidi si dost dobře uvědomí, že plníš sliby. Lidi si moc dobře uvědomí, že jseš schopnej přiznat, že něčemu nerozumíš místo toho, aby si vypadal prostě pár minut dobře, ale máchal si prostě vymyšlenejma datama třeba. Takže, upřímně, moje přítelkyně, můj šéf, kolegové v práci, kamarádi, tak všichni z toho nejbližšího okolí mě vnímaj takhle.

Tazatel: A, zažíval jsi třeba rozdíl s hráčema který jsi nikdy neznal a znals je právě jenom z virtuálního světa? Že neměli vůbec třeba ani šanci tě poznat anebo byla velmi zkreslená.

Respondent: Hele, ty máš zkreslený i to jakým způsobem mluvíš i když hraješ RPčko a tím jakým způsobem třeba právě plníš sliby který jsi dal. Takže, ano, spousta lidí si mě z online světa nepředstaví tak jak vypadám, ale na druhou stranu relativně všichni, kdo maj možnost se mnou nějakým způsobem mluvit tak ví, že to, co já řeknu je buď pravda a nebo to neřeknu. Nebo ví, že když něco slíbim, tak se tak prostě stane. Takže, tohlety charakterový rysy zůstávaj i v rámci hraní různých rolí, v rámci hraní různých her...

Tazatel: Takže si do velký míry i zakládáš na nějaký, jako, hodnotě tvojí osobnosti, kterou chceš, aby byla zřejmá, poměrně. Nebo, aby byla spolehlivá.

Respondent: Samozřejmě, to je víceméně jediný, co člověk má. Všechno ostatní je pomíjivý.

Tazatel: Rozved' to!

Respondent: Každěj člověk se může nějakým způsobem hodnotit pracovníma úspěchama, vydělanejma penězma, dosaženým vzděláním a podobnejma věcma. Ale, všechno je pomíjivý. Znáš spousty inženýrů, který jsou reálně hloupý lidi. Znáš spousta bohatejch lidí, který i když třeba ty peníze nezdědili, nejsou dobrý ve svejch oborech. A čím jiným hodnotit lidi vokolo sebe, než tím, jaký opravdu jsou. A to jakej člověk je, tak to říká jenom jedna věc, to je charakter. To je jeho vnitřní já. To je, jak on vnímá on sám sebe, jak ho vnímaj ostatní. Ostatně, kdyby si chtěl vědět jakej opravdu jsem, neměl by ses ptát mě, ale měl by ses právě ptát mých nejbližších přátel a rodiny. Já na sebe vždycky budu mít zkreslenej pohled, ale na druhou stranu vim jakým

způsobem by mě chtěli vnímat ostatní a jsem ochotnej za to pracovat, jsem ochotnej za to se prát.

Tazatel: Zkus mi teda říct, v čem tvůj charakter hry poznamenali a naopak v čem ho zdokonalili.

Respondent: Já už jsem od malička trpěl, víceméně tím, že mam sice relativně vysoký IQ, ale jsem extrémně málo empatickej. Mám relativně dia- mám diagnostikovanou poruchu sociopatického spektra. A právě v těch hrách bylo možný, převážně v RPGčkách, zkoumat morální rozhodnutí a jejich následky. Á, myslim si, že jsem si z toho odnesl spoustu drobností typu, že tě může prostě kousnout do zadku něco, co si nedomyslel a udělal prostě před pár lety třeba. A to jestli je někdo hodnej nebo zlej, to nejde fejknout. Protože nad tebou nikdo prostě nestojí a nehodnotí tě reálně. To je prostě to jakěj jseš a podle toho máš pravděpodobnost, že s k tobě bude okolí chovat. Podle nějaký, dalo by se říct karmy. To je asi nejbližší, co jsem tomu schopnej přirovnat. A právě ty mornální rozhodnutí v tomhle jsou, protože bylo jako mnohem jednodušší si říct, hele, zavolam do školy že je mi špatně nebo že jdu k zubaři a nepřejít tam... mě mále vyhodili ze školy, protože jsem jim na rovinu řek, že se mi dneska nechtělo, a tak jsem nepřišel. Ale na druhou stranu, i když jsem střední školu nedodělal, po několika pokusech, tak pořád ty učitele se mnou měli pozitivní vztah. Pořád matrikář, kterej mě ve čtvrtáku nechal propadnout a nenechal mě dojít k maturitě, tak ještě rok potom mě tahal na pivo. A, to není proto, že mam vysoký IQ nebo že mám krásně hnědý voči a nebo že umim relativně mluvit z patra a jsem ochotnej si povídat s cizíma lidma. To je podle mě kvůli tomu charakteru. To je kvůli tomu, že jsem nikdy nelhal, proč nemám domácí úkol. „Prostě, nemam ho, protože jsem se na něj jako vybod. Co chcete slyšet. Vsadim se, že vy jste se taky vybod na pár domácích úkolů. Tak tady jsem, nemám pro to lepší jako... prostě nemam.“ Výsledek se počítá.

Tazatel: A říkáš teda že, třeba v rámci tý nějaký sociopate nebo nějaký, nějakýho, jak se tomu říká, najězdu na tu poruchu sociopatickou, tak ti ty hry nabídli vodítka, který tobě jakoby chybělo, neznal jsi ho a musel bys ho najít třeba jako pokus omylem v reálným životě a díky hrám jsi nemusel?

Respondent: Dalo by se říct. Já relativně, jak to říct správně... Já relativně v rámci těch her jsem byl schopnej se dostat do situací, do kterejch jsem se nedostával ve svém reálným životě. Jo, v reálným životě se nedostaneš prostě do situace o tom, že jseš tajnej špion a máš prostě naprášit lidi který něco dělaj a za to ovace v práci, ale ty lidi budou trpět. A řekněme, že bez těch her a bez těch věcí, který nějakým způsobem ztvárnily můj vývoj, tak já bych neviděl důvod, proč porušit pravidla, abych někomu pomoh. Já bych byl prostě člověk, kterýho by normálně, kdyby prostě jel po dálnici a viděl prostě člověka v nouzi a věděl bych že nemusim, tak by mě nenapadlo ani zpomalit, natož zastavit a pomoct. A myslim si, že hraní her a nejenom to, ale z velký části hraní víceméně mojí osobnost poupravili natolik, že jsem, že si uvědomuju proč je důležitý třeba pomáhat ostatním. Můj původní nastavení někdy ze začátku základy, tak

bylo prostě, každej sám za sebe a když potřebuješ pomoct, tak si jí nezasloužíš. Tohle se hrozně změnilo. A myslím si, že velkým částí právě kvůli hrám.

Tazatel: Kvůli hrám, a i kvůli LARPu a nebo především kvůli LARPu a nebo především kvůli hrám?

Respondent: Začal jsem o tom přemýšlet kvůli hrám, k LARPu jsem se dostal mnohem dýl. Ale, LARP je mnohem intenzivnější.

Tazatel: Jak to, jak to že je mnohem intenzivnější?

Respondent: Protože ty, když hraješ RPGčko, který je dobře napsaný, tak máš možnost prostě, dám příklad: vypakličovat dveře, vykopnout dveře nebo je vyhodit dynamitem. Když hraješ LARP, tak máš možnost vzít kladivo a zkusit probourat díru vedle dveří. Což ty programátory nenapadlo. Nemáš prostě tu volnost v těch hrách, jako v tom LARPu. V LARPu jseš schopnej a vlastně i nucenej bejt mnohem kreativnější a mnohem víc se projevit. Tim pádem na tu postavu, kterou ztvárňuješ, tak na tý ti mnohem víc zájímá, máš mnohem víc tendence se do ní vžívat a mnohem víc tě zasahujou potom třeba morální rozhodnutí.

Tazatel: Je teda možný, že kdyby videohry byly nekonečný a neměly svým způsobem scénář od autorů, který je musí vytvářet, tak by byly stejně nebo možná i víc intenzivnější než LARP?

Respondent: Mmm, možná. Nicméně to je věc, kterou nejsi schopnej docílit. By za tebou musel stát někdo, kdo by v reál- v aktuálním čase programoval věci podle toho co ty děláš. Něco podobného, tak zažívám na table top RPGčkách – jsou DnDčka, vampire masquerade a podobně, hraju toho spoustu.

Tazatel: No, um, ještě, ještě poslední otázka k nějaký sebe reprezentaci a vnímání sebe sama a vnímání tebe ostatními, um... Hraní pro tebe někdy v životě bylo ostudou a nebo pro tebe bylo pýchou nebo něco na co bys mohl bejt hrdej? Ozývaly se tam ty momenty, kdy jsi třeba nechtěl, aby bylo věděno, že hraješ hry? Zkus to rozebrat, takovouhle myšlenku...

Respondent: Ummm, já si nejsem jistej jestli jsem někdy v životě cítil stud.

Tazatel: Hm.

Respondent: Já jsem byl vždycky takovej jakej jsem byl a, jó, je nepříjemnej pocit, když prostě v první třídě se ti rozbijou lancláče a počůráš se nebo něco takovýho, ale nikdy jsem necítil dlouhodobej stud. Já byl vždycky hrdej na to, co jsem udělal. Já jsem člověk, kterej nedokončil střední školu a bere 80-150 tisíc měsíčně. A byl jsem bezdomovec. Já všechno, co mám, všechno co prostě, ehh, čeho jsem kdy v životě dokázal, tak to bylo relativně tím, že jsem chtěl a šel jsem za tím. A relativně jako bulldog. Měl jsem problémy s workoholismem, měl jsem problémy, měl jsem spoustu problémů. Nebylo to jednoduchý. Ale, za prvý, moje, jak to říct, moje zarputilost v tom, že si tu cestu prostě nezkrátíš, i kdyžby tě to mělo život stát a prostě je důležitý to co jsi řek a svoje slovo nebereš zpět a podobný věci, dodržuješ sliby – tak nejenom

mě dostalo na ulici, ale dostalo mě i z té ulice. A já i když se teďka momentálně zpětně podívám na svůj život, není jediná věc, za kterou bych se reálně styděl. Já jsem měl možnost, a byla mi vyloženě daná učitelem, opsat poslední čtvrtletku z matiky, abych se k té maturitě dostal. Neudělal jsem to. Učitel mi vyloženě dal prostě na opravu čtvrtletku, protože vymyslel nějaký důvod a odešel na pět a čtyřicet minu ze třídy... jsem to neopsal. Ty lidi mi to opsat dali, to by nebyl problém. Ale prostě, to bych nebyl já.

Tazatel: Jak to, že je na místě cracknout hru a víceméně jí, um, podvést – a teď můžeme považovat, jestli to je podvod těch autorů té hry nebo podvést tu hru samotnou. A není na místě podvést maturitu?

Respondent: To je jednoduchý. Protože maturita nebo test a podobný věci maj hodnotit tebe. Hra jako taková je věc, kterou když v uvozovkách ukradneš, tak nikomu nechybí. Ten morální kompas jsem měl ještě v té době nastavený ještě jinak, dneska mám koupený relativně všechny hry, který jsem na steamu našel a nějakým způsobem jsem je hrál delší dobu tak jsem je prostě zpětně koupil abych podpořil studia. Nebo alespoň to, co z nich zbylo. Ale dřív prostě jiná možnost nebyla. Já jsem nevyrostal z bohatý rodiny a buď prostě jsi hru cracknul a nebos jí neměl.

Tazatel: No, je to tak... Trošku jinej tématickej rámeček, trošku se přesuneme k tomu, že si začínal hrát už jako malý dítě a já toho využiju, protože je to unikátní zkušenost, a i lidi co hrají už dlouho, tak třeba nemůžou říct, že hrají už od dětství. Když si zavzpomínáš, působí na tebe silněji hry s propracovanou grafikou a nebo hry z dětství, který tu grafiku měli nedokonalou, ale mnohem víc tě donutili k tomu zapojit vlastní fantazii – a zkus porovnat vzpomínku na nějakou pět let starou hru, na nějakou třeba rok starou hru, na nějakou deset let starou hru a porovnat si, co mělo prostě mnohem silnější atmosféru, co se ti víc vžilo dó, do paměti...

Respondent: Pro mě vždycky byl důležitý příběh. To je přesně důvod, proč nemám problém hrát právě ty table top RPGčka, kde je to jenom o tom, co říká vypravěč. A mě je vlastně jedno, jakou ta hra má grafiku, pro mě je důležitý, aby mě zajímalo, co se s těma postavama stane dál. Takže, Dukeho jsem hrál hodně dlouho, protože, za první, jak jsem byl malej, tak jsem nevěděl jako, vyloženě kvůli angličtině a logice a podobně jak pokračovat dál. Tak to jsem hrál hodně protože mě zajímalo odkad vlastně jsou a proč unášej ty ženský a proč jsou tam nahatý a, a tak dále a prostě, šel jsem po tom lore-u. To je taky důvod, proč víceméně na začátku mí střední nebo od 13, 14 do nějakých 17, 18 jsem hrál Ultimu online, která je graficky velmi zastaralá. Je to hra z roku 97. A tam to taky bylo jedno, protože tam jsem se nějakým způsobem viděl v té postavě a zajímalo by mě, zajímalo mě, jakým způsobem to dojde dál. Takže je mi jedno, jestli je to nový Cyberpunk nebo jestli je to starý, emmm, Baldursgate jednička. Ale prostě pokud je tam zajímavý příběh a je to hratelný, tak mě to zaujme.

Tazatel: No, ale určitě zajímavý je, že jsi vystihl Dukem, jako hru, kde si stejně šel po loru, ale při tom žádný extrémně propracovaný příběh není, ale je tam spíš nastavená dobře atmosféra jenom pár, ehh, pojmana a pár momentama, pár motivama... je tam několik symbolů a stejně to stačí. Stačí to protožeš to hrál jako malej a nebo je to v něčem jiným schovaný?

Respondent: Za první jako malej jsem neměl moc na výběr, to je první věc. Těch her nebylo moc, když už nějaký byly, tak byly zvláštní a hry typu Deus Ex jedničku, tak tam jsem to zase nezvládal kvůli angličtině. Ale, u Dukeho, tam, tam je to paradoxně o tom, že já v tom ten lore hledal a nemohl ho najít, tak jsem čekal, že bude dál a já jak v něm byl špatnej, tak jsem si říkal: „ne já potřebuju nějakým způsobem zjistit, proč první akt začíná v divadle a druhý akt je ve vesmírné lodi prostě. To určitě na konci toho prvního aktu bude vysvětlený proč já jsem teďka momentálně na vesmírné lodi. To samí Doomovej lore. Když se podíváš na celou historii Doomu, tak každé zná Doom, ale málo kdo věděl, že postava, za kterou hraješ, tak měl králíka. A takový ty drobnosti typu Doomu teda králík a ten lore v těch hrách jsou pro mě extrémně důležitý. No a právě v Dukem jsem to hledal a nenašel.

Tazatel: Zmínil jsi teď, že v Doomu tak hraješ za Doom guye, kterej má vlastního mazlíčka... nebo já nevím teda jestli- mi můžeš uvést, můžeš mě uvést na pravou míru, jestli ten jeho králík byl jeho mazlíček.

Respondent: No ten králík byl jeho mazlíček a ty démoni mu ho zabili. A proto byl furt nasranej.

Tazatel: Takže je to, je to starej John Wick, jo?

Respondent: Víceméně je to původní John Wick, nó.

Tazatel: (smích) To je dobrý. Otázka: Když hraješ za nějakou postavu, nebo jinak ještě to zformuluju – hraješ-li za avatara, tím myslím vytvořenou postavu, ať už sebou, když máš možnost si jí nějakým způsobem, um, ve Falloutech jí dát speciální schopnosti, v nových Falloutech tak jí můžeš i změnit obličej, ale takovejhle mechanismus je ve spoustě jiných hrách nebo naopak dostaneš tu postavu přidělenou hrou už hotovou - hraješ-li za vytvořenou postavu, jseš ty tou postavou, přebíráš její roli, když hraješ nebo naopak jí propůjčuješ svojí roli a ta postava je tebou a ty tedy hraješ sám sebe akorát ve smyšleném světě?

Respondent: To je podle toho, jakou hrajou hru. Víceméně teďka momentálně abych ti to dal na příkladu, mám rozehraný Wasteland, minimalizovaný a tam samozřejmě začínáš tím, že ty postavy tvoříš dvě a vytvoříš je nějakým, tak aby ti nebyly nesympatický. To znamená, že prostě já jsem relativně extrovertní člověk, alespoň momentálně, tak si nebudu dávat perky a querky na to abych byl lonewolf, kterej s nikým nemluví. A postupně buď v rámci levlování začínáš tu postavu tvořit tím způsobem, aby byla podobná tobě a nebo se do ní začneš vžívat. To je podle toho, jak rychle tě vede příběh vůči nějaký volnosti. Když je ta hra hodně volná, tak jí začínám alespoň jednu postavu dělat jako mě, á, nebo alespoň jako nějaký základní rysy a když je ten

příběh rychle, tak se snažím do té postavy vžít. Primárně ale platí spíš to, že hraju sebe, než aby postava půjčovala alterego mě.

Tazatel: Takže, um, nemáš takovej ten chtíč, takový to vnitřní hnaní toho, naopak přesně jakoby – já jsem extrovert, tak zkusím vytvořit introverta a budu hrát za introverta, abych si zkusil, um, jinej život.

Respondent: Em, ne. V zásadě rozdílný postavy v jakýchkoli RPGčkách, v jakýchkoli možnostech, kdy je tohle možnost, tak nedělám, protože mám problém se do těch postav vžít. A když se do té postavy nevžiju, tak je mi jedno jak dopadne a když je mi jedno dopadne, tak, a nezáleží mi na ní, tak nemám důvod se jí snažit nějakým způsobem dotáhnout jí do toho nejlepšího konce.

Tazatel: Teď mě napadá, možná odpověď bude prostě opět striktní ne a nebude se to dát rozvést, ale – nestalo se ti třeba náhodou někdy v minulosti, že sis vytvořil postavu, která byla trošku odlišná než ty a pak jsi zjistil, že vlastně je odlišná, protože toutle cestou se chceš vydat a změnilo tě to a nezměnilo tě to. A nezměnilo tě to, že si vytvořil jinou postavu, ale vlastně sis na ní uvědomil, že tohle jako nový já, který chceš převzít.

Respondent: Né, nikdy jsem, nebo alespoň si myslím, že jsem nikdy nevzal charakterový, vzorce charakterový, vzorce chování a charakteru z postavy, abych si je použil v reálném světě.

Tazatel: Dobře... Další nějakej tématickej celek, tak bude trošku abstraktnější á, um, budu mířit otázky a cílit je na to aby si se pokusil porovnat reálnej svět a ten virtuální a můžeme to začít třeba tak, že mi můžeš říct, jestli, um, jsi někdy v reálnym životě postrádal něco, co ve hře můžeš mít a teď se nutně neptám na to, že jsi třeba postrádal peníze ve hře, který jsi mohl mít v životě- eh, naopak, ale... můžou to být i nějaký schopnosti, může to bejt něco co zkrášluje tvou postavu, ale zároveň to může bejt klidně i herní mechanismus. Můžeš postrádat to, že se hra dá stoupnout a reálnej život tohle neumí-

Respondent: Umm, saveování. Měl jsem několikrát prostě takovej ten pocit typu: „jo, kéž by tohle šlo prostě uložit a jít a udělat tohle a viděl, abych viděl, jak ty lidi zareagujou a pak to loadnou zpátky... Jó, protože, stávalo se mi to v situacích, kdy se lidi na mě pokoušeli štěkat, když jsem byl třeba v práci. Ty, v rámci nějaký profesionality, když jsem byl na brigádě jakožto vrátnej, tak nemůžeš poslat člověka do prdele. Ale, ten člověk je tak extrémně nesympatickej, arogantní, prostě fuj, fuj, fuj, že bys to nejradši savenul, chytil prostě kliku od dveří, vylít na toho člověka, vynadal mu, řek mu, že si na tebe nemá vylejvat to, že se prostě snažil podvádět manželku a teďka momentálně žije s květináčem v jedna jedna, protože mu to nevyšlo a ať si na tebe prostě neléčí mindráky... protože je to neprofesionální. Práci potřebuješ, nemůžeš si tohle dovolit. Kdyby jsi měl save load v reálnym životě, tak bysem toho, pár takovejchle věcí

zkusil, jenom proto abych viděl spřažený výraz pár lidí. Takže, pokavaď nějakou mechaniku ze hry, tak rozhodně prostě saveování a loadování pozic.

Tazatel: Takže občas si trávil nebo možná ještě trávíš momenty ve svý hlavě, kdy si představuješ přesně tohleto, kdy se ti odehraje během pár sekund v hlavě příběh.

Respondent: Uhum.

Tazatel: A pak skončí... A jakej to na tebe má, jako, důsledek? Je to frustrace, že to není možný a nebo-

Respondent: Né, je to úsměvný. Teďka zrovna nedávno jsem přemejšlel, koukám do grafu a nevycházel mi jedna traderská pozice v práci a, konkrétně koupil jsem akci, který se nezachovaly tak, jak jsem potřeboval. A nevím jestli znáš takovou hezkou věc, která se jmenuje „cheat engine“

Tazatel: (kýve že ne)

Respondent: Tak je to program, kterej je schopnej měnit v reálnym čase v otevřenejch procesech hodnoty. Tak jsem víceméně z, trošku jako si zapřemejšlel, jaký by bylo super, kdybych prostě šel a načítaval tu burzu, aby ty akcie šly tím správnym směrem a já z toho měl peníze... Takže tyhleto situace jsou úsměvný. Je to prostě relax od vážnejch témat. Je to, přirovnal bych to asi tomu, když malý dítě jede v autě a kouká se prostě kolmo od cesty jízdy a představuje si panáčka jak přeskakuje různý věci. Tak to je úplně stejnej druh realxace mozku, akorát že to trvá kratší dobu. Protože už jsme dospělí a nemůžem si dovolit tolik si hrát.

Tazatel: To jsi řekl hrozně hezkou věc: zažíváš ještě teď někdy něco takovýho, že si právě představuješ jakoby- najednou vidíš, že: „tyjo, tohle místo kde teď jsem, tak je hrozně podobný nějakýmu místu, který jsem jako viděl ve hře a představíš si, uhh, přes to místo reálný nějakěj filtr, nějakou clonu a doplníš si tam ty details, který jako znáš velmi dobře ze hry?

Respondent: Umm, děje se mi něco podobnýho. Když jdeš po ulici a vidíš prostě stěnu, která je celistvá, ale byla kus opravená, tak je jasný, že za tím je ten seacret prostě, tam, tam je prostě, tam je upřímně ten rotačák z toho wolfensteina a nebo něco podobnýho a ty to prostě víš. A máš tendenci prostě, si- já si třeba představuju jak vběhne někdo k tý stěně a zařve na to fus ro dah ze Skyrimu a prostě si půjde vylootit to tajný místo. Takže tohle se mi občas děje... A zároveň když přijdu do nějakějch starejch opuštěnejch továren a baráků a tak dále, tak z Counter Striku, tak mám tendenci prostě vočekávat nepřítele. Přemejšlet, kde by se mohli schovávat prostě lidi s puškama a tak dále.

Tazatel: Je to, je to tak silnej, jako dojem, že ti třeba chvíli trvá, než ti docvakne, jakože, tam přece jako nebezpečí nemá bejt. Že to nebezpečí máš akorát zakódovaný z Counter Striku. Že tomu jako reálně třeba několik sekund věříš?

Respondent: Uhh, vůbec ne. Já víceméně vim, že ten pocit přichází a je jenom na mě jestli dovolím si ho prožít nebo ne. Nikdy mě tohle neovlivňovalo nějakým způsobem, že bych opravdu, byť na chvilku trpěl nějakou deziluzí nějakého nebezpečí nebo něčeho podobného.

Tazatel: No a k deziluzi, stalo se ti někdy třeba to, že: teď jenom uvedu příklad, ale může to bejt cokoliv jinýho: že ses chtěl kouknout na hodinky, ale zjistils, že ty hodinky nemáš ty, ale že je měla tvoje postava, kdyžs hrál 20 hodin v kuse předtím a zapomněl ses prostě a najednou – „a, já nemám ty hodinky!“ A může to být naopak: si třeba, si si chtěl uložit třeba tu hru a ta hra najednou jsi ale zjistil, že ta hra není hra, ale že jako pracuješ... A nebo ses po něčem chtěl natáhnout, něco využít, nějakej předmět, kterej jsi zvyklej velmi využívat ve hře a uvědomil sis, moment...

Respondent: Maximálně, když hraješ nějaký závodní hry, tak se nakláníš v křesle a když po tobě prostě něco střílí ve hře, tak máš tendenci se prostě za něco jako v uvozovkách skovat, instinktivně. Já hodně cestuju u počítače, protože když prostě se tam něco děje, tak jsem zažranej, tak občas uhejbám a tak dále, ále... v reálnym životě se mi to děje opravdu málo kdy v době, kdy usínám. Takovej ten pocit kdy mozek už spí, ale vlastně ještě ne. Jó, tak občas je to v takový tý situaci, kdy máš pocit že padáš, i když seš v posteli. Tak občas v týchletý prostě situaci máš nějakej rychlej pocit nebo něco podobnýho ze hry.

Tazatel: Řekl bys teda ale že, ty reality teda jsou, co se tebe týče, jako velmi jasně rozdělený a třeba že se ani jako vůbec neprolínaj.

Respondent: V rámci počítačovejch her jo... Mám problém s LARPem, pokavaď hraju dlouhodobej LARP. Jako teďka momentálně Pražský hlídka, asi nejlepší příklad, kdy deset dnů lítáš pro Praze, nevypadneš deset dnů z role a děláš věci, tak třeba dva tři dny potom, tak jako koukáš po lidech a hledáš prostě herní placky a tak dále... Přemejšlíš, jestli to není vlkodlak, ale to je fakt zlomek vteřiny a tohle se děje spíš po těch LARPech a děje se to víceméně den, dva. Není to nic dlouhodobýho.

Tazatel: Jak to, že je tady ten rozdíl mezi videohrama a LARPem?

Respondent: Protože, když ty hraješ deset dní něco, kde opravdu záleží na úplně všem a tu roli ztvárňuješ i když spíš, tak je to o něčem jinym, když máš v ruce myš a klávesnici. Je to o tom, že tu postavu zosobňuješ ty, reálně a, um, je to vlastně vsugerování a vžití do postavy, který není úplně jednoduchý, a právě proto se dělá mentální hygiena po LARPech. Aby lidem nehrabalo.

Tazatel: Hm. Myslíš, je to hypotetická otázka, pravděpodobně, nevím, jak velkou zkušenost máš s virtuální realitou a brejlema. Říkáš, že jako ten rozdíl, že totiž víš, že před sebou máš monitor, klávesnici a myš a většinu toho provádíš rukama a jenom sleduješ očima, co se děje na monitoru. Virtální realita by mohla suplovat tohleto a mohla by tě pak dovést do stejnýho prožitku jako LARP?

Respondent: Možná, nicméně jakákoli zkušenost s virtuální realitou, ať už to byla virtuální realita od playstationu, ať už to byla HTCčková, HTCčkovej head set a ještě pár dalších mi způsobilo po pár minutách bolesti hlavy a pocit na zvracení, takže nikdy jsem se nebyl schopnej vžít do virtuální reality. Plus navíc já po úraze neslyším na jedno ucho, takže to taky není úplně ideální. Ne, že bych na něj neslyšel vůbec, mám něco jako nepřestávající pískání v uchu.

Tazatel: Uhum.

Respondent: A vono, naučil jsem se s tím jako chodit a dělat věci úplně normálně, ale když mi dáš na hlavu virtuální realitu, tak já ztrácím rovnováhu. Z toho se mi dělá blbě. Takže tohle jsou možná vrátka, který jsem si v rámci LARPU a úrazu na něm zavřel, no.

Tazatel: Uhum. Blížíme se pomalu k hodině rozhovoru, zkus se zamyslet, eh, jestli po všem co jsmi teď řekl nemáš pocit, že je ještě něco, co bys chtěl říct, protože je to důležitý... Buď si myslíš, že je to může být důležitý pro mě jako informace na kterou jsem se vůbec nezeptal. Nebo naopak je to důležitý pro tebe a bylo by ti líto, žes to nezmínil-

Respondent: Je tady jedna věc, která je podle mě důležitá pro tebe, a to taková, že v rámci mojí povahy já vždycky dělám všechno na sto procent. To je přesně ten důvod, proč jsem byl schopnej opravdu relativně závislej na videohrách, um, v době, řekněme konce střední, ale jak mile jsem si našel práci nebo jinak: jak mile jsem začal podnikat a budovat kariéru, tak to bylo ze dne na den, jsem prostě vypnul počítač a dva roky na něj nešáh, prakticky, co se týče her. Protože, není to ani o tom, že by hry byly tak strašně návykový, ale já jako člověk, kterej dělá vždycky všechno na sto procent mám velmi vysoký tendence k závislostem.

Tazatel: No, můžeš ještě trochu ještě rozvést tu závislost? Jenom mi třeba něco o ní říct, co to bylo za část tvýho života...

Respondent: Ehh, Chodil jsem na střední, neměl jsem moc povinností a probíhalo to takovým způsobem, že, víceméně dojdeš ze střední, pustíš počítač, zjistíš co se děje v Ultimně... Nejíš, spíš tři hodiny denně, jedeš to prostě na co nejvíc hodin to jde a jdou víceméně hernímu zážitku na úkor osobní věci. Jó, takže místo toho aby jsi šel prostě do kina se podívat na film nebo aby si šel s kamarádama ven, případně na to abys udělal dobrý jídlo, tak místo toho prostě přiběhneš domů, hodíš s taškou do rohu, otevřeš lednici, tyhle tři věci jdou sežrat syrový... Takže jíš potom sejra, rajče a kiwi á nemáš ani čas na to aby jsi udělal jídlo i když ho máš relativně předpřipravený. Tak těch 20 minut u té pánve je jako důležitějších 20 minut, kterejch můžeš hrát. A obětuješ potom tomu hraní všechno: spánek, školu... Základní fyziologický potřeby.

Tazatel: Um, bylo tohle taky něco, co v té době, jako, pohánělo nebo zvětšovalo tvoje ego? Bylo to něco, na co jsi byl jako hrdej nebo čeho sis na sobě vážil?

Respondent: Né, ale není to zároveň nic, co bych na sobě viděl jako negativum. Nepřemejšlel jsem nad tím tímhle způsobem. Takovej jsem prostě byl a jedno jakým způsobem to

zaškatulkovat. Jó, proto nemám problém o tom mluvit ani teď. Já se za to nestydím. Nemám za co. Ale zase na to nejsem hrdej. Nemam na co. Prostě se to tak stalo... A úplně stejným jak jsem hrál, tak úplně stejným způsobem jsem podnikal, žejo.

Tazatel: A ani v té době, kdy se to dělo, tak to pro tebe nebyl nijak jako, nemělo to žádnéj cejch ničeho? Prostě tam šlo jenom o to, že se to prostě děje a ty sis to užíval...

Respondent: To stigma to mohlo mít u nějákyho, řekněme okruhu známejch, možná u rodiny, ale u mě osobně ne. Já jsem nikdy nějak moc neřešil, co si zrovna ty lidi z té doby, tak co si mysleli a bylo mi to jedno. Já jsem udělal prostě nezbytný minimum a šel jsem prostě si po svym. Dělat věci, který chci. A nikdy jsem to nebral prostě jako stigma, cejch, nikdy jsem to nebral jako věc, na kterou bejt hrdej nebo za kterou se stydět.

Tazatel: Tak, ode mě je to asi všechno.

(následně respondent na základě tazatelovi poslední pobídky ještě cokoli dodat poznamenává, že za hodinu samozřejmě nemohl sdělit vše a spousty věcí z 22 leté herní zkušenosti nestihl poznamenat a nabízí tazateli jej kdykoli znovu zkontaktovat).

1) Nazval by ses Hráčem? Ano/Ne

2) Jsi primárně hráčem: Multiplayerových her (v online i fyzickém prostředí)/Singleplayerových her?

3) Jaká je tvá herní minulost a přítomnost? Hrával jsi dříve, ale už nehraješ/Hrával jsi dříve a stále hraješ/Dříve jsi nehrával, ale nyní hraješ. (Za "dříve" považuj dobu dvou let - tedy v první možnosti už dva roky nehraješ, v poslední možnosti jsi ještě před dvěma roky nehrál) Poznamenej v této odpovědi prosím i to, jak dlouho tvá herní zkušenost trvá, trvala (měsíc, rok, 5 let?).

4) V době tvého neintenzivnějšího hraní jsi hraním trávil: 3 hodiny týdně/3-10 hodiny týdně (vychází na jednu ca 1.5h trvající seanci denně)/10 a víc hodin týdně?

5) Důvodem pro tvé hraní primárně je/bylo: odpočinek a odreagování / zážitek a zábava / mentální stimulace a procvičování / utváření a udržování sociálních vazeb / možnost převzít novou společenskou roli, vžít se do někoho jiného, utvářet novou osobnost?

6) Považuješ se spíše za: aktivního hráče/pasivního hráče? (pasivním hráčem se míní hráč příběhových her, které se podobají filmu, či knize, obsahují hodně tzv. "cutsceenů" a dialogů. U takového hráče není vyžadováno aby chod hry hodně ovlivňoval svou aktivitou - hra se děje sama od sebe. Aktivním hráčem se míní hráč her, které víceméně vůbec neběží, pakliže hráč nevykonává nějakou činnost.)

7) Jsi: Žena/Muž? (zde tvůj další komentář netřeba, ovšem je možný).

8) Jsi hráčem jakého videoherního žánru? Zde zkus prosím opět vybrat ten primární, případně jich vyber více ale pokus se je seřadit dle oblíbenosti. Zároveň k tebou zvolenému žánru/žánrům napiš svou oblíbenou hru sem spadající. Pro pomoc i já uvedu ke každé kategorii několik příkladů, ovšem nenech se jimi ovlivnit:

Akční: FPS a moderní RPG (Witcher 3, Horizon Zero Dawn, Far Cry, Call of Duty)/Strategie a tahové RPG (Star craft 2, Sims 3, Baldur's Gate, Stardew Valley)/Sportovní a závodní (Fifa, Need For Speed, Dirt)/Plošinovky (Série Mario, starší díly Tomb Rider)/Puzzle a logické (Braid, Portal 2, Machinarium) (NIKOLI tetris, candy crush atp.)/Bojová aréna (League of Legends, World of Tanks).

9) Jaká je tvá vyprávěcí schopnost, schopnost nepřetržitě mluvit, či mluvit z patra? Dobrá/Obvyklá, průměrná/Nedobrá. (Pro upřesnění, zde se neptám na schopnost debatovat, argumentovat, nejde o sociální schopnosti ani o tvou introvertnost či extrovertnost. Jen zkus posoudit, zda-li a jak plynule (nikoli spisovně a učesaně, ani to není důležité) dokážeš hovořit.

1) Nazval by ses Hráčem? Ano

2) Jsi primárně hráčem: Primárně hraji singleplayerové hry, ale to neznamená, že výlučně. Jakožto člověk, který se narodil v roce 93 jsem se k hraní dostal dříve než k internetu a neměl jsem dost přátel, kteří by hráli se mnou. Online hraní mě nadchlo až koncem základní školy.

3) Jaká je tvá herní minulost a přítomnost? Začal jsem hrát velmi brzy. Zhruba při nástupu na základní školu jsem již měl vlastní počítač s windows 3.11 a nějaké ty disketové hry. Namátkou Duke, Prince of Persia, Doom. Kolem roku 2001 jsem dostal počítač od dědy, protože jsem neměl moc kamarádů. Řekl bych, že kvůli tomu, že jsem byl poměrně inteligentní a namyšlený. A vzhledem k tomu, že už v této době jsem byl ponořen do techniky, knih a fantasy, tak jsem koncem páté třídy 'za vysvědčení' dostal sestavu s win XP. A tam moje intenzivnější hraní začalo. Na této sestavě jsem hrával plné hry ze score, které jsem odebíral (přes dědu). Žánr her jsem si v té době moc nevybíral, spíše to byl titul od titulu. Nicméně až na pár výjimek mě strategické hry moc nebavily. Kolem osmé třídy jsem si všiml, že spolužáci hrají něco spolu. Konkrétně Ultimu Online na serveru Dark Paradise. A tam jsem tomu propadl. Dostal jsem notebook, který mohl ke mě do pokoje (předtím jsem měl PC v obýváku, kde byli rodiče. A ti mě omezovali v hraní). Na začátku prvého na střední jsem běžně trávil online v tomto starém MMORPG i 10h denně. Prostě jsem přišel ze školy, hodil bágel do rohu místnosti a šel online. Spal jsem v průměru 3h denně. O víkendech a prázdninách jsem trávil cca 15-20h online. Od PC her mě odtrhl reálný svět. Ve čtvrtáku jsem začal chodit do práce (kterou jsem sehnal přes guildu na MMORPG). A začal jsem podnikat jako pojišťovák. Tam jsem přestal hrát úplně. Vždycky jsem měl tendence přehánět a stal jsem se workoholikem. Několik let jsem na hry vůbec nesáhl (výjimkou jsou občasné LARPy a 1x týdně DnD. Ke hraní jsem se částečně vrátil kvůli kolegovi, se kterým jsem si zahrál občas LoLko nebo třeba Diablo II po síti. To mi vydrželo několik let. Nicméně jsem vyhořel a přestal podnikat a nechal se zaměstnat jako trader na akciových trzích na dlouhou strategii. To znamená, že musím sedět u počítače, koukat na zprávy a reagovat na stav, ale zhruba 90% mé mozkové kapacity je volných. Tak jsem se vrátil ke hrám. Původně se jednalo o hry, které jsem nemohl hrát kvůli starému HW (jako například Witcher 3). Pořídil jsem si dvojitý 49" monitor a u tržů hraji hry. Přes LoLko jsem si našel přítelkyni, hrajeme spolu. Já teď hrám vyplňuji takovou tu nudu v práci, ale nevěnuji se tomu tolik, kolik bych mohl. Za tu dobu ze střední jsem dospěl, našel si přátele, udělal závazky, rozvinul jiné koníčky, ... Ale je důležité říct, že i přes to jsem ve hře zhruba 6h denně v pracovním týdnu. Na počítači za 180 000,-. O víkendech nehraji.

4) V době tvého neintenzivnějšího hraní jsi hraním trávil: 10h /den

5) Důvodem pro tvé hraní primárně je/bylo: odproštění od reálného světa, který v tu dobu stál za houbou. Teď je to spíše zahnání nudy v práci.

6) Považuješ se spíše za: aktivního hráče. Mám rád, když se hra vyvíjí podle mých rozhodnutí a následků.

7) Jsi: Žena/Muž? Muž

8) Jsi hráčem jakého videoherního žánru? Akční - povětšinou příběhové RPG. Teď například The Outer Worlds, Cyberpunk 2077 a Prey

9) Jaká je tvá vyprávěcí schopnost, schopnost nepřetržitě mluvit, či mluvit z patra? Ze začátku základky jsem byl sociálně neohrabaný a nedostatečně asertivní. Nicméně teď jsem vypravěč. Dlouho jsem dělal obchodáka. Zažil jsem toho spoustu na LARPech (které mi, myslím, s vyjadřováním a asertivitou pomohly) a hrál spoustu tabletop RPG (jako je Vampire: The Masquerade, Shadowrun, DnD, ...). Jsem schopen jak mluvit z patra a improvizovat, tak si připravit prezentaci a podklady. Na debatních kroužcích a podobných eventech jsem ze zásady vyhrával.

Příloha 7 – Dva protichůdné názory k otázce síly vzpomínek, nahraditelnosti zážitků a pohlcení a imerze

Oba respondenti naráželi na problematiku v průběhu rozhovoru sami od sebe, zároveň jim oběma ale byla položena podobná otázka: „*Myslíš, že jsou reálné vzpomínky nahraditelné těmi z her? Nebo že jsou třeba srovnatelné, stejně silné?*“

„U mě určitě. Já nevím, jestli to je obecný pravidlo, ale, možná jsem nějaký divnej, ale u mě určitě. Možná tím, jak jsem nastavenej, tak já vopravdu, ta kvalita tý vzpomínky nebo kvalita toho zážitku je prostě klidně srovnatelná s něčím reálnym.

Že já vlastně nepotřebuju ten reálnej zážitek, mně stačí ten zážitek z toho virtuálního světa občas. [...] Opravdu ten zážitek je srovnatelný, prostě ten mozek, synapse nějaká, to co se ti zaryje do tý hlavy, má stejnou kvalitu. Možná občas i

vyšší, záleží samozřejmě na zážitku.“ - Respondent κ (M-

ODREAG/ZÁŽ/SOC/ROLE/ÚNIK-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE-40+)

~

„Jo, tak třeba jsem ti povídal tu scénu z toho Bioshocku, to je prostě pro mě jak vzpomínka jak každá jiná. Nebo jo, vzpomínám si jak jsem, nevím, jsem měl radost když jsem jsem mohl hrát u babičky prvního Zaklínače, tak k tomu máš normálně vzpomínky. Jako, to je pro mě naprosto běžná vzpomínka. Jo, jako opravdu, pro mě prostě naprosto rovnoměrná vzpomínka jako z čehokoli jinýho. Je to součást života, je to součást tvýho končičku, takže máš na to prostě vzpomínku. Jak na cokoli jinýho.“

Tazatel: „Ale máš vzpomínku na to jak sedíš u počítače a hraješ Bioshock a nebo máš vzpomínku, jakoby v uvozovkách očima té postavy jak se ponořuješ do Rapture a objevuješ to nový město?“

„Obojí, obojí. Je to blbý, ale obojí. Jako, samozřejmě já si pamatuju i jako celkově jenom tu samotnou scénu a pamatuju si třeba, jak jsem se cejtil třeba přitom, jak jsem to hrál [...] prostě pro mě samozřejmě hry jsou i součástí vzpomínek. Prostě je to opravdu provázaný. Já jsem schopnej si pamatovat, kdy jsem to hrál, co se během toho dělo třeba i jinýho... A umím si to představit i jako samotnou tu scénu jenom jako tu hru i jako tu omáčku kolem.“ - Respondent λ (M-ODREAG/ZÁŽ-

S-STÁLE-3-AKTIV-AKCE-30+)

Poté jsem těmto dvěma respondentům položil následující hypotetickou otázku: „*Myslíš si tedy, že je možné, že někdo, kdo nemá dobré ekonomické/sociální... zázemí, někdo, kdo nikdy nedostane příležitost vycestovat do zahraničí, prožít romantický vztah atd. může i tak prožít plnohodnotný život, a to díky virtuálním světům z videoher? Že si s dobrým počítačem odžije celé životy jen v jedné místnosti a bude mít stejně hodnotný život jako kdokoli jiný?*“

„To je prostě přesně jedna z myšlenek, co se objevuje ze cyberpunku, že ty vlastně, že teoreticky se jednou dostaneme do úrovně, kdy budem schopný, přesně jak prostě, ty lidi jak píchnout v uvozovkách do toho matrixu a prostě jim to narvat do tý hlavy. Ať prostě nějaký zkušenosti, dovednosti, skilly nějaký a nebo třeba ty vzpomínky. Takže já, myslim si, že to je naprosto totálně reálný.“

Tazatel: „Myslíš si tedy, že už žijeme v cyberpunku?“

„Hele, no to je, já osobně jsem přesvědčenej, že ano. Nebo přesvědčenej, nemáme žádný důkazy, žejo, ale prostě, už tam prostě směřujeme, už tam prostě jsme. To je prostě... neříkám, že- Takhle, jsou názory lidí takový, že jsme od začátku v simulaci nějaký a víš co, to je těžko říct, to je spíš přemýšlení o tom, jaký je smysl světa a tak. Ale pokud jde vo ten typ společnosti jaký je v cyberpunku, takovej ten dystopickéj typ společnosti, tam prostě už jsme, ať chceme nebo nechceme.“ -

Respondent κ (M-ODREAG/ZÁŽ/SOC/ROLE/ÚNIK-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE-40+)

~

„To je dobrá otázka, to je super... Hmm, hehe... Ne! I když jsem řekl, že z toho máš plnohodnotný vzpomínky, že to souvisí s vnímáním mozku, máš z toho plnohodnotný vzpomínky. Ale neznamená to, že to nahradí něco jinýho. Dám ti příklad: kdybych si měl vybrat, jestli na maják z Bioshocku pojedu s přítelkyní přímo se tam podívat nebo se tam podívám ve hře, tak vždycky tam budu chtít ject s ní. Radši bych ho tam viděl skutečně, než v tý hře. Samozřejmě, pokavaď není jiná možnost, tak si to zahraju, to máš jako: v životě se nepodívám na měsíc nebo na Mars. No já v těch hrách můžu, samozřejmě... Takže není jiná možnost. To samí, můžu se ve hře podívat na nějaký karibskéj ostrov. Žejo, tam se v životě taky nikdy nepodívám. A je to pro mě suprová vzpomínka nebo je to pro mě suprovej zážitek. Ale samozřejmě, ten kdo tam byl na tom karibským ostrově, tak dokáže o tom karibským ostrově daleko víc říct a má jiný pocity, protože tam přímo jako v reálu byl. To zase ta hra ti jako uplně nenahradí, v tomhle směru. [...] jasně, užiju si tu hru a budu na ní mít skvělý vzpomínky, ale, v tom je to právě nebezpečný.“

Nemůžeš prostě tu hru brát jako plnohodnotnou výměnu za život. Jasně, já jsem chudej a nikdy se nepodívám na karibské ostrov. V tom je to supr. Hry můžou být užitečný na spoustu věcí. [...] A je to super, je to pecka. Ale furt- nemůžeš si hrát na to, že to je ta samá jako kdybys tam byl. Zatím ta technologie ještě není taková...” -

Respondent λ (M-ODREAG/ZÁŽ-S-STÁLE-3-AKTIV-AKCE-30+)

Jiné příklady, kdy tito dva respondenti danou problematiku zmínili sami od sebe:

„...prostě tahleta situace, tahleta hra byla jako tak imersivní a spojilo se to s tím faktorem, že tam byli ty dobří lidi, že to člověku dávalo pocit totálního naplnění. Že prostě ček fakt nepotřeboval dělat nic jiného, prostě si jen užívat tenhle ten virtuální, imagirnání svět...”

nebo

„Třeba měl jsem občas možnost zkusit virtuální realitu nějakou, lehce. A to je prostě úplně jinej level, to je prostě, tam ček úplně zapomene, že vlastně je to hra a vopravdu reálně to prostě prožíváš. Nebo já jsem takovej, že mě jakoby nevádí ten motion sickness a já si to fakt užívám. Jo, že prostě vidím, co se tam děje a whoaa. A ještě když je to nějaký reálný prostředí, není to nějaký beat saber nebo něco takovýho, že opravdu člověk tam vnímá- vlastně až potom když člověk se z toho dostane ven, tak si pak uvědomuje, že to nebyla realita.” - Respondent κ

(M-ODREAG/ZÁŽ/SOC/ROLE/ÚNIK-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE-40+)

~

„Hry ti můžou dát strašně hodně dobrýho: zážitky, zkušenosti můžou ti i hezký vzpomínky dokonce, ale pokavaď k tomu nebudeš mít nic jiného, tak se ti to může i docela ošklivě otočit.” Respondent λ (M-ODREAG/ZÁŽ-S-STÁLE-3-AKTIV-AKCE-

30+)

Záhodné je ovšem nakonec ještě jednou citovat respondenta **Respondent κ**:

„Je tam prostě ten pocit, když si prostě vytáhnu tu starou hru a vim, že jsem prostě byl ten 18ti letej kluk, co měl všechno před sebou. A pak si vlastně ček uvědomí, že to třeba všechno mohlo bejt jinak... To je takový to filozofický kecání o ničem, víš co. Nebo, pro tebe je to asi zajímavý, ale... je to trošku takový otvírání Pandořiny skříňky, trošku, že pak si člověk uvědomí, že strávil půlku života něčím co třeba není reálný.” - Respondent κ (M-ODREAG/ZÁŽ/SOC/ROLE/ÚNIK-M-STÁLE-10-

AKTIV-AKCE-40+)

Toto bylo řečeno ke konci rozhovoru v rámci rozebírání herní minulosti a vzpomínek, které se pojí na dřívější období. Zde je pozoruhodné sledovat, že i přesto, že tento respondent vykazoval a sám za sebe tvrdil, že pro něj mají herní zážitky srovnatelnou hodnotu jako zážitky z reálného světa, když o těchto zážitcích hovořil v minulém čase, pojmenoval je za nereálné a to až do té míry, že takové vzpomínání lze označit jako rizikové, jelikož si uvědomí, že se mohlo jednat o promarněný čas jeho života – což by šlo protichůdně vůči tvrzení, že zážitky z her mohou přinášet stejné výsledky jako zážitky z reality.

Příloha 8 – osobní motivace k volbě tématu

Osobně mě k volbě tématu vedlo několik faktorů, zejména tři:

- 1) Blízkost k tomuto hobby, vlastní pocit sounáležitosti k „hráčské identitě.“
- 2) Pocit, že vlastní nejbližší okolí odsuzuje hraní počítačových her jakožto formu smysluplného trávení volného času. Na základě těchto předpokladů jsem nabyt dojmu, že nejen mé okolí ale i společnost nahlíží na hraní videoher jako na upadlý koníček bez smyslu a hodnoty. Tento pocit jsem sám pro sebe chtěl „rozbít“ v případě, že by se nejednalo o skutečnost v širší společnosti – v případě, že by odsouzení ve společnosti faktem bylo, chtěl bych svým příspěvkem tento předpoklad alespoň částečně utlumit.¹

Ukojení vlastní zvědavosti, zda svým přístupem k vnímání virtuálních světů vybočuji z normy. Jelikož některé z mých pocitů, prožívané při hraní počítačových her jsou do jisté míry poměrně krajní a neobvyklé, zajímalo mě, jestli se jedná o výchylku pouze v mé osobě nebo zda tyto neobvyklé fenomény sdílím i s jinými provozovateli tohoto hobby. To, že jsem nedokázal najít uspokojivou odpověď v žádné z plošných kvantitativních výzkumů mě vedlo k přesvědčení, že osobní zvědavost může být stejně nosná i jako výzkumná otázka bakalářské práce.

¹ Cílem práce není snaha o vysvětlení nebo dokázání/vyvrácení skutečnosti, zda-li je hraní odsuzováno a považováno za nehodnotné. Zdá se, že odpověď na tuto otázku je rozporuplná, jelikož dle ve Spojených Státech zveřejněné statistiky, zhruba každý druhý občan má k tomuto hobby kladné vztahy a naopak (Duggan, 2015).

O prolomení předpokladu mi nejde ani tak z důvodu osvěty u herních laiků, naopak snad spíše o dodání sebevědomí hráčům, kteří mají podobnou zkušenost jako já, hraní je pro ně smysluplnou vášní, avšak mají zábranu si to připustit kvůli nátlaku okolí, a tudíž tuto vášň potlačují, sami ji považují za úpadkovou a společensky se s ní neprezentují. Představa dvou hráčů, sedících vedle sebe v nelibé tichosti, zatím co by mohli probírat své herní zážitky, ale nečiní tak, jelikož mají pocit, že nadněst toto téma není „dovolené,“ mi zkrátka přijde nešťastná.