

**UNIVERZITA KARLOVA**

**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**KATEDRA SOCIOLOGIE**

bakalářské prezenční studium

2017-2022

David Tomáš Míka

Hraní videoher jako komponenta a faktor  
utvářející identitu

Bakalářská práce

Praha 2022

Vedoucí práce: Jakub Mlynář, Ph.D.

Prohlašuji,

že tuto bakalářskou práci jsem vykonal zcela samostatně a uvádím v ní všechny použité prameny a literaturu.

V Praze, dne: .....

Podpis: .....

*Chtěl bych zde poděkovat v první řadě vedoucímu své práce,  
Jakubovi Mlynářovi, Ph.D.,  
a to především za trpělivost a užitečné, podnětné rady.  
Taktéž za režii, která udržela mou práci v mezích akademického  
konsenzu.*

*Dále bych chtěl poděkovat všem svým respondentům,  
kteří dobrovolně a nezištně  
podstoupili poměrně vyčerpávající přípravu na rozhovor a rozhovor  
samotný.  
Otevřenost a znatelná upřímnost spojená s výřečností všech respondentů  
mi celý proces výzkumu výrazně usnadnila.  
Vést rozhovory tak nebylo pouze podnětné, ale i příjemné.  
Za to díky.*

## Abstrakt

Hlavním cílem této práce je prozkoumat, zda má videoherní zážitek vliv na identitu. Jelikož byl vliv na identitu během vlastního praktického výzkumu potvrzen, tato práce se nadále pokouší vysvětlit, jak přesně tyto dvě proměnné – videohry a identita – navzájem korelují. Tato práce se také pokouší popsat, jak přesně se herní vliv projevuje při dopadu na identitu. Tyto popisy a vysvětlení jsou často docíleny skrze citování autentických výroků příležitostných až polo-profesionálních hráčů, získaných skrze autorsky vedené rozhovory. Hlavními tématy této práce jsou: změna identity, vnímání reality, přehled o světě a světonázor, osobní hodnoty a morální přesvědčení, silné a důležité lidské vztahy a konexe, vzpomínání a nakonec, porovnání médií.

**Klíčová slova: video hry, identita, Já, rozhovor, dopad a změna, vnímání světa, paměť, pohlcení.**

Main focus of this work is to examine whether video gaming experience has an impact on a person's identity. As the impact has been proven during the personal practical research, this work further tries to explain how exactly these two variables – videogames and identity – correlate with each other. This work also tries to describe how exactly the gaming influence manifests within and upon a person's identity. These descriptions and explanations are often done through citing real quotes of casual to semi-hardcore gamers, gathered with self-made interviews. Main topics in this work are: change of identity, perception of reality, world knowledge and worldview, personal values and morality beliefs, strong and important relationships and human connections, memory recalling and lastly, media comparison.

**Keywords: video games, identity, Self, interview, impact and change, world perception, memory, immersion.**

## Obsah

Abstrakt	4
Obsah	5
1 Úvod	7
2 Opodstatnění volby tématu	9
2.1 Přehled dosavadního výzkumu	9
3 Předpoklady nutné k porozumění práci	12
3.1 Výzkumná otázka	12
3.2 Záměr	12
4 Metodika výzkumu	14
4.1 Metoda vedení rozhovoru	14
4.2 Metoda analýzy rozhovoru	17
5 Odůvodnění a metodika volby respondentů	19
5.1 Legenda ke čtení jmen respondentů	21
6 Identita	22
6.1 Druhy identit	22
6.2 Identita jako dimenze žitého já	24
6.3 Identita jako subjektivní vnímání reality	24
7 Obecný vliv hraní videoher na identitu	26
7.1 Hry jako pojítka	28
7.2 Hry jako zaměnitelný faktor	28
7.3 Hry jako důležitý, nezaměnitelný faktor	29
7.4 Hry vliv nemají	30
8 Změna identity	31
8.1 Změna identity při používání avatara - hra jako etický kompas	31
8.2 Záměna realit a nahraditelnost vzpomínek z reálného světa za vzpomínky z herní fikce	34
9 Pohled na svět	37
9.1 Hra jako zdroj světonázoru	37

9.2	Mají hry sílu měnit pohled na svět?	39
9.2.1	Hraní otevírá možnost přemýšlet a uvažovat nad světem více hypoteticky	42
10	Hry jako jediný způsob udržování specifických sociálních vazeb	44
11	Hry jako pojítka s minulostí a nástroj k sebe aktualizaci prostřednictvím porovnání minulého já	46
12	Zaměnitelnost médií – unikátnost videoher	49
13	Závěr	52
13.1	Reflexe výzkumných otázek – mají odlišnosti mezi hráči vliv?	52
13.2	Doporučení pro budoucí výzkum a limity této práce	54
13.3	Přínosy k dosavadnímu poznání	54
14	Použitá literatura a prameny	57
15	Přílohy	61

# 1 Úvod

*„A jinak, co pro mě znamená být hráč: no prostě že máš ty hry fakt rád, a hraješ to a umíš se pro to nadchnout a umíš si v tom najít něco svého, co tě u toho drží... [...]“ – Respondent α (Ž-ZÁŽ-S/STÁLE-3-AKTIV/PASIV-AKCE/STRAT./LOGIC.-30+)*

Videohry (tímto pojmem se nadále myslí jakákoli forma elektronické hry, např. počítačová hra, hra na konzoli atd.; někdy v textu taktéž pouze jako „hra“) jsou jedním z moderních médií, které nabízejí velmi širokou škálu důvodů a motivace k jejich konzumaci. Díky tomu se od konce 20. století řadí mezi jeden z nejčastějších způsobů trávení volného času a čím dál více se hraní objevuje jako klasické hobby napříč všemi generacemi.

Stejně jako si v sociologii výraznou pozornost z mnoha rozličných důvodů zasluhuje jakékoli jiné médium, je důležité věnovat pozornost i videohrám – a o to více s jejich rostoucí popularitou. Sociálně i přírodovědně zaměřené vědy tuto důležitost reflektují a vztah člověka k videohrám se snaží zkoumat a vysvětlit. Ovšem, vědecký diskurz vázající se na téma videoher a následné pokládání vědeckých otázek jako by zamrzli v době před 20 lety a dodnes zůstávají poměrně povrchními.

Klasickým narativem v těchto případech je otázka rázu „Jaký mají hry dopad na člověka?“, přitom se ovšem vůbec nezaměřují na člověka jako na unikátního jedince ale jako na lidský organismus.

Videohry již dávno opustily sféru pouhé zábavní činnosti bez přesahu, hry se nyní formou i obsahem rozpínají do mezí, kde jsou velmi efektivně schopny oslovit niterní emoce, potřeby a percepce člověka.

Proto je důležité ptát se, jaký význam lidé hrám přisuzují a zkoumat, co hry s člověkem dělají více do důsledku. Nezajímat se o pouhé efekty na změnu chování, či prohlubování určitých lidských vlastností a atributů. Je zapotřebí zaměřit se na individuum a sledovat vliv her na jeho osobnost v celistvosti, bez uzávorkování.

Proto se v této práci zaměřuji na hráčskou identitu a snažím se rozklíčovat, v jakém vztahu lidská identita a videohry existují. Pátrám po vlivu her na identitu a zaměřuji se především na změnu během její vývoje.

Pro toto zkoumání jsem provedl 14 narativních rozhovorů, během kterých respondenti měli prostor odhalit kým jsou a jakou zásluhu na tom nese jejich videoherní zkušenost.

V práci dávám prostor zejména projevům krajních fenoménů, které nemusí nutně reprezentovat hráče obecně, ale pro svou výraznost v otázce možného vlivu si dozajista zaslouží

svou pozornost. Rovněž se ale pokouším vystihnout unikátnost média videoher a v rámci toho vynáším i obecnější soudy, které se na videohry a identitu váží.

Poznatky v práci často dokazují konkrétními výroky respondentů, kterými se snažím nejen dokázat, ale i podtrhnout a ilustrovat vyvozené interpretace s možností vlastního čtenářského posudku.



## 2 Opodstatnění volby tématu

### 2.1 Přehled dosavadního výzkumu

Nedostatky v aktuálním vědeckém bádání týkajícího se světa her a jeho konzumentů se projevíly hned při zběžné rešerši. Při prvotní zběžné rešerši i při následné podrobné rešerši odborných textů k dané tématice jsem zjistil následující.

Valná část vědeckého úsilí se soustřeďuje na potvrzení či popření dnes snad již legendární otázky, zda hraní videoher podporuje agresivitu a agresivní chování (a chování obecně). Toto téma se zdá být jako evergreen vědeckého světa video her (např. Bushman, Anderson, 2002; Anderson, Dill, 2000; Yao, Zhou, Li, Gao, 2019).

Dalším častým tématem hlavně v kontextu amerických zdrojů jsou otázky etiky – rasismu, sexuality a genderu a jiné (např. Leonard, 2003; Malkowski, Russworm, 2017; Rissanen, 2019).

Stejně tak častým, ne-li ještě častějším zájmem odborníků se projevují být témata zaměřující se na blahodárné účinky hraní videoher ve směru zlepšování hráčovo chování a jeho fyzických schopností, jako jsou postřeh, inteligence, trpělivost, strategické uvažování, kognitivní funkce a podobné. Toto téma stejně tak jako téma agresivity je často zpracováváno behaviorálně psychologicky, či exaktním měřením různých přírodovědců. Ovšem ani sociologické články a soc. kvantitativní výzkumy zde nejsou výjimkou (např. Worth, Book, 2015; Ventura, Shute, Kim, 2012).

Dále lze najít široké spektrum textů věnovaných využitelnosti her jakožto inspirace k učení – jak dětí, tak dospělých. Tyto práce se často pojí s termínem gamifikace, jenž je následně velmi rozebírán i ekonomickými disciplínami. Ty čerpají z technik gamifikace vzor, jak co nejúspěšněji udržet spotřebitele zavázaného k produktu. S tímto tématem je tedy otázka hraní videoher obohacena o vědecké pole pedagogiků, andragogiků a ekonomů (např. Mangiatordi, 2017).

Nakonec samozřejmě nelze opomenout vědní disciplíny zabývající se právě vývojem videoher. Tyto vědní disciplíny se videohrami zabývají velmi technicky, a to i v případě herní teorie. Zaměřují-li se práce z tohoto vědního odvětví na hráče, je to zejména s ohledem na to, jak se hráč chová „ve hře“ a opět se tyto zjištění uplatňují ke zdokonalování herních mechanismů (např. Serpa, 2020).

Se zmíněním všeho výše uvedeného lze konstatovat, že je zde zjevná mezera v zaměření pozornosti na hráče a jeho osobnost, jeho vnímání sebe sama. Ano, některé práce se zaměřují na vliv her na hráče videoher, ovšem do značné míry velmi neosobně. Zaměřují se na ovlivnění

fyzických a psychických (často povrchních) vlastností, ovšem zdá se jako by opomíjeli hráčovu jedinečnou osobnost a identitu. Nakonec i mnoho dohledatelných prací nesoucích názvy jako „důsledky hraní videoher“ (consequences of playing video games) nebo „osobnost hráčů videoher“ (personality of video game players) se projevují jako práce věnující se kvantitativním měřením, či práce jednající s respondenty s jako bezejmennými subjekty se sérií určitých kvalit, které se ale na konkrétního jednotlivce neváží.<sup>1</sup>

„Sociální vědci se do značné míry zabývají účinky her na hráče a kladou otázku: 'Co s lidmi dělají videohry?' Tito vědci aplikují empirické metody odvozené od psychologie behaviorální a kognitivní a od neuropsychologie. Výzkum zabývající se vlivem hraní násilných videoher na chování mladých lidí nebo vyhodnocující kognitivní přínosy hraní logických her pro starší dospělé jsou příklady přístupu sociálních věd k herním studiím. Naproti tomu humanisté se zabývají hlavně tím, jaký si hráči vytvářejí smysl pomocí her a jejich prostřednictvím. Tento přístup pokládá otázku: 'Co dělají lidé s videohrami?'" (Payne & Huntemann, 2019)<sup>2</sup>. Dle této citace by se dalo konstatovat, že se v této práci pokouším o jakousi formu humanitního přístupu, ovšem s otázkou důsledku zacházím ještě o krok dále – pokouším se opravdu zjistit, co „hry dělají s člověkem“ ale právě skrze poznání toho, jak tito lidé s hrami zacházejí, jaké jim přisuzují významy a jaký smysl skrze ně vyvířejí.

Kvůli těmto – na chování a poznávání – zaměřeným výzkumům se bohužel zdá, že značná část prací jako by hraní her a videohry obecně dehonestovala a tomu se ještě větší masa odborníků staví na odpor a videohry nuceně glorifikují.

Jsou zde již zmíněné školy herního designu, které se vskutku osobností a identitou hráčů zabývají, ovšem odlišnou optikou, než by mohla být sociálním vědám užitečná. Nejznámějším příkladem může být Bartleho test a jeho typy herních osobností (ty jsou: *killer*, *achiever*, *explorer*, *socializer*) (Bartle, 1996). Toto rozdělení a jeho mnoho obměň či obohacení se zabývají hráčovým chováním a jednáním v in-game světě, tz. čemu ve hře věnuje svou pozornost, jaké jsou jeho priority a podobně. To ovšem ani zdaleka nepopisuje hráčovu osobnost v reálném, vnějším světě – nicméně provázanost chování v jednom a druhém případě nelze zpochybnit. Zde je možná záhodno poznamenat, že v tomto případě (shodného chování jedince ve hře jako v reálném životě) je patrná snaha o vytěžení těchto korelací mezi jedincovo jednáním in-game a in-real-life, která se následně např. uplatňuje v ekonomice a podnikání

---

<sup>1</sup> Vzorové výsledky na vyhledávací dotaz „how video games influence personality“ v Příloze 1.

<sup>2</sup> „Social scientists are largely concerned with the effects of games on players, asking: 'What do video games do to people?' These researchers employ empirical methods drawn from behavioral, cognitive, and neuropsychology. Research about the influence of playing violent video games on the behavior of young people or assessing the cognitive benefits of playing puzzle games for older adults are examples of a social science approach to game studies. In contrast, humanists are mainly concerned with how players create meaning with and through games. This approach asks, 'What do people do with video games?'"

(např. vytváření týmů na základně hráčských osobností) a v určité podobě se pozornost této korelaci věnuje i v této práci.

Práce zabývající se hráčskou identitou i jiné sociologicky (a sociálně-psychologicky a psychologicky) zajímavé práce existují (např. inkluze a přijetí hráčů do společnosti nehráčů, hraní jako stigma, či naopak hraní jako neodmyslitelná součást moderní společnosti, jež rýsuje a ovlivňuje i nehráčské části společnosti, nebo také videohry jako metoda léčby jedinců s poruchou autistického spektra), nicméně jsou v menšině, natožpak v českém prostředí. Nejen proto, ale zejména z tohoto důvodu se mi zdá zvolené téma relevantní a podpora menšinového obsahu originálních a jiných témat, než těch neustále se opakujících, se jeví jako užitečná, ne-li dokonce nutná. Hraní videoher se čím dál více stává neodmyslitelnou součástí lidského jednání, vstupuje do kultury a ekonomiky a u mnohých jedinců je tato činnost dokonce činností prioritní (ať už rekreačně či profesně). Nezdá se tedy, že by zrovna toto téma mělo být vědecky opomíjeno. Spektrum témat by mělo být rozšiřováno o nové a unikátní pohledy na věc, které mohou odhalit dosud nepoznané skutečnosti. Tyto skutečnosti mohou totiž jinak skrývat sociologicky relevantní a důležité informace, dovolující doplnit pohled na aktuální společnost jako na celek o další kusy skládačky.

## 3 Předpoklady nutné k porozumění práci

### 3.1 Výzkumná otázka

Práce vychází z jedné hlavní výzkumné otázky a jejích dvou podotázek. Jsou následující:

- 1) Ověřit, jestli a jak hraní ovlivňuje změnu identity v průběhu času.
- 2) Jestli se toto (ovlivnění identity) liší u různých typů hráčů.
- 3) Jestli na toto má vliv videoherní žánr, kterému se hráč věnuje.

Za cíl práce jsem si nestanovil pouze odhalení toho, kým jsme – tedy za koho se považujeme a za koho nás považují jiní – ale také odhalit to, jak se mění námi vnímaný svět (nebo jinak subjektivní realita) na základě toho, kým objektivně jsme (tato problematika je dále rozvedena v kapitole 10). Tudíž otázky uvnitř výzkumu kladené během rozhovorů nemohly být směřovány pouze introspektivním směrem, musely být také konstruovány tak, aby odhalovaly zvnitřněné, neuvědomované hodnoty. Tyto hodnoty totiž vypovídají jak o nás samotných, tak také o tom, jak vnímáme svět kolem nás. Ze stejného důvodu musely být kladené i takové otázky, které mají schopnost rozpoznat odlišnost nahlížení reality dvou jedinců, aniž by se přímo zaměřovaly na to, kým jedinec je.<sup>3</sup>

### 3.2 Záměr

Upozorňuji, že mým cílem není snaha o odhalení a reprezentaci normy, která může být/je pro hráče typická. Snahou zároveň není poukázat na pravidelnost nebo odhalit nejčastější vzorce, které se u hráčů mohou vyskytovat. Naopak, mou snahou kvalitativního výzkumu je objevit skryté a krajní fenomény, které mohou být jiným typům šetření nepřístupné.

Na základě neshody tohoto záměru a čtenářského očekávání může tedy dojít k určitému zkreslení interpretace mé práce (toho, co si čtenář odnese), kterému bych se touto podkapitolou rád vyvaroval.

Do práce jsem zahrnoval ty výsledky z rozhovorů, které mně samotnému přišly na základě rodící se odborné intuice pozoruhodné a překvapivé a v jiných pracích akademického typu málo nebo vůbec diskutované. Je možné, že některé skutečnosti mi přišly natolik zřejmé, že jsem je do práce samotné nezahrnul, a přesto by pro někoho jiného mohly být novým poznatkem.

---

<sup>3</sup> Opět, odpověď na tuto otázku "kým jedinec je" přináší samotné odhalení odlišnosti nahlížení reality oproti jinému jedinci z podstaty pojetí toho, co znamená být Já (tedy nejen má osobnost, ale i mé vidění reality). Otázky „Kým jedinec je?“ a „Jak jedinec nahlíží na realitu?“ se tedy doplňují jako rovnice o jedné neznámé a zodpovězení obou může posloužit k jejich vzájemné kontrole.

Z těchto dvou výše uvedených důvodů (krajní fenomény jako priorita výzkumu a možné zkreslení přílišným zasvěcením autora) bych tedy nechtěl, aby čtenář nabyl dojmu, že na následujících stranách budu popisovat jakousi univerzální pravdu, která reprezentuje všechny mé respondenty, potažmo všechny hráče. Naopak, těmi výsledky, které se jeví být mezi respondenty objektivně shodné jsem se zpravidla nezabýval – ovšem, pokaždé když jsem se zaměřil na nějaký extrém, snažil jsem se do protikladu ve stručnosti vystihnout, jaká se jeví být norma.

Na druhou stranu poznamenávám, že strategií k volbě zkoumaných témat bylo najít propojení výpovědí alespoň u dvou respondentů. Takovéto výpovědi se nutně nemusely shodovat, ale v jádru musely pojednávat o stejné problematice.

## 4 Metodika výzkumu

Při postupu sběru dat a jejich analýzy jsem se inspiroval několika nejčastěji používanými nebo nejlépe pasujícími metodami a dle vlastních potřeb jsem z každé použil její prvek vhodný pro vytvoření mého vlastního postupu analýzy. Dalo by se říct, že tak vznikl jakýsi kompilát metod, který odpovídá mým vlastním potřebám, zatímco stále zůstává opřen v ověřených metodách. V následujících dvou podkapitolách tyto výchozí metody pojmenuji a poukážu, kterým aspektem jsem se inspiroval, a také proč jsem danou metodu nezvolil jako jedinou funkční pro můj výzkum.

### 4.1 Metoda vedení rozhovoru

Od samého začátku se nabízelo, abych celý výzkum vedl pod záštitou velmi rozšířené a dobře známé tzv. „zakotvené teorie“. S touto teorií jsem se tedy seznámil<sup>4</sup>, ale na doporučení své vyučující, která mě zasvětila do teorie kvalitativního výzkumu jsem k této metodě byl skeptický. Ukázalo se, že tato metoda má přes svou rozšířenost opravdu poměrně mnoho mezí a nedostatků (podotýkám, že celou škálu mezí a nedostatků má pravděpodobně i jakákoli jiná metoda, ale právě kvůli rozšířenosti zakotvené teorie jsou její nedostatky snadněji a častěji artikulovány a vyjmenovány). Dvěma nejvýraznějšími mezemi pro mne byly skutečnosti: 1) Zakotvená teorie předpokládá konstrukci modelu společenské reality respondentů. Mým cílem nebyla až tak realita společenská, jako spíše realita subjektivní a vlastní introspekce. Ovšem zde nutno poznamenat, že už samotným procesem rozhovorů jakási společenská (intersubjektivní) realita vzniká. 2) Zakotvená teorie je poměrně složitá metoda, kterou důsledně nedodržovali ani dva její autoři – B. Glaser a A. Strauss – a téměř každý výzkumník používá nějakou vlastní obměnu této metody. Usoudil jsem tedy, že není na místě, abych se o následování této metody pokoušel.

Seznámil jsem se tedy s metodou Toma Wengrafa: “biographic narrative interpretative method” (BNIM), která se nabízela jako alternativa. Zde jsem se inspiroval v několika klíčových aspektech, ale přes komplexnost metody jsem si nedovolil následovat ji celou. Hlavní inspirací v této metodě pro mě bylo rozdělení rozhovoru do dvou částí – první část rozhovoru vedená respondentem a druhá část vedená tazatelem. Metoda BNIM napovídá, že v první části máme respondenta nechat zvolit směr rozhovoru samotného (Wengraf, 2008), a to patřičně nenávodnou, otevřenou otázkou – v mém případě tato otázka na začátku každého rozhovoru zněla: „Pokus se mi vylíčit svůj nejsilnější herní zážitek. Nemusí se jednat pouze o konkrétní,

---

<sup>4</sup> Zejména z publikací „Úvod do kvalitativního výzkumu“ (Hendl, 1997) a „Základy kvalitativního výzkumu“ (Corbin & Strauss, 1999).

krátce trvající moment, ale může. Zároveň se pokus tento zážitek uvést do rámce svého života a vylíčit, proč byl zrovna pro tebe tak silným.“ Další mé dotazy se mohly týkat pouze témat zmíněných samotným respondentem. A to ideálně stylem pouhé žádosti o upřesnění nebo rozvedení zmíněné skutečnosti. Tato část rozhovoru měla zajistit, že respondenti poukážou na skutečnosti, kterým bych já nemusel klást žádnou váhu, a že vyvstanou na povrch fakta, na která jsem při sestavování hypotéz ani nepomyslel. Přesto, že většina mých respondentů byla poměrně samostatných a výřečných, tato fáze rozhovoru neprobíhala zcela dle mých představ a respondent brzy začal spoléhat na mé vedení.

Pro druhou fázi rozhovoru jsem měl připraven polostrukturovaný scénář, který jsem po každém rozhovoru aktualizoval – upravoval nebo rozšiřoval o nové tematické okruhy. V této části rozhovoru mi naopak šlo o to probrat s respondentem ty skutečnosti, které se jevily být důležité na základě předchozích a nově vznikajících hypotéz. Snahou tedy bylo probrat s respondenty to, co pro ně může být důležité, ale např. neuvědomovaně, nereflektovaně a tudíž by na to sami vědomě nemohli upozornit. Přesto jsem žádného z respondentů do jakéhokoli tematického okruhu netlačil – pokud se projevilo, že k danému dotazu nemá žádný vztah, téma (dotaz a jeho podotázky) jsme přeskočili. Jinými slovy: scénář pro rozhovor byl připraven, ale o jeho naplnění a průběhu nevědomky stále rozhodoval respondent.

Kontroverzním prvkem mnou kladených otázek byla jejich „dvouhlavňovost“ (jeden dotaz mířící ke dvěma odlišným odpovědím) a zdánlivá sugestivnost – dva faktory dotazů, které jsou v sociologii často považovány za chybné. Ovšem, nejen že jsem tyto prvky reflektoval, užíval jsem je do jisté míry úmyslně. Dvouhlavňovost jsem užíval kvůli zasazení mé otázky do kontextu okruhu rozhovoru, jenž jsem chtěl, aby byl respondentovi známý. Tím jsem chtěl docílit reliability v tom smyslu, že se oba v následujících několika minutách od začátku do konce daného okruhu budeme bavit o tom samém a nevyplýváme drahocenný čas na téma, které nebylo cílem mého zkoumání v druhé fázi rozhovoru. Příkladem takového dotazu je: „Pověz mi, kým jsi, za koho se považuješ, co si o sobě myslíš... A až tento dotaz zodpovíš, pokus se zhodnotit, zda by odpověď byla stejná, kdyby ve tvém životě vůbec nefigurovaly videohry.“

V tomto dotazu je obsaženo mnoho skryté strategie.

- 1) Zdánlivě do jisté míry nechávám respondenta dělat mou práci a zodpovědět hlavní výzkumnou otázku celé mé práce. Ovšem s kontextem zbytku rozhovoru mám šanci ověřit pravdivost a přesnost odpovědi, jíž si nemusí být vědom ani samotný respondent. Odkrývá se mi tak celá nová rovina identity a schopnost porovnat subjektivní pochopení mé s pochopením respondentovo.
- 2) Dávám respondentovi nápořevdu k tomu, kam dále náš rozhovor bude směřovat, nemůže nastat situace typu: „Jé, to já kdybych věděl, co bude následovat, tak bych ti o tomhle vůbec nemluvil.“ Tím samozřejmě přicházím o část respondentovy spontánnosti, na druhou stranu získávám společnou rovinu porozumění.

Respondent tak neodběhne ke své vášni ve sbírání pohlednic, což pro mou práci opravdu není důležité (a naopak, když se to stane i navzdory mé nápodvědě, zdůrazní se, že tomuto faktu respondent přikládá opravdu vysokou důležitost).

- 3) Zajistím, že respondent zprvu opravdu odpoví pouze na dotaz „Kým jsi?“ bez ohledu na téma rozhovoru a herní zkušenost, jelikož ví, že na to přijde prostor záhy. Nemůže se tak stát, že respondent odpoví „hráč“ jen kvůli tématu rozhovoru. Odpoví tak pouze tehdy, považuje-li to opravdu za klíčovou složku svého já, nikoli proto, že se už hodinu bavíme o tom, že je hráčem.

Výsledkem tedy je, že respondent okamžitě nezačne mluvit o svém herním já, čímž by přeskočil pro práci důležitou část výpovědi. Zároveň ale ví, jak se může připravit pro přechod z odpovědi na odpověď a s tímto ohledem do jisté míry obě odpovědi upravit.

Zdánlivou sugestivností otázek jsem pak chtěl potlačit jakoukoli tendenci k „sociální desirabilitě“, „uspokojení tazatele“ a podobným jevům. Výčtem možných odpovědí, jejich vzájemným zpochybněním a následně otevřeným koncem jsem se respondentem defacto pokusil zmást v ohledu toho, „Co chci slyšet“<sup>5</sup> Příklad v tomto případě může být: „Stalo se ti někdy, že [A] nebo třeba, že [B] nebo naopak [C]? Nebo třeba ani jedno z toho?“

Takovýmto nevyčerpávajícím listem možností, které byly často inspirovány zkušeností z předchozích rozhovorů, respondentovi nabízím inspiraci a probouzím v něm vzpomínky, které mu nejsou cizí (ale sám od sebe by je nevyvolal), zároveň mu ale dost jasně dávám najevo, že má být kreativní a nenechat se omezit mými návrhy. Tato metoda se mi vskutku dobře osvědčila. Respondenti se buď postavili do opozice k mým návrhům, což je přimělo do detailu rozvést svou myšlenku (jedna ze starých sofistických praktik) nebo mě doplnili o skutečnost, kterou jsem jen naznačil, ale oni měli znalost/zkušenost k tomu ji rozvést. Jen v případě jednoho respondenta se mi stalo, že tato metoda nefungovala a on odpovídal stylem: „Ano, za B.“ Od této praktiky jsem pak musel v průběhu rozhovoru upustit.

Touto praktikou jsem tedy zároveň dostal možnost ověřit si hypotézy z jednoho rozhovoru v rozhovoru druhém. Zaznamenávat, jak si výpovědi respondentů vzájemně odporují nebo přitakávají a jak spolu nesouhlasí nebo souhlasí byl přínosný moment pro nadcházející analýzu. Hrubý scénář polostrukturovaného rozhovoru průběžně zpětně doplňovaného na základě nově vznikajících témat předchozích rozhovorů v Příloze 2.

---

<sup>5</sup> Jelikož já o žádnou konkrétní odpověď nestál, a tudíž zde byla snaha zamaskovat „Co chci slyšet“, jelikož nic takového neexistovalo. Znění prosté otázky by mohlo respondenta navádět k domněnce, že něco takového přeci jen existuje.



## 4.2 Metoda analýzy rozhovoru

Podobně jako při vedení rozhovorů, i při analýze rozhovorů jsem se řídil jakousi sadou základních pravidel analýzy kvalitativních dat. Tato pravidla jsou sice vcelku obecná, ale nosná, a objevují se samostatně bez jediné zastřešující metody v praxi poměrně často. Dalo by se říct, že každá konkrétní metoda z těchto pravidel vychází a staví na nich, pouze je alternuje nebo přidává dle vlastních potřeb. Stejně tak jsem učinil já.

Těmito pravidly je ku příkladu postup analýzy: [Volba obhospodařování dat -> výběr případů pro hloubkovou analýzu -> založení kategoriálního systému -> kódování -> srovnání jednotlivých případů.] -> [Popis -> klasifikace -> hledání vazeb.]

Dále zohlednění vztahu proměnných a případů: „Vyprávění bez proměnných nám neříká vše o významu a vlivech na to, co vidíme. Proměnné bez vyprávění jsou příliš abstraktní a nepřesvědčivé.“ (Huberman & Miles, 1994)

Dále jsou to zásady teoretické senzitivity výzkumníka dle Strausse a Corbinové (1998), z nichž zde uvádím zkrácený výběr pro přehled:

- Směřovat své myšlení mimo hranice vlastních zkušeností a současné literatury
- Zkoušet vyhybat se standardním způsobům myšlení o fenoménu
- Stimulovat vlastní induktivní a abduktivní proces
- Pokoušet se o plodné označování témat, i když je třeba dočasné
- Zkoumat všechny možné dimenze dat

Následují omezení analytické kapacity – tedy hranice v potaz vlastních mezí... A mnoho dalšího.

S ohledem na tato pravidla a vlastní potřeby jsem tedy vyšel z takzvaného „globálního vyhodnocení dat“, dle Legewieho (1994). Dvě stěžejní skutečnosti, které ovlivnily můj postup jsou: 1) pro obhospodařování dat jsem si zvolil software Adobe Premiere pro dovolující označovat konkrétní pasáže v audiovizuální nahrávce – data jsem tedy kódoval bez přepisu, 2) analýzu dat jsem podstupoval sám, což vytvořilo mnoho omezení a pravděpodobně vedlo k předpokládatelným nedokonalostem.

Jelikož jsem data kódoval přímo v softwaru, kde jsem měl nahrávky z rozhovorů uložené, zvolil jsem ke kategorizaci pouhé barevné rozlišování „markerů“ (značek). Fakt, že jsem kategorizoval samotnou nahrávku bez přepisu mi do jisté míry znemožnilo obsah daných kategorií snadno seskupit na jednom místě bez obsahu jiných kategorií, na druhou stranu mě tato skutečnost nutila s kategoriemi pracovat v širším kontextu a bděle, nezkratkovitě. Jelikož jsem data během analýzy nepředával jinému výzkumníkovi, neměl jsem potřebu data podrobně poznámkovat a číselně známkovat, spoléhal jsem pouze na slovní pojmenování. S odstupem mohu říct, že tento postup nebyl zcela vhodný a i přesto, že práce spoléhající se na vlastní paměť bez potřeby informace předávat jinému výzkumníkovi během analýzy byla do

jisté míry funkční, bylo by lepší k datům přistupovat tak, jako bych předstíral, že s nimi pracuje osob více. Kódování je nyní zpětně těžko čitelné a zároveň špatně přenositelné pro případnou sekundární analýzu. Vzor kategorizace v programu Adobe Premiere je k nalezení v Příloze 3.

Jistou nevýhodou samostatné práce byla volba stěžejních případů pro hloubkovou analýzu, která se zákonitě stala subjektivní. Je zřejmé, že v profesní praxi tyto stěžejní případy často vybírají výzkumníci nezávisle na sobě a poté porovnají shodu, skrze kterou prosadí témata hodná analýzy. Ke stejnému jevu dochází i při interpretaci, která bohužel může být tendenční a neobjektivní.

Dále bych chtěl upozornit, že k přepisu citací zúčastněných respondentů jsem přistoupil tzv. stylem hustého popisu. To znamená volbu přepisu delších úseků výpovědí, za účelem zvýšení zachycení významu, které zkoumané osoby připisují sebou popisovaným událostem (Denzin, 1989). Dalšími účely jsou: zachycení interpretace v čase a kontextu a potlačení ztráty výpovědi přes zprostředkovatele – mne. Rovnou zde podotknu formální záležitost týkající se přepisu citací, a to užití kombinace těchto znaků uvnitř citací: „[...]“. Sada těchto znaků symbolizuje vynechání nebo přeskočení určité pasáže, která nebyla pro interpretaci relevantní, a tudíž ji nebylo z úsporných důvodů zapotřebí citovat. Dále, jakýkoliv text v hranatých závorkách uvnitř citací je autorská vysvětlivka kontextu ve zkratce.

Nakonec ve stručnosti poznamenám 10 kroků globálního vyhodnocení dle Legewieho (1994), kterými jsem se napříč analýzou volně řídil (volně z důvodu odlišnosti formátu, pro který Legewie princip sestavoval, neaktuálnosti některých kroků nebo neaplikovatelnosti pro výzkum o jednom výzkumníkovi):

1. Orientace
2. (Aktivace)
3. Podrobné zpracování audiovizuálních nahrávek
4. Rozpracování nápadů
5. Založení seznamu hesel
6. Shrnutí
7. (Hodnocení textu)
8. (Heslovité ohodnocení)
9. Důsledky pro další práci
10. Zobrazení výsledků.

## 5 Odůvodnění a metodika volby respondentů

Kvalitativní výzkum byl proveden se 14 respondenty oslovenými ve dvou soukromých skupinách na sociální síti Facebook. Těmito soukromými skupinami byly: „Dračí doupe – pokec“ s cca 2 100 členy a „Odstartujte svoji knihu“ čítající asi 6 500 členů. Záměrem volby těchto dvou skupin bylo oslovit hráče v prostředí, které není zcela dedikované hraní videoher a zamezit tak nechtěnému zkreslení výzkumu herními fanatiky, odborníky a podobně vychýlenými jedinci. Na dobrovolnou nabídku k účasti zareagovalo zhruba 25 jedinců, z nichž bylo vybráno právě 14 respondentů.

Každému z dobrovolníků byl zaslán email obsahující anketu sestávající z devíti dotazů. Ke každému z těchto dotazů byly poskytnuty možnosti odpovědí, zároveň byl ale na dobrovolníka kladen apel volbu otevřeně odůvodnit a rozvést.<sup>6</sup>

Devět dotazů bylo sestaveno na základě tří výzkumných otázek, jejichž zodpovězení práce měla dosáhnout.

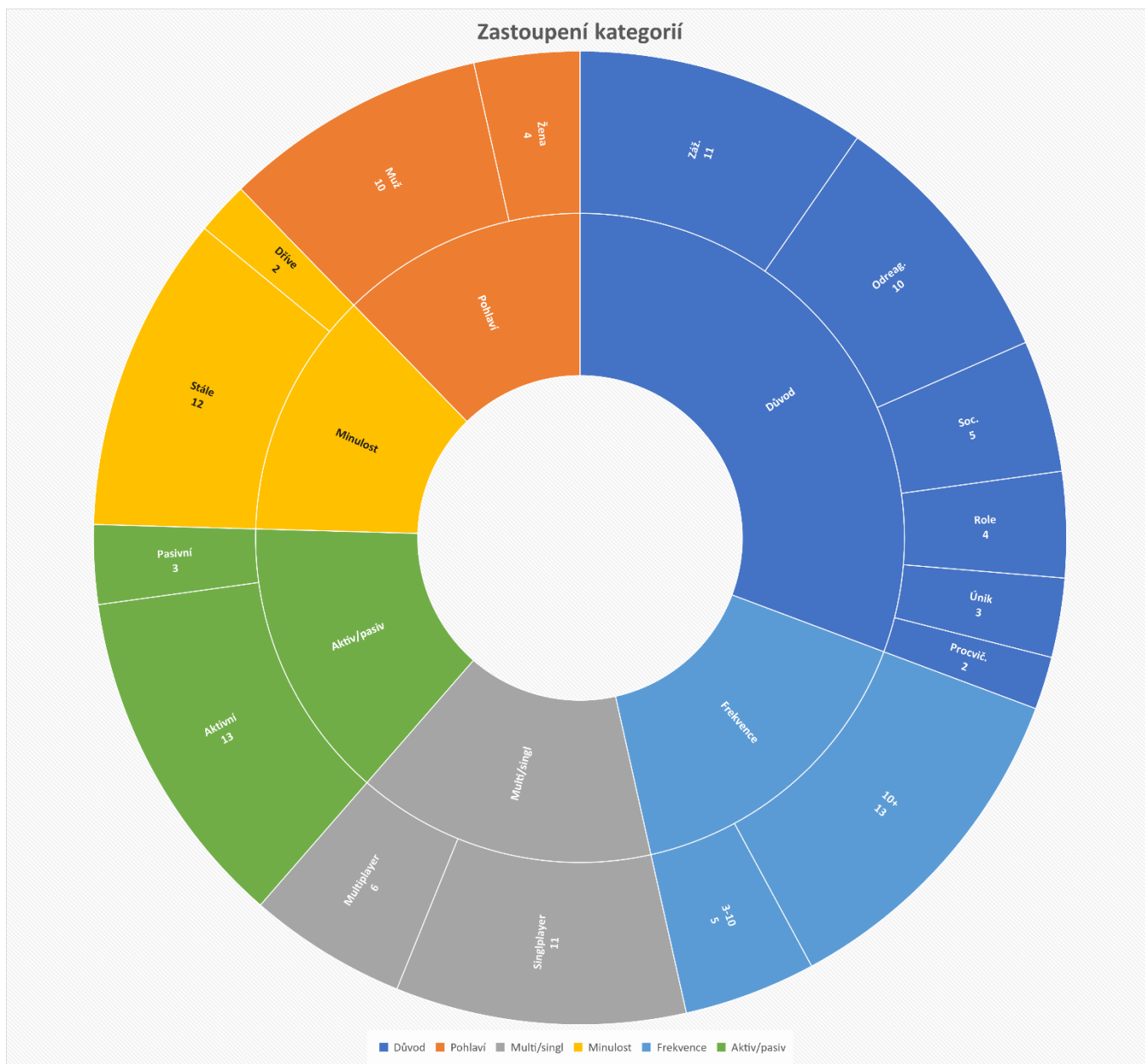
Byly tedy kladeny dotazy se schopností rozlišit různé typy hráčů. Hlavními kritérii byly – frekventovanost hraní v době nejintenzivnějšího hraní, aktuálnost provozování aktivity hraní, délka zkušenosti s hraním, preferovaný typ her – singleplayer/multiplayer, preference aktivního/pasivního typu hraní, důvod hraní, a nakonec samozřejmě preferovaný žánr. Z demografických kritérií byla přidělena důležitost pohlaví a věku. (Tato kritéria jsou detailně rozvedena ve vzorové komunikaci v příloze 4)

Těchto několik znaků dalo vzniknout cca 25 proměnným, přičemž cílem náboru bylo u zvolených respondentů obsáhnout každou proměnnou alespoň jednou, ideálně dvakrát. Toho se podařilo docílit při počtu 14 respondentů. Zastoupení jednotlivých kategorií lze vidět na grafu níže<sup>7</sup>:

---

<sup>6</sup> Vzorová komunikace v přílohách. (Příloha 4)

<sup>7</sup> Více detailně viz tabulka respondentů v přílohách. (Příloha 5)



**Obrázek 1**

*Graf znázorňující zastoupení jednotlivých kategorií sloužících pro výběr respondentů*

Zdroj: vlastní archiv autora

Z grafu je zřejmé, že některé kategorie dohromady nedávají součet 14 respondentů, ale více – to proto, že ve většině případech respondenti mohli volit více odpovědí. Ovšem, i některé volby uvnitř kategorie, které se navzájem vylučují (např. frekvence hraní) byly někdy zvoleny jedním respondentem obě. Jelikož v těchto případech přišlo s rozporuplnou volbou i adekvátní vysvětlení, zaznamenal jsem obě volby u takového respondenta (např. „hrají normálně jen 5 hodin týdně, ale během lockdownu a svátků hraji 5+ hodin denně“). Tento graf tedy neumožňuje odhalit tyto překryvy a respondenty volící jen jednu či více voleb v dané kategorii. Proto opět doporučuji nahlédnout i do tabulky respondentů v přílohách (Příloha 5).

Na závěr této kapitoly poznamenávám, že i přes zdařilý záměr získat rétoricky schopné respondenty bez zkreslení svým herním pozadím, ke zkreslení do jisté míry mohlo dojít tím, že respondenti byli zvoleni ze dvou skupin silně orientovaných na příběh a vyprávění, což do značné míry mohlo ovlivnit i preferovaný typ videoher zvolených respondentů.

## 5.1 Legenda ke čtení jmen respondentů

V práci se budou objevovat citace respondentů i s jejich autorem – autorovo jméno ovšem bude zakódováno z důvodu zachování anonymity a z důvodu zvýšení výpovědní hodnoty pro interpretaci daných citací. Každé označení respondenta je složeno tak, aby prozradilo kritéria, které respondent ve výzkumu zastupoval. A to v následujícím pořadí: Pohlaví, důvod hraní, multi./singl. typ, aktuálnost aktivity, frekvence hraní v nejintenzivnějším období, aktivní/pasivní typ hraní, žánr, přibližný věk. Pro snazší čitelnost každý respondent také obdrží vlastní písmeno z řecké abecedy.

Celé vysvětlení bude pravděpodobně mnohem lépe uchopitelné na příkladu. U respondenta

### **Respondent Ω (Ž-Odreag-M-Dříve-3-Aktiv-Strat-20+)**

se jedná o ženu hrající primárně z důvodu odreagování a odpočinku, věnující se multiplayerovým hrám, hrající pouze v minulosti, preferující aktivní typ her, věnující se strategiím a tahovým RPG (z anglického „role-playing game“, překládáno jako hry na hrdiny) ve věku 20-30 let.

Zde je celý seznam zkratk a jejich významů:

- **Ž** – žena / **M** – muž
- **Odreag.** – odreagování a odpočinek / **záž.** – zážitek a zábava / **procvič.** – mentální stimulace a procvičování / **soc.** – utváření a udržování sociálních vazeb / **role** – možnost převzít novou společenskou roli, vžít se do někoho jiného, utvářet novou osobnost / **únik** – únik z reality
- **M** – multplayer / **S** – singleplayer
- **Dříve** – Hrával dříve, ale už nehraje / **Stále** – Hrával dříve a stále hraje / **Nově** – Dříve nehrával, ale nyní hraje
- **3** – 3 - 10 hodin týdně / **10** – 10+ hodin týdně
- **Aktiv.** – považuje se za aktivního hráče (hráč musí při hře být neustále aktivní) / **Pasiv.** – považuje se za pasivního hráče (hráč se nachází v momentech, kdy může hru pouze sledovat, jak kupříkladu vypráví příběh)
- **Akce** – FPS a moderní RPG / **Strat.** - Strategie a tahové RPG / **Sport.** – sportovní a závodní / **Ploš.** – plošinové / **Logic.** - Puzzle a logické / **M(O)BA** – bojová aréna / **Sandbox** – sandboxové
- **20+** – 20-30 / **30+** – 30-40 / **40+** – 40-50

## 6 Identita

Identita je pojem natolik široký a mnohé zastřešující, že jsou odborníci, kteří dedikují svou expertízu jen tomuto pojmu. S multiparadigmatickou podstatou humanitních věd, které se tímto pojmem zabývají, přichází i velmi široká škála jeho definic. Do této mnohosti definic poté ještě vstupují různé druhy identity, které mohou být a často také jsou chápány různě. Je tedy na místě nastínit, jak k tomuto pojmu bude přistupováno v této práci a jak jeho použití nadále chápat.

### 6.1 Druhy identit

Sociologie pracuje hned s několika druhy identit a těmi jsou – identita osobní, identita sociální a identita kolektivní. Identita sociální se poté dá vnímat ještě ze dvou směrů, a i zbylé dva termíny se dají vnímat různě. Nastíháme tedy tyto možné nuance a zároveň tak i nestíníme, se kterými ze zmíněných pojmů se v práci nadále budeme pravděpodobně setkávat výrazně více a se kterými skoro vůbec.

První vymezení osobní identity podle Johna Locka v *Eseji o lidském rozumu* (1690) považuje tento druh výhradně jako reflektované lidské vědomí, díky němuž se člověk pro sebe sama stává sebou samým. Nutno hned u této definice poznamenat, že žádná osobní identita by nebyla možná bez paměti, ve které je informace o tom, za koho se považujeme, uložena (Mlynář, 2014)<sup>8</sup>. Vztah paměti a identity je velmi důležitý i pro tuto práci.

Rozvedení pojmu osobní identity dosáhneme, položíme-li si otázku: „Je identita to, za koho se považujeme nebo to, kým opravdu jsme bez ohledu na naše vědomí?“ Tato otázka upozorňuje na skutečnost, že identita nemusí být vždy nutně reflektována námi samými. Máme vlastnosti a jiné atributy, jež ostatní znají lépe než my sami. To nás přivádí k pojmu sociální identity, která může být dvojitá. Sociální identita ve smyslu toho, jak jsme vnímáni my naším okolím, kterou popsal Henri Tajfel a později rozvedl s Johnem Turnerem v teorii sociální identity (1974, 1986), a ve druhém smyslu takovém, jakou identitu si vytváříme pro naše okolí, nikoli pro nás samé – resp. jak se chceme veřejně prezentovat.<sup>9</sup>

V obou případech tedy hraje roli to, jakou tvář nastavujeme společnosti – jednou však neřízeně a podruhé naopak cíleně. Důležité také je, že naše sociální identita se v obou

---

<sup>8</sup> Paměť není pouhým úložištěm informace o představě naší identity, ovšem celé škály informací, které naši identitu formují. Identita je výsledkem zapamatovaného průběhu života a jeho epizod. Identita momentální je tak často i kompilátem zapamatovaných představ o vlastní identitě z minulosti.

<sup>9</sup> Motivace k veřejné sebezprezentaci hlouběji rozebrány např. Ervingem Goffmanem v jeho díle „Stigma“ (2003, originálně z roku 1963). Tato kniha popisuje vznik jakýchsi kategorií, které umožňují hladší proces poznávání našich komunikačních partnerů. Vznik těchto kategorií ovšem může také vést ke stigmatizaci, zkratkovitému procesu označení osoby jakožto nositele hanebného atributu.

případech může měnit podle okolností a společnosti, ve které se ocitáme. Tuto rozdílnost (reflektované a nerefléktované identity) uvnitř jednoho druhu identity (sociální) lze opsat pojmy vlastní a nevlastní identity (Mlynář, 2017).

Shrneme-li dosavadní varianty, distinkce budou vypadat takto: zatímco nevlastní identita sociální upozorňuje na to, že přes veškeré naše snahy o vytvoření si identity dle našich představ (vlastní identita sociální) bude naše identita okolím odezírána jinak, než jsme zamýšleli – bude nám přisouzena. Dále je na nás, jestli se s touto přisouzenou identitou ztotožníme, případně zdali ji vůbec rozklíčujeme. Může se totiž zároveň stát, že sebe sama budeme vnímat skrze představu toho, jak si myslíme, že nás vnímá naše okolí. Tato představa, na základě které budujeme osobní identitu, ovšem může být mylná nebo nepřesná (Cooley, 1902). Nehledě na zdroj a jeho validitu další případ poukazuje na naše uvědomění si toho, že jednu identitu máme pro sebe samé (osobní identitu) a máme ji proto, abychom si byli vědomi toho, kým jsme a často ji nikomu neprozrazujeme. Oproti tomu vlastní identitu sociální pak máme do značné míry performativní, abychom měli kontrolu nad tím, jak nás vnímají jiní.

Na příkladu níže lze vidět, jak se nevlastní sociální identita může měnit na základě jiných pozorovatelů – tedy jak snadno je nám přisuzována bez našeho přičinění:

*„[...dřív s mým hraním u okolí problémy moc nebyly...] Ale třeba v dnešní době se na mě v tomhle směru zvláště dívají vrstevníci, protože mi už je [20+] a většina z mých kolegů tak hry nehraje, a [na druhou stranu] protože jsem učitelka, tak pro změnu zase děti ve škole vždycky plácnu něco herního, myslej si že tomu nebudu rozumět, pak zjistěj, že tomu rozumím a jsou z toho hrozně překvapení... Že jako: ,Někdo tak starej rozumí tomu co my si tady v pátý třídě povídáme? To není možný!‘ A to je vtipný sledovat, jak vlastně děti se tvářej, že jsem polobůh, protože jim rozumím, zatímco dospělí si občas ťukaj na hlavu a říkaj si: ,To nemůže dělat něco dospělýho a ne hrát videohry?‘“ – Respondent β (Ž-ZÁŽ/ODREAG-S-STÁLE-3-*

**AKTIV-LOGIC/STRAT/AKCE-20+)**

Kromě osobní a sociální identity bývá v literatuře vymezována také identita kolektivní, která se zabývá problematikou toho, jak vnímáme celek, ke kterému sounáležíme, ne nutně s vědomím sebe jako části, která tento celek charakterizuje, spíše naopak. Svou identitu (osobní) můžeme odvozovat od toho, k jaké kolektivní identitě si přiznáme vztah (do jakého kolektivu/společenství se zahrnujeme). I když je otázka hráčské kolektivní identity velmi zajímavým tématem, v této práci kolektivní identitě nebude věnována větší pozornost. Vymežím tedy kolektivní hráčské identitě prostor alespoň zde a to prostřednictvím, sice obsáhlého, ale velmi zajímavého postřehu ve formě citace: „Lidé, kteří hrají videohry, se obvykle odmítají identifikovat jako ‘hráč’, protože je tento termín často spojován s elitářskou a toxickou subkulturou, která je nepřátelská vůči ženám, barvným lidem, lesbickým, gay,

bisexualním, transgender a queer lidem. Je také zajímavé, že hraní her vedlo ke klasifikaci lidí (tím jest: 'Hráč'), což jiná média, jako například televize nebo knihy, nezapříčinila. Jak Ian Bogost upozorňuje v jiné práci, neuvažujeme nad lidmi, kteří sledují televizi nebo čtou knihy, jako nad skupinou lidí, která je oddělena od zbytku společnosti. Proč k tomu tedy dochází u 'hráčů'?“ (Payne & Huntemann, 2019).<sup>10</sup> Dále autoři pro zájemce o tuto problematiku uvádějí doporučení na publikaci „How to do things with videogames“ (Bogost, 2011).

## 6.2 Identita jako dimenze žitého já

Za určitých okolností by šlo celý pojem identity nahradit termínem *self* (dále v práci někdy také jako Já), který šikovně obsahuje všechny výše zmíněné druhy identity a vypořádává se i s problémem vlastní reflektovanosti. Self totiž zkrátka je to, kým jsme. Právě kvůli této skutečnosti je ale tedy mnohem vhodnější mluvit o identitě jako o pouhé dimenzi našeho self, jelikož identita je jen část toho, kým jsme ve své celistvosti.

I přesto, že samotný termín self je stejně složitý k uchopení (jeho komplexnost např. popisuje Ulric Neisser, který právě upozorňuje na to, že identita je jen jednou z jeho pěti částí [1993]) jako termín identity, je možné, že se v této práci bude zkratkovitě objevovat jako náhrada složitého objasňování toho, o kombinaci kterých identit se právě hovoří. V takovém případě bude vnímán právě jako *to, kým člověk je, a to bez ohledu na vlastní, či vnější zhodnocení* – zkrátka On/Ona jako celek.

## 6.3 Identita jako subjektivní vnímání reality

Provázanost identity a našeho self dovoluje upozornit ještě na třetí koncept, kterým lze identitu a vlastní i cizí Já vnímat. To, kým jsme totiž nestojí pouze na našich fyzických a psychických attributech a na našich vnějších znacích, ale také na tom, jak my sami vnímáme atributy a vnější znaky ostatních. A nejen to, ale i to, jak vnímáme celý svět kolem nás, jak nad věcmi uvažujeme a jak je přijímáme a zpracováváme. To je každému člověku velmi specifické a v každém případě se unikátně liší. Jednoduše lze tento fakt pojmenovat jako subjektivní vnímání reality.

Právě subjektivní vnímání reality je středem velkého zájmu této práce a je tudíž nadále zapotřebí přijmout pojem identity nikoli pouze jako termín opisující to, kdo rozebíraná osoba

---

<sup>10</sup> Význam vzniklé klasifikace na „hráče“ lépe vynikne v originálním pojetí „gamer“, přičemž v anglickém jazyce se opravdu takové označení nepoužívá v případě jiných médií. Naproti tomu v češtině takovýto ekvivalent do jisté míry máme – čtenář/divák. Tato označení ovšem nenesou stejné konotace jako gamer.



je, ale i to, jak unikátně<sup>11</sup> daná osoba přijímá okolní svět (a jaký vliv na tom má jeho/její herní zkušenost).

---

<sup>11</sup> Unikátně v rámci mezi sdíleného vnímání reality. Kdyby se jednalo o naprosto unikátní a pro kohokoli jiného odlišné vnímání reality, nebylo by v první řadě možné ani porozumění mezi respondentem a tazatelem při podnikání rozhovorů. Toto porozumění popisuje skutečnost, že mezi jedinci existuje tzv. intersubjektivní vnímání reality.

## 7 Obecný vliv hraní videoher na identitu

Ústřední otázkou této práce je zodpovědět, zdali vůbec hraní videoher má vliv na identitu a jestli ano, tak jak se tento vliv projevuje. Je tedy na místě, aby se zodpovězení tohoto dotazu v celistvosti objevilo co nejdříve a následně v navazujících kapitolách budou rozebírány nové poznatky do větší hloubky.

Místo přímočarého ANO či NE jsem vypracoval čtyři možné vlivy hraní na identitu, které se projeví během vedených rozhovorů:

- 1) Hraní videoher na identitu výrazně vliv nemá, ale nese úlohu pojítka k něčemu jinému, co je pro identitu výrazně důležité.
- 2) Hraní na rozvoj identity mělo výrazný vliv, ale stejně tak by takový vliv mohlo mít jiné médium, či jiný koníček.
- 3) Hraní mělo přímý dopad na identitu, který je jedinečný.
- 4) Vliv hraní na identitu je zanedbatelný a dá se považovat za téměř nulový.

Z těchto čtyř bodů lze snadno vyčíst, že hraní zastupuje celou škálu možných vlivů víceméně od nulové (0) hodnoty až po naprosto úplnou hodnotu (1). Jelikož se ale tyto body ve své stručnosti mohou jevit neintuitivně, popíši každý z bodů zvlášť a obohatím jej citovaným příkladem z rozhovoru.

Ještě předtím je ale vhodné pokusit se nastínit sílu herního vlivu nehladě na jeho druh. I přesto, že z jednoho z bodů vyplývá, že hraní má přímý dopad na identitu, který by bez herní zkušenosti neexistoval (což implikuje, že by identita jedince zkrátka byla jiná, nebýt oné herní zkušenosti), nepopisuje tato skutečnost důležitost a sílu onoho herního vlivu. A ten je, zdá se, ve většině případů poměrně slabý.

Tento závěr usuzuji ze dvou skutečností. První z těchto skutečností je ta, že až na výjimky téměř žádný z respondentů nereflektoval svou herní minulost a přítomnost při úkolu, kdy měl zkusit zhodnotit kým je, jak by se popsal, či za koho se považuje. Nejen že ani v jednom z rozhovorů nepadla odpověď „jsem hráčem počítačových her“ (oproti tomu např. „hodně čtu knížky“ zmíněno bylo), ale celkově se odpovědi hraní ani nijak netýkaly. Což mě vede ke druhé skutečnosti a ta je taková, že při porovnání odpovědí na tuto otázku („Kdo jsi?“) se zbytkem rozebíraných témat jsem ani já jako nezaujatý pozorovatel ve většině případů nedokázal najít vazbu.<sup>12</sup> Je zřejmé, že během hodiny dlouhého rozhovoru týkajícího se jejich herní minulosti téměř všichni respondenti hraní přisoudili (nebo nevědomě projevili) menší či větší vliv na to kým jsou. Ovšem dovolím si tvrdit, že kdybych se stejnými respondenty vedl rozhovor na téma

---

<sup>12</sup> Příkladem této situace ilustrativně může být odpověď respondenta: „Jsem houbař, mám rád les a chodím často s kamarády do hospody, když můžu,“ což se nijak neshoduje se zbytkem rozhovoru, kdy respondent hovořil o tom, jak vnímá hry a proč je hraje atp. Zde podotýkám, že dotaz „Kdo jsi?“ byl zpravidla kladen v polovině, či ke konci rozhovoru a ani to nemělo vliv na to, aby respondent odpovídal zabarveně ovlivněn tématem rozhovoru.

identity a životní reflexe bez jediné zmínky hraní jako tématu výzkum, možná by za celou hodinu ve většině případů na hraní řeč ani nepřišla – minimálně ne v takové míře, aby o nich respondent hovořil jako o zlomových okamžicích jeho života a rozvoje.

Na druhou stranu je ale zapotřebí brát v úvahu to, že ne vždy jsme jako osobnosti rozvíjeni uvědomovanými okamžiky našeho života (ba naopak) a často dokážeme některým situacím přisoudit důležitost, až když jsme na tyto okamžiky upozorněni. Věřím, že toto je i případ mnou vedených rozhovorů, kdy respondenti sice sami od sebe na hraní neupozorňovali, nicméně z rozhovoru je herní vliv přesto patrný a výjimečně i podstatně důležitý.

Dovolím si zde odcitovat dvě výjimky ze 14 případů, kdy respondenti na dotaz „Byl bys, případně tvůj život, jiný, kdyby nebylo hraní?“ odpověděli pozitivně.

*„[respondent zhodnocuje jaký je, vyjmenovává své charakteristické rysy...] Ale, kdybych nehrál hry, tak jako hubenej budu pořád stejně, to mám bohužel geneticky, to vim. [dlouhá odmlka] Já si myslím, že by to možná, bylo... horší. Protože, já jsem – teď už naštěstí dlouho ne – ale, vobčas jsem trpěl na deprese a tadyto – a to mi v podstatě fungovalo [tehdy], když jsem měl čas přemejšlet. A i hrama, hry tě buďto donutěj přemejšlet o nich anebo tě donutěj nepřemejšlet. Takže v podstatě je to něco, co mě z toho mohlo do určitý míry vytrhovat. Takže já si myslím, že mě to do nějaký míry utvářelo.“* – Respondent  $\gamma$  (M-SOC./ODREAG.-

**S-STÁLE-3-AKTIV-AKCE/STRAT/PLOŠ./LOGIC.-20+**

~

*„No, myslim, že kdyby som nemal ty videohry, bylo by to so mnou o trochu ťažšie. Pretože, pred hranim jsem poznal strašně malo ludi, v podstatě vďaka videohram jsem spoznal tak polovicu ludi ktoré ma životem sprevádzali . Možná aj viac . Videohry mě naučily vela ohľadom sociálnych interakcií, takže si myslim, že – daly mi toho dost. A určite by som nebyl tam, kde som. Minimálne mi daly aj viac logického , strategického rozmyšľania, ktoré teraz v práci práve potrebujem. A... hmm... dobre, myslim, že finančne náhľad skor nie. To prišlo až moc neskoro. [...] No ale myslim že - celkovo, daly mi toho dost a nebyl by som určite tu, kde som: ve vlastnom bytĕ a s dobrou pracou. A s hromadou dobrých kamarátov.“*

**Tazatel: „Řekl jsi, že by to s tebou bylo těžší... Myslels to tak, že by to pro tebe bylo těžší a nebo že by s tebou hůř vycházeli lidi?“**

*„Um, myslim, že oboje. [...]“* - M-ZÁŽ/SOC./ODREAG./ROLE/PROCVIČ-S-STÁLE-10-AKTIV-AKCE/STRAT./SANDBOX-20+

## 7.1 Hry jako pojítka

Hrou jako pojítkem se míní případ, kdy pro respondenta hraní jako takové nemá důležitost samo o sobě, ale stojí jako přemostění mezi jiným důležitým životním milníkem, který následně na identitu má/měl vliv veliký. Příkladem takové situace může být nalezení první skupiny přátel v dětství, která se podílela na rozvoji osobnosti. Nebo třeba objevení nového koníčku jako např. modelářství, který se stal pro člověka primárním hobby. V obou těchto příkladech hraní pro jedince nemá jinou důležitost než cestu, která jej přivedla k něčemu osobnostně opravdu důležitému.<sup>13</sup>

Zdá se, že tento druh herního vlivu je velmi častý a má mnoho různých obměn.

*„Tak v podstatě díky tomu jsem získal i nějaký, jakoby kamarády a přesto i nový, jakoby nový možnosti. Protože v podstatě jsem díky tomu začal přesto fungovat s pionýrem a teď mám v podstatě – hodlám dělat kurz na hlavního vedoucího. Jakoby v pionýru, když s nima jezdíme na tábor, abych pro ně byl záložní varianta nebo tak.“ – Respondent γ (M-SOC./ODREAG.-S-STÁLE-3-AKTIV-  
AKCE/STRAT/PLOŠ./LOGIC.-20+)*

Doplňuji, že Respondent γ se v období, ve kterém jsme společně podnikali rozhovor zároveň ucházel o zkoušku myslivosti. Je možné, že i to je navazujícím důsledkem (!: jedná se pouze o nijak nepodloženou domněnku).

## 7.2 Hry jako zaměnitelný faktor

Hraním jakožto zaměnitelným faktorem se míní situace, kdy hraní samotné má vliv na to, kým jedinec je, ovšem kdyby hraní v jeho životě nefigurovalo, stejnou roli by v jeho rozvoji zastoupilo/a jiné/á hobby/činnost, např. čtení, socializace, profese, sport... Nedá se však upřít, že právě hraní má tuto roli, a i když by v této roli mohlo být něco jiného, není. Rovnice v tomto případě může vypadat zhruba takto:

(A) -/>  
B -> -> D  
(C) -/>

Kdy D je výsledný aspekt identity a A, B i C jsou faktory, které se stejně hodnotně mohly podílet na vzniku D, tuto roli ovšem přejala pouze hraní zastoupené písmenem B.

---

<sup>13</sup> Zde je tedy patrná kauzální posloupnost, kdy hraní je B v rovnici B -> C -> D, kdy D je výsledná, pozměněná identita a C je skutečný faktor, který za vznik D nese zásluhu, nicméně C by neexistovalo bez B, ovšem B se s D nijak nepojí.

Tento druh vlivu se jeví být velmi častý, ne-li nejčastější a projevil se především u respondentů, kteří považují hraní jen za hobby, způsob setrvávání v sociálním kontaktu, či zdroj inspirace pro své tvůrčí uplatnění. Tito respondenti z pravidla neprojevili silný vliv hraní na jejich identitu – hraní by se spíše dala přisoudit obohacující zásluha nežli zásluha stěžejní.

*„Asi tím, že já i píšu, žejo, jsem spisovatelka, tak opravdu mě přijde, že to, co mi ta postava má na začátku dávat, takové to že: vidím ji novou, těším se na ni. Jakoby vnímám, jak se pohybuje, jak vypadá, jak na mě působí. Snažím se i třeba z toho spisovatelského hlediska, rozvíjet si ten příběh za ní, jaký má trable i když je to jakoby fiktivní svět. Tak pořád je tu nějaká planeta, na které je město, kde si můžu vymyslet, že tady tenhle domeček bude můj, tam bydlím – a můžu prostě mít nějaké i příběhy, co v té hře nejsou, ale já si je prožívám jakoby vnitřně... A ve chvíli, kdy si to dovyprávím na max a už ta postava, mám pocit, že už mi nemá co dál vyprávět, tak hledám nějakou další.“ – Respondent 6 (Ž-ROLE/ÚNIK/SOC.-*

**M/S-STÁLE(MÉNĚ)-10-AKTIV-AKCE/STRAT.-40+)**

### 7.3 Hry jako důležitý, nezaměnitelný faktor

Tento případ popisuje situaci, kdy hraní v životě jedince vedlo k tomu, že jedinec a s ním i jeho identita se v nějakém ohledu změnili. Tento druh vlivu se projevuje být jako nejsilnější a často se pojí se změnou osobnosti v dětství. Příkladem může být získání sebedůvěry, mírný přechod od introverze k extraverci, získání určitých schopností jako např. soft skills, či osamostatnění se.

Rovnice je v tomto případě opravdu jednoduchá a zní B -> D, kdy B je hraní videoher a D je změna identity. Je dobré zmínit že na rozdíl od minulého případu by D bez B neexistovalo, zatímco v předchozí rovnici nebylo D na B tolik závislé.

*„[...] Byla situace, pardon, ještě taková, že jsem přestupoval z jedné školy na druhou – právě že kvůli šikaně. A v druhé se to poměrně rychle začalo opakovat, tak jsem tomu prvnímu, kdo to, kdo se pokusil, tak jsem poměrně jasně ukázal, že to není cesta. A od té doby jsem měl po celou dobu základní školy a v podstatě i střední, v podstatě klid. Takže bych řekl, že tohle mělo takovej[\*] ten první vliv, že i když to bylo odpočinkové hraní, tak jsem ze zpětného pohledu, i když jsem to tak předtím podle mě nevnímal, to podle mě na mě mělo takovejhle dopad. Z mého*

#### 7.4 Hry vliv nemají

Přes to, co naznačuje název této podkapitoly, bylo by těžké upřít čemukoli, co v našem životě jakkoli figurovalo alespoň sebemenší vliv na to, kým jsme se stali. A stejně tak je to i s tvrzením, že hry na některé z respondentů neměly vůbec žádný vliv. Tento vliv je ale natolik marginální a obrazně řečeno „pohřben v minulosti“, že s aktuálním respondentovým Já už nemá téměř žádnou vazbu.

Nakonec rovnici v tomto případě lze vyobrazit jako B ->/-> D nebo prostě B -> . Tyto rovnice naznačují, že B (hraní) nevede ke vzniku D (pozměněná identita) nebo že zkratka B (hraní) nevede k ničemu jinému a je sebenaplňující.

Jelikož v tomto případě je poměrně těžké poskytnout příklad konkrétní citací z rozhovoru, pokusím se odcitovat alespoň respondenta, který striktně tvrdil, že hry jej nepoznamenaly, přestože nakonec vykázal několik různých vlivů (bohužel možná spíše negativních) na jeho identitu. Například sníženou důvěřivost lidem a institucím/zvýšenou obezřetnost/podezřavost.

*„Mezi tím, co jsem tady vykládal jsem uvažoval, jak moc by byl ten život jiný, kdyby ty hry nebyly... Myslím si, že by nebyla změna. Že by to bylo stejné, ať jsem byl hráč nebo... Nebo kdyby tahleta životní fáze vůbec nebyla. Myslím si, že by to bylo stejné. Samozřejmě až na nějaké detaily, že bych se třeba nevyznal tolik v počítačích, ale s počítačema víceméně nedělám jako. Tak maximálně napíšu fakturu, se podívám na film, odešlu mail. Není úplně to, co všechno mě naučily hry. Daleko, daleko víc věcí než tady toto. Takže si myslím, že ne. Že, nebyl by ten život jiný.“*

**Tazatel: „Ani ty bys nebyl jiný?“**

*„Myslím, že ani já.“* – Respondent ζ (M-ZÁŽ-S-DŘÍVE-10-AKTIV-STRAT./AKCE-30+)

---

<sup>14</sup> Pro upřesnění – respondent v tomto případě odkazuje na zážitek prvního pokoření „bosse“ (silného oponenta), což mu nejen odhalilo uspokojivou stránku hraní videoher, ale zároveň mu dodalo osobní sebevědomí postavit se překážce na vlastní pěst bez potřeby vnější pomoci.

## 8 Změna identity

### 8.1 Změna identity při používání avatara - hra jako etický kompas

Herní avatar je velice zajímavý koncept sám o sobě a s identitou úzce souvisí, a to i s ohledem na jeho etymologii. Slovo avatar pochází z hinduistických textů a nese význam inkarnace nehmotného božstva do lidské ztělesněné podoby. První použití v herním světě z tohoto významu čerpá, používá jej Richard Garriott, když se v rámci hry *Ultima IV* (1985), na jejímž vývoji se podílel, snažil vyhnout vnímání herní postavy jakožto alter ega, které je od hráče oproštěno. Namísto toho chtěl hráči nabídnout možnost ocitnout se ve hře a čelit všem morálním a etickým dilematům z vlastních osobních východisek – právě prostřednictvím vlastního avatara.

V původním smyslu se tedy jednalo o příležitost, jak sebe přenést do cizího/fiktivního prostředí, s postupem času ovšem došlo k přerodu a role avatar nabyla i právě toho významu, kdy si hráč může začít vytvářet alter ego nezávislé na jeho pravé identitě. Právě tato dvojznačnost a možné uplatnění herního avatara byla dostatečně zajímavá na to, abych se jí zabýval i rámci některých rozhovorů.

Premisa byla tedy dvojitá: v jednom případě nás může hraní obohatit (myšleno v neutrálním slova smyslu) díky tomu, že sami sebe promítáme do fiktivního světa a můžeme si odžít zkušenosti a situace, které jsou nám jinak nedostupné. V druhém případě můžeme zažívat tyto fiktivní zkušenosti anebo třeba i zkušenosti nám již známé z pohledu cizí postavy, třeba v rámci opačného pohlaví. V prvním případě lze předpokládat, že dostaneme možnost rozvíjet např. schopnost jiného/nového uvažování, v druhém případě možnost rozvíjet např. empatii. Nakonec se v případě hraní avatara jakožto svého alter ega dalo zkoumat, zda herní identita přechází zpět na hráče, který by se s ní poté ztotožňoval i v reálném světě.

Z vedených rozhovorů se zdá, že odpověď na poslední nadnesenou úvahu je prostě ne. Žádný z respondentů nejevil známky toho, že by si nějak upravoval svou reálnou povahu na základě svých herních avatarů (ať už sebou vytvořených nebo hrou předem připravených) nebo že by do své identity promítal fiktivní postavy, za které měl možnost hrát. A to ani v případě respondentky, která se jako hobby zabývá cosplayováním (převlékání se do kostýmů fiktivních postav) – ta odmítla, že by se ve svém všedním životě jakkoli ztotožňovala s postavami, za které se převléká. Ovšem další zmíněné úvahy se projeví jako velice validní – tedy to, co s hráčem udělá možnost projektovat sám sebe do fiktivního prostředí plného nových možností a taktéž to, že dostane příležitost odzkoušet si vzít si na sebe cizí roli. V tomto případě se zdá, že ať už si vytváříme postavu za jedním či druhým účelem, výsledek se zdá být dosti podobný, ne-li prolínající se – utváření si morálního kompasu. A to způsobem dále popsáním.

To, co o sobě míníme je zakořeněno v našich zkušenostech a naše zkušenosti tkví v situacích, které jsme prožili. Nemáme-li možnost některé situace adekvátně prožít v našem životě, můžeme se poučit pozorováním života druhých – ať už v našem reálném okolí, či na životě fiktivních postav jaké se objevují v knihách, filmem či hrách. Nakonec i koncept učebnic stojí na tomto principu suplování nezažité zkušenosti, kdy čtenář počítá s tím, že právě díky učebnici (kterou napsal někdo v této věci již zkušený) buďto situaci nebude muset prožít vůbec, anebo se díky ní bude moci dopředu lépe připravit.

Může takovouto učebnicí, která nám dopředu poradí, jak se chovat a co si myslet, být třeba právě i videohra? **Respondent η**, který mi během rozhovoru prozradil, že částečně trpí diagnostikovanou sociopatickou poruchou, hovořil o situacích, se kterými se ve hře setkal jako o možnostech „vyzkoušet si lidské jednání nanečisto“. Přiznal hrám ve svém životě důležitou roli jakéhosi morálního kompasu, jenž jej naučil, jaké chování přinese jaké výsledky a také například to, co je vhodné, nevhodné, pro ostatní zraňující atp. Tedy v momentě, kdy sám respondent tuto empatickou schopnost vyhodnocovat emoční rozpoložení ostatních nemá vrozenou, hry mu mohly být (a pravděpodobně někdy i byly) vodítkem.

*„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...“*

**Tazatel: „A říkáš teda že, třeba v rámci tý nějaký sociopatie nebo nějaký, nějakýho, jak se tomu říká, najezdu na tu poruchu sociopatickou, tak ti ty hry nabídly vodítko, který tobě jakoby chybělo, neznal jsi ho a musel bys ho najít třeba jako pokus-omylem v reálným životě a díky hrám jsi nemusel?“**

*„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 pomoci. A myslím si, že hraní her a nejenom to, ale z velké části hraní víceméně mojí osobnost poupravili natolik, že jsem, že si uvědomuju, proč je důležitý třeba pomáhat ostatním. Můj původní nastavení někdy ze začátku základky, tak bylo prostě, každej sám za sebe, a když potřebuješ pomoci, tak si jí nezasloužíš. Tohle se hrozně změnilo. A myslím si, že velké části právě kvůli hrám.“ - Respondent η (M-ÚNIK/ZÁŽ-S-10-AKTIV-*

**AKCE/M(O)BA-20+)**

**Respondent ε** velmi dobře vystihuje, že ke stejnému výsledku jako v případě předchozího respondenta (který používal herní avatary především jako prostředek k projekci sebe do nového prostředí), lze dojít i v případě hraní za cizí, sobě nepodobné postavy (alter ega).

*„...Myslím si, že mi to pomohlo, protože jsem měl v podstatě možnost si zahrát určité typy charakterů, které v určité situaci mohou reagovat specifickým způsobem, a tím pádem se můžou tvořit specifické situace, které můžou ti dát jiný nadhled, třeba i v podstatě přesah do náke třeba i reálné situace, kterou bys řešil v tuhle chvíli už jinak, protože sis jí už v uvozovkách jednou mentálně prožil, pokud to tak můžu říct. A teď do ní skočíš i v realitě popřípadě. Popřípadě se zase najde- no, tady bych to asi nechal... Akorát jsem k tomu ještě chtěl dodat, že to samý platí o možnostech- [odmlka] A to samý může bejt i v rámci emocionálního představení, že tam bude situace jinak stavěná a pokud se dokážete dostatečně vžít, vcítit do tý daný role, v uvozovkách, do toho danýho charakteru, tak v tu chvíli si myslím, že už máte i lehce náskok vůči tomu, kdy se vám to, popřípadě nějaká podobná emoce, objeví v realitě. Popřípadě se stane podobná situace, která jí vyvolá. Nemusí to být ten stejný input, může to být i jiný, ale už jste jí někdy zažili a už třeba jako víte, jak s ní mírně pracovat. Popřípadě už se s ní orientačně znáte, třeba.“ – Respondent ε (M-ODREAG/PROCVIČ-M-STÁLE-10-*

**STRAT/M(O)BA/AKCE-20+)**

Nutno podotknout, že tento efekt respondent přisuzoval v mnohem větší síle takzvaným stolním RPG hrám (například Dračí Doupe), v čemž by se s ním shodli i další respondenti hovořící o podobných jevech, kdy se stolními RPG hrami vytvořili paralelu. To, že ale mají stolní RPG hry v mnoha ohledech větší dopad na jejich hráče je ovšem rozebráno více do hloubky v kapitole 14.

Se zmínkou poruchy sociopatického spektra v této kapitole lze na tomto místě zmínit, že již proběhlo mnoho výzkumů zabývajících se dopadem her právě na jedince s poruchami omezujícími jejich empatické vcítění se, například jedince postižené autismem. Zatímco mnohé

z článků se soustředují na možné benefity či nebezpečí hraní her u autistů a celkově na to, zda by vůbec hrát měli, v rámci některých výzkumů se dokonce vytváří hry, sloužící jako simulace, která může dětem s různými sociálními poruchami ukázat variaci možností, které by pro ně samotné byly neintuitivní. Např. N. Heni a H. Hamam se přímo zabývají designem mobilních her s uplatněním emočního vzdělávání pro děti s autismem (Heni & Hamam, 2016).

## 8.2 Záměna realit a nahraditelnost vzpomínek z reálného světa za vzpomínky z herní fikce

Při uvažování nad výpověďmi respondentů bylo podstatné uvažovat nad rozdílem, zda se výpověď týká zážitku přímo ze hry, kdy respondent hovoří o něčem, co prožil jako postava ve fiktivním světě, nebo zda se vzpomínka týká zážitku, kdy respondent hovoří o tom, jak on jako fyzická osoba seděl u počítače/herní konzole na které/m hru hrál a u toho prožil cokoli hodného vyprávění.

Při vedení rozhovoru byla snaha respondenty nenavádět ani jedním z těchto dvou směrů a nechat na nich, kterou ze dvou možností budou při dotazech jako: „Pověz mi o svém nejsilnějším herním zážitku,“ volit. Zatímco není snahou této kvalitativně vedené práce číselně vyhodnocovat převahu jedněch či druhých odpovědí, lze konstatovat, že druh odpovědi uvědomovaného vnějšího hraní se objevoval v převaze. V některých případech lze zaznamenat oba druhy i u jednoho a téhož respondenta.

*„...uvědomoval jsem si, že mám před sebou monitor, hraju, ale samozřejmě!  
Dokázalo mě to vtáhnout, to znamená, když to řeknu, na chvíli jsem vypadnul  
z té reality a užíval jsem si jakoby ten cizí svět. Takže jako, věděl jsem, že hraju, ale  
zároveň jsem tím byl pohlcenej...“ – Respondent I (M-ZÁŽ/ODREAG-S-STÁLE-3-*

**AKTIV/PASIV-AKCE-30+)**

Momenty, kdy respondenti častěji hovořili o in-game zážitku nad vnějším zážitkem se projevovaly spíše u respondentů hrajících pro zážitek, hry s důrazem na příběh. Hry převážně velmi atmosféricky laděné, např. s apokalyptickým podtónem. Často moderní akční RPG ale i tahové RPG nebo FPS (neboli first-person shooter, česky střílečky z pohledu první osoby) hry. Přestože někteří z respondentů vykazující tento jev hovořili o důležitosti dobrého pohlcujícího vizuálu předaného skrze kvalitní grafiku, jiní tvrdili, že grafika roli nehraje, namísto toho hraje roli dobře nastolená atmosféra (zasazením světa do poutavého příběhového rámce, použitím tematických motivů, vhodných barev...) a hlavně dobře napsaný příběh. Grafika posléze může být velmi nedokonalá, což bylo v některých případech připodobňováno knihám (kde je „grafika“ předána jen pomocí textu a přesto dokáží být knihy pohlcující). V každém případě se jednalo zážitky spojené se singleplayerovými hrami.

V případě jednoho rozhovoru jsme spolu s **respondentem κ** došli s úvahou o síle zážitků z fiktivních světů až do těch mezí, kdy **respondent κ (M-ODREAG/ZÁŽ/SOC/ROLE/ÚNIK-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE-40+)** přiznával, že věří tomu, že vzpomínku z reálného života lze nahradit vzpomínkou ze světa hry. Další respondent **respondent λ (M-ODREAG/ZÁŽ-S-STÁLE-AKTIV-AKCE-30+)**, který smýšlel v tomto ohledu podobně, měl ale výhrady k tomu, že herní zážitek působí především audiovizuálně a ostatní smysly (a tudíž ani emoce) nedokáže oslovit, ovšem v případě překlenutí těchto nedostatků, by mohly být minulé prožitky (vzpomínka ze hry vs. vzpomínka z reality) srovnatelné. Tento respondent pozitivně reagoval na můj dotaz, zda si myslí, že v případě překlenutí těchto výše zmíněných nedostatků by mohly hry plnohodnotně nahrazovat životní zážitek kupříkladu lidem, kteří nemají možnost cestovat po světě a získávat jiné plnohodnotné prožitky z ekonomických či jiných důvodů.<sup>15</sup>

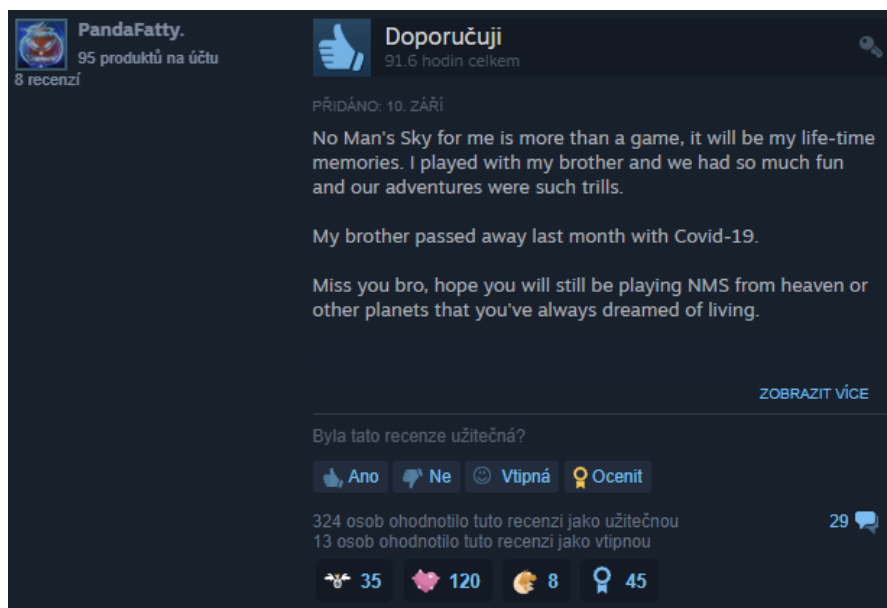
Uvažujeme-li o identitě jako o výsledku sebe-paměti (což je zajisté nutné), je toto poznání velmi důležité. Jak už bylo zmíněno v předchozí podkapitole, to, co o sobě míníme, je zakořeněno v našich zkušenostech a naše zkušenosti tkví v situacích, které jsme prožili. Jestliže situace, které jsme prožili uvnitř hry, mohou mít stejnou váhu jako situace, které prožíváme v reálném světě, teoreticky by měly tyto fiktivní situace mít stejně silnou schopnost rýsovat naše sebevědomí, mínění o světě (k tomuto více v další kapitole) a celkově způsob vidění světa.

---

<sup>15</sup> Myslím si ale, že v tomto odstavci zmíněný jev by bylo mnohem přínosnější konkrétně předvést na konverzaci s respondenty, nežli tento jev pouze opisovat. Z důvodu úspory rozsahu této práce ovšem nelze zahrnout takovou část do jejího obsahu, ovšem přiložím ji zvlášť jako přílohu 7, kterou vřele doporučuji přečíst pro získání vlastního uchopení pravé podstaty oněch výroků bez zkrácení interpretace prostředníkem. V této konverzaci uvedené v příloze 7, skrze kladení velmi podobných otázek v určité fázi rozhovoru došlo k pozoruhodnému jevu – při přepisu těchto konverzací se zdá, jako by respondenti reagovali sami na sebe a vzájemně si přitakávali nebo oponovali. Zabývali jsme se během této konverzace otázkou síly vzpomínek z fiktivních videoherních světů a jejich schopností nahradit vzpomínky ze světa reálného. Stejně tak jsme hovořili o síle zážitků a prožitých a získaných ve videohře a porovnávali jsme jejich shodnost s prožitky získávanými během všedního života, nezahrnujícího jakoukoli jinou fikci.

Zde je zapotřebí upozornit, že i hraní her a vzpomínky na jejich hraní spadají do všedního života a jsou součástí reality (vzpomínky jsou tudíž reálné), jak na to během konverzace ostatně upozorňuje i sám respondent λ. Hovoří se zde však nikoli o zážitcích a vzpomínkách získaných při hraní her, nýbrž v momentech imerse a pohlcení do role postavy a celkové fikce, kdy hráč neprožívá sám sebe hrajícího, ale situaci svého avatara.

Uvádím zde také výstřížek z internetového obchodu Steam, kde se hráč v recenzi ke hře vyjadřuje jako k niternému zážitku, který přesahuje rovinu pouhé hry a dostává se na úroveň životních vzpomínek navázaných na vztah se zesnulým sourozencem.



## Obrázek 2

*Recenze hry No Man's sky v internetovém obchodu steam*

Zdroj: aplikace Steam

## 9 Pohled na svět

### 9.1 Hra jako zdroj světonázoru

V předchozí kapitole byla nadnesena úvaha o tom, zda hra dokáže utvářet hráčovo mínění o světě, o tom, jak svět funguje, a obecně se hrou učit o reálných světových událostech a jiném. Tento efekt videohry dozajista mají, ovšem zdá se že pouze v malém měřítku. Častým vzorcem, na který respondenti v rámci této diskuse naráželi, bylo tzv. procitnutí skrze hru. Tím je myšleno uvědomění si něčeho, v brzkém věku, co by později stejně přišlo, ale prostřednictvím audiovizuálního interaktivního média jako jsou hry byl tento podnět mnohem palčivější a méně přehlédnutelný. Pro ilustraci, **Respondent e (M-ODREAG./PROCVIČ.-M-STÁLE-10-STRAT./M(O)BA/AKCE-20+)** např. poznamenává, že jej hry už v dětství poučily o tom, že je svět vskutku protkaný násilím, které je bohužel do jisté míry nevyhnutelné. Toto poučení přišlo ve dvou rovinách – násilí ve hrách lze explicitně vidět, tudíž se s ním dítě bezprostředně seznamuje a zároveň samotná existence násilí ve hrách (jeho implementace do herního obsahu) dokazuje, že je to důležitým motivem i moderní společnosti.

Hry nemají ale pouze tendenci měnit nebo aktualizovat mínění o světě, ale celkově utvářet hodnotový systém a vytvářet informační základu o světové historii, kultuře atp.

To, zda se stane hra zdrojem faktických informací je silně závislé na konkrétní hře a typu hráče, snad více než v jakýchkoli jiných případech. Hráč do hry už musí vstupovat s předsevzetím, že se hrou bude vzdělávat, obohacovat, informovat. Hra samotná ale pravděpodobně nikdy nefunguje jako finální informační zdroj, spíše jako inspirace vedoucí ke zvědavosti. Nejlepším příkladem jsou snad strategické hry zasazené do reálné historie, které se snaží věrně zachytit určitý segment vývoje civilizace. Takováto hra v sobě nese informační hodnotu, ale velmi zkreslenou a „ostrouhanou“ o důležitá fakta – vždy na úkor zábavnosti a z důvodu nesnadného vývoje. Tato hra však může podnítit zvědavost a snahu začít se zajímat o fakta ve hře vyobrazená a doplnit si je ze spolehlivějších zdrojů. V takovém případě hry mohou být učitelem historickým, kulturním... kdy hra slouží jako malý, rozmazaný dílek skládačky.<sup>16</sup>

Tádal jsem se některých respondentů, zdali si vzpomenou na situaci, kdy by došlo k tomu, že zjistili, že kvůli hře žili v jakékoli formě deziluze – ať už informační nebo hodnotové. Žádný z respondentů mi neřekl, že by se kdy stalo, že uvěřil něčemu ve hře, co se později ukázalo být za falešné. Zdá se tedy, že hry neuvádějí své hráče do žádné informační deziluze, protože

---

<sup>16</sup> Dalším, nehistorickým, ale třeba politickým/ekonomickým příkladem učení se skrze hru můžou být hry odehrávající se v přítomnosti v jiném státě (než ve kterém žije hráč) se zaměřením na společenské dění jako třeba management strategie a simulátory.

zkrátka nemají takovou sílu a potenciál. Na druhou stranu je nutné podotknout, že jedinec žijící v deziluzi by nedokázal říct, že v ní žije.

Pravděpodobně mnohem častějším jevem, než učení se faktů skrze hraní, je ale situace, kdy hráč skrze nahlížení na samotnou hru vnímá, co je to kultura, umění atd., jelikož považuje hru samotnou za kulturu nebo umění atd. Buduje si tak vlastní styl a vkus toho, co za umění považuje a kde je jeho standard. Zároveň dochází k jakémusi prolomení tzv. „4th wall“, kdy někteří hráči posuzují, jaká je realita, skrze to, jak společnost nahlíží na aktuální herní tvorbu, případně odezírají realitu skrze to, co je do her zakomponováno – tudíž, co autorům přišlo relevantní do díla zakomponovat. Viz následující citace:

*„Zjednodušeně, na hrách se dá krásně vidět vývoj společnosti. Ať už směrem nahoru, směrem dolů nebo jakákoli strana, kde vidí člověk nějaké názory vývojářů a jak se ta hra chytne, tak vidí i náladu v té společnosti.“*

**Tazatel:** *„A dalo by se teda říct, že v tomhle ohledu pro tebe maj videohry takovou zpravodajskou roli? Že tě jakoby udržují v aktualitě toho, co se světem děje... Skrz to, že ty pročítáš změnu v těch videohrách třeba?“*

*„Přesně tak. Protože, mnohdy se ukázal nějaký sociální problém, díky nějaké počítačové hře [...] bylo docela zajímavé pozorovat, jak, když přišel nějaký titul, který byl třeba úmyslně kontroverzní, tak jak na něj zareagujou lidi.“ –*

**Respondent μ (M-PROCVIČ/ZÁŽ/AKCE/ROLE-M-STÁLE-10-AKTIV-  
AKCE/SPORT(SIMULÁTOR)-30+)**

**Respondent μ** dále pokračuje s tím, že nebere jako fakt vše, co se děje ve hrách, ale bere jako fakt to, co si z toho bere společnost.

Ponaučení v tomto případě tedy hráč nezískává ze samotného obsahu hry, ale z toho, jak jej chápe a jak chápe okolnosti jeho vzniku a přijetí. K tomuto jevu nedochází pouze v případě videoher, takovým prostředníkem může být jakékoli médium, jak na to ostatně upozorňuje Miroslav Paulíček (2012). Jeho kniha jinak nabízí i pohled na odlišnosti v přijetí umění a autor popisuje, jaký význam může mít umění pro jedince nebo třeba i národ a zhodnocuje, jestli jde při ocenění díla o dílo samotné, nebo spíše o jakýsi konstrukt jeho fiktivního významu vyvolaný přijetím samotným.

Konečně zde připomenu již výše zmíněný hodnotový systém, který mají hry zjevně potenciál měnit a budovat. Hodnoty ve smyslu toho, co považujeme za dobré a co za zlé, co považujeme za společensky únosné, a zároveň hodnoty toho rázu, jakou hodnotu přisuzujeme sobě (jak už bylo rozebráno v 10. kapitole). Je pozoruhodné, že respondenti vykazovali především přebírání pozitivních hodnot a morálních zásad přesto, že hry nabízejí plno (ne-li více) i těch negativních. Hypotézou by zde mohlo být propojení s rétorikou, která obecně kolem

her panuje/panovala: „Hry jsou zlé a nebezpečné a násilné“. Je pak pouze přirozené, že hráč se bude primárně snažit rozkódovat to ono zlo, které ve hrách má být ukryté, a učit se jen z toho, co vyhodnotil za opak. Žánrem s nejsilnějším dopadem na tento osobnostní faktor se jeví být RPG.

Ještě bych chtěl upozornit na poslední důležitý faktor k zamyšlení: na základě posbíraných dat nelze rozumně kvantifikovat, zda je častější, že by kvůli hře respondenti nahlíželi jinak na svět, než nahlízejí kvůli svému světonázoru na hry, ale výzkumné experimenty typu *gamer motivation by quantic foundry* vedené Nickem Yee (2019), zaměřené na výzkum osobnosti hráčů propojené s psychologickými testy jako jsou big five, nasvědčují spíše tomu, že hry si vybíráme podle toho, kým jsme, nežli naopak – tudíž je pravděpodobně přesnější ta varianta, že i na hry nahlížíme podle toho, jak nahlížíme na vše ostatní, než naopak (že na vše ostatní nahlížíme podle toho, co nám sdělují hry).

## 9.2 Mají hry sílu měnit pohled na svět?

Zde je opět nutné upozornit na možnou rozdílnost chápání spojení „pohledu na svět“. V jednom případě toto může znamenat chápání komplexnosti lidského světa (politika, historie, umění, kultura...), jak bylo pojednáno v předchozí kapitole, v dalším případě to může znamenat chápání reality a toho, co to realita je, a v posledním případě to může znamenat prosté vnímání prostředí kolem nás právě v daný žitý moment.

Jelikož první možný způsob chápání tohoto spojení jsme již zodpověděli v předchozí kapitole, zbývá možnost druhá a třetí.

Ani v jednom z vedených rozhovorů nebyl jediný náznak toho, že by videohra mohla nebo měla mít schopnost překroutit pojem o normálnosti. U žádného z respondentů se neprojevovalo rozplývání hranice mezi realitou a fikcí ve smyslu kupříkladu takovém, že by si při jakékoli výpovědi respondent neuvědomoval, že hovoří o hře nebo že to, co hra vyobrazuje, se v plné podobě nemůže rovnat realitě. Vědomí toho, že hry jsou v každém případě dílem jiného člověka, které má svou konečnost stanovenou omezeními autora, bylo snad vždy přítomné. Zdá se, že aby hra mohla mít takovýto dopad, musel by být hráč nějakým způsobem patologicky postižen. Ovšem, zde podotýkám, že takové vyhodnocení mi nepřínáleží a celkově celé toto tvrzení spadá spíše pod obor psychologie nežli sociologie. V této práci se tedy objevuje jen jako výsledek pozorování poskytující vymezení pro další, již sociologické, rozebírané problémy.

Zbývá nám tedy poslední možný výklad, který je díky vedeným rozhovorům možné rozebrat více do hloubky: velmi častým pojmem, který se v dnešním videoherním prostředí používá je „imerze“ (z angl. *immersion*) neboli česky pohlčení. Na toto takzvané pohlčení v rámci mnoha kapitol opakovaně narážím a snažím se přitom prozkoumat, zda je hráč do hry opravdu pohlčen s celým svým já, nebo zda je pojmenování jen obrazné a popisuje spíše

skutečnost silné angažovanosti v herním systému a příběhu, který ale zpětně na hráče nemá žádný silný dopad. V této kapitole bych tedy chtěl na toto uvažování nad imerzí navázat a rozšířovat, pokud a do jaké míry je hrou pohlcen nikoli hráč, ale jím vnímané okolí reálného světa.

Z rozhovorů opět plyne, že míra projektování herního prostředí do prostřední reálného je velmi subjektivní a u některých (u většiny) respondentů se vůbec neobjevuje. V nejintenzivnějších případech se tento druh pohlcení projevuje jako náhlé a krátkodobé (ne více než pár sekundové) vnímání vlastního okolí prvně clonou herní zkušenosti a až následně bez jakékoli clony, mnohem častěji je projev ale více přirozený – respondent si uvědomuje podobnost prostředí a vědomě se oddává fantazii, ve které z jemu pohodlných důvodů setrvává. Každopádně v žádném v případech, jak už bylo zmíněno v odstavci výše, takovéto opouštění reality je vždy vědomě, ať už dříve či později, reflektované.

*„Tady jako u těch počítačovejch her, jsou věci, který mě ovlivňují hodně a já si to i jako uvědomuju. Že, například, teďka nedávno jsem měl takovej zvláštní pocit, počkej. Si to musím, nějak rozmyslet. Že prostě takhle: Když teďkons hraju – já mám nahráno 2000 hodin na DayZ třeba. A DayZ je, ten svět v tom DayZ je, vlastně vytvořenej nebo inspirovanej krajinou a tak, je inspirovanej severníma Čechama. A já bydlím právě v severních Čechách. Takže to je prostě jakobych hrál hru, kdy tady někde za humnama běhám v lese. A opravdu, tam člověk, když třeba jedu autem po silnici, normálně, třeba jedu do práce a jedu tajhle po těch okrskách a vidím prostě ty budovy a tak a prostě si to uvědomuju – ježiš, to vypadá jak v tý hře úplně jo a prostě, člověk si říká: ‚Tyjo, taj za tím barákem by mohl být zombík, jó, nebo tak!‘ Jo, zase jako ne že bych ztrácel pojem o realitě, ale... člověk si to jako uvědomuje opravdu, jak ta hra je už tak dobře udělaná, že- že fakt prostě jakoby se nějak ovlivňují možná nějaký části mozku a člověk prostě je jak přeprogramovanej a vnímá ten normální svět jinak prostě.“ - Respondent K (M-ODREAG/ZÁŽ/SOC/ROLE/ÚNIK-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE-40+)*

~

*„Tydlety momenty si zažívám primárně na softech - dodnes chodím hrát s kulčkářema. Takže občas jsou momenty, kdy se třeba odtrhnu od týmu, procházím prázdnou budovou: to si v tu chvíli užívám ten moment. Jó, říkám si: ‚Jo, takhle je to v tý hře jako.‘ Neříkám, že teďka na mě vyskočí krvecuc nebo jak to bylo v původní verzi [Stalkera] přeložené. Ale spíš si užívám tu atmosféru, že nasávám tu atmosféru z toho místa, která mi v tu chvíli vyhovuje: to prázdnou,*



*ticho, slyší člověk jenom to šumění větru a má člověk pocit jak z té hry. Ale že bych očekával vysloveně nějakou herní událost z toho – ne. Říkám si: „Jo, to je jak z týchle hry,“ ovšem, užívám si, že to je nejbliž ty hře jak se můžu dostat v reálu.“*

***T: „Přecejenom, zažil jsi někdy, že by tě to prostřední nebo nějaká situace nebo i nějaký zvukový vjem na tolik zaskočil, že by trvalo třeba i dvě, tři sekundy, než by ti došlo, jako: „Ale moment, vždyť vlastně, tady mě vlastně nehrozí třeba nebezpečí,“ nebo „Tady vlastně já nemůžu provést tuhleto činnost, to můžu jenom v tý hře.“***

*„Rozumim. Tak tohleto se mi popravdě nestalo.“ - Respondent μ (M-PROCVIČ/ZÁŽ/AKCE/ROLE-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE/SPORT(SIMULÁTORÝ)-30+)*

Tyto vjemy se ovšem netýkají pouze vizuálního prožitku, ale také prožitků zvukových:

*„Co se mi ale občas čoveče občas stává, tak někde prostě ve městě slyšíš nějak zvuk a ten ty připomene nějaký zvuk ze hry. Kurňa, jak se, Outsider se myslím že jmenovala ta hra od polského studia, to byl takovej cyberpunk horrorovej a tam je takovej zajmavej zvuk, prostě, já ho úplně neumím popsat, ale často si na něj vzpomenu. Ten mi zůstal v palici, jak já nevím co. Jo, a občas když někde něco slyším, tak mi to najednou, víš jako, v hlavě cukne. Jakože, že se zavzpomenu na ten zvuk danej. Přímo taj z tý hry. Nebo – říkám, některý ty zvuky, třeba v evil within-u jasnej zvuk, když jsi umřel, tak tam byla taková jako zvuká smyčka nebo v dark souls taky... Většinou, čoveče, hodně na ty zvuky.“ - Respondent ι (M-*

***ZÁŽ/ODREAG-S-STÁLE-3-AKTIV/PASIV-AKCE-30+)***

V kontextu těchto úvah o promítání si herního prostředí do reality jsem se ale v rozhovorech neomezoval pouze na dotazy týkající se čistě prostředí, ve kterém se nacházíme, ale také fyzikálních zákonů, které herní svět nabízí nebo nereálných schopností, které nabízí herní postavy. Zde odpovědi byly opět vesměs stylu: „Když něco takového dělám, dělám to vědomně jako hru. Samozřejmě, že se mi líbí super-schopnosti ze hry a tak si představuju, jaké by to bylo mít je. Ale nic víc.“ Myslím si tedy, že na tomto místě bude zajímavější v citované odpovědi podtrhnout silnou negaci na můj dotaz:

***Tazatel: „Nachytáš se někdy, že chceš v realitě provést něco, co umí jenom tvá postava a až potom ti docvakne, že to nejde?“***

*„Tyjo, ne. Nestalo se mi tohle nikdy v reálu. Jako často si vo tom člověk samozřejmě fantazíruje, jó, že takový to: „Tyvole, kdyby tady byl ten můj týpek z Dračáku, ten by to vyřešil takhle a takhle,“ ale jako tohle [neuvědomované*

*konání na základě herního návyku, který je možné provést pouze in-game], to se mi teda fakt v životě nestalo, takový to, že bych- Ne! Ne! Jako, nedovedu si to představit ani v nejabsurdnějším- Jakože: ,Tohle by udělala moje postava nebo že tohle bych udělal jako v tý hře,‘ nebo že bych jako se nakročil k tomu, že bych to chtěl udělat bezmyšlenkovitě, to se mi fakt jako- klepu, klepu to na co můžu, ale fakt se mi nestalo, že by se mi to takhle přeneslo do reálného života. Jó, jako vodkazama jó, ale pořád vim, kde je kterej svět a vim jakýmu se jak věnovat a fakt se mi tohle nestalo.“ – Respondent v (M-ZÁŽ/ODREAG-S-STÁLE-10-AKTIV-STRAT./LOGIC./AKCE/PLOŠ/SPORT-30+)*

### 9.2.1 Hraní otevírá možnost přemýšlet a uvažovat nad světem více hypoteticky

Když jsem s některými z respondentů probíral vše výše vypsané, dostali jsme se také k tématu přenášení si tužeb mít schopnost s reálným světem manipulovat tak, jak lze manipulovat i se hrou. Zde se jedná o pravý opak imerze, protože manipulace se hrou znamená opuštění herního světa za účelem jejího stopnutí/pauzování, či např. upravování nastavení a podobné mechanismy, které zpravidla do herního příběhu nejsou zahrnuty a hráči nevyžadují jejich odůvodnění. Zatímco se zde opakoval stejný vzorec „nedělám to nikdy neuvědomovaně, ovšem velmi rád si s takovýmito představami hraju“, byl jsem doveden k novému uvědomění: jelikož se hráči velmi často potýkají s fantazírováním o tom, co by bylo možné, kdyby v realitě fungovala herní pravidla, tráví tak pravděpodobně mnohem více času v hypotetické úrovni přemýšlení o přítomnosti, než člověk, který se hraním nezabývá. A to se projevuje právě nejvíce v těch momentech, kdy respondenti hovořili o situacích jako možnost realitu uložit, vyzkoušet si určité jednání a poté si realitu z určitého bodu načíst, nebo nutkání mít schopnost nějaké úkony vrátit, jak to umožňuje třeba známá klávesová zkratka „Ctrl + z“ objevující se nejen v herním prostředí (zde mohu dokládat například osobní zkušenost z dětství, kdy jsem se sám stal tak silnou obětí návyku na používání této zkratky z prostředí herních editorů, že jsem měl neuvědomovaně na krátké momenty potřebu použít takovouto akci i v reálném životě, např. po rozbití kusu nádobí nebo při napsání chybného písmena perem na papír).

**Tazatel:** „*No a, schází ti někdy v životě něco, co ve hře můžeš mít? [...] Stane se ti někdy, že si řekneš: ,Doprčic, to mi tady fakt chybí, to postrádám.‘“*

*„[respondent se hlasitě směje] No, tak jednoznačně je to schopnost se uložit a nahrát, protože jako vobčas si říkám, že mám vícero možností a nemůžu se rozhodnout. Tak bylo by fajn občas si ozkoušet různé možnosti, jak něco změnit, ale je mi jasný, že v tu chvíli bych vytvářel jeden alternativní vesmír za druhým,*

*kdybych si jen tak hrál s různěma možnostma... A co se týče jakoby herní věci, tak mi chybí cestování vesmírem, jednoznačně. Nebo, víceméně ten sci fi svět, než ten běžný svět, ve kterém se nacházíme.“*

**Tazatel:** „*A znova u tohohle, dotěrná otázka možná, ale: nestalo se ti někdy, že sis chtěl něco uložit, ale pak ti došlo, ježiš marja, vždyť to přece nejde.“*

*„[respondent se opět nahlas rozesměje] Tendleten, tudletu otázku jako – tohle se mi nestalo, že bych si říkal: ‚Teď si uložím pozici- jo aha! já jsem v realitě.‘ Ne. Tohle se mi opravdu nestalo. Zním spoustu fórků na toto, ale opravdu: tendle ten moment jsem nikdy nezažil. A popravdě, zajímalo by mě, jestli někdy u mě v životě nastane. Protože bych se na něj v tu chvíli i docela těšil. Ale ne, nestalo se.“ -*

**Respondent  $\mu$  (M-PROCVIČ/ZÁŽ/AKCE/ROLE-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE/SPORT(SIMULÁTOR)-30+)**

To by mohlo znamenat, že hráči obecně mnohem lépe dokáží pracovat s dotazy typu „Coby, kdyby?“, nebo by mohli mít lepší predispozice k tomu vyhodnocovat situace nikoli na základě pouze nabízených a zjevných proměnných, ale i na základě těch, které jsou skryté nebo na první pohled naprosto nenáležité.

Na následujícím citátu lze ilustrovat, jak respondent přetavuje toto hypotetické myšlení získané z herního prostředí k praktickému užítku:

*„Hele, v čem mě hry rozvinuly, kromě jazyka. Což je další úplně skvělá věc: já dokážu, a jsem přesvědčenější, že to je částečně kvůli hrám – takový to, že stojíš na ulici a já si představím, že si vezmu myš s kolečkem, zatočím kolečkem dozadu a jakoby vznesu se sám nad sebe a můžu se takhle nádherně orientovat v mapě. [...] jó, to, že mam tuhle představivost toho, že zatočím kolečkem a podívám se na sebe – já jsem se uměl orientovat v mapách ještě dřív, než tadyto uměly počítačové hry. Já jsem s tímhle problém neměl, ale teď, když ty hry tohle uměj, tak lidi vlastně, co se neorientují v mapách – třeba ženě jsem to ukazoval. Že jsem jí říkal: ‚Jak to, že to nemůžeš – podívej, já ti něco ukážu.‘ A hrál jsem nějaký Heroese a zazoomoval jsem si to úplně jako dopředu a říkal jsem: ‚Vidíš, tady jseš jakoby u nás v ulici a já teďka zatočím kolečkem,‘ a vono se to žejo vyhouplo a měls to jakoby nad sebou a vona říká: ‚Ahá, to mě nikdy nenapadlo.‘ Já jsem říkal: ‚Vidíš, tak pro mě je to takový, úplně jakože, tohle jsem si aplikoval do života určitě.‘ Jako vědomě jo. Ale že bych nevědomě... no, pokud něco dělám nevědomě, tak ti vo tom neřeknu, protože to dělám nevědomě, žejo.“ - Respondent **v** (M-ZÁŽ/ODREAG-S-STÁLE-10-AKTIV-STRAT./LOGIC./AKCE/PLOŠ/SPORT-30+)*

## 10 Hry jako jediný způsob udržování specifických sociálních vazeb

Zde snad není nutno rozebírat, jakou roli plní multiplayerové online hry v rámci vytváření a udržování sociálních vazeb. Online hry umožňují přátelům zůstat v kontaktu i přes geografickou vzdálenost, v mnoha případech fungují online hry i jako prostředek k utváření nových vztahů a někdy dokonce online herní prostředí supluje funkce online seznamky (Liu, 2017). V rámci identity a v rámci vedených rozhovorů ale vyvstala jiná zajímavá skutečnost, a to překvapivě často.

V předchozích kapitolách bylo psáno o tom, jak nám hry umožňují brát na sebe nové role, zkoušet si vlastnosti jiných osob atd. V této kapitole bych ovšem rád zmínil, jak se hry stávají prostředkem k tomu udržet si sociální roli, která se hrou nemá primárně nic společného – a to, v tomto případě, roli rodičovskou.

Hned v několika rozhovorech došlo na téma hraní her jako jediného nebo alespoň toho nejlepšího pojítka mezi potomkem a rodičem, a to z obou stran (ze strany respondenta jako potomka i rodiče). Zatímco hraní her u některých z těchto respondentů nemuselo hrát velkou roli v jejich životě přímo, vděčili hraní her za to, že si mohli udržet tu část identity, ve které se považovali za rodiče, syna, dceru. V případech, kdy byl respondent v tomto vztahu potomkem, hovořil o této problematice spíše jako o vděku, že mají s rodiči alespoň něco společného, a tudíž se mohou normálně bavit, ovšem ke své osobnosti to nijak zvlášť nevztahoval. Naopak v případě respondentů rodičů pro ně bylo udržení si jejich rodičovské vazby natolik osobně důležité, že hry považovali jako spásu před ztrátou konexí s jejich dětmi a tím i do jisté míry záchranu před ztrátou jednoho ze svých nejpodstatnějších aspektů identity.

*„Druhej [nejsilnější herní zážitek] je spíš jako osobnější, protože to hrál můj tata.*

*Já jsem koukala jak to hraje on, jak jsem říkala, já jsem tyhle hry nehrála... A vlastně, hry jsou jediná věc, kterou my máme společný a dokážeme se o nich bavit. Jinak jakoby, rodině to nefunguje. Takže vlastně, Resident Evil má pro mě tenhle ten základ a já tuhle sérii miluju. [...] potom teda, jsme v jednom období, to mi mohlo být 14, 15, tak jsme hráli já i brácha teda, WOWko. To jsem hrála taky, čistě z toho důvodu, že to hrál můj tata.“ - Respondent β (Ž-ZÁŽ/ODREAG-S-*

**STÁLE-3-AKTIV-LOGIC/STRAT/AKCE-20+)**

~

*„Já jsem hlavně otec svého syna. A to je to nejdůležitější pro mě. Mám 17ti letého syna a už nemám moc času na to abych ho nějak formoval, v podstatě už žádný... A, jediný co mi ještě zbývá, že s ním budu mít nějakou rozumnej vztah. To je pro mě nejdůležitější.“*

**Tazatel: „Je v tvém cíli být dobrým otcem nějak nápomocný, že hraješ hry? Máte vztah nějak propojenej přes tohle?“**

*„Jo, teďš to řek naprosto přesně, že to je vlastně ta jedna z mála posledních věcí, co máme společný. Nebo jakoby, já jsem mu zničil život tím, že jsem ho naučil hrát hry a teď – teď je to vlastně jedno z témat, o kterým se spolu můžeme bavit. [...] je to jeden z našich topiců, co prostě nás spojuje. Že určitě, to tak je, že – nebo, jsou tam určitě i jiný topicy, že muzika třeba, ale toto je dost důležitá věc. Určitě.“ –*

**Respondent κ (M-ODREAG./ZÁŽ./SOC./ROLE/ÚNIK-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE-**

**40+)**

## 11 Hry jako pojítka s minulostí a nástroj k sebe aktualizaci

### prostřednictvím porovnání minulého já

Během analýzy rozhovorů se také projevilo, že hry mohou dobře fungovat jako pojítka s minulostí a jakýsi nástroj k sebeaktualizaci. Při hraní her je poměrně běžným jevem situace, kdy se hráč ke konkrétní hře s postupem času opakovaně vrací. K tomuto jevu může docházet z mnoha různých důvodů, pokusím se nastínit některé z nich:

- 1) Délka her – někdy samotná délka hry může mít za vinu prakticky její nemožné dokončení tzv. „na jeden zátať“. Některé hry od začátku do konce vyžadující hráčovo zapojení na více než 150 hodin. Může se tedy stát, že si hráč při hraní vytváří až několikaměsíční přestávky, a takto se ke hře vrací napříč roky a postupně navazuje, tam kde posledně skončil. Může se rovněž stát, že v případě, že přestávka v hraní byla příliš dlouhá, hráč dá přednost hraní opakovaně od samého počátku hry.
- 2) Záruka kvality – hráč má některé hry sám sebou ověřené a ví, které z těchto her jsou zaručeným zdrojem zábavy a potěšení. U těchto her zpravidla nejde tolik o příběh jako spíš o druh zábavy, který nabízejí (tzv. gameplay). Hráč zároveň ví, že jej zpravidla očekává nějaký druh obsahu, který ještě nevyčerpal nebo zkrátka vyčerpat nelze (protože je např. postaven na repetitivnosti). V tomto se hry zároveň ve svém zpětném přehrávání liší od knih nebo filmů, jelikož hry při opakovaném hraní často nabízejí nový nebo alespoň částečně odlišný zážitek od minulého případu.
- 3) Nostalgie – hráč se ke hře může vracet také z toho důvodu, aby zavzpomínal na hru z minulosti a ideálně se při tom pokouší prožít stejné pocity, které měl při prvním přehrávání. Hráč v tomto případě testuje samotnou hru a ověřuje, jestli je stále relevantní jako zdroj zábavy, či zda ji „kouzlo“ opustilo. Stejně tak ale může hráč testovat sám sebe a zjišťovat, proč se jeho prožitek liší od minulé zkušenosti s danou hrou.

Právě na příkladě 3 je nejlépe ilustrovatelné, jak přesně sebeaktualizace skrze hru může fungovat. Hráč se vrací k oblíbené hře z let minulých a najednou zjišťuje, že hra je nezajímavá a nudná. Proč? Hráč v prvním případě poznává, jak se změnila hra samotná a k této změně je zpravidla kritický, zároveň ale v druhém případě poznává, jak se změnil on sám. Nezáživnost hry může být zapříčiněna vývojem herního průmyslu, kvůli kterému se nostalgická hra stala zastaralou – hráč je zvyklý na jiný standard. Nezáživnost hry ale může být také zapříčiněna změnou hráčovo preferencí, potažmo změnou jeho samotného – hráč v dospělosti oceňuje jiná témata, preferuje jiný druh zážitku atd. V momentě, kdy si tyto skutečnosti hráč uvědomí, může (a zpravidla i nechtěně bude) svou změnu reflektovat a třeba se ptát, proč k těmto

změněnám došlo. Tato vynucená sebereflexe se tak při zpětném přehrávání her stává nezamýšleným, sekundárním důsledkem.

Dalším jevem je jakési probouzení paměti a vracení se do vzpomínek. Jelikož hry působí na mnoho smyslů zároveň, opětovné prožití naprosto stejné situace v herním světě může spustit propojení se situací, kdy k prožitku došlo poprvé.

*„Konkrétně třeba u toho Stalkera, to si dodnes pomatuju docela takovej vtipnej herní moment, kdy jsem procházel jednou laboratoří podzemní – rozsvícená baterka, puška v ruce, před chvílí jsem se tam porval s nějakou potvorou, šel jsem dál, všude to houkalo – a najednou za sebou slyším: ‚Neměl bys už jít spát?‘ Máma stála asi deset minut za mnou a já jsem si jí absolutně nevšim... Tak mi takhle pošeptala do ucha ke sluchátku, já se v tu chvíli lek, celej zásobník skončil ve stropě, a když jsem po pár letech procházel tu samou místnost víceméně znova po stejném způsobu, tak jsem se dost pousmál nad tou událostí a říkal si: ‚To je dobrý, teďka už máma nepřijde, jsem sám, tak jsem v klidu.‘“*

**Tazatel: „Takže, můžou mít hry i takovouhle úlohu kronik – víceméně-“**

*„Přesně tak!“*

**Tazatel: „-Díky tomu prožitku, kterej se dá velmi snadno zopakovat díky tý hře, tak se vlastně nám i v hlavě vybaví, co se dělo, když jsme to prožívali poprvé.“**

*„Přesně tak...“ – Respondent μ (M-PROCVIČ/ZÁŽ/AKCE/ROLE-M-STÁLE-10-AKTIV-AKCE/SPORT(SIMULÁTORÝ)-30+)*

V případě výše citovaného příkladu je velice pravděpodobné, že ono místo v dané hře bude již navždy minimálně připomínkou této zábavné scénky z respondentovy minulosti, případně i jakýmsi spouštěčem daného zážitku zahrnující nejen vzpomínku ve formě informací, ale i emocí.

Nemusí se však jednat pouze o návrat do konkrétního okamžiku, či momentu: skrze herní zážitek se hráč může vrátit i do celé životní fáze – období svého života, ve kterém se ocital, když hru hrál poprvé. Spouštěčem pak není určitá část hry, ale zpravidla hra samotná, kdy její části spojené s minulostí jen umocňují.

*„[...] Samozřejmě, já si i jako, celkově jenom tu samotnou scénu, ale pomatuju si jak jako třeba – jak jsem se cejtíl při tom, když jsem to hrál – Ale já to mám tak i u jiných věcí. Já třeba si pomatuju, u jaký knížky jsem poslouchal jakou hudbu, jakou jsem měl náladu, co se mi v tom období v životě dělo... To si třeba u her taky pomatuju, když jsem něco hrál. Zrovna třeba, já nevím, u jednoho dílu Tomb*

*Ridera jsem, jsem začínal s jednou holkou... Tak prostě si pamatuješ, máš to spojený a provázaný s tím životem. Protože během toho se dějou věci.“ –*

**Respondent 1 (M-ZÁŽ/ODREAG-S-STÁLE-3-AKTIV/PASIV-AKCE-30+)**

V této citaci respondent dobře vystihuje, jak se připomenutí životní fáze může projevit. Zároveň ale upozorňuje, že tuto funkci nemá jen videohra, ale třeba také kniha nebo hudba. To je důležitá poznámka, která je více do hloubky rozebrána v následující kapitole.

Nicméně je zřejmé, že hry tuto funkci „propojování svého přítomného já se svým minulým já a následné aktualizování sebe sama“ mají. A skrze skutečnost, že hráč ve hře participuje a není pouze jejím „divákem“, jak tomu je u jakéhokoli jiného média, domnívám se, že toto propojení může být intenzivnější a často vyvolané náhodou a nechtěně.



## 12 Zaměnitelnost médií – unikátnost videoher

S blížícím se závěrem je zapotřebí uvést na pravou míru a zodpovědět jednu palčivou otázku, která vyvstávala v celém procesu výzkumu: „Lze vše v této práci prostě a jednoduše aplikovat i na jiná média jako jsou knihy nebo filmy?“

Zdá se, že velmi pravděpodobně ano.

Tento výzkum sice nebyl zaměřen na ověřování stejných hodnot jako těch u hráčů i u čtenářů, filmových diváků atd., ovšem jelikož mnoho z respondentů účastnících se výzkumu bylo vybráno z komunity amatérských/poloprofesionálních spisovatelů, byly knihy nevyhnutelným tématem, a hlavně srovnáním pro vše rozebírané. Stejně často se ve výzkumu objevovalo i téma stolních her na hrdiny a opět – i toto médium bylo často stavěno do světla srovnání s meritem práce – videohrami.

Díky tomu nabyl tento výzkum jakési širší roviny a data během něho nasbíraná dokážou odhalit informací více, než jaká byla jejich původní očekávaná výpovědní hodnota. Činit zde ale jakési extenzivní srovnání nehodlám, jelikož na to není prostor a opravdu to ani není zaměřením tohoto výzkumu. Přijde mi ale vhodné nabídnout alespoň část ze získaných poznatků.

Jak je vyřčeno o pár odstavců výše, projevílo se, že ostatní média měla na respondenty srovnatelné vlivy jako videohry, co se do jejich podoby týče. Nutno ovšem podotknout, že v případě mých 14 respondentů většina vykazovala, že buďto knihy nebo stolní RPG hry mají sice stejný, ale umocněný vliv na růst jejich charakteru a ovlivnění identity. Věřím ale, že jde o člověka a jeho preferované hobby, které mu zprostředkovává právě jedno z vyjmenovaných médií. Nezáleží na tom, jestli je někdo čtenářem, hráčem nebo divákem, každá z těchto aktivit dokáže zprostředkovávat poučení, měnit svět kolem nás, ovlivňovat naše rozhodnutí, schopnosti, propojovat nás s okolím.

Samozřejmě nuance ve vlivech médií se projevují a já se nyní pokusím vyjmenovat alespoň několik silnějších stránek, které mohou mít hry oproti jiným médiím:

Hry jsou interaktivní, a tudíž více imersivní. Skrze interaktivitu mohou hry být pro mnohé typy osob schůdnější volbou pro vžití se do fiktivního světa, jelikož film nebo kniha může být příliš odcizený nebo abstraktní.

Díky interaktivitě se zároveň hráč herního světa doslova účastní svým jednáním, nikoli pouze svou fantazií. Tudíž je dost dobře možné, že hry mají mnohem silnější schopnost přetvářet naše vidění a vnímání prostředí, ve kterém se pohybujeme a žijeme, případně i naše bezprostřední jednání. Zatímco knihy mohou nabízet možnost „hrát si“ s prostředím, ve kterém se ocitáme – obohacovat jej o fantazijní představy – hry jsou v tomto případě pravděpodobně více nekompromisní a proměňují naše okolí více bez naší kontroly.

Dále může interaktivita mít za zásluhu vyšší podporu hráčova sebevědomí a upevnění zásad, jelikož hrdinské (či padoušské) činy vykonané ve hře nepodnikla hlavní postava, ale hráč samotný. Jestliže tedy hráč v příběhu zažívá nějaké zlomové okamžiky (zachraňuje bezmocné, poráží nepřemožitelné), učí se, že právě on je schopný něčeho doposud nemyslitelného. Stejný výsledek s obměnou zdroje těchto pocitů mají multiplayerové videohry, kde hráč upevňuje své sebevědomí skutečnou kompeticí. Knihy nebo filmy by v takovémto případě byly pouhou inspirací, ze které můžeme čerpat vzor nebo předlohu pro naše zásady a chování, nikoli ovšem okušení onoho zážitku „jednat“ a být adekvátně odměněn.

Co se týče sociálního propojení – zatímco knihy nebo filmy propojují pouze jako společné téma k diskusi, hry k tomuto přidávají efekt propojení osob „automatický“ z podstaty potřeby společenských videoher. Jednoduše řečeno, nikdo se nesetká „přes“ knihu, jen se díky knize může sblížit. Oproti tomu hry mohou dvě úplně cizí osoby snadno nejen sblížit, ale skutečně i propojit a seznámit. Některé videohry totiž zkrátka nelze provozovat o samotě, což je poměrný unikát mezi moderními médii tohoto rázu.

*„Do té počítačové hry se člověk vžije a absolutně, ale absolutně nevnímá čas. No, a mohl jsem u toho strávit 16 hodin a – měl jsem hodně rád hry, které psaly průběžně něco jako: ‚Hráči musí jíst a pít,‘ jo: ‚Nezapomeň se najíst.‘ Takže, když tě ta hra pohltí, tak prostě na takové věci úplně zapomínáš a pak si člověk uvědomí: ‚Aha, já už hraju 12 hodin, já jsem ještě nejedl, já jsem ještě nepil, za celou dobu... Asi bych měl, no.‘ Takže, tohle mi na tom občas chybí. Že prostě ten – útek od reality, to odtržení prostě ze světa a prostě – vžití se do nějakého jiného světa, do nějaké hry – do nějakého příběhu. Tím pádem odbourání veškerého stresu: pracovního, osobního... Tohle mi na tom chybí no.“*

**Tazatel: „A, říkáš že, to v ničem jiném než ve videohře nelze najít nebo si jako myslíš, že alespoň pro tebe to není snadný najít, v něčem jiném?“**

*„Jako, jde to najít, ale... Třeba vím, že mi to jde v Dračáku bez problému... I v těch deskovkách mi to jde. Ale, to musím – ne, když si hraju deskovku sám se sebou. To nedosáhnu takové intenzity. Jedině, když hraju s někým. A pokud nikdo není zrovna, jsou dny kdy nikdo z kamarádů nemůže, zrovna, si přijít zahrát. [...] Tak pokud ty lidi nemám, tak pak tíhnu tady k tomu.“*

**Tazatel: „A, kniha a film to nedokážou suplovat?“**

*„Eh, film – částečně, ale není to tak intenzivní, zdaleka ne tak intenzivní jako hra, Kdybych to měl vyjádřit procentuálně, tak film se bude pohybovat tak na 40%“*

*úrovni vžití se oproti hře, která by byla na stovce. A kniha... Já tak nějak od doby co mám řidičák, už jsem tak nějak omezil až úplně přestal číst. A řák se do toho nemůžu dostat.“ - Respondent ζ (M-ZÁŽ-S-DŘÍVE-10-AKTIV-STRAT./AKCE-30+)*

Nicméně, všechny tyto faktory by, zdá se, „strčilo do kapsy“ stolní hraní na hrdiny, které obsahuje jak imerzi, interaktivitu, tak i mezilidské propojení – a to v násobné dávce. A víceméně vše, co umožňují videohry, dovolují i stolní hry na hrdiny. Jsou zde jistá omezení jako „spolehnout se na fantazii“, potřeba sociálního kapitálu či nutnost věnovat do hry více úsilí a energie – o to méně jsou ale stolní RPG hry restriktivní, co se týče pravidel. Jsou tudíž více uvěřitelné a zážitky během nich získané více opravdové. Navíc se hráč neomezuje na aktivitu pouze mozkovou a aktivitu svých rukou – zapojuje celé své tělo, hlas aj.

Na druhou stranu jsou stolní hry na hrdiny mnohem méně dostupné (jelikož stojí na mnoha podmínkách nutných pro jejich absolvování, které je nesnadné naplnit) a také jsou sympatické mnohem menšímu publiku. Ovšem, tomu publiku, kterému jsou stolní RPG hry sympatické a dostupné, skoro jistě činí ten nejsilnější vliv na identitu, jaký médium zprostředkující fikci může mít.

Shrnutí: Nejvlivnějším médiem pravděpodobně bude vždy to, které je pro jedince primárním zdrojem prožitku. Nejeví se, že by hry, filmy nebo knihy měli napříč sebou silnější vliv než ostatní, pokud jsou jedinci stejně blízké – změna vlivu jde ruku v ruce (pod přímou úměrou) s jedincovými preferencemi.<sup>17</sup>

Oproti tomu stolní RPG hry mohou mít vliv silnější. To neznamená, že pokud jedinec zakusí stolní hru na hrdiny, automaticky na něj bude mít vysoký vliv – znamená to ovšem, že pakliže by pro jedince knihy, filmy, videohry a stolní hry na hrdiny byli všichni na stejné úrovni, knihy, filmy a videohry by na jedincův rozvoj identity měly nižší vliv než stolní RPG hry.

Pozn.: vše v této kapitole posuzují pouze z mnou získaných dat, pro ověření a lepší srovnání by dozajista bylo užitečné podstoupit stejný výzkum s jinou skupinou respondentů a zaměřením na právě zmiňovaná média.

---

<sup>17</sup> Protipříkladem, který se nejeví být skutečností, ale může posloužit k lepšímu pochopení, je následující situace: jedinec preferuje médium X, např. knihy, ale občasně vstřebává i médium Y, např. hraje videohry. Přesto, že hraní her provozuje jedinec méně často a jsou mu méně bližší, stejně mají na změnu jeho identity větší vliv. Opakuji – toto je jen ilustrativní příklad opačné hypotézy, pro podtrhnutí té zde navrhované jako platné.

## 13 Závěr

### 13.1 Reflexe výzkumných otázek – mají odlišnosti mezi hráči vliv?

Cílem práce bylo zodpovědět tři výzkumné otázky<sup>18</sup> a zatímco první z nich (jestli a jak se mění identita) se podařilo zodpovědět poměrně úspěšně, obávám se, že na zodpovězení dalších dvou byl zvolen špatný nástroj.

Během výzkumu a jeho analýzy se projevilo, že videohry na vývoj jedincovy identity definitivně vliv mají, nicméně ne vysoký. Dalo by se říct, že zkušenost s hraním častěji ovlivňuje jedincův život, spíše než jeho identitu a osobnost. V případě, že je identita hraním ovlivněna, je hraní spíše mostem k události, která je pro jedince stěžejní, případně je hraní zastupitelné jakýmkoli jiným trávením času, které jedinec zvolí jako své preferované.

Hraní videoher má však své určité unikátnosti, které tomuto médiu propůjčují jedinečný vliv na jeho konzumenta – imerzi, vedoucí v jedinečných případech ke zkreslené percepci okolního světa; schopnost propojovat více osob a vytvářet či udržovat jedinečné vazby na jiné osoby; videohry jsou dále jakýmsi „testovacím polem“, nabízejícím vyzkoušet si své jednání na nečisto a vzít si z výsledků ponaučení.

Ukázalo se, že snaha o zodpovězení vlivu žánru na hráče byla od začátku do jisté míry špatnou premisou, jelikož v dnešní době je mnohem častější výskyt hráčů tzv. multižánrových. Tito hráči nejsou čistě zaměřeni pouze na jeden žánr, a tudíž při rozhovorech s nimi vždy dojde ke zkreslení. Zkreslení může být třeba toho rázu, že hráč vždy v repertoáru možností vybere ten nejvhodnější žánr pro zodpovězení daného dotazu – tudíž nelze odpovědi mezi žánry porovnat. Porovnat vliv žánru by zajisté bylo možné, ale pravděpodobně by si taková činnost vyžadovala více specifický výběr respondentů, scénář rozhovoru dedikovaný pouze pro toto porovnání případně jinou metodu, ideálně např. dotazníkové šetření.

Odlišnosti v typech hráčů na jejich vliv hraní do změny identity se během výzkumu samotného projevily, ovšem opět: metoda kvalitativního výzkumu není dobrým nástrojem pro vynášení jakýchkoli generalizujících závěrů. Jelikož pro každou proměnnou v odlišnosti hráče připadá v lepším případě až deset zástupců, někdy ale pouze jen jeden, dává mnohem větší smysl upozorňovat na fenomén a k tomu poznamenat, u koho se fenomén projevil, než prisuzovat daný vliv za zásluhu určité odlišnosti a typu hráče.

Lze ovšem vynést alespoň nějaké soudy:

- 1) Neprojevilo se, že by demografické údaje měly na vliv ve změně identity jakýkoli dopad. Stejně fenomény se objevovaly napříč věkem i pohlavím. Z hlediska časovosti

---

1) <sup>18</sup>Ověřit, jestli a jak hraní ovlivňuje změnu identity v průběhu času.  
2) Jestli se toto (ovlivnění identity) liší u různých typů hráčů.  
3) Jestli na toto má vliv videoherní žánr, kterému se hráč věnuje.

je mnohem stěžejnější, v jaké fázi se jedinec ocital na vrcholu své herní „kariéry“, jak dlouho toto období trvalo/trvá a jak je to dávno, co se toto období odehrálo. Nebude divu, že větší vliv na radikální změny v identitě mají zážitky z dětství a puberty. Zároveň – čím aktuálnější je herní zkušenost, tím pravděpodobnější je, že jedinec bude pociťovat a vykazovat známky jejího vlivu na sebe samotného. Vyskytují se ovšem i situace, kdy opravdu jedinečné herní momenty utkví v paměti a jedinec si je neustále připomíná a tím získávají na váze s rostoucím časem.

- 2) Pravděpodobně největší vliv v odlišnostech bude důvod k hraní samotnému. Pakliže hráč hraje jen pro zábavu nebo z důvodu odpočinku, vliv hraní na jeho identitu buď nebude žádný anebo bude vliv spojen spíše se sociálním zážitkem. Vzpomínka na hru se pak bude tvářit jako „vzpomínka na to, jak jsem hrál“, často doprovazené „s kým“. Jestliže hráč hraje pro zážitek, jinou roli nebo únik, automaticky do hry vstupuje s tím, že do sebe bude vpisovat fikci, kterou ale hodlá naplno prožít a oddat se jí. Tento typ hráčů častěji vzpomíná „na to, jak byl postavou ve hře“, nebo „jak byl v jiném světě“. Nakonec jsou zde hráči, kteří hrají kvůli kompetici, výzvě, soutěži (ať už proti oponentům nebo hře samotné). Tito hráči často přisuzují hernímu vlivu kognitivní růst a hovoří o jednotlivých vlastnostech, které se jim při hraní zlepšily – strategické uvažování, schopnost analyticky myslet, schopnost lépe se vyjadřovat atd.
- 3) Velkým rozdílem je samotný výběr typu hry mezi hrami singleplayerovými a multiplayerovými. Ovšem, sama tato volba se dá dost snadno přesunout opět do výběru dle důvodu, pro který jedinec hraje. Hry multiplayerové jsou častěji hry typu odreagovacího, zábavního a kompetitivního. Jsou to hry, které připomínají definitivní význam slova hry ve své podstatě (činnost, do které se jedinec zapojuje za účelem vlastního pobavení; forma kompetitivní činnosti nebo sportu, hrané/ho v rámci stanovených pravidel)<sup>19</sup> (lexico.com) – připomínají více „hračku“ či hru sportovního rázu než fantazijní zážitek. Toto ovšem není zlaté pravidlo. Některé multiplayerové hry jsou na příběhu závislé, např. MMORPG (z anglického massively multiplayer online role-playing game, volně hra obrovského počtu hráčů s RPG prvky), kde se hráči scházejí za účelem předstírání fikce udržované kolektivně. Naopak, některé hry pro jednoho hráče jsou od příběhu naprosto oproštěny a staví před hráče pouze překážku ke zdolání – rébus, postřehovou výzvu nebo třeba memorizaci a apel na detailní kontrolu pohybu prstů podobající se hře na piano. U her pro jednoho hráče však mnohem častěji nalezneme alespoň nějaký atmosférický a příběhový rámec, který hru uvozuje do děje a vysvětluje, proč hráč dělá to, co dělá a o co se snaží, a nenechává tuto

---

<sup>19</sup> „An activity that one engages in for amusement or fun; A form of competitive activity or sport played according to rules.“

odpověď na pouhém: „pro zábavu a činnost samotnou“. Jako tomu může být právě u multiplayerových her podobajících se více sportu.

### 13.2 Doporučení pro budoucí výzkum a limity této práce

Hlavním limitem této práce byla její vysoká ambice a široké rozpětí cílů. Téma práce je velmi plodné a věřím, že jen dílčí otázky vyvstávající během výzkumu a jeho interpretace by zasloužily výzkum samotný. Prvním doporučením (a nabídkou sdílení) tedy je podstoupit s nasbíranými daty sekundární analýzu a zaměřit se na odlišné výzkumné otázky.

Dalším doporučením by bylo podstoupit výzkum se stejnými cíli, ale ve větším měřítku. Spolehnout se na interdisciplinárnost a vytvořit adekvátní spolupráci sociologických a psychologických expertů, společně podstupujících kvantitativní šetření stejně tak jako hloubkové rozhovory. Nejednou jsem během výzkumu narazil na strádání po opoře v originálních datech, které by byly dostupné z dotazníkového šetření – tato data by samozřejmě neměla funkci pouze podkladovou, ale i interpretativní. Některé cíle této práce se jednoduše neshodovaly se zvoleným přístupem k jejich dosažení. Nejlepším postupem by tedy dle mého názoru bylo vycházet z kvality do kvantity a poté zpět do kvality. (Problémem nebyla zvolená metoda, která byla pro většinu práce více než vyhovující, ale příliš široká rozmanitost cílů/výzkumných otázek.)

Jiným možným řešením by bylo longitudinální pozorování, které by mělo šanci změnu identity fakticky zaznamenávat, nikoli pouze vyčítat a „odhadovat“ z vyprávění. Což mě přivádí k dalšímu limitu této práce, kterým je:

Neschopnost jistě rozlišit, za jakou změnu identity může právě hraní videoher a která ze změn identity s hraním videoher vůbec nesouvisí.

### 13.3 Přínosy k dosavadnímu poznání

Tato práce obohacuje sociologické bádání v rámci humanitních věd zabývajících se videoherní kulturou a hráčskou identitou především svým pojetím a unikátním formátem. Zatímco téma této práce – hráčská identita – je zájmem i mnoha jiných prací, narativ často nezachází dostatečně do hloubky, jak je uvedeno již v úvodních kapitolách této práce. Často se tak řeší spíše archetyp hráče, než jeho skutečná jedinečná identita a zkušenost.

Skrze tento osobnější přístup ke zkoumaným jevům a respondentům reprezentující je, se například podařilo do jisté míry potvrdit doposud teoretické domněnky, že hráči od svého Já

hraním pouze neutíkají (jak se uvažovalo dříve<sup>20</sup>), ale naopak své Já také hledají nebo potvrzují.<sup>21</sup>

Práce se také přidává ke studiím, které rozbíjí jedny z nejběžnějších společenských předsudků, a to takových, co se drží názoru, že videohry nedokáží být plnohodnotným pojítkem mezi generacemi.<sup>22</sup> Dnes je již naprosto běžné, že se videohry týkají všech generací, od nejmladších po nejstarší, ovšem málokdy se o těchto dvou světech hovoří propojeně. V této práci se projevuje, že hry jsou nejen dobrým pojítkem a jakýmsi hledáčkem nových přátel, ale že také brilantně budují a udržují vztahy mezi rodiči a dětmi, a z tohoto hlediska často mají v dospívání podstatnou roli.

Během tvorby práce se spontánně také podařilo potvrdit uplatnění a přesnost poměrně uznávaného modelu o hráčské identitě od Jamese Geeho (2003), kdy pro potřeby definování jednotlivých rovin hráčských osobností během práce vzniklo a bylo užito sice jiné názvosloví, ovšem o stejném významu. Tato dvojí cesta vedoucí k jednotnému výsledku validizuje jeho podstatu.<sup>23</sup>

Práce dále upozorňuje na zajímavý potenciál srovnání moderních médií, a to nejen z hlediska jejich vlivu na identitu a vlastní Já, ale obecně i na jejich kulturní a společenský rozměr.<sup>24</sup> Výzkum moderních médií se průběžně aktualizuje, ovšem k jejich porovnání dochází málo – pravděpodobně už i z toho důvodu, že hledat paralelní kritéria tak, jak se nacházejí u videoher i u ostatních médií, je poměrně náročný proces.<sup>25</sup> Srovnání médií by ovšem dozajista přineslo do videoherního zkoumání nové světlo, jelikož právě i odtrženost tohoto tématu ve vlastních informačních mezích mu může bránit ve vědeckém rozvoji. Tato práce dokazuje, že porovnatelných rovin napříč jednotlivými médii je mnoho.

---

<sup>20</sup> Tento směr uvažování je zřetelný např. ve studii od Parke, Griffiths, & Wood (2007). Tito autoři únik od sebe sama spojují se ztrátou času, ale v rámci svého výzkumu dochází i k pozitivním důsledkům tohoto úniku z reality. Nicméně rétorika útěku/úniku je v této studii patrná.

<sup>21</sup> Diskusi k tomuto tématu lze číst například ve článku zabývajícím se motivacemi ke hraní „Why do you play?“ (Demetrovics, Urbán, Nagygyörgy, et al., 2011) nebo lze číst nová stanoviska v publikaci k hráčským osobnostem a jejich motivacím od Nicka Yee (2019).

<sup>22</sup> Vzorovým příkladem těchto publikací je výzkum od Greenberg & Volda (2012) zaměřující se na zkoumání rodinných vztahů (v rámci hraní na konzolích) skrze dotazník, pozorování i ohniskovou skupinu. Autoři docházejí k velmi pozitivním vlivům při utužování vztahů uvnitř rodiny napříč generacemi.

<sup>23</sup> James Gee identitu hráče rozděluje do tří rovin: identita reálného světa, virtuální identita a projektivní identita. Přičemž o konfliktu identity reálného světa a o identitě virtuální se výrazně hovoří (pouze s jiným pojmenováním) v 2. podkapitole 9. kapitoly této práce. Jedná se o identitu hráče a o identitu jeho fiktivní postavy. Identita projektivní je pak snaha hráče vytvořit si postavu dle svých představ do takové míry, aby právě tato nová postava – avatar – umožnila nový fantasijní zážitek oproštěný od reality ale stále v mezích hráčova snů a preferencí.

<sup>24</sup> Tím míněno jejich přijetí, vliv na vývoj hodnotového diskurzu atd.

<sup>25</sup> Např. žánr ve filmu označuje především společnou náladu, obsah a formát audiovizuálního prožitku napříč jednotlivými díly, žánr herní krom těchto prvků také opisuje odlišné způsoby přístupu konzumace (hraní) obsahu, pojetí tvorby světa (otevřený/lineární), začleněnost počtu hráčů atd. a tudíž je pojem žánr mnohem náročněji standardizovatelný.

Skrze odlišené pojetí práce se také odhalilo, že hry opravdu dokáží být pohlcující v pravém slova smyslu a že se v tomto případě nejedná jen o nadsázku – spekulace, zdali hráč mizí v herním světě nebo zdali ho jen sleduje, zatím co hraje – mohou být uvedeny na pravou míru<sup>26</sup>. Nejen, že někteří hráči se nechávají hrou pohltit, do jisté míry může hrou být pohlcen i jejich svět a realita. Hry dokáží ovlivnit to, jak vnímáme a vidíme prostředí kolem nás, jak přemýšlíme o situacích, ve kterých se ocitáme, a jak je vyhodnocujeme. Pro jistotu chci ale i zde na závěr poznamenat a upozornit, že se nejedná o žádnou formu nekontrolovaných reflexů či neuvědomovaných jednání a obecně je toto dění vlastní jen určité menšině hráčů odvíjející se od typu osobnosti.

Přínos této práce do sociálně-vědního poznání tedy považuji za poměrně bohatý a opět bych doporučil touto, ovšem o jisté elementy rozšířenou, formou pokračovat.

---

26 V běžné komunikaci mezi hráči ale i v profesionálních dokumentech či video-esejích lze často slyšet/číst výroky typu: „Když jsem byl [tam a tam], a podařilo se mi [to a to] - teda, né, že by se to podařilo mě, to je přece jasný, to bylo jen ve hře, mě se to netýká.“ Ve skutečnosti se tyto situace hráče a nikoli jen jeho postavy týkají mnohem více než jak se o nich uvažuje a hovoří. K těmto spekulacím může ze strany hráčů docházet i ze strachu z odsouzení tohoto hobby zbytkem společnosti, kdy pohlcení může být nahlíženo jako ztráta kontroly nad sebou samým nebo cosi podobajícího se máni. O nic takového se ovšem nejedná a toto pohlcení může často být psychicky i velmi přínosné.



## 14 Použitá literatura a prameny

Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), pp. 772–790. [Doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772](https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772)

Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. Essex: MUSE Ltd.

Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bushman, B. J., Anderson, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), pp. 1679–1686. [Doi.org/10.1177/014616702237649](https://doi.org/10.1177/014616702237649)

Cooley, C. H. (1902) *Human Nature and the Social Order*. New York: Charles Scribner's Sons.

Corbin, C., Strauss, A. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu*. Brno: Sdružení podané ruce.

Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K. et al. (2011). Why do you play? The development of the Motives for Online Gaming Questionnaire. *Behavior Research Methods*, 43(3), pp. 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>

Denzin, N. K. (1989). *Interpretative biography*. Qualitative research methods series (17). Beverly Hills: Sage Publications.

Duggan, M. (2015). *Gaming and Gamers*. Washington D.C.: Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers-acknowledgments/>

Garriot, R. (2010). COINING TERM "AVATAR." [criticalpathproject.com](https://www.criticalpathproject.com/)  
<https://www.criticalpathproject.com/>

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Goffman, E. (2003). *Stigma*. Praha: SLON.

Greenberg, S., Volda, A. (2012). *Console gaming across generations: exploring intergenerational interactions in collocated console gaming*. Univ Access Inf Soc.

Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, T.A. R. (2007). Experiences of Time Loss among Videogame Players: An Empirical Study. *Cyberpsychology & behavior*, 10(1), pp. 38-44. Doi.org/10.1089/cpb.2006.9994

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

Heni, N., Hamam, H. (2016). *Design of emotional educational system mobile games for autistic children*. 2nd International Conference on Advanced Technologies for Signal and Image Processing

Legewie, H. (1994). *Globalauswertung von Dokumenten*. Berlin: Technische Universität Berlin.

Leonard, D. (2003). "Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games, and Consuming the Other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), pp. 1-9.

Liu, T. (2017). *Video Games as Dating Platforms: Exploring Digital Intimacies through a Chinese Online Dancing Video Game*. *Television & New Media*, 20(1), pp . 36–55. Doi.org/10.1177/1527476417736614

Lock, J. (1690). *Esej o lidském rozumu*. London: Baffet.

Malkowski, J., Russworm, T. M. (2017). *Gaming representation: race, gender and sexuality in video games*. Bloomington: Indiana univeristy press.

Mangiatordi, D. (2017). *Gamification at work: the 8 PLAYER TYPES*. LinkedIn.com <https://www.linkedin.com/pulse/gamification-work-8-player-types-dominique-mangiatordi->

Miles, M. B., Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Mlynář, J. (2014). Vztah paměti a identity v soudobé sociologii. V Maslowski, N., Šubrt, J., *Kolektivní paměť: K teoretickým otázkám* (pp.257-276) Praha: Karolinum.

Mlynář, J. (2017). Co máme na mysli, když říkáme "my"? Kolektivní identita, identifikace a kategorizace. V Mlynář, J., Paulíček, M., Šubrt, J., *Člověk v teoretické perspektivě společenských věd* (pp.60-76). Praha: Karolinum.

Neisser, U. (1993). *The perceived self: Ecological and interpersonal sources of self-knowledge* (pp. 3–21). Cambridge: Cambridge University Press.

Paulíček, M. (2012). *Nikdo se neodvází říci, že je to nudné: Sociologie vysokého a nízkého umění*. Praha: SLON.

Payne, M. T., Huntemann, N. B. (2019). *How to play videogames*. New York: New York University Press

Rissanen, Niko. (2019). *Performing identity online: Gamer identity, gender and ideological discourse*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Serpa, Y. (2020). *Player Types, Domination, and the Core Question of Your Game's Design*. <https://yvensserpa.medium.com/player-types-domination-and-the-core-question-of-your-games-design-111c2990fcf9>

Tajfel, H. (1974). Social identity and intergroup behaviour. *Social Science Information*, 13(2), 65–93.

Tajfel, H.; Turner, J. C. (1986). The social identity theory of intergroup behaviour. *Psychology of Intergroup Relations*, pp. 7–24. Chicago: Nelson-Hall.

Ventura, M., Shute, V., Kim, Y. J. (2012). Video gameplay, personality and academic performance. *Computers & Education*, 58(4), pp. 1260-1266. Doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.022

Wengraf, T. (2008). *Short guide to BNIM*. London: University of East London.

Worth, N. C., Book A. S., (2015). Dimensions of video game behavior and their relationships with personality. *Computers in Human Behavior*, 50, pp. 132-140. Doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.056

Yao, M., Zhou, Y., Li, J., Gao, X. (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. *Aggressive Behaviour*. 45, pp: 662– 670. Doi.org/10.1002/ab.21860

Yee, N. (2019). *A closer look into 12 gamer motivations*. <https://medium.com/ironsource-levelup/a-closer-look-into-the-12-gamer-motivations-8d156ff0151a>



### **Opener – vykopávací otevřená otázka**

Jako úplně první zadání pro tebe mám úkol: pokus se mi vyličít úplně nejšíňší herní zážitek. Tenhle zážitek nemusí být jenom určitéj konkrétní moment, ktej trval jenom pár minut... Samozřejmě může, ale může to být taky celé herní období, zkušenost s nějakou hrou, nějaká vzpomínka... Cokoli, co vyhodnotíš jako nejšíňší herní zážitek tvého života.

Zkus k tomu zohlednit, i to jak tě to svým způsobem charakterizuje. Proč je to zrovna pro tebe silný zážitek, zkus mi u tohoto dítu vlastně říct i to jaký jsi a proč je pro tebe zrovna takováhle věc silným zážitkem. Provyprávět mi o tomhle budeš mít poměrně dost času, až třicet minut, takže se klidně teď zamysli, zkus vybrat opravdu nějaký konkrétní zážitek, zaměřit se na něj a až budeš ready, můžeš začít vyprávět.

Vůbec se neboj toho, že možná začneš mluvit o jednom zážitku a v průběhu toho vyprávění jakmile začneš mluvit tak se ti začnou mnohem lépe sřromazřdovat myšlenky a ten skutečně nejlepší zážitek je ve skutečnosti jiný. To vůbec nevaď, můžeš vyprávění změnit, můžeš oba zážitky propojit, vysvětlit co spolu mají společného.

Ale znovu, zkus to uvést do nějakého rámce tvého života, jak to do tvého života zapadá, jak to zapadá do toho kdo ty jsi.

Popiš zážitek, co na tebe měl největší vliv a proč.

Popsal jsi zážitek který se týká vnějšího světa hraní, můžeš udělat i opak?

### **Closer – uzavřed otázka**

Nyní dám prostor tobě — zkus se zamyslet a říct, jestli myslíš, že je něco pro mne důležitého a já jsem se na to nezeptal – nebo naopak, jestli je něco důležitého pro tebe, ale nepřišla řeč? |

máš pocit, že jsem se na něco relevantního a důležitého nezeptal a ty víš, že bych o tuto informaci neměl přijít? Případně mi chceš říct něco zkrátka osobně důležitého, na co nepřišla řeč? Nebo se

## *Příloha 2 – Názorná ukázka scénáře rozhovoru*

*Stěžejní jsou zejména okruhy, otázky uvnitř sloužili jen inspirativně. Chronologie se týká jen první a poslední otázky na první straně, zbytek otázek byl volen dle spontánního směřování rozhovoru.*

### **Okruh sebeřeflexe**

Jak se vnímáš, za koho se považuješ a myslíš, že tohle vnímání sebe sama by bylo jiné, kdybys nikdy nehrál videohry?

Kým tě dělají videohry, kdo díky nebo kvůli nim jsi. A myslíš, že bys byl někdo jiný, kdyby videohry v tvém životě nehráli roli?

### **Okruh herní já**

Hrajíš-li za avatara (vykořořenou postavu), ješ ty tou postavou, přebíráš její roli nebo naopak ji propůjčuješ svou roli a postava je tebou, hraješ tedy sám sebe v novém prostředí?

### **Okruh důležitosti hraní v životě**

Jakou roli má hraní pro tebe v životě – a nikoli jen nyní, ale v životě celém.

Proč preferuješ hraní nad jinými způsoby trávení času?

### **Okruh světonázor a percepce**

Změnili hry tvou představu o světě?

Uvěřil jsi někdy něčemu, co se objevilo ve hře a považoval jsi to za skutečnost?

### **Okruh vlivu na realitu**

Přemýšlel jsi někdy, jaké by to bylo mít možnost dělat to, co můžeš dělat ve hře i v reálném světě?

(Postřádal jsi někdy v reálném životě něco, co ve hře můžeš mít? – věc, schopnost, nebo i herní mechaniku)

Promítáš si někdy zážitek ze hry do reálného světa? Jak to vypadá, když ano? (Dokázal by takový zážitek realitu nahradit?)

### **Okruh minulost**

Dokážeš si vzpomenout na to, jak na tebe hry působili když jsi byl ještě velmi malý? (Co sis z toho odnesl do přítomnosti)

Když zavzpomínáš, působí na tebe silněji hry s proporacovanou realistickou grafikou nebo třeba staré hry, kdy nedokonalost grafiky velmi spoleňhala na tvé vlastní představivosti?

### **Okruh sociální okolí**

Jaký vliv na tebe při hraní mělo tvé okolí? (Jaký vliv na tebe mají lidé co hrají a jaký ti, co nehrají videohry?)

Vnímali jsi někdy, že je hraní ostuda nebo naopak je to něco čím se rád pyšňíš?



Zdravím tě

V první řadě ti chci poděkovat za projev zájmu na dobrovolné účasti. V druhé řadě se omlouvám za troufání vyžáti a zároveň tě o ně prostřednictvím tohoto emailu žádám, ovšem budu naprosto respektovat požadavek, na to vešit další komerced v rovině vyžáti. (V takovém případě mě prosím omluvice za následující řádky.)

V tomto momentě nás čeká první společná výzva, bonuzi musím říct, že se miže stát, že bude taká tou poslední - vysvětlím, do svého výzkumu sháním poměrně nízký počet respondentů, to je zhruba 10-15. Mezi těmito respondenty potřebuji vytvořit mix osob s příslušných celou sadu kritérií a požadavků a je možné, že někdo s podobným profilem jako je ten tvůj se mi již ozval předtím a tudíž byš se mi tzv. "odboval". Neklesej na mysl, i když se to stane, vědět ty přesto jsem, užlevo pro mou práci i tak budeš. Stále budeš platit na nabídka sdílet s sebou výsledky svého výzkumu jakmile budou hotové a přiměřeně do koliků také novou nabídku, a to velmi prosím - můžeme se spolu o čemkoliv pobavit na osobní úrovni mimo výzkum. )

Pojďme ale nyní zjistit, jak to tedy je a bude.

Bude následovat 9 otázek, k těmto otázkám nabídnou i možné odpovědi. A já tě nyní prosím - vždy jednu z nabízených možností vyber, zároveň ale pověz, jakou otázku za otevřenou a napiš k ní vlastní odpověď, případně odůvodnění svého výběru. Je možné, že ti ani jedna z nabízených možností u dané otázky nebude vyhovovat, potom napiš, že "žádný/zádné z nabízených", stejně mi ale po svém prosím vysvětl, jak to, že ti ani jedna z možností nevyhovovala.

### 1) Nazval by ses Hráčem? A proč?

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

3) Jaka je tvá herní minulost a přítomnost? Hrával jsi dřív, ale už nehraješ/Hrával jsi dřív, ale už nehraješ/Driver jsi nehral/a, ale nyní hraješ. (Za "dřív" pověz, jakou dobu dlouho let - tedy v první možnosti minimálně už dva roky nehraješ, v poslední možnosti jsi ještě před dvěma roky nehral/a). Poznámenej v této odpovědi prosím i to, jak dlouho tvá herní zkušenost trvá, vrole (měsíc, rok, 5 let?)

4) V době svého nejménědvynásobného hraní jsi hrál/a: 3 hodiny týdně/3-10 hodin týdně (vycház: na jednu ca 1.5h trvajících sezení denně)/10 a víc hodin týdně?

5) Důvodem pro tvé hraní primárně je: Vybíráš odpovědi a odreagování / zvláště a zábava / mentální stimulace a procvičování / utržení a udržování sociálních vazeb / možnost převzít novou společenskou roli, vztá se do něčeho jiného, utržení novou osobností?

6) Pověz, jak se cítíš za: aktivního hráčského hráče? (přesným hráčem se mni říká příbuzných her, které se podobají filmu, či knize, obsahují hodně tzv. "cutscenes" a dialogů). U takového hráče není vyžadováno aby chodil hry (NIKOLU přibíhá) výrazně ověřoval svou aktivitu - hra se děje sama od sebe. Aktivním hráčem se mni říká hráč her, které víceméně "všbec nekžeš, pakže hráč nevykonává nějakou činnost.)

7) Jsi? ZnamMu2? (zde tvůj další komentář neřada, ovšem je možný)

8) Jsi hráčem jakého videoherního žánru? Zde žkus prosím opět vybrat ten primární, případně iich vyber více ale pokud se je sešatí die oblihy. Zároveň k tomu zvolenému žánru/zážitím napiš svou odlišnou hrú sem spadající. Pro pomoc i je uvedu ke každé kategorii několik příkladů, ovšem nenech se jimi ovlivnit. Žánr: FPS s moderním RPG (Vince 3, Horizon Zero Dawn, Far Cry, Call of Duty) Strategie a tálové RPG (Star Wars Jedi: Fallen Order, Star Wars Jedi: Survivor) Sportovní a závodní (F1a, Need for Speed, Dirt)Puzzle (Sine Mora, stáří díly (tomu říkají)Puzzle a logické (Grand Foral Zmachlání)/NIKOLU tennis, candy crush ap.)Bojová akce (League of Legends, World of Tanks).

9) Jaka je tvá výpravná schopnost, schopnost nepřetržitě mluvit, či mlčet z pater? Důraz/Obvyklá, přiměřená/Nedobrá. (Pro upřesnění, zde se nepít na schopnost debátovat, argumentovat, nejde o sociální schopnost ani o svou introvertnost či extrovertnost. Jen žkus posoudit, zda ti a jak plynule (nikoli spěšně a účesane) ani to není důležitě) dokážeš hovořit. Uvedu nyní ilustrativně dva příklady vzorových odpovědí a to třeba na otázku 5. "Důvodem pro mé hraní je mentální stimulace a procvičování. Hraju hodně strategických her a je pro mě výzovou procvičí mozek v logickém uvážování. Šložitý úkol, který musím rozlušknout je pro mě odměnou." A na otázku 2, "Hrával jsem multiplayerovy. Hrál samoty má nebyl, o tom hrani neví. Jsem hodně rád se souzručníci na PS2, hráli jsme proti sobě. Teď už moc nehraju, ale občas si pusím na internetu World of Tanks."

Zádná odpověď není špatná a hlavně, ani žádná není správná. Pokud se prosím odpovídal jasně, přesně a upřímně, ovšem omýl ti za zále mi nebudu.

Kdyby jsi se na obojí potřebovala dopat, posíl ještě než odpovíš zvlášť email, jaké bude mi hned na první řádku "DOTAZ".

Pojasím tě, abys odpovídala jen v tomto emailovém vládně, tedy jako reakci na předchozí mail, neposílaj nový mail zvlášť s novým předmětem atd (jestli je to možné).

Dal mi prosím čas, než ti sdělím, jestli jsi "postoupila do dalšího kola" - tedy jestli spolu povedeme rozhovor. Chvilí bude trvat, než se citlivě probou odpovědím tvými a odpovědím dalších dobrovolníků a výběru z nich ty nejnáročnější pro mou práci. Instrukce k rozhovoru bych poslal v dalším emailu, jednalo by se pravděpodobně o videohovor, který by byl následně samozřejmě anonymizován. Příspěsci bych se svým preferencem a požadavkům na čas a tp. Na to je ale ještě čas.

Jestli jednou ti moc děkuji za svou energii, tvou píli a angažovanost. Ocvru se ti tak brzy, jak jen to bude v mých silách, zatím se máj, jak dobře to jen půjde! S pozdravem, David Tomáš Mikša



Milý Tomáši

Věštil mi určité nevedl, dokonce jsem ho původně chtěla navrhnout sama v tom svém původním e-mailu, takže...

Jinak vše je mi jasné, vřim se tedy na „anketu“.

#### 1) Nazvala by ses Hráčkem? Ano

2) Jsi primárně hráčkem: Singleplayerových her, Multiplayera snad jen sporadicky, nejčastěji v Heroesech (na allianci) anebo na PS4, když si se mnou chce zahrát něco mále dravá poloovčáka (opět, na allianze, nějak nerada hraju proti lidem, jasně to dáš smysl) )

3) Jakká je tvá herní minulost a přítomnost? Hrávala jsem dřív a hraju i nyní, ale jak dřívější „dospěšičky“ pomínoš, času je mnohem méně. Je mi 33 let a úplně první hru jsem zafila na seriích konzolových videohrách (Majim, že to byla nějaká Sega či co, prostě jsem to o hráchou přispěl k věci, vzal jsem do toho bezdu a už jel Mario). Když mi bylo let, to si fakt už nevzpomínám, dokonce jsem sáhl na hru, která by do té chvíle věd blízko a má strašně bavilo to pozorovat při hře (což mě pak přivedlo k hernímu zážitku). Pak jsem měl docela sráž potůček vyzávaný od mamky z práce, usmím, že to byl Commodore, na tom jsem hrála Cluckie Egg a pak miu stýlu point-and-click s nějakým rozběhem, kterou jsem ani nikdy nedávla schopná dohrát (byla jsem na to ještě fakt mála). Až byl to simulka, hraju zhruba od 6 let a hraju dokonce, i když méně často. Spoustu let jsem hrála jen PC hry, poslední 3 roky i na PlayStationu a na mobilu.

4) V době svého neintenzivnějšího hraní jsi hraním trávila: Hodně, ale ne denně. Většinou jsem přes týden neměla moc času, nebo přes týden jsem si zahrála třeba hodinku, ale pak o víkend... Takže těch 10 a víc hodin týdně.

5) Důvodem pro tvé hraní primárně hobbyho: To je neustinně zajímavá otázka... A popravdě, vyběst jedno je pro mě těžké. Došlo jsem hrála RPG, hasčnovaly mě ty příběhy a jiné světy. Nešlo ale asi ani tolik o to, abych se vzila do někoho jiného, osobně jsem se nikdy s herní (ani literární) postavou nikdy nedokázala nějak 100% ztotožnit, ale prostě mě nějak přitahovaly příběhy RPG her a ten boj dobrá se zlém. Pro mě byly RPG hry vlastně trochu takové pohádky na monitoru, jasně to dáš smysl. ) Mimochodem, zvláštní sekci je pro mě hra The Sims, kde mě napak bavilo vytvářet postavy a stavět domy.

6) Povzduješ se spíše za „asi spíš nevyhraněný, jsou chvíle, kdy si ráda zahrávám něco pasivně (jestli chápou definici dobře, patří by sem třeba Heavy Rain nebo Beyond Two Souls a podobné hry ve stylu point-and-click?), jindy zase třeba radši něco aktivního (sem bych začala třeba Skyrim?).

7) Jsi: ZnamMuz? Zena )

8) Jsi hráčkem jakého videoherního žánru? Primárně RPG hry – miluju Oblivion, Skyrim, kdysi dávno mě naproslo učarovaly Might and Magic, což byla první RPG, co jsem hrála.

Pak mám ráda real-time strategie – klasika Age of Empires, před rokem jsem popadla Empire Earth.

Třetí v žánruho rozhodně budoucelské strategie – Zeus a Poseidon, Caesar IV, Tadi, chci určitě zmínit mobilní hru Townsmen, která se mnou začla už při zařazení a pořád jsem z ní úplně hodová. )

Hrádky a logické hry - to hraju spíš na mobilu nebo na webu, například Beas 100 doors, hry ve stylu 2048, již zmíněovaný Heavy Rain, Beyond Two Souls.

A pak miluju deskovky, ale to už skáčeme jšam, že. )

9) Jakká je tvá vprávkací schopnost, schopnost nepřetřítě mluvit, či mluvit z palat? Myslim, že dobrá.

Tak, Uf.

Budu se těšit na odpověď, ať každou, či zápornou, a hlavně přejú spoustu zdaru při psaní práce!

*Příloha 4 – Vzorová ukázka komunikace s respondentem pro ověření jeho vhodnosti pro zahrnutí do výzkumu*

*Na těchto dvou obrázcích lze zároveň vyčíst přesné znění a význam jednotlivých kategorií, které sestavovali stěžejní proměnné pro zodpovězení druhé a třetí výzkumné otázky.*



*Příloha 6 – vzorový přepis rozhovoru s respondentem η (M-ÚNIK/ZÁŽ-S-10-AKTIV-AKCE/M(O)BA-20+)*

*Příloha 7 - Dva protichůdné názory – přepis výroků dvou respondentů k tématu nahraditelnosti reálných vzpomínek za vzpomínky ze hry*

*Příloha 8 – Osobní motivace k výběru tématu*

*Přílohy 6-8 Dodány jako dokument zvlášť*