

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2024

Bc. Patricie Martinů

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Eskapismus ve hře Animal Crossing: New Horizons v
kontextu pandemie Covid-19**

Diplomová práce

Autorka práce: Bc. Patricie Martinů

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: doc. Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Rok obhajoby: 2024

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 28. 12. 2023

Bc. Patricie Martinů

Bibliografický záznam

MARTINŮ, Patricie. *Eskapismus ve hře Animal Crossing: New Horizons v kontextu pandemie Covid-19*. Praha, 2024. 90 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce doc. Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Rozsah práce: 194 531 znaků s mezerami

Abstrakt

Tato diplomová práce si klade za cíl prozkoumat dopad hry *Animal Crossing: New Horizons* vydané v březnu 2020 pro konzoli Nintendo Switch na hráče během pandemie Covid-19 prostřednictvím analýzy příspěvků na internetových fórech a ve článcích. Práce dále typizuje komunitu hráčů, která o hře přispívala na fórech *Animal Crossing Community* a *The Bell Tree Forums*, motivace ke hraní a způsoby, jakými těmto hráčům poskytla únik z reality pandemie. Dále se práce částečně zaměřuje na mediální reflexi tohoto fenoménu skrze analýzu publicistických článků popisujících vlastní zkušenost se hrou. Práce cílí tohoto dosáhnout kvalitativní metodou výzkumu, a to skrze případovou studii vypracovanou metodou analytické indukce. Z prvních kapitol v teoretické části práce plyne, že dosavadní poznatky o vlivu her a médií na duševní zdraví lidí, zejména mladistvých, jsou rozporuplné. Výzkumná část, která je rozdělena do částí na základě jednotlivých výzkumných otázek, však ukázala, že v případě konkrétního zkoumaného období, tj. od vydání hry během měsíců nejpřísnějších pandemických opatření po dočasné uvolnění v létě 2020, měla hra u zkoumané skupiny významnou pozitivní roli ve zvládnání těchto opatření a s nimi pojících se pocitů osamělosti a stresu, a to zejména v sociální rovině.

Abstract

This Master's thesis aims to explore the impact of the game *Animal Crossing: New Horizons* released in March 2020 for the Nintendo Switch console on players during the Covid-19 pandemic by analyzing forum posts and articles. The thesis further typifies the community of players of the game that post on the forums *Animal Crossing Community* and *The Bell Tree Forums*, their motivations for playing, and the ways in which the game provided them with an escape from the reality of the pandemic. Furthermore, the thesis partly focuses on media reflection of this phenomenon through the analysis of articles describing their own experience with the game. This thesis intends to achieve this through qualitative research methods, specifically through a case study using the method of analytical induction. The first chapters in the theoretical part of the thesis show that the existing knowledge about the impact of games and media in general on the mental health of people, and adolescents in particular, is contradictory. However, the research part of the thesis, which is divided into chapters based on the individual research questions, shows that in the case of this particular period, i.e. from the release of the game during the months of the most severe pandemic

measures to their temporary easing in the summer of 2020, the game played a significant positive role in the coping of the studied group with these measures and the associated feelings of loneliness and stress, especially on a social level.

Klíčová slova

covid, karanténa, komunita, koronavirus, online, pandemie, realita, útěk, virtuální

Keywords

Community, coronavirus, covid, escape, online, pandemic, quarantine, reality, virtual

Title

Escapism in Animal Crossing: New Horizons in the context of the Covid-19 pandemic

Poděkování

Ráda bych zde poděkovala doc. Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelchovi, Ph.D. za odborné vedení, rady a připomínky při zpracování diplomové práce.

Obsah

Úvod	2
1 Teoretická část.....	4
1.1 Shrnutí existující literatury	4
1.2 Mediální eskapismus.....	4
1.2.1 Eskapismus ve videohrách	6
1.2.2 Eskapismus ve videohrách během pandemie viru Covid-19	9
1.2.3 Teorie motivace ke hraní videoher.....	11
1.2.4 Typologie hráčů videoher.....	16
1.3 Animal Crossing	18
1.3.1 Globální pandemie viru COVID-19, mediální eskapismus a Animal Crossing	21
1.3.2 Multiplayerový element v Animal Crossing	23
2 Výzkumná část	27
2.1 Kvalitativní výzkum.....	27
2.2 Případová studie, analytická indukce.....	28
2.3 Výzkum online fór	29
2.3.1 Vybraný vzorek	31
2.4 Etika výzkumu	34
2.5 Limity výzkumu.....	37
2.6 Výzkumné otázky	38
2.7 Analýza	39
2.7.1 Jakým způsobem komunikovali hráči na fórech o svých zkušenostech?.....	39
2.7.2 Jaké funkce pro hráče plnila hra, sdílení vlastních zkušeností a online komunikace s ostatními hráči?	42
2.7.3 Jak se aktivity hráčů proměnily v čase v závislosti na pandemii?	49
2.7.4 Jak prezentovali autoři článků vlastní eskapismus ve hře?	52
2.7.5 Jak můžeme rozdělit hráče podle vztahu a motivace ke hře?	55
Závěr.....	60
Shrnutí.....	60
Diskuse.....	61
Přínosy, limity práce a náměty na další výzkum	63
Summary.....	66
Bibliografie.....	67
Primární prameny.....	67
Články	67
Sekundární prameny	71

Knižní tituly.....	71
Odborné články	73
Články z internetových verzí periodik	81
Ostatní	83
Teze Diplomové práce.....	84
Seznam příloh	88
Příloha č. 1	89

Úvod

Na jaře roku 2020 nikdo netušil, co přinese v západním světě naprosto bezprecedentní situace, která zachvátila veškerá globální média i naše životy – pandemie viru Covid-19 a s ní spojené omezení pohybu osob a shromažďování. Nebylo v tu chvíli možné odhadnout, jak dlouho tato omezení potrvají, zda po dvou týdnech skončí či tu zůstanou v určité formě již navždy. To se výrazně podepsalo na duševním zdraví nejen mládeže, ale také dospělých, ať už pracujících i za trvání pandemie či těch, kteří kvůli ní o práci přišli. Svět a jeho ruch, na který jsme byli zvyklí, se zdánlivě zastavil. Ztráta zaběhlé rutiny a jistot vyvolala celospolečenskou nejistotu a hledání úniku z neutěšené reality.

Pandemie však přinesla i mnohé společenské změny, které můžeme identifikovat jako pozitivní, a to zejména v oblasti digitalizace – jako například urychlení procesu využívání digitálních technologií v zaměstnání a ve školství skrze virtuální výuku a schůzky. Lidé, odříznuti od fyzického kontaktu, na který byli po celý život zvyklí, se obrátili k užívání sociálních sítí a dalších nástrojů pro alespoň částečné nahrazení potřeby socializace a trávení volného času mimo domov. Volnočasové aktivity se tak v mnohých případech také přesunuly do digitálního prostředí. Mnozí, včetně těch, kteří tento druh aktivity dříve zavrhovali, se ve velkém obrátili ke hraní videoher.¹

Videohra společnosti Nintendo nazvaná *Animal Crossing: New Horizons* vyšla v březnu 2020 skoro současně se začátkem globální pandemie. Jedná se v průběhu let o již několikátý díl ze série her, ve kterých lze strávit mnoho hodin ve vlastní bublině, vytvořit si vlastní městečko podle svého vkusu a koexistovat v něm s virtuálními postavami, to vše „v reálném čase“. Tato povaha hry se už sama o sobě nabízí k eskapistickému užití, nicméně po publikaci se hra stala masivně populární a vznikly obrovské komunity na internetových fórech a sociálních sítích komunikující a „navštěvující“ se přímo ve hře, suplující tak sociální interakce v reálu. Hra totiž skrze připojení k internetu umožňuje virtuálně cestovat do města jiného hráče, a tak se s ním socializovat. Tato práce cílí na zkoumání těchto komunit, a to konkrétně na zkoumání komunity hráčů publikujících příspěvky na fórech věnovaných hře.

¹ Barr, Matthew, a Alicia Copeland-Stewart. 2021. „Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being.“ *Games and Culture* 17 (1): 122-139.

Existující výzkum zkoumající obecný vliv používání médií jako únik z reality je nemalý, pramenící již z doby existence televize a rozhlasu.¹ V kontextu bezprecedentní pandemie viru Covid-19 však tento fenomén úniku z reality skrze hry a s ním spojené virtuální komunity popisuje v aktuálním výzkumu již méně odborných textů, zřejmě z důvodu nedostatečného časového odstupu. V rámci této práce využívám při zkoumání i mou vlastní zkušenost s tématem a skrze ni tak prohlubuji sondu do smýšlení této komunity. Hlavním zdrojem bádání jsou však komunity samotné a jejich zaznamenaná interakce na fórech a sociálních médiích, sloužící jako časová schránka. Jako doplnění vytvořeného obrazu herní komunity *Animal Crossing* použiji i analýzu publicistických článků.

Cílem hlavní, analytické části této práce je se podívat na toto období retrospektivně a se současným nadhledem. Také v ní typizuji hráče této hry s přihlédnutím k již zaběhlým, existujícím definicím a typologií hráčů a jejich chování. Touto prací prozkoumávám motivace a potřeby těchto hráčů, jak se kvůli pandemické situaci lišily a proměnily od existujících definic, a jakými způsoby jim umožnila hra naplňovat jejich potřeby. K vyhodnocení nasbíraných dat jsem použila kvalitativní metody, a to metody analytické indukce pro účely vytvoření případové studie. V závěru jsem svou práci shrnula a pokusila se definovat její limity určené jak rozsahem, tak zaměřením práce. Následně také kromě diskuse navrhuji další možnosti pro pokračování výzkumu v této oblasti.

¹ např. Katz, Elihu; David Foulkes. 1962. „On the Use of the Mass Media as „Escape“: Clarification of a Concept.“ *The Public Opinion Quarterly* 26 (3): 382-385.

1 Teoretická část

V první části práce se zaměřuji na rozbor kontextu mého výzkumu, a to nejprve na vysvětlení základních pojmů jako jsou eskapismus v médiích, konkrétně skrze videohry, a na popis dalších možných motivací ke hraní her podle nejvýznamnějších autorů. Dále zde popisují vývoj teoretických modelů typů hráčů her. Pokusila jsem se také shrnout podstatu zkoumané hry, *Animal Crossing*, jak se měnila v čase a jaká je její souvislost s pandemií viru Covid-19. Tuto část jsem následně propojila s poznatky o motivacích ke hraní her.

1.1 Shrnutí existující literatury

Základ pro teoretickou část této práce jsem čerpala z existující literatury na pojmy mediální eskapismus (konkrétně na eskapismus ve hrách), motivaci hráčů ke hraní a na jejich různé teoretické typologie. Dále jsem se zaměřila na odborné články týkající se tématu práce, a to fenoménu hry *Animal Crossing: New Horizons* nejen během koronavirové pandemie, psychologických rozborů mentálního stavu mládeže, dospívajících i dospělých během pandemie a vlivu médií na vyrovnávání se ní.

Během pandemických let od 2020 do 2022 vzniklo o hře množství odborných a publicistických článků. Ty svědčí o její obrovské popularitě nejen mezi její typickou hráčskou základnou, ale i mezi těmi, kteří dříve nehráli hry, z důvodu ztráty možnosti využít dříve existujících forem zábavy mimo domov. Tyto články se také zaměřují na potenciální vliv hry na psychický stav jednotlivců. Všechny tyto články citované v této práci mohou posloužit, stejně jako primární zdroje, jako jakési zaznamenání momentu v čase – zaznamenání sdílené společenské nálady během bezprecedentní globální situace.

1.2 Mediální eskapismus

Eskapismus skrze média může být definován jako psychologická strategie, kterou jedinci využívají k odvedení pozornosti od problémů reálného života, jako mohou být např. pocity sociální izolace.¹ Jedinci se obvykle snaží těmito pocitům vyhnout a digitální média

¹ Young, Nicola L., Daria J. Kuss, Mark D. Griffiths, a Christina J. Howard. 2017. „Passive Facebook use, Facebook addiction, and associations with escapism: An experimental vignette study.“ *Computers in Human Behavior* 71:24-31.

představují prostředí, které jim to snadno umožňuje.¹ Tento termín, často s negativní konotací, se vyskytuje v odborné literatuře již od začátku první poloviny 20. století s rozšířením popularity televize jako masového média.

Aktuálnější výzkumy však ukazují, že eskapismus může mít i pozitivní psychologické důsledky.² Spíše než patologickou prokrastinací od povinností a reality života (který Frode Stenseng a kol. popisují jako tzv. dysfunkční eskapismus),³ eskapismus může být důležitým prostředkem k regulaci emocionálních stavů a umožnit ustát jinak nesnesitelnou situaci nebo proměnit nudný časový úsek v kognitivně a emočně angažovanou činnost.⁴ Může se také stát terapeutickým prostředkem pro zotavení se ze stresu, pro seberozvoj či pro prevenci negativních pocitů (tj. stát se funkčním eskapismem).⁵ Oba typy eskapismu nejsou nejideálnějšími nástroji k vyřešení problému nebo odstranění stresoru, lze je však využít k (dočasnému) odvrácení se od něj a zmírnění jeho nežádoucích emocionálních účinků. Eskapismus skrze média proto nelze jednoznačně klasifikovat jako funkční nebo dysfunkční.⁶

Již v 60. letech se Elihu Katz a David Foulkes zaměřili na vyvrácení obecně zažité myšlenky, že lidé užívají médií primárně pro únik z reality. I když je hledání úniku z nevyhovující reality v médiích jednou z možných motivací, není samozřejmé, co v nich na základě této pohnutky naleznou za funkce a zda bude tato potřeba úniku naplněna. Naopak, mediální obsah, jehož primární funkce není rozptýlení od reality (jako např. zpravodajství či přenos sportovních aktivit),⁷ může tak přesto pro některé lidi sloužit. Dále platí, že

¹ Halfmann, Annabell, a Leonard Reinecke. 2021. „Binge-watching as case of escapist entertainment use.“ In *The Oxford Handbook of Entertainment Theory*, editoři Peter Vorderer and Christoph Klimmt, 181-203. Oxford University Press.

² Stenseng, Frode, Jonas Falch-Madsen, a Beate W. Hygen. 2021. „Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming.“ *Psychology of Popular Media* 10 (3): 319.

³ Stenseng, Frode, Jostein Rise, a Pål Kraft. 2012. „Activity engagement as escape from self: The role of self-suppression and self-expansion.“ *Leisure Sciences* 34 (1): 19–38.

⁴ Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper& Row. 347.

⁵ Stenseng, Frode, Jostein Rise, a Pål Kraft. 2012. „Activity engagement as escape from self: The role of self-suppression and self-expansion.“ *Leisure Sciences* 34 (1): 19–38; Warmelink, Harald, Casper Hartevelde, a Igor Mayer. 2009. „Press Enter or Escape to Play-Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming.“ *DiGRA Conference*.

⁶ Wulf, Tim, Johannes S. Breuer, a Josephine B. Schmitt. 2022. „Escaping the Pandemic Present: The Relationship Between Nostalgic Media Use, Escapism, and Well-Being During the COVID-19 Pandemic.“ *Psychology of Popular Media* 11 (3): 258–265.

⁷ Smith, Aaron C.T., a Bob Stewart. 2007. „The travelling fan: Understanding the mechanisms of sport fan consumption in a sport tourism setting.“ *Journal of Sport and Tourism* 12 (3-4): 155-181.

konzumování médií stejného druhu dvěma jedinci pro ně může mít různé důsledky. Přesto však Katz s Foulkesem konstatovali, že u lidí, kteří se cítí sociálně izolovaní, mohou masmédiá uspokojit touhu po úniku z této reality.¹

Jedním z vlivných teoretických modelů je teorie Roye Baumeistera „úniku před sebou samým.“ V této teorii je eskapismus popisován jako potřeba zažít úlevu od neustálého sledování vlastního jednání, emocí a myšlenek prostřednictvím činů, které odvádějí pozornost od sebe sama. Baumeister uvádí různé způsoby chování, při nichž mohou jedinci zažívat úlevu od sebe sama, jako je konzumace alkoholu, intenzivní sexuální chování, přejídání se, a dokonce i myšlenky na sebevraždu. Kromě těchto potenciálně sebedestruktivních aktivit však vztahuje eskapismus také k sebesilujícím činnostem, jako je sport, hra na hudební nástroj nebo provozování uměleckých činností.²

V jiném díle Baumeister podotýká, že v případě, kdy nejsou k dispozici smysluplné vztahy, mohou jedinci získávat částečné uspokojení z různých náhradních interakcí, což může být i identifikace s médii (např. s postavami v televizním seriálu).³ I další práce v oblasti výzkumu masmédií ukázaly, že osamělí jedinci jsou náchylnější k emocionální identifikaci s fiktivními postavami.⁴

1.2.1 Eskapismus ve videohrách

Videohry jsou v moderní době považovány za téměř ztělesnění pojmu mediálního eskapismu, často ve zmíněných negativních konotacích.⁵ Podle Barbarose Bostana jsou pro eskapismus ideálními z toho důvodu, že se odehrávají v časově a prostorově ohraničeném virtuálním prostoru, který je oddělen od reality.⁶ Ve výzkumech zaměřených na negativní

¹ Katz, Elihu; David Foulkes. 1962. „On the Use of the Mass Media as „Escape“: Clarification of a Concept.“ *The Public Opinion Quarterly* 26 (3): 382-385.

² Baumeister, Roy F. 1991. *Escaping the self: alcoholism, spirituality, masochism, and other flights from the burden of selfhood.* Basic Books.

³ Baumeister, Roy F., a Mark R. Leary. 1995. „The need to belong: desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation.“ *Psychological Bulletin* 117 (3): 497-529.

⁴ např. Greenwood, Dara N., a Christopher R. Long. „Psychological predictors of media involvement: solitude experiences and the need to belong.“ *Communication Research* 36:637-654; Cohen, Jonathan. 2001. „Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters.“ *Mass Communication and Society* 4 (3): 245-264; Cohen, Jonathan. 2006. „Audience identification with media characters.“ *Psychology of Entertainment*, edited by Jennings Bryant and Peter Vorderer, 183-197. New Jersey: Lawrence Erlbaum.

⁵ Calleja, Gordon. 2010. „Digital Games and Escapism.“ *Games and Culture* 5 (4): 336.

⁶ Bostan, Barbaros. 2020. *Game User Experience And Player-Centered Design.* Springer International Publishing. 63-76.

aspekty herního eskapismu často nalezneme zmínky o problematických způsobech hraní, agresi či závislosti.¹ Na druhou stranu však bylo dokázáno, že herní eskapismus může být kupříkladu prospěšný pro emoční pohodu hráčů² a předpovídá požitek z hraní her.³

Stručně řečeno, výzkumy ukazují smíšené účinky eskapismu na duševní pohodu hráčů. Užívání médií tímto způsobem by nemělo být zobecňováno pouze jako pozitivní nebo negativní pro psychiku. Vše se odvíjí od individuálních stylů zvládání stresu jednotlivců, od jejich motivace i od druhu mediálního obsahu.⁴

V herní odborné literatuře se můžeme také setkat s konceptem „magického kruhu.“ Ten odděluje tyto hry od „skutečného“ světa, a vzniká tak v tomto tzv. „umělém“ prostoru dichotomie mezi tím, co je reálné a imaginární.⁵ Název odkazuje na hranice vymezující tento prostor, které lze považovat za jakýsi štít chránící svět fantazie před okolním světem. Virtuální svět však není nepropustná bublina, do které se dá navždy uchýlit bez možnosti propojit jej s tím skutečným, naopak mezi nimi existuje přímý vztah. Přestože virtuální svět má řadu vlastností, které jsou pro něj jedinečné, vykazuje také vlastnosti odvozené od vnějšího světa. Edward Castronova používá termín „syntetický svět“. Tento svět *„nelze zcela uzavřít; lidé jej neustále překračují oběma směry a nesou si s sebou své předpoklady chování a postoje. (...) virtuální se prolíná s reálným tak hladce, že je stále obtížnější toto rozlišení postřehnout.“*⁶ „Videohry jsou svébytnými vesmíry určenými k úniku,“ tvrdí Daniel Muriel a Garry Crawford, a zároveň však dodávají, že jsou *„také prostředkem, který umožňuje navázat kontakt s různými aspekty reality.“*⁷ Tyto myšlenky

¹ např. Chang, Shan-Mei, Grace M. Hsieh, a Sunny S. Lin. 2018. „The mediation effects of gaming motives between game involvement and problematic Internet use: Escapism, advancement and socializing.“ *Computers & Education* 122:43-53; Király, Orsolya, Dénes Tóth, Róbert Urbán, Zsolt Demetrovics, a Aniko Maraz. 2017. „Intense video gaming is not essentially problematic.“ *Psychology of Addictive Behaviors* 31 (7): 807; Kuss, Daria J., Jorik Louws, a Reinout W. Wiers. 2012. „Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games.“ *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15 (9): 480-485.

² Granic, Isabela, Adam Lobel, a Rutger C. Engels. 2014. „The benefits of playing video games.“ *American psychologist* 69 (1): 66.

³ Merhi, Mohammad I. 2016. „Towards a framework for online game adoption.“ *Computers in Human Behavior* 60:253-263.

⁴ Eden, Allison L., Benjamin K. Johnson, Leonard Reinecke, a Sara M. Grady. 2020. „Media for coping during COVID-19 social distancing: Stress, anxiety, and psychological well-being.“ *Frontiers in Psychology* 11 (577639).

⁵ Juul, Jesper. 2011. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.

⁶ Castronova, Edward. 2005. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press.

⁷ Muriel, Daniel, a Garry Crawford. 2018. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Taylor & Francis Group. 208.

jsou postaveny na tom, že zážitky z videoher nemusí nutně nahrazovat zkušenosti, na nichž jsou založeny, ale spíše je zprostředkovávají mezi nimi a hráči.

Dalším způsobem užívání médií jako nástroje pro únik z reality je tzv. „coping“. Coping (v překladu zvládnání) jsou „*myšlenky a chování používané ke zvládnání vnitřních a vnějších požadavků situací, které jsou hodnoceny jako stresující.*“¹ Během období krizí či katastrof (jako je např. i pandemie) zažívají jedinci stres a potřebují další psychosociální a fyzické nástroje, aby se s ním vyrovnali.² Tyto pocity snižují přesměrováním pozornosti na příjemnější vjemy či zážitky.³ Coping je funkčním, zdravým druhem eskapismu, pokud se čas strávený hraním nezvrhne do extrémů.⁴

Videohry vyžadují vyšší dávku pozornosti od hráče než například konzumace televize. Hlavním rozdílem ve srovnání s jinými médii je jejich vysoká interaktivita, „*možnost hráčů manipulovat s obsahem a formou videohry a/nebo možnost nepřetržité výměny informací mezi uživatelem a herním systémem.*“⁵ Interaktivita ve hrách má potenciál snižovat stres více než jiná média⁶ a díky této spleti interakcí po kognitivní, emocionální a kinestetické stránce jsou hry obzvláště silným médiem, které ovlivňuje náladu a emocionální stav hráčů. Nabízí okamžité řešení pocitu nedostatku zábavy či vzrušení v životě. Zároveň jsou také příležitostí pro ty, jejichž osobní nebo pracovní život je příliš hektický, přesunout svou pozornost jinam a odpočinout si – ať už ventilovat si frustrace akční hrou v první osobě či se jen procházet v poklidu po virtuální krajině. Čím víc kontrastní je prostředí hry od toho reálného každodenního, tím spíše může hráče po této stránce přitahovat.⁷

¹ Folkman, Susan, Judith Tedlie Moskowitz. 2004. „Coping: Pitfalls and promise.“ *Annual Review of Psychology* 55 (1): 745.

² Prime, Heather, Mark Wade, a Dillon T. Browne. 2020. „Risk and resilience in family wellbeing during the COVID-19 pandemic.“ *The American Psychologist* 75 (5): 631–643.

³ Demetrovics, Zsolt, Róbert Urbán, Katalin Nagygyörgy, Judit Farkas, Dalma Zilahy, Barbara Mervó, Antónia Reindl, Csilla Ágoston, Andrea Kertész, a Eszter Harmath. 2011. „Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ).“ *Behavior Research Methods* 43 (3): 814–825.

⁴ Kardefelt-Winther, Daniel, Alexandre Heeren, Adriano Schimmenti, Antonius van Rooij, Pierre Maurage, Michelle Carras, Johan Edman, Alexander Blaszczynski, Joël Billieux, a Yasser Khazaal. 2017. „How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?“ *Addiction* 112 (10): 1709–1715.

⁵ Weber, René, Katharina-Maria Behr, a Cynthia DeMartino. 2014. „Measuring interactivity in video games.“ *Communication Methods and Measures* 8 (2): 79–115.

⁶ Bowman, Nicholas D., a Ron Tamborini. 2012. „Task demand and mood repair: The intervention potential of computer games.“ *New Media & Society* 14 (8): 1339–1357.

⁷ Calleja, Gordon. 2010. „Digital Games and Escapism.“ *Games and Culture* 5 (4): 345–346.

Eskapismus ve hrách se také pojí s pojmy z psychologie, jako jsou ponoření¹ a pohlčení.² Tyto pojmy běžně popisují efekt her na hráče, kdy se do nich zapojují tak intenzivně, že se nevnímají v nich strávený čas, snižuje se jejich pozornost vůči fyzickému a/nebo zvukovému nehernímu okolí a závazky v jejich reálném životě ustupují dočasně do pozadí. Smysl pro seberegulaci v množství stráveného času ve hře a v typu hry je proto ještě více důležitý, aby se z funkčního eskapismu nestal dysfunkční.³

1.2.2 Eskapismus ve videohrách během pandemie viru Covid-19

V první čtvrtině roku 2020 se začala objevovat první doporučení k distancování se od ostatních a sebekaranténě. Následný celosvětový nástup lockdownů a omezujících opatření v reakci na šířící se koronavirové onemocnění vedl ve společnosti k sociální izolaci a zvýšenému výskytu pocitů „pandemického strachu“, stresu, deprese, úzkosti, nespavosti a beznaděje u dětí i dospělých.⁴ Také zapříčinil náhlou a výraznou změnu denního režimu a životního rytmu, zejména u mladistvých.⁵

Světová zdravotnická organizace (WHO), agentura Organizace spojených národů, zahájila následně v dubnu 2020 kampaň *#PlayApartTogether* na podporu speciálních herních akcí a aktivit, které udržují hráče a jejich rodiny zdravé a propojené během

¹ Jennett, Charlene, Anna L. Cox, Paul Cairns, Samira Dhoparee, Andrew Epps, Tim Tijs, a Alison Walton. 2008. „Measuring and defining the experience of immersion in games.“ *International Journal of Human-Computer Studies* 66 (9): 641–661.

² Dauphin, Barry, a Grant Heller. 2010. „Going to other worlds: The relationships between videogaming, psychological absorption, and daydreaming styles.“ *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 13 (2): 169–172.

³ Mills, Devin J., a Johnie J. Allen. 2020. „Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control.“ *Computers in Human Behavior* 105 (106209).

⁴ např. Sher, Leo. 2020. „The impact of the COVID-19 pandemic on suicide rates.“ *QJM: An International Journal of Medicine* 113 (10): 707; Fegert, Jörg M., Benedetto Vitiello, Paul L. Plener, a Vera Clemens. 2020. „Challenges and burden of the Coronavirus 2019 (COVID-19) pandemic for child and adolescent mental health: a narrative review to highlight clinical and research needs in the acute phase and the long return to normality.“ *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health* 14 (20).

⁵ Fegert, Jörg M., Benedetto Vitiello, Paul L. Plener, a Vera Clemens. 2020. „Challenges and burden of the Coronavirus 2019 (COVID-19) pandemic for child and adolescent mental health: a narrative review to highlight clinical and research needs in the acute phase and the long return to normality.“ *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health* 14 (20).

pandemie. Zúčastnili se jí četná velká jména ve světě her, jako *Twitch* či *Activision Blizzard*.¹ Tím WHO obrátila od svého dřívějšího přesvědčení o nebezpečí návykovosti her.²

Výzkumy zaměřující se na vliv médií na lidskou psychiku během tohoto období jsou také značně polarizované. Na jednu stranu byly zjištěny negativní souvislosti mezi užíváním médií a mentální pohodou, zejména u mladých lidí a dospívajících,³ existuje však značné množství odborné literatury dokazující pozitivní efekt technologií (včetně her) při zvládání efektů lockdownu.⁴ Někteří jedinci sami uváděli, že ke zvládání pandemického stresu používají různá média⁵ včetně videoher.⁶ Až 60 % hráčů videoher a 80 % hráček videoher používali hry jako prostředek ke zmírnění stresu během pandemie.⁷

Specifickou funkcí, kterou pro hráče plnily videohry a další média ke zlepšení duševního stavu během pandemie, bylo navozování příjemných vzpomínek spojených se zábavou v dětství. Skrze tento pocit nostalgie mohou média pomáhat efektivněji zvládat

¹ „Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign.“ 2020. *Business Wire*. Získáno 1.10.2023 z: <https://www.businesswire.com/news/home/20200410005047/en/Games-Industry-Unites-to-Promote-World-Health-Organization-Messages-Against-COVID-19-Launch-PlayApartTogether-Campaign>.

² Kamenetz, Anya. 2019. „World Health Organization (WHO) List Video Game Addiction As An Illness.“ *NPR*. Získáno 1. 10. 2023 z: <https://www.npr.org/2019/05/28/727585904/is-gaming-disorder-an-illness-the-who-says-yes-adding-it-to-its-list-of-diseases>.

³ např. Ellis, Wendy E., Tara M. Dumas, a Lindsey M. Forbes. 2020. „Physically isolated but socially connected: Psychological adjustment and stress among adolescents during the initial COVID-19 crisis.“ *Canadian Journal of Behavioural Science* 52 (3): 177-187; Fernandes, Blossom, U. Nanda Biswas, Roseann Tan-Mansukhani, Alma Vallejo, a Cecilia A. Essau. 2020. „The impact of COVID-19 lockdown on internet use and escapism in adolescents.“ *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes* 7 (3): 59-63.

⁴ např. Merchant, Raina M., a Nicole Lurie. 2020. „Social media and emergency preparedness in response to novel coronavirus.“ *JAMA* 323 (20): 2011–2012; Lewis, Joanna E., Mia Trojovsky, a Molly M. Jameson. 2021. „New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and Animal Crossing During the COVID-19 Pandemic.“ *Frontiers in Virtual Reality* 2 (627350): 2; Eden, Allison L., Benjamin K. Johnson, Leonard Reinecke, a Sara M. Grady. 2020. „Media for coping during COVID-19 social distancing: Stress, anxiety, and psychological well-being.“ *Frontiers in Psychology* 11 (577639).

⁵ Eden, Allison L., Benjamin K. Johnson, Leonard Reinecke, a Sara M. Grady. 2020. „Media for coping during COVID-19 social distancing: Stress, anxiety, and psychological well-being.“ *Frontiers in Psychology* 11 (577639).

⁶ Cahill, Tiernan. 2020. „Gaming as coping in response to COVID-19 pandemic-induced stress: Results from a U.S. national survey.“ International Communication Association či Nebel, Steve, a Manuel Ninaus. 2022. „Does Playing Apart Really Bring Us Together? Investigating the Link Between Perceived Loneliness and the Use of Video Games During a Period of Social Distancing.“ *Frontiers in Psychology* 13 (683842).

⁷ Toledo, Marc. 2021. „Video Game Habits & COVID-19.“ *Journal of Marketing Management and Consumer Behavior* 3 (4): 66-89.

nepříjemné pocity během dočasných těžkých období či během období změn.¹ Nostalgie může pomoci utvrdit v tom, že v minulosti se věci dařily a dodat optimismus, že se toto pozitivní období vrátí. Nostalgie také dodává pocit, že i nadále existují stabilní hodnoty a vlastnosti v čase.² Dále má i sociální aspekt – nostalgie k médiím tlumí pocity sociálního ohrožení, protože si díky ní lidé připomínají významné události s blízkými lidmi a zažívají pocity sounáležitosti.³

1.2.3 Teorie motivace ke hraní videoher

Tak jako jsou hry komplexním společenským jevem, který se vymyká ucelené kategorizaci,⁴ a virtuální světy nejsou ze své podstaty pouze eskapistické jenom protože jsou virtuální,⁵ stejně mnohostranné jsou i motivace hráčů k jejich užívání. Významnou psychologickou teorií motivace, ze které vychází i četní autoři zabývající se hrami, je teorie sebeurčení.⁶ Jak se však vyvíjely teorie zabývající se motivací?

První obecná díla na toto téma předpokládala, že lidské chování ovlivňuje celková úroveň motivace.⁷ Předělem byl model Lymana Portera a Edwarda Lawlera rozlišující intrinsickou a extrinsickou motivaci. Intrinsickou motivací se rozumí vykonávání určité činnosti pro činnost samotnou, jelikož ji jedinec shledává vnitřně zajímavou a přináší mu uspokojení. Pro extrinsickou motivaci je pak důležitý vnější aspekt – nějaký typ následné odměny, ať už slovní či hmatatelné. Jelikož se tento výzkum konkrétně zaměřoval na pracovní motivaci, takovou hmatatelnou odměnou může být např. povýšení nebo finanční

¹ Wulf, Tim, Johannes S. Breuer, a Josephine B. Schmitt. 2022. „Escaping the Pandemic Present: The Relationship Between Nostalgic Media Use, Escapism, and Well-Being During the COVID-19 Pandemic.“ *Psychology of Popular Media* 11 (3): 258; Wulf, Tim, Nicholas D. Bowman, John A. Velez, a Johannes Breuer. 2020. „Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being.“ *Psychology of Popular Media* 9 (1): 83–95.

² van Tilburg, Wijnand A. P., Constantine Sedikides, a Tim Wildschut. 2015. „The mnemonic muse: Nostalgia fosters creativity through openness to experience.“ *Journal of Experimental Social Psychology* 59:1-7.

³ Vess, Matthew, Jamie Arndt, Clay Routledge, Constantine Sedikides, a Tim Wildschut. 2012. „Nostalgia as a resource for the self.“ *Self and Identity* 11 (3): 273–284.

⁴ Calleja, Gordon. 2011. *In-game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press. 7.

⁵ Calleja, Gordon. 2010. „Digital Games and Escapism.“ *Games and Culture* 5 (4): 340.

⁶ Deci, Edward L., a Richard M. Ryan. 2000. „The „what“ and „why“ of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.“ *Psychological Inquiry* 11:227–268; Deci, Edward L., a Richard M. Ryan. 2000. „Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.“ *American Psychologist* 55 (68-78); Gagné, Marylene, Edward L. Deci. 2005. „Self-determination theory and work motivation.“ *Journal of Organizational Behavior* 26 (4): 331–362.

⁷ Gagné, Marylene, a Edward L. Deci. 2005. „Self-determination theory and work motivation.“ *Journal of Organizational Behavior* 26 (4): 331–362.

odměna. Podle tohoto modelu se intrinsická a extrinsická motivace vzájemně doplňují, kombinují a společně utváří celkovou spokojenost jedince.¹

Experimenty dalších autorů, nejznáměji Edwarda L. Deciho během 70. let, však tento aspekt zpochybnily, a nabídly opačný pohled – zda extrinsická a intrinsická motivace nemohou být vzájemně nezávislé. Zároveň se Deci zabýval otázkou, zda při činnosti vnímanou jako intrinsicky zajímavou může dojít ke snížení motivace, pokud je spojena s extrinsickou odměnou.² Své závěry formuloval v kognitivně evaluační teorii (Cognitive evaluation theory, CET). V ní Deci argumentuje, že externí faktory (finanční odměna, dohled nebo např. tlak společnosti) snižují intrinsickou motivaci díky snížení pocitu autonomie a změny centra zdůvodnění pro výkon činnosti z interního na externí. Zjistil však současně, že slovní odměny narozdíl od finančních podporují pocit kompetence a zvyšují tím tedy i intrinsickou motivaci.³ Ve svém následujícím výzkumu CET rozšířil – odměny nesníží intrinsickou motivaci, pokud nejsou podmíněné výkonností. Nesnižují totiž vnímanou autonomii ani nemění centrum zdůvodnění, tudíž tento typ odměn není hlavním důvodem pro výkon činnosti.⁴

Dalším rozšiřujícím krokem Deciho výzkumu bylo formulování teorie sebeurčení (Self-determination theory, SDT). Ta rozlišuje mezi tzv. autonomní (jednání z vlastní vůle) a kontrolovanou (jednání z povinnosti, pod tlakem) motivací, kdy je autonomní viděna jako ta pozitivnější a žádoucí. Zatímco intrinsická motivace je pouze autonomní a viděna jako kvalitativně na vyšší úrovni, Deci vidí extrinsickou motivaci jako motivaci nižší kvality, a navíc její zařazení není tak jednoznačné (může se lišit podle míry autonomie a kontroly). Ve srovnání s těmi, kteří vykonávají činnost z extrinsických důvodů, mají intrinsicky motivovaní jedinci ze své činnosti větší radost, jsou kreativnější, vykazují větší kognitivní

¹ Porter, Lyman W., a Edward E. Lawler. 1968. *Managerial attitudes and performance*. Homewood: Irwin-Dorsey.

² Deci, Edward L. 1971. „Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation.“ *Journal of personality and Social Psychology* 18 (1): 105–115; Deci, Edward L. 1972. „The effects of contingent and noncontingent rewards and controls on intrinsic motivation.“ *Organizational behavior and human performance* 8 (2): 217–229.

³ Deci, Edward L. 1971. „Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation.“ *Journal of personality and Social Psychology* 18 (1): 105–115.

⁴ Deci, Edward L. 1972. „The effects of contingent and noncontingent rewards and controls on intrinsic motivation.“ *Organizational behavior and human performance* 8 (2): 217–229.

flexibilitu, pečlivěji a úplněji zpracovávají informace a tato činnost má i větší přínos pro psychické a fyzické zdraví.¹

Autonomní i kontrolovaná motivace dávají jedinci důvod k jednání, a stojí v opozici proti stavu tzv. amotivace, chybějícímu úmyslu k vykonávání činností. V zásadě se podle SDT motivace skládá z uspokojení tří základních psychologických potřeb: *autonomie* (jednání z vlastní vůle), *kompetence* (vnímání svých schopností ovlivnit činností výsledek) a *sounáležitosti* (uspokojivost vztahů v sociální skupině).²

Vztah CET a SDT ke hrám

Přístup autorů Andrewa Przybylskiho a kol. k motivaci ke hraní videoher vychází právě z principů CET a SDT a předpokládá, že jejich přitažlivost a účinky na psychickou pohodu jsou založeny na potenciálu uspokojovat základní psychologické potřeby stanovené SDT. Navrhli tak vlastní motivační model a argumentují, že Deciho teorie jsou relevantní i pro psychologii hráčů videoher.³

První základní psychologickou potřebou je autonomie. Tu první arkádové hry příliš nenabízely, jelikož měly poměrně omezenou rozmanitost herních prvků. Později, když se během 80. a 90. let hry začaly přesouvat z arkádových center i do domácího prostředí (počítačové hry, konzolové hry), se toto schéma začalo proměňovat a nabízet hráčům čím dál širší škálu možností a výběrů, jak ovlivnit svou postavu i svět okolo ní, děj a cíle hry včetně pořadí plnění dílčích úkolů.⁴

Jedny z prvních úspěšných videoher vynikaly působením na lidskou potřebu kompetence. Vývojáři těchto her, jako byly např. Galaga, Pong či Donkey Kong, které se v 70. a počátkem 80. let minulého století objevovaly v arkádových centrech, vytvořili toto virtuální prostředí tak, aby se výzvy založené na reflexech postupně zvyšovaly v souladu s postupem hráče ve hře. Výzvy odstupňované podle kompetencí a pozitivní zpětná vazba

¹ Deci, Edward L., a Richard M. Ryan. 2000. „Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.“ *American Psychologist* 55 (68-78).

² Gagné, Marylene, a Edward L. Deci. 2005. „Self-determination theory and work motivation.“ *Journal of Organizational behavior* 26 (4): 331–362.

³ Przybylski, Andrew K., C. Scott Rigby, a Richard M. Ryan. 2010. „A Motivational Model of Video Game Engagement.“ *Review of General Psychology* 14 (2): 154–155.

⁴ *Ibid*, 156.

(„odměna“) jsou důležitým prvkem k uspokojení psychologické potřeby hráčů, a tak vedou k vyšší motivaci ke hře.¹

Důležitou součástí videoher je také sociální interakce a z ní pramenící pocit sounáležitosti. S postupným rozvojem her vzrostly pro hráče příležitosti k sociální interakci a k propojení v rozsáhlých sdílených virtuálních světech na dřív netušenou míru. Herní svět odlišuje od toho reálného právě chybějící fyzická podstata. Ve hrách mohou hráči jednat pouze v limitech ovládacího rozhraní a v každém novém virtuálním prostředí musí investovat čas do zorientování se a naučení se herních mechanik skrze toto ovládací rozhraní. Naučená schopnost ovládat hru je v herní motivaci zásadní podmínkou pro uspokojení psychologických potřeb při hraní. Tento proces osvojování si ovládnutí je označován pojmem *křivka učení*.²

Dále mají podle motivačního modelu Przybylskiho a kol. hry potenciál zvyšovat intrinsickou motivaci a krátkodobou duševní pohodu, pokud uspokojují základní psychologické potřeby hráčů.³ I přes „virtuálnost“ herních světů je lze tedy chápat jako možné místo pro uspokojení těchto potřeb. Pokud tedy hraní her zvyšuje intrinsickou motivaci, přispívá tak podle závěrů Deciho a Ryana ke kognitivní flexibilitě, ke kreativě či k psychickému a fyzickému zdraví.⁴

Mnoho hlasů však vyjadřuje obavu z nadměrného trávení času u videoher a jejich potenciálu narušit psychiku a zdravý vývoj dětí či dospívajících.⁵ Ukazuje se ale, že zásadním determinujícím faktorem je způsob každého jednotlivce, jakým se hrám věnuje – zda při hraní zažívá vysokou či nižší úroveň uspokojení svých psychologických potřeb, a ne např. počet odehraných hodin. Napříč různými žánry her zažívali ti s vysokým uspokojením psychologických potřeb větší radost ze hry a pozitivnější náladu po skončení hraní. Naopak

¹ Przybylski, Andrew K., C. Scott Rigby, a Richard M. Ryan. 2010. „A Motivational Model of Video Game Engagement.“ *Review of General Psychology* 14 (2): 155-156.

² Ibid, 156.

³ Ibid, 158.

⁴ Deci, Edward L., a Richard M. Ryan. 2000. „Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.“ *American Psychologist* 55 (68-78).

⁵ např. Grüsser, S. M., Ralf Thalemann, a Mark D. Griffiths. 2007. „Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?“ *Cyber-Psychology & Behavior* 10:290-292; Kamenetz, Anya. 2019. „World Health Organization (WHO) List Video Game Addiction As An Illness.“ *NPR*. Získáno 1. 10. 2023 z: <https://www.npr.org/2019/05/28/727585904/is-gaming-disorder-an-illness-the-who-says-yes-adding-it-to-its-list-of-diseases>; Kuss, Daria J., Jorik Louws, a Reinout W. Wiers. 2012. „Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games.“ *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15 (9): 480-485.

ti s nízkou úrovní uspokojení těchto potřeb během hraní projevovali negativní jevy, jako je špatná a agresivní nálada po hraní, či obsedantní způsob hraní s menším požitkem ze samotné hry. To naznačuje, že hry nejsou příčinou psychických problémů, spíše jejich symptomem. „Negativní“ způsob hraní her může být způsoben deprivací psychických potřeb v reálném životě namísto toho virtuálního, který je pak nedovede zcela naplnit.¹

Plynutí a ponoření

Hraní videoher může být lákavé pro své vysoce pohlcující světy, ve kterých hráči propadají iluzivnímu pocitu, že jsou skutečné. Mihaly Csikszentmihalyi popsal ve svém výzkumu psychologický stav tzv. plynutí („flow“), ve kterém je jedinec plně soustředěný na vykonávanou činnost namísto na své emoce nebo své okolí; nic jiného mu během této činnosti nepřipadá důležité. Tento pocit také mimo jiné přináší i psychické uspokojení z vykonávané činnosti.²

Pro virtuální prostředí se již specificky používá termín ponoření („immersion“). V tomto termínu, narozdíl od plynutí, není podle Gordona Calleji činnost singulárním zážitkem, ale spíše směsí různých zážitků spojených se zapojením hráče do hry, kdy se cítí přímo vtažen do virtuálního prostředí a příběhu, který se v něm odehrává.³ Pro ponoření však není nutná extrémní realističnost či dokonalá reprezentace skutečného světa.⁴ Důležitější je kapacita hry „transportovat“ do jejího světa, umožnit stát se součástí širšího virtuálního prostoru a umožnit hráči se identifikovat se svým avatarem, na který obyvatelé herního světa (ať už nehratelné postavy, nebo skuteční jiní hráči) reagují.⁵

Calleja na základě tohoto následně zpracoval model zapojení hráčů do virtuálního herního prostředí. Zapojení do hry je pro ponoření klíčové. Tento model zahrnuje dvě složky časové fáze – *makro*, představující zapojení mimo hru (příkladem může být např. diskutování strategií v rámci komunity), a *mikro*, představující momentální zapojení během hraní. Dále jej dělí na šest dimenzí: *kinestetickou* (pohyb ve hře, ovládání), *prostorovou*

¹ Przybylski, Andrew K., C. Scott Rigby, a Richard M. Ryan. 2010. „A Motivational Model of Video Game Engagement.“ *Review of General Psychology* 14 (2): 161.

² Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

³ Lombard, Matthew, a Theresa Ditton. 1997. „At the Heart of It All: The Concept of Presence.“ *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (2).

⁴ Salen, Katie, a Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

⁵ Calleja, Gordon. 2011. *In-game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press. 27.

(orientace, prozkoumávání), *sdílenou* (interakce s dalšími hráči nebo postavami ovládanými počítačem), *narativní* (příběhové prvky vepsané do hry nebo utvořené hráčem), *emocionální* (vzbuzené pocity) a *ludickou* (volby učiněné ve hře a jejich následky). Tyto dimenze vždy existují ve vztahu jedné k druhé, nikoliv odděleně, a hráč je zažívá nevědomky. Podílí se na nich především podněty pocházející z herního prostředí, ale někdy mohou podněty pocházet i z okolního, reálného prostředí.¹

Pokud se vrátíme k motivačnímu modelu Przybylskiho a kol., zjistíme, že ponoření je jeho významnou součástí. Tento výzkum rozděluje stav ponoření do tří dílčích složek, a to do *fyzické, emocionální a narativní přítomnosti*, tj. pocitu skutečného nacházení se ve světě, pocitu emocionální váhy událostí ve hře a osobní investice a zapojení do příběhu. Tyto tři složky ponoření mohou být ve hrách zastoupeny v různých nesourodých intenzitách, např. hra, která má slabší narativnost, poskytuje zároveň silný pocit fyzické přítomnosti. Pokud hra uspokojuje psychologické potřeby hráče, jsou hráči více „zakotveni“ v emocionálních, fyzických a narativních prvcích herního světa a zvyšuje se tak úroveň ponoření.²

1.2.4 Typologie hráčů videoher

Dalším způsobem, jak studovat motivaci hráčů a pochopit procesy, které zažitkem z hraní stojí, je klasifikace různých typů hráčů. Výzkum typů hráčů vydláždil zejména Richard Bartle nejprve s rozdělením na čtyři typy v MUD hrách (multi-user dungeon neboli textových hrách „na hrdiny“ pro více hráčů) – *průzkumníci, úspěšní, společenští, zabijáci*³ – a následně se svým výzkumem MMORPG her (textových her „na hrdiny“ pro velké množství hráčů najednou, připojených přes internet).⁴ Tyto analýzy však nebyly postavené na hráčské motivaci či na tom, jak hry uspokojují jejich psychologické potřeby. Nebyly také empiricky ověřeny.⁵

¹ Calleja, Gordon. 2011. In-game: From Immersion to Incorporation. MIT Press. 36-44.

² Przybylski, Andrew K., C. Scott Rigby, a Richard M. Ryan. 2010. „A Motivational Model of Video Game Engagement.“ *Review of General Psychology* 14 (2): 161-162.

³ Bartle, Richard. 1996. „Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs.“ *Journal of MUD Research* 1 (19).

⁴ Bartle, Richard. 2015. MMOs from the Outside In: The Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games of Psychology, Law, Government, and Real Life. Apress.

⁵ Bostan, Barbaros, a Guven Catak. 2016. „Chapter 9: Explorations in Player Motivations: Gamer Profiles.“ In *Gamer Psychology and Behavior*, editor Barbaros Bostan, 139. Springer.

Výzkum Nicka Yee, který se také zabýval typologií hráčů MMORPG, již zohlednil motivační aspekt. Nejdříve vytvořil komplex deseti různě propojených typů hráčů online her rozdělených podle tří motivačních složek – *touhy po postupu a moci* (součást složky motivace k úspěchu), *touhy po smysluplných vztazích* (součást sociální složky) a *touhy hrát roli a fiktivní postavy* (součást složky ponoření). Narozdíl od Bartleho typů nejsou od sebe jasně oddělené a nevylučují se, naopak spolu často souvisejí.¹ Později svou myšlenku rozšířil na dvanáct typů, dělicích se podle šesti kategorií. K původním složkám motivace ponoření, úspěchu či socializace přidal také motivaci ke kreativitě, akci a mistrovství.²

Mimo tyto studie vzniklo i mnoho dalších, které definovaly „své“ typy hráčů her na základě různých faktorů.³ Často mezi nimi není společná ani jediná proměnná.⁴ Jejich další rozbor přesahuje téma i limity této práce. Kirsi Kallio a kol. však argumentují, že při typizaci hráčských motivací není záhodno hráče kategorizovat do různých separátních skupin. Místo toho ve svém výzkumu cílí na „hlubší proniknutí do motivací a praktik hraní,“ a tím tak pochopit „důvody vedoucí hráče k tomu, že hrají různými způsoby.“⁵ Zastávají hypotézu, že hráč si během hraní osvojuje kombinaci několika herních „mentalit“ a ty pak vytváří jeho unikátní hráčskou identitu. Ta pak může a nemusí být zcela jednotná – může obsahovat i zdánlivě rozporující se prvky.⁶ Tento systém mentalit rozděluje Kallio a kol. podle *sociability* (důležitost hraní společně), *příležitostnosti* (důležitost mít co dělat/zabavit se) a *oddanosti hře* (důležitost hraní pro hru samotnou).⁷

Hry spadající pod mentalitu založenou na sociálním aspektu mají mnoho podob, jsou však povětšinou snadno naučitelné, dostupné a zejména levné. Z výzkumu vyplývá, že je hráči zároveň často hrají na příležitostné bázi. Příležitostné hraní může mít stejně jako to sociální různé formy. Příležitostnost se může vztahovat na vlastnosti hry, způsob hraní, herní

¹ Yee, Nick. 2007. „Motivations of Play in Online Games.“ *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.

² Yee, Nick. 2019. „A Closer Look into the 12 Gamer Motivations | by Nick Yee | ironSource LevelUp.“ *Medium*, October 30, 2019. <https://medium.com/ironsource-levelup/a-closer-look-into-the-12-gamer-motivations-8d156ff0151a>.

³ např. Kellar, Melanie, Carolyn Watters, a Jack Duffy. „Motivational factors in game play in two user groups.“ *Proceedings of the DIGRA 2007 Conference*, 3, 1-8; Sweetser, Penelope, a Peta Wyeth. 2005. „GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games.“ *Computers in Entertainment* 3 (3).

⁴ Bostan, Barbaros, a Guven Catak. 2016. „Chapter 9: Explorations in Player Motivations: Gamer Profiles.“ *Gamer Psychology and Behavior*, editor Barbaros Bostan, 139. Springer.

⁵ Kallio, Kirsi P., Frans Mäyrä, a Kirsikka Kaipainen. 2011. „At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities.“ *Games and Culture* 6 (4): 327–353.

⁶ Ibid, 332.

⁷ Ibid, 339-346.

zařízení, aktuální situaci hráče (např. čeká na dopravní prostředek) či další faktory.¹ Značně se liší také v intenzitě hraní – ač příležitostně, někteří mohou ve hře strávit třeba jen deset minut a někteří dlouhé hodiny. Důležitým faktorem, který však spojuje všechny hry hrané pro příležitostné účely je familiarita – to, že hráč hru dobře zná a ví, jak ji využít ke svým cílům. Ty, kteří hrají pro potěšení ze hry, a ne pro pouhé zabavení, je možné klasifikovat jako hráče s oddanou mentalitou. Oproti zažitým stereotypům o „hardcore“ hráčích je tento typ mentality značně sociabilní. Často je založen na silných online komunitách, ve kterých sdílí své zkušenosti a pohnutky s dalšími podobně smýšlejícími hráči. Paradoxně příležitostná mentalita hraní, která je v článcích o „rizikách a nebezpečnosti“ her považována za neškodnou, je nejméně sociabilní ze všech.²

Po rozboru dosavadního výzkumu na téma hráčských motivací včetně té eskapistické a po uvedení do kontextu zkoumaného období je nasnadě si přiblížit samotnou hru, a jak je možné ji rozebrat ve světle těchto poznatků.

1.3 Animal Crossing

Japonská videoherní série *Animal Crossing* se vždy zaměřovala na téma simulace všedního života v městečku tvořeném komunitou přátel. Tito přátelé jsou nehráčské postavy řízené počítačem neboli NPC, „non-playable characters“, se zvířecí podobou. Postava hráče, kterou je možné si přizpůsobit, je však lidská a není vnímána jako hlavní postava, spíše jen jako další účastník sousedství jako celku.³ Tato postava nemá na začátku hry žádné peníze ani dovednosti a je jí automaticky přidělen malý domek, na nějž musí splácet půjčku.⁴ Gracie Straznickas označuje hru jako součást žánru „slice of life“, který „*realisticky a detailně zobrazuje (...) událostí typické pro každodenní život.*“ Těmito všedními činnostmi jsou relativně obyčejné úkoly, pravidelné, opakující se a nevzrušující; mohou to být také úkoly, které se stanou všedními, když se tak přetvoří v herním světě. Mezi tyto činnosti patří

¹ Kuittinen, Jussi, Annakaisa Kultima, Johannes Niemelä, a Janne Paavilainen. 2007. „Casual games discussion.“ *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*, 105-112.

² Kallio, Kirsi P., Frans Mäyrä, a Kirsiikka Kaipainen. 2011. „At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities.“ *Games and Culture* 6 (4): 339-346.

³ Murphy, John, a José Zagal. 2011. „Videogames and the Ethics of Care.“ *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 3 (3): 76.

⁴ Kim, Jin. 2014. „Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing: Wild World.“ *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 28 (3): 357-370.

rybaření, chytání hmyzu, kopání děr, sběr ovoce, kácení stromů, sázení a pletí květin, chůze, uspořádávání inventáře a vlastního domu a další.¹

Zásadním motivem celé hry je každodenní interakce se svými sousedy a budování vzájemných vztahů skrze konverzace o běžných tématech. Jazyk celé hry je poměrně jednoduchý a postavy mezi sebou mluví sérií zvuků, ze kterých je možné si představit dialog.² Nehráčské postavy se hráči svěřují se svými myšlenkami a problémy.³ Nejen díky této sociální funkci je *Animal Crossing* popisována jako hra, která má v sobě obsažené emoce už ze své podstaty.⁴

Hry typu „slice of life“ hráče nutí ve výkonu těchto činností zpomalit a zklidnit – motivují hráče, aby ve hře např. chodil pomalu místo běhu, jelikož běh ničí trávu a květiny na ostrově, plaší hmyz a hráčova postava může při běhu také zakopnout a upadnout.⁵ Během hry hráč dostává za úkol mise či cíle, které může, ale nemusí plnit – hra jej nijak netrestá za neplnění na rozdíl od jiných žánrů her, a může ve hře pokračovat i bez nich. Juul tento typ her označuje za „příležitostný“. Čím více jsou hry jako tato přizpůsobeny tomu, aby je mohli lidé s omezeným volným časem zařadit do svého života i jen na několik minut denně, tím větší mají potenciál je přitáhnout.⁶

Hra dále simuluje všední život ve sledování běžícího času, jelikož probíhá v reálném čase (který hra sleduje podle nastavení času a data na konzoli) včetně střídajících se dní a nocí, měsíců, ročních období a dokonce i let. Hráč se během kalendářního roku může zúčastnit nejrůznějších svátků a festivalů. Zároveň však hra probíhá nepřetržitě a nehráčské postavy se vyskytují v tzv. bezčasovém kontinuu. Pokud hráč hru zapne po měsících či letech pauzy, nalezne zde tyto nehráčské postavy stále dostupné, jako by neutekl žádný čas.

¹ Straznickas, Gracie L. 2020. „Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 75-76.

² Juul, Jesper. 2011. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press. 189.

³ Straznickas, Gracie L. 2020. „Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 79-80.

⁴ Cesar, Miguel. 2020. „Fear thy neighbour: Socialisation and isolation in Animal Crossing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 89–108.

⁵ Straznickas, Gracie L. 2020. „Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 75-76.

⁶ Juul, Jesper. 2010. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press (MA). 138.

Katsuya Eguchi, herní designér, který stojí za touto herní sérií, cílil na vytvoření „světa, který je tak trochu podobný našemu vlastnímu, ale zároveň odlišný.“¹ Střídání ročních období a ubíhání času hráče připoutává k hraní díky vlastní zkušenosti z jeho reálného života, a zároveň po něm žádá, aby spravoval dva nepropojitelné světy najednou. Zaneprázdněnost reálnými svátky může způsobit, že hráč zmešká ty virtuální. Sezónní změny, jako jsou např. měnící se barva listí a trávy či sněžení, přináší nejen vizuální, ale i mechanické změny, protože v závislosti na ročním období a času během dne jsou k dispozici různé druhy hmyzu a ryb. Reálný čas také ovlivňuje každodenní zkušenost hráče v tom, že určuje, kdy se nehráčské postavy probudí a vyjdou ze svých obydlí, či kdy se otevřou dveře obchodů.²

První díl *Animal Crossing* vyšel v roce 2001 na konzoli Nintendo 64 pouze pro japonský trh. Popularitu si série získala až v roce 2005 s vydáním *Animal Crossing: Wild World* na přenosnou konzoli Nintendo DS. Následná pokračování *Animal Crossing: City Folk* v roce 2008 na konzoli Nintendo Wii a *Animal Crossing: New Leaf* v roce 2012 na konzoli Nintendo 3DS zavedla do hry několik nových elementů – hráč již není pouze součástí komunity, ale jejím starostou/lídrem. Dostává k ruce asistentku *Isabelle*, další nehráčskou postavu, která jej v nepřítomnosti zastupuje.³ Ačkoli povinnosti starosty pramenící z požadavků komunity lze ignorovat, hráč se nevyhne očekávání, že je bude vykonávat a dál budovat sousedské vztahy.⁴ Dále se ve hře poprvé objevila možnost vylepšovat si vlastní obydlí, cestovat na tropický ostrov (patřící nehráčské postavě želvě *Tortimerovi*) a hrát na něm minihry s jinými hráči online, nebo třeba plavat v moři.⁵

Svět *Animal Crossing* si získal popularitu i v jiných médiích. Už v roce 2006 vznikl japonský animovaný film na motivy dílu *Wild World* (v originále „*Dōbutsu no Mori*“)⁶ a v prosinci roku odevzdání práce vychází další film inspirovaný hrou „*Animal Crossing*

¹ Nutt, Christian. „An Inviting Mini-World: How Nintendo Made Animal Crossing.“ *Game Developer*. Získáno online 24. 9. 2023 z: <https://www.gamedeveloper.com/design/an-inviting-mini-world-how-nintendo-made-i-animal-crossing-i->.

² Straznickas, Gracie L. 2020. „Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 82.

³ Kim, Jin. 2014. „Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing: Wild World.“ *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 28 (3): 359.

⁴ Straznickas, Gracie L. 2020. „Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 79-80.

⁵ Drake, Audrey. 2011. „What's New in Animal Crossing 3DS.“ *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2011/06/30/whats-new-in-animal-crossing-3ds>.

⁶ „Gekijō-ban Dōbutsu no Mori (2006).“ *IMDb*. Získáno online 15.10. 2023. <https://www.imdb.com/title/tt1190545>.

*Christmas Festival: The Movie!*¹ Pro knižní příznivce vzniklo několik sérií mangy (japonského komiksu) pro děti. Ač byla tato manga lokalizovaná primárně na Japonsko, některá je dostupná i v anglicky mluvících zemích.² Pro nejmenší také nedávno vyšel nový tematický LEGO set.³

1.3.1 Globální pandemie viru COVID-19, mediální eskapismus a *Animal Crossing*

Pátý díl série *Animal Crossing* společnosti Nintendo s názvem „*New Horizons*“ vyšel na konzoli Nintendo Switch 20. března 2020.⁴ Vyšel zdánlivě v nejméně ideální možný čas, a to v době, kdy se virus COVID-19 rozvinul v globální pandemii. Díky přátelské, poklidné a pozitivní atmosféře hry, ve které mohou hráči interagovat jak s dalšími hráči, tak s nehráčskými postavami, se ze hry stal společenský a mediální fenomén.⁵ Během měsíce od vydání hry ji hrálo (pro Nintendo rekordních) 11 milionů hráčů,⁶ a aktuálně je druhou nejprodávanější hrou za celou dobu existence konzole.⁷ Tato jedinečná situace zřejmě nahrála těmto rekordním prodejům díky tomu, že lidé hledali způsoby, jak trávit čas doma, a to i ti jedinci, kteří hraní dříve nebyli nikdy nakloněni.⁸

Ještě před plánovaným vydáním hry, které bylo odloženo z roku 2019 kvůli „*udržení rovnováhy mezi pracovním a soukromým životem zaměstnanců*“,⁹ fanoušci série prosili Nintendo o posunutí vydání o pár dní dříve, aby mohli v domácí izolaci a v bezprecedentní

¹ „*Animal Crossing Christmas Festival: The Movie!* (2023).“ *IMDb*. Získáno online 15.10. 2023. <https://www.imdb.com/title/tt16899656/>.

² např. na „*Read Animal Crossing Manga*.“ *VIZ*. Získáno online 15.10. 2023. <https://www.viz.com/animal-crossing>.

³ LEGO *Animal Crossing*. Získáno online 22. 10. 2023 z: <https://www.lego.com/en-us/themes/animal-crossing/about>.

⁴ *Animal Crossing™: New Horizons for the Nintendo Switch™ system – Official Site*. <https://animalcrossing.nintendo.com/new-horizons/>. Získáno online 23. 9. 2023.

⁵ Zhu, Lin. 2020. „The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of *Animal Crossing: New Horizons*.“ *Human Behavior and Emerging Technologies* 3 (1): 157–159.

⁶ MacDonald, Keza. 2020. „It's uniting people: why 11 million are playing *Animal Crossing: New Horizons*.“ *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/games/2020/may/13/animal-crossing-new-horizons-nintendo-game-coronavirus>

⁷ Cooper, Dalton. 2023. „Nintendo Reveals the Top 10 Best-Selling Switch Games.“ *Game Rant*. <https://gamerant.com/best-selling-nintendo-switch-games-list/>.

⁸ Gartenberg, Chaim, a Vjeran Pavic. 2020. „US video game spending hit a 10-year high in June.“ *The Verge*. <https://www.theverge.com/2020/7/17/21328298/us-video-game-spending-high-npd-group-amount>.

⁹ Kane, Alex, a Andrew Wallenstein. 2019. „Nintendo Delayed *Animal Crossing* to Maintain Good Work-Life Balance.“ *Variety*. <https://variety.com/2019/gaming/news/nintendo-delayed-animal-crossing-to-maintain-good-work-life-balance-1203240626/>.

situaci moct alespoň hrát.¹ Opírali se při tom zejména o nostalgickou funkci této herní série, se kterou se mnohdy seznámili už jako děti na prvních konzolích. Tato funkce, jak je zmíněno v dřívějších kapitolách, pomáhá zvládat nepříjemné pocity a situace, cítit naději v pozitivnější zítřky a posilovat pocit sounáležitosti s blízkými.

I zaměření hry jako by hrálo do karet hráčům izolovaným doma během lockdownů, které byly v platnosti ve většině světa – hra umožňuje virtuálně uniknout z reality na opuštěný ostrov a vytvořit si zde vlastní „ostrovní ráj“.² Hráč se znovu, jako v předešlém díle, ujímá role vůdce, tentokrát již ne starosty, ale „ostrovního zástupce“, a láká nehráčské postavy k přestěhování se do nově vzniklé komunity, aby si v ní odpočinuli od ruchu civilizace. Zde se učí využívat přírodní zdroje pro vyrábění nástrojů a také sbírat hmyz, ryby, umělecká díla a fosilie do muzejní sbírky. Hlavním cílem hry je zlepšovat „hvězdičkové“ hodnocení ostrova jeho vyzdobováním, aby byl dostatečně poutavý pro uspořádání koncertu slavného zpěváka, další zvířecí postavy, psa *K.K. Slidera*. Stejně tak jako ve zbytku série hráč není tlačěn do splnění tohoto úkolu v určitém časovém³ Po tomto milníku může dál stavět ostrov vlastním tempem a pokračovat v běžném životě v komunitě přátel během měnících se ročních období.

Tyto rutinní činnosti simulující reálný život, který se v roce 2020 zdánlivě zastavil a narušil, mají potenciál hráči poskytnout pocit stability a určovat si vlastní způsob hraní. Dodávají tak iluzi kontroly alespoň nad nějakým aspektem jejich života v nepředvídatelné době pandemie.⁴ Ve srovnání s jinými herními sériemi mají v *Animal Crossing* hráči velkou kontrolu nad způsobem, jakým hrají, a zároveň je na ně aplikován malý tlak, aby něčeho

¹ 25 tisíc fanoušků podepsalo petici: <https://www.change.org/p/nintendo-nintendo-should-release-animal-crossing-early-due-to-the-coronavirus>.

² Animal Crossing™: New Horizons for the Nintendo Switch™ system – Official Site. <https://animalcrossing.nintendo.com/new-horizons/>. Získáno online 23. 9. 2023.

³ Pearce, Katy E., Jason C. Yip, Jin Ha Lee, Jesse J. Martinez, Travis W. Windleharth, Arpita Bhattacharya, a Qisheng Li. 2022. „I Need to Just Have a Couple of White Claws and Play Animal Crossing Tonight“: Parents Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic.“ *Psychology of Popular Media* 11 (3): 324–332.

⁴ Comerford, Chris. 2020. „Coconuts, custom-play & COVID-19: Social Isolation, serious leisure, and personas in Animal Crossing: New Horizons.“ *Persona Studies* 6 (2): 101-117.

dosáhli, jak bylo zmíněno dříve. Několik autorů argumentuje, že klidná až relaxační povaha hry napomáhá uvolnění a zmírnění pocitů osamělosti a úzkosti během pandemie.¹

Jiní, jako Merlin Seller, to však vnímají jinak. Namísto považování *Animal Crossing* za pozitivní, socializující kontrast vůči domácí izolaci jej vnímá pouze jako tzv. interpasivní nástroj k pohlcení nudy.² Termín interpasivita je opakem interaktivity. Označuje formu útěku před vlastním požitkem a jeho delegaci na jiné, a tak si tento požitek jedinec užívá pouze pasivně.³ Pandemickou situaci a následnou sérii lockdownů popisuje jako „ever-lockdown“, stav dlouhodobé a vytěsněné úzkosti ve společnosti během destabilizující krize. Během izolace při ever-lockdownu se pak dají rutinní až nudné činnosti jako pletí rostlin při hraní *Animal Crossing: New Horizons* považovat za formu digitální práce („playbour“, kombinace hry – „play“, a labour – „práce“) namísto odpočinku. Tyto pracovní činnosti tak mnohým nahradily ztrátu pracovní rutiny v běžném životě. Poskytly také podle něj každodenní pocit „místa“,⁴ stabilního bodu uprostřed pandemické reality, ve kterém je možné přebývat a pasivně čekat na lepší zítřky.

Ač hra *Animal Crossing: New Horizons* mohla pro některé hráče plnit pouze tuto pasivní funkci, nadcházející část si dává za cíl prozkoumat aktivní část hráčského publika. Budu se věnovat zejména multiplayerovému aspektu hry před, ale zejména během doby pandemie, který byl ostatně vždy její důležitou součástí, jak přiblížím v další podkapitole.

1.3.2 Multiplayerový element v *Animal Crossing*

Herní kultura je ve světle jiných druhů médií unikátní v tom, že je plná participativního potenciálu. Ať už se jedná o tvorbu a používání tzv. „wiki“ (online encyklopedií hry) a návodů na hru („walkthroughs“), sdružování se ve virtuálních komunitách, psaní a čtení fanfikcí (literární díla sepsaná fanoušky), vytváření uměleckých děl na motivy hry, „cosplay“ (převlékání se za postavy), „modding“ (vlastní vylepšování

¹ např. Lewis, Joanna E., Mia Trojovskiy, a Molly M. Jameson. 2021. „New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and Animal Crossing During the COVID-19 Pandemic.“ *Frontiers in Virtual Reality* 2 (627350); Pearce, Katy E., Jason C. Yip, Jin Ha Lee, Jesse J. Martinez, Travis W. Windleharth, Arpita Bhattacharya, a Qisheng Li. 2022. „Families Playing Animal Crossing Together: Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic.“ *Games and Culture* 17 (5): 773–794.

² Seller, Merlin. 2021. „Ever-Lockdown: Waiting through Times of Playbour and Pandemic in Animal Crossing.“ *Networking Knowledge, #TogetherApart Special Issue* 14 (1): 100-116.

³ Pfäller, Robert. 2017. *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*. Edinburgh University Press.

⁴ Seller, Merlin. 2021. „Ever-Lockdown: Waiting through Times of Playbour and Pandemic in Animal Crossing.“ *Networking Knowledge, #TogetherApart Special Issue* 14 (1): 101.

hry) a další,¹ to vše poskytuje hráčům možnost nejen konzumovat herní obsah, ale také se na něm přímo podílet a spolupracovat přitom s dalšími hráči. Tento druh obsahu generovaný uživateli je významným kulturním fenoménem.²

Už *Animal Crossing: Wild World* v roce 2005 umožňoval sdílení vzorů či motivů mezi hráči pro úpravu oblečení, vzájemné vyměňování si virtuálních dopisů a obecné ovlivňování města druhého hráče.³ Tato orientace na participativní kulturu se nese celou sérií. Nejinak je tomu v *Animal Crossing: New Horizons*, naopak je ještě posílána. Zejména během pandemie jsme mohli pozorovat různé formy společného participativního hraní. Toto probíhalo nejen s již existujícími sociálními kontakty tvořenými rodinou a přáteli, ale také v rámci pasivní nebo aktivní účasti ve virtuální komunitě, a dokonce i z parasociálních interakce hráčů s nehračskými postavami.⁴ Chris Comerford na tento sdílený virtuální svět aplikuje již existující termín „vážné trávení volného času“ („serious leisure“),⁵ kterým se rozumí amatérská, zájmová nebo dobrovolná činnost, kterou účastníci považují za natolik podstatnou a zajímavou, že se z ní snaží získat co nejvíce dovedností, znalostí a zkušeností,⁶ a činí ji společně.

Dalším typickým jevem pro hráče série *Animal Crossing* je prosociální chování, které je důležité pro sociální hraní a je často přítomné zejména v MMO hrách.⁷ Ač stále existuje stereotyp o „samotáři“ hrajícím videohry, pravda leží poněkud jinde.⁸ Většina hráčů videoher se během hraní zapojuje do intenzivního kontaktu s přáteli a hraní tak pro ně představuje sociální zážitek.⁹ Hry navíc usnadňují prosociální chování i mimo hru včetně

¹ Newman, James A. 2008. *Playing with Videogames*. Routledge.

² Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. New York: New York University Press.

³ Harris, Craig. 2005. „Animal Crossing: Wild World.“ *IGN*.
<https://www.ign.com/articles/2005/12/06/animal-crossing-wild-world>.

⁴ Yee, Andrew Z. H., a Jeremy R. H. Sng. 2022. „Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic.“ *Frontiers in Psychology* 13 (800683).

⁵ Comerford, Chris. 2020. „Coconuts, custom-play & COVID-19: Social Isolation, serious leisure, and personas in Animal Crossing: New Horizons.“ *Persona Studies* 6 (2): 101-117.

⁶ Stebbins, Robert A. 2006. „Serious Leisure.“ *A Handbook of Leisure Studies*, editoři Chris Rojek, Susan M. Shaw, A. J. Veal, 448-456. Palgrave Macmillan.

⁷ Comerford, Chris. 2020. „Coconuts, custom-play & COVID-19: Social Isolation, serious leisure, and personas in Animal Crossing: New Horizons.“ *Persona Studies* 6 (2): 110.

⁸ Lewis, Joanna E., Mia Trojovsky, a Molly M. Jameson. 2021. „New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and Animal Crossing During the COVID-19 Pandemic.“ *Frontiers in Virtual Reality* 2 (627350). 2.

⁹ Cole, Helena, a Mark D. Griffiths. 2007. „Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers.“ *CyberPsychology & Behavior* 10 (4): 575–583.

sdílení a udržování pozitivních vztahů¹ a mohou být přínosné pro sociálně izolované osoby jako náhrada osobního kontaktu.² V médiích jsme mohli zejména během roku 2020 číst příběhy lidí z celého světa, kteří v *Animal Crossing: New Horizons* skrze online interakce na jednotlivých ostrovech chodili na schůzky a pořádali narozeninové oslavy, svatby či pohřby.³ Tato platforma tak umožňuje až intimní sociální interakce i přes větší fyzické vzdálenosti.⁴

To samé platí i u celé série *Animal Crossing*, která od svého vzniku podporuje možnost hrát s více hráči buď lokálně (osobně s jednou či více konzolemi a ovladači), nebo vzdáleně přes internet. *New Horizons* umožňuje kooperativní hru až osmi hráčů⁵ a vytváření více postav obývajících jeden ostrov. Pouze jeden z nich však může být „zástupcem“ ostrova s pokročilejšími právy – hodí se tak např. i pro společnou hru rodičů s dětmi.⁶ Trávení volného času v rodinách hraním her může být jedním ze způsobů společného zvládnání náročných situací⁷ a upevňování rodinných vazeb.⁸ Během pandemie se hráči přesunuli v širším měřítku ke společnému hraní, včetně toho rodinného.⁹

Výzkum autorů Xin Tong a kol. naznačuje, že hraní *Animal Crossing: New Horizons* je pro hráče spojeno s pozitivními emocemi a motivací k trávení času ve hře socializací s ostatními hráči či zvířecími nehráčskými postavami. Přispívají k tomu nejen již zmíněné obsažené emoce ve hře a přátelské prostředí, ale také posílené sociální události ve hře oproti

¹ Martončík, Marcel, a Ján Lokša. 2016. „Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real life world (offline)?“ *Computers in Human Behavior* 56 (127–134).

² Odrowska, Aleksandra M., a Karlijn Massar. 2014. „Predicting guild commitment in World of Warcraft with the investment model of commitment.“ *Computers in Human Behavior* 34:235–240.

³ např. Ciaccia, Chris. 2020. „Gamer who died of coronavirus has Nintendo 'Animal Crossing' funeral.“ *Fox News*. <https://www.foxnews.com/tech/coronavirus-victim-funeral-nintendo-animal-crossing>.

⁴ Yee, Andrew Z. H., a Jeremy R. H. Sng. 2022. „Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic.“ *Frontiers in Psychology* 13 (800683). 2.

⁵ Nintendo (2020). *Animal Crossing: New Horizons*. Dostupné na: <https://www.animal-crossing.com/new-horizons>.

⁶ Pearce, Katy E., Jason C. Yip, Jin Ha Lee, Jesse J. Martinez, Travis W. Windleharth, Arpita Bhattacharya, a Qisheng Li. 2022. „I Need to Just Have a Couple of White Claws and Play Animal Crossing Tonight“: Parents Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic.“ *Psychology of Popular Media* 11 (3): 324–332.

⁷ Hutchinson, Susan L., Tamara Afifi, a Stephanie Krause. 2007. „The family that plays together fares better: Examining the contribution of shared family time to family resilience following divorce.“ *Journal of Divorce & Remarriage* 46 (3-4): 21-48.

⁸ Taylor, Laramie, Qiusi Sun, a Bingqing Wang. 2018. „Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games.“ *New Media & Society* 20 (11): 4074–4094.

⁹ Barr, Matthew, a Alicia Copeland-Stewart. 2021. „Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being.“ *Games and Culture* 17 (1): 122-139.

minulým titulům (sezónní festivaly a svátky) a systém odměňování za prosociální chování či pomoc druhým (jako je např. darování nepotřebných sbírkových předmětů ve hře dalším hráčům, kteří jej potřebují pro kompletaci některých cílů hry nebo asistence se získáváním konkrétních zvířecích postav).¹

Tong a kol. dále zjistili, že touto vzájemnou pomocí, za kterou jsou dobré skutky odměněny, se motivace hráčů k socializaci přesouvá od extrinsické k intrinsické. Tyto aspekty napomáhají k rozvoji vztahů s ostatními hráči a k intenzivnějšímu propojení samotné komunity hráčů. Vztahy mezi hráči utvořené na základě hry mají potenciál přerůst i ve skutečné přátelství v reálném životě.² Psychické uspokojení ze socializace v rámci komunity je neméně důležité než získávání ekonomických výhod ve hře.³

Ve výzkumné části této práce se zaměřuji na komunitu hráčů nacházející se na herních fórech. Pokusím se i o analýzu možných typů hráčů dílu *Animal Crossing: New Horizons*, jaké funkce pro ně hra plnila včetně jejich motivace ke hraní, a jak se tento herní prožitek proměňoval v závislosti na pandemické situaci. Dále se zaměřím na to, jak různé publicistické články reflektovaly vlastní pandemické hraní *Animal Crossing: New Horizons*, a jak se jejich vnímání liší od toho popsaného samotnými hráči na fórech.

¹ Tong, Xin, Diane Gromala, Carman Neustaedter, David F. Fracchia, Yisen Dai, a Zhicong Lu. 2021. „Players’ Stories and Secrets in Animal Crossing: New Horizons — Exploring Design Factors for Positive Emotions and Social Interactions in a Multiplayer Online Game.“ *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5 (284): 1-23.

² Ibid.

³ Kim, Jin. 2014. „Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing: Wild World.“ *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 28 (3): 364.

2 Výzkumná část

V této části práce nejprve definuji metodologické paradigma pro svůj výzkum. Před jeho začátkem nejdříve popisuji základní specifika kvalitativního výzkumu a důvody, proč jsem se rozhodla přistoupit k této metodě zkoumání. Dále se zaměřuji na představení vybraného vzorku, důvody pro jeho zvolení a na metody jeho sběru a analýzy. Zároveň také reflektuji etickou stránku sběru a zkoumání dat, a zamýšlím se nad limity, na které během samotné analýzy mohu narazit. Po definici této metodologie prezentuji výzkumné otázky, na které bude mým cílem odpovědět. Ty jsem rozdělila do dvou kategorií podle typu sebraného materiálu – do otázek týkajících se komunity na online fórech *The Bell Tree Forums* a *Animal Crossing Community*, a do otázek týkajících se mediální reflexe zkušenosti ze hry.

Tato interpretovaná data jsem uchovávala a zpracovávala digitálně v offline podobě ve slovním procesoru *Microsoft Word*. Zorganizovala jsem je v jednotlivá vlákna s příspěvky, která jsou řazena chronologicky. Kódování těchto dat probíhalo barevným označováním v primárním textu, které jsem obohatila poznámkováním. Opakovaným pročítáním dat a hledáním souvislostí jsem na základě nalezených kódů utvořila tematické celky a kategorie.

Podkapitoly v části „Analýza“ korespondují s pořadím těchto výzkumných otázek. První z nich se zaměřuje na způsob komunikace hráčů o své herní zkušenosti na fórech, další na to, jaké funkce pro ně podle této komunikace hra plnila během daného období začátku pandemie viru Covid-19. Věnuji se také proměně těchto funkcí v čase v závislosti na společenské situaci. Následně zkoumám, jak hráči prezentovali své zkušenosti skrze publicistické články. V poslední podkapitole vytvářím typologii hráčů založenou na jejich prezentaci na fórech a v článcích. Jednotlivé výzkumné otázky jsou však vzájemně provázané a výsledky následně interpretuji jako jeden celek, který tvoří případovou studii.

2.1 Kvalitativní výzkum

Pojmenování kvalitativní výzkum je široké označení pro rozličné přístupy. Kvalitativní výzkum je používán zejména při potřebě prozkoumat určité téma či situaci týkající se jedinců či skupin do hloubky. Tyto situace jsou mnohdy z každodenního života a

běžného až banálního charakteru.¹ Z toho důvodu je tento přístup ideální volbou pro mnou zvolené téma. Výhodou tohoto přístupu je, že sběr dat není zatížen předchozí znalostí tématu výzkumníkem, a je tak otevřenější vůči podnětům. Umožňuje však zpracovat menší vzorek, než je tomu u kvantitativního výzkumu.²

Kvalitativní výzkum cílí na hledání forem, kvality a vztahů, a to skrze systematickou organizaci dat. Interpretace dat probíhá kontextuálně. Materiál se v průběhu analýzy transformuje a interpretuje s cílem smysluplně zachytit komplexitu zkoumaných jevů a případů sociálního světa.³ Otázky, které si výzkumník pokládá, může v průběhu zkoumání proměňovat či doplňovat. Již v průběhu sběru dat a jejich interpretace výzkumník navrhuje teorie o fenoménu, které následně neustále přezkoumává.⁴ Díky tomu, že metody kvalitativního výzkumu nejsou standardizované, má každý svůj unikátní, subjektivní pohled na zkoumaná data. To znamená nulovou replikovatelnost výsledků, jelikož jsou zcela závislé na konkrétním výzkumníkovi.⁵ V další podkapitole se zaměřím na konkrétní metodu, kterou budu data interpretovat.

2.2 Případová studie, analytická indukce

Téma eskapismu ve hře *Animal Crossing: New Horizons* budu v rámci kvalitativního výzkumu zkoumat jako případovou studii pomocí metody analytické indukce. Metoda analytické indukce je obecnou strategií kvalitativního výzkumu. Tento postup, který navrhl americký vědec Florian Znaniecki v roce 1934 jako protiklad hledání pouhých statistických korelací, uvádí do vztahu sběr samotných dat a proces vytváření teorie. Jeho cílem je hledat v datech univerzální a kauzální vztahy.⁶

Po prvotní analýze dat výzkumník navrhuje teorii pro jejich vysvětlení, která by platila pro všechny případy analyzovaného problému či fenoménu. Během analýzy postupně probírá jednotlivé případy a hledá ty, které se opakují.⁷ Pokud je teorie v některém z nich v nesouladu, je potřeba ji upravit tak, aby jej zahrnovala. Alternativně je také možné dojít k

¹ Hendl, Jan. 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál. 50-51.

² Disman, Miroslav. 2011. Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Karolinum. 286.

³ Hendl, Jan. 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál. 223.

⁴ Ibid. 50.

⁵ Trampota, Tomáš, a Martina Vojtěchovská. 2010. Metody výzkumu médií. Praha: Portál. 18-19.

⁶ Hendl, Jan. 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál. 237.

⁷ Švaříček, Roman, a Klára Šedřová. 2007. Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách. Praha: Portál.

závěru, že případ je pro analýzu nevhodný, a vyloučit jej. Tyto případy narušující teorii označuje Jan Hendl jako negativní případy, kterými se dál propracovává a modifikuje původní teorii.¹

Skrze toto testování a upravování teorie se výzkumník snaží dát smysl datům v rámci případové studie. Jelikož se forma případové studie užívá při zkoumání jednoho nebo více případů konkrétního fenoménu zachyceného v prostoru a čase do hloubky,² je tak adekvátním výzkumným přístupem pro mnou zvolené téma práce. Cílím na popis vztahů a hledání asociací, příčin a následků uvnitř případu. Také je možné provádět komparaci mezi jednotlivými případy. Na konci studie se případ zařazuje do širších souvislostí.³ Vzhledem ke komplexnosti, množství i flexibilitě zkoumaných dat je analýza intenzivní činností.⁴

Případové studie se dají rozlišit na základě vlastností konkrétního příkladu. Mohou se věnovat jedné osobě (osobní případová studie), komunitě, organizaci či instituci, určité události atd. Pro tuto práci je nejrelevantnější typ případové studie analyzující a popisující vztahy a dynamiky sociální skupiny.⁵

2.3 Výzkum online fór

Internetová fóra jsou online služby s funkcemi, které členům umožňují vzájemnou komunikaci. Ačkoliv jsou fóra mnohdy zaměřená na vzájemnou psychickou podporu v nejrůznějších situacích (shromažďují se na nich např. lidé se se specifickou nemocí či úrazem),⁶ mohou k tomuto účelu sloužit i nevědomky, jak dále rozvedu při popisu zkoumaných fór o hře *Animal Crossing: New Horizons*. Ať už cíleně či nikoliv, fóra mohou hrát významnou roli v pomoci a podpoře jednotlivců při zvládnání různých osobních problémů⁷ skrze interakci s dalšími lidmi v podobné situaci.⁸

¹ Hendl, Jan. 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál. 237.

² Given, Lisa M. 2008. The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods. Sage Publications.

³ Hendl, Jan. 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál. 104.

⁴ Ibid. 114.

⁵ Ibid, 104-105.

⁶ Malinen, Sanna. 2015. „Understanding user participation in online communities: a systematic literature review of empirical studies.“ *Computers in Human Behavior* 46:228-238.

⁷ Coulson, Neil S., a Rachel L. Shaw. 2013. „Nurturing health-related online support groups: exploring the experiences of patient moderators.“ *Computers in Human Behavior* 29:1695-1701.

⁸ Chen, Annie T. 2014. „What's in a virtual hug? a transdisciplinary review of methods in online health discussion forum research.“ *Library & Information Science Research* 36 (2): 120-130.

Tato fóra jsou většinou hierarchicky (stromově) strukturovaná a řazena do sekcí či nástěnek podle témat, ve kterých se nachází jednotlivá vlákna s příspěvky členů. Na úvodní straně můžeme nalézt seznam všech nástěnek, které jsou k dispozici. Vlákna na těchto nástěnkách často začínají úvodním příspěvkem, ať už žádostí o radu či otázkou, čímž cílí na začátek nové diskuse a ostatní členové fóra následně reagují.¹ Používání vláken také umožňuje členům fóra účastnit se několika diskusí současně.² Na základě těchto poznatků se tak dá říct, že fóra zcela spoléhají na své členy pro vytváření a konzumaci obsahu.³

Díky zmíněné struktuře fór je tak poměrně snadné najít, vybrat a odebrat vzorek dat, který je relevantní pro samotný výzkum. Další nespornou výhodou je, že v online prostředí se mohou subjekty cítit komfortněji při popisování osobních zkušeností a myšlenek než při rozhovoru tváří v tvář, a vyjadřují se tak otevřeněji a detailněji. Díky uspořádání do vláken můžeme také získat celkově větší soubor vzorků, než kdyby je subjekty poskytly jednotlivě. Příspěvky ostatních členů fóra, které mnohdy vyvolávají reakce dalších, mohou pomoci objasnit uvažování ve skupinách účinněji než v individuálních rozhovorech.⁴

Při zkoumání online fór výzkumník využívá buď již existujícího fóra/fór či zakládá vlastní pouze pro účely daného výzkumu. Ačkoliv má druhá možnost nesporné výhody jako jsou sestavení fóra na míru výzkumu, možnost ptát se na konkrétní otázky a vyřešení otázky informovanosti zkoumaných subjektů o výzkumu, v této práci se soustředím na již existující fóra. Dá se argumentovat, že pozorováním již existujících fór je můžeme vidět v „přirozeném“ prostředí, které má potenciál poskytnout co nejčistší, neovlivněná data, jelikož jsme do nich nikterak nezasahovali a subjekty nemají o naší existenci ponětí. Nadále ale zůstává nutností vyvarovat se vlastní předpojatosti při analyzování těchto dat.⁵ Pokud podnikáme tento typ výzkumu, vyvstávají tím však etické otázky, které se pokusím vyřešit v další podkapitole.

¹ Petrovčič, Andraž, Vasja Vehovar, a Aleš Žiberna. 2012. „Posting, quoting, and replying: a comparison of methodological approaches to measure communication ties in web forums.“ *Quality & Quantity* 46:829-854.

² Holtz, Peter, Nicole Kronberger, a Wolfgang Wagner. 2012. „Analyzing internet forums: a practical guide.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 24:55-66.

³ Malinen, Sanna. 2015. „Understanding user participation in online communities: a systematic literature review of empirical studies.“ *Computers in Human Behavior* 46:228-238.

⁴ Holtz, Peter, Nicole Kronberger, a Wolfgang Wagner. 2012. „Analyzing internet forums: a practical guide.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 24:55-66.

⁵ Smith, Helen, Alpaslan Bulbul, a Christina J. Jones. 2017. „Can Online Discussion Sites Generate Quality Data for Research Purposes?“ *Front Public Health* 5:156.

Vybraná fóra by měla být nejprve prozkoumána a výzkumník by měl zhodnotit, zda jsou pro výzkum vhodnou volbou – zda diskutovaná témata reflektují výzkumné otázky případové studie a zda jsou jejich účastníci ideální cílovou skupinou. Také je důležité povšimnout si aktivity a popularity fóra, počtu příspěvatelů, příspěvků a vláken.¹ Dalším významným aspektem ke zvážení je, zda je fórum otevřené či uzavřené vůči veřejnosti (přístupné ke čtení obsahu bez registrace). Uzavřená fóra vyžadující registraci jsou téměř vždy privátní, a bez souhlasu moderátorů ani přispívajících členů by výzkumník neměl obsažená data využívat k vlastnímu výzkumu. To samé platí i fórech velmi malého rozsahu, fórech pro děti či fórech určených pro diskusi o citlivých tématech.² Fóra přístupná k zobrazení všem i bez registrace mohou být veřejné či privátní povahy v závislosti na stanovách fóra vytvořenými většinou jeho moderátory. S těmito stanovami je potřeba se pečlivě seznámit před začátkem výzkumu. Pokud z těchto stanov vyplyne, že je fórum veřejné, výzkumník jeho obsah může použít pro vlastní účely (se zachováním etických postupů).³

2.3.1 Vybraný vzorek

V této části rozeberu, s jakými daty budu v analýze pracovat, jak jsem postupovala při jejich sběru a z jakých zdrojů pochází. Dále podrobně popíšu samotné zdroje dat a důvody pro jejich zvolení pro analýzu. Oproti teším této práce došlo k proměně zvoleného vzorku z důvodů, které se staly patrnými při prvním sběru dat.⁴ Kromě analýzy fór provedu následně i vedlejší analýzu publicistických článků. Jedná se o sekundární materiál, který slouží k doplnění a kontextualizaci toho hlavního.

¹ Holtz, Peter, Nicole Kronberger, a Wolfgang Wagner. 2012. „Analyzing internet forums: a practical guide.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 24:55-66.

² Eysenbach, Gunther, a James E. Till. 2001. „Ethical issues in qualitative research on internet communities.“ *British Medical Journal*. 323:1103-1105.

³ Holtz, Peter, Nicole Kronberger, a Wolfgang Wagner. 2012. „Analyzing internet forums: a practical guide.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 24:55-66.

⁴ V původním seznamu primárních pramenů jsem cílila na sběr dat i ze sociální sítě *Reddit* (subreddit *r/animalcrossing*; *r/ac_newhorizons*). Struktura této sociální sítě se ukázala být pro mnou zvolený typ výzkumu naprosto nevhodná; neumožňuje nikterak v datech filtrovat, exportovat je a obecně jsou z většiny audiovizuální podoby s minimem zkoumatelného textu. Po konzultaci s vedoucím práce jsem tento pramen ze zkoumaného vzorku vyloučila.

Vzorek z online fór

Při analýze již existujících fór je nejdříve nasnadě se rozhodnout, zda sběr dat proběhne pouze z jednoho fóra, či jako kombinace dvou a více fór pro porovnání. Zvolila jsem cestu analýzy více fór, což umožňuje získat širší a pestřejší vzorek. Pro maximalizaci a co největší reprezentativnost¹ jsem se při jejich výběru zaměřila zejména na to, zda je fórum aktivní (s aktivními, pravidelnými přispěvateli), veřejné, jaký je počet členů a objem jejich příspěvků. Skrze kombinaci těchto faktorů jsem v danou chvíli výzkumu vyhodnotila jako nejvhodnější dvě veřejná fóra – a to „*Animal Crossing Community*“, které má 170 tisíc „likes“ na sociální síti Facebook,² a „*The Bell Tree Animal Crossing Forums*“, které má přes 120 tisíc členů.³

Ve sběru dat jsem se zaměřila na nástěnky a vlákna týkající se pouze konkrétního dílu hry *Animal Crossing: New Horizons*, nikoliv starších dílů nebo nesouvisejících témat. Ačkoliv na obou fórech existuje množství vláken týkající se obchodu s ostatními hráči, tato data jsem také nezahrnula, jelikož nemají pro účely tohoto výzkumu přílišnou výpovědní hodnotu. Obě fóra se spravují sama pomocí moderátorů-dobrovolníků, kteří dohlíží na dodržování pravidel stránky, popř. se i sami účastní diskusí.

Fórum *Animal Crossing Community* má velmi dlouhou tradici, a již při sběru dat vyplynulo, že je občas členy kritizováno pro svou zastaralost.⁴ Značná část uživatelů se zaregistrovala před deseti a více lety, a diskutovala zde předešlé, starší díly hry. Jsou to tak zejména dospělí hráči, které ke hře váže nostalgie z dřívějších dílů a nyní se po několika letech při příležitosti vydání nového dílu hry na fórum vrátili. Jako dospělí lidé však mají narozdíl od doby jejich dětství povinnosti jako jsou univerzitní studia, práce, starost o děti a o domácnost.⁵

Rozhodla jsem se obohatit výzkum zahrnutím fóra *The Bell Tree Forums*, u kterého jsem během sběru dat vyhodnotila, že je novější, modernější a také živější co se týče aktivity

¹ Holtz, Peter, Nicole Kronberger, a Wolfgang Wagner. 2012. „Analyzing internet forums: a practical guide.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 24:55-66.

² V době psaní této práce (22.9.2023). Nemohu bohužel dohledat počet členů na stránce.

³ V době psaní této práce (22.9.2023).

⁴ Vlastníci fóra podnikli nedávno (říjen 2023, po sběru dat pro tento výzkum) modernizaci stránek.

⁵ Tyto informace vyplynuly již během sběru dat a počáteční analýzy, kdy uživatelé často uváděli svůj konkrétní věk. Pro etické účely jsem je však dále v práci nerefletovala.

členů. Ti jsou obecně mladší než na prvním fóru. Jejich věkové kategorie se pohybují většinou od středoškolských studentů po mladé dospělé, ale zahrnují i v menší míře starší věkové kategorie.¹ Mají taktéž studijní a pracovní povinnosti, které se, stejně jako v případě členů prvního fóra, během pandemie přesunuly do online prostředí, dočasně zastavily, či úplně zrušily (kromě tzv. nezbytných pracovníků). To umožnilo uživatelům obou fór trávit ve hře mnoho hodin denně. Díky těmto rozdílným životním situacím, ve kterých se přispěvatelé nacházeli, získám vhled do perspektiv různých věkových skupin a výsledky výzkumu tak budou reprezentativnější.

Animal Crossing: New Horizons vyšel 20. března 2020. Po předběžné analýze objemu fór a po porovnání různých dat začátků lockdownů v různých zemích světa jsem zkoumané období vymezila na dobu od vydání hry 20. března do 30. dubna 2020.² Následně toto období porovnám s 1. až 31. červencem 2020, což je období, kdy první lockdowny po světě již většinou skončily a nastalo dočasné období uvolnění. Cílem této komparace je zjistit, zda se pro přispěvatele fór v těchto dvou rozdílných obdobích změnila motivace ke hraní. Vybrané období reflektuje i potřebu nepřehltit práci přílišným množstvím zkoumaných dat, což by bylo pro kvalitativní výzkum náročné.

Celkový objem zkoumaného materiálu je 106 vláken členěných do příspěvků vyhovujících zvoleným klíčovým slovům z obou fór. Klíčovými slovy při sbírání dat byly *coronavirus*, *covid*, *pandemic* a další synonyma pro tento jev; *community*, *escape*, *online*, *quarantine*, *reality*, *virtual*. Další témata se postupně objevovala během sběru dat. Kromě filtrování vláken obsahujících klíčová slova jsem prováděla také hledání souvisejících příspěvků v někdy zdánlivě nesouvisejících vláknech. Tento materiál je základním stavebním blokem práce a bude využit pro zodpovězení výzkumných otázek.

Všechny tyto příspěvky, ostatně jako celá fóra, byly napsány v anglickém jazyce. Při jejich sběru jsem je z fór přímo zkopírovala do textového procesoru (dokument programu *Microsoft Word*) včetně všech gramatických, stylistických chyb, rétoriky, způsobů vyjadřování apod., abych neriskovala jejich změnu při přepisu. Procesem importování do

¹ Tyto informace vyplynuly již během sběru dat a počáteční analýzy, kdy uživatelé často uváděli svůj konkrétní věk. Pro etické účely jsem je však dále v práci nereflektovala.

² Původním záměrem v teziích práce bylo prozkoumat data v intervalu od 1. do 30. dubna 2020, nikoliv již od vydání hry 20. března toho roku. Při sběru dat se to však ukázalo jako nevhodné rozhodnutí, jelikož bych přišla o zajímavá data a souvislosti. Z toho důvodu jsem zkoumané období rozšířila na uvedený interval.

wordového dokumentu však nebylo možné přenést emotikony, jelikož jsem zjistila, že jsou specifické pro fóra samotné. Tím bohužel může dojít ke drobné ztrátě významu – emotikony jsou jedním ze způsobů vyjadřování se online a podtrhávání významu sdělení. Vzhledem k povaze výzkumných otázek, které specifikuji v další podkapitole, nejsou k jejich zodpovězení nezbytné.

Data byla kódováním rozdělena a kategorizována pro účel metody analytické indukce, přičemž již během kódování proběhla předběžná analýza v souladu s touto metodou. Jako doplňující materiál k analýze fór jsem sebrala i vzorek relevantních publicistických textů v anglickém jazyce získaných za pomoci databáze *Factiva*. Jejich sběr proběhl na základě stejných klíčových slov jako v případě fór. Z tohoto korpusu článků jsem po předběžné analýze dále vyfiltrovala ty, které se netýkaly vlastní zkušenosti autora jako „unikajícího z reality“.¹ Tyto články budu analyzovat stejnou metodou analytické indukce.

Výpovědi obsažené v článcích následně porovnám se zkušeností přispěvatelů fór. Celkový vzorek čítá 38 článků sebraných v tomtéž období, jako v případě internetových fór – od 20. března do 30. dubna 2020 a následně od 1. do 31. července 2020. Z databáze *Factiva*, která nabízí jejich doslovný přepis, jsem je pak zkopírovala do programu Microsoft Word včetně údajů o datu publikace, autorovi a titulu média, ze kterého text pochází. Při sběru dat jsem nezahrnula obrázky, které originální články mohly obsahovat, jelikož s nimi zmíněná databáze nepracuje. I při této dílčí části výzkumu jsem pracovala s mnou vytvořeným seznamem pojmů a terminologie a doplňovala její.

2.4 Etika výzkumu

Etickými otázkami se zabývá většina sociálněvědních výzkumů, a jsou důležitou součástí zejména výzkumů kvalitativní povahy.² To samé platí i o této práci, ve které je mou povinností chránit soukromí autorů zkoumaných příspěvků na obou fórech, ačkoliv jsou fóra veřejně přístupná.

Anonymita je pro výzkum zásadní, identita subjektů by neměla být známa ani samotnému výzkumníkovi.³ Z toho důvodu jsem do analýzy nezaznamenávala, který člen

¹ Většinou se jednalo o recenzní články či pouhé informace o vydání hry, popř. o návody.

² Hendl, Jan. 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál. 155.

³ Ibid.

fóra příspěvky napsal. Ačkoliv příspěvky v obou fórech obsahují informace o členovi, který je napsal, jako je např. jeho uživatelské jméno,¹ zvolila jsem z výše zmíněného důvodu tyto informace nezahrnout. V případě, že příspěvek reagoval na jiný příspěvek nebo část příspěvku v konkrétním vláknu, jsem s tímto údajem pracovala pouze v rámci vlastních poznámek. Nezahrnuji také příspěvky smazané samotnými uživateli či moderátory. Dále jsem se během sběru dat rozhodla nepracovat ani s citlivými informacemi, které příspěvatelé sdělili v příspěvku dobrovolně, jako je jejich konkrétní věk, pohlaví, geografické údaje, náboženské či politické přesvědčení a další. Tyto informace by na fóru podle jeho stanov ani sdělovat neměli.² Obecné informace o věku jsem však zohlednila v deskripci fór samotných, která se nachází výše.

V rámci anonymizace nebudu příspěvky přímo citovat v původním jazyce z toho důvodu, aby nebyly segmenty těchto příspěvků dohledatelné online a zpětně přiřazeny k jednotlivým uživatelům fór.³ Při pečlivém překladu těchto citací pro minimalizaci ztráty původního významu či jejich parafrázi se této situaci vyhnu. Při překladu jsem také přistoupila ke genderově neutrálnímu jazyku. Tito uživatelé jsou z mnoha různých zemí, tj. z mnoha různých jurisdikcí – ačkoliv souhlasili s pravidly stránky, ve kterých je uvedeno, že informace, které publikují, jsou považovány za veřejné,⁴ oni to tak vnímat nemusí, jelikož jsem nezískala jejich doslovný souhlas k publikaci. Získat souhlas retroaktivně na fóru se statisícem uživatelů je nemožné, a ani není možnost na ně získat kontakt pro získání tohoto souhlasu.

¹ Petrovčič, Andraž, Vasja Vehovar, and Aleš Žiberna. 2012. „Posting, quoting, and replying: a comparison of methodological approaches to measure communication ties in web forums.“ *Quality & Quantity* 46:829-854.

² „Topics such as chain letters, petitions, personal medical issues, politics, sensitive current events, religion, and others up to ACC Staff discretion are considered topics not allowed and should not be discussed on public boards.“ Animal Crossing Community, Community Guidelines. Získáno online 11. 11. 2023. <https://www.animalcrossingcommunity.com/guidelines>.

³ Eysenbach, Gunther, and James E. Till. 2001. „Ethical issues in qualitative research on internet communities.“ *British Medical Journal* 323 (1103-1105).

⁴ „Depending on how you use the website, you may also provide us with information about you in your forum posts. For example, if you write a post that includes biographic information about you, we will have that information, and so will anyone with access to the Internet. This might be obvious to you... but it's not to everyone!“ Animal Crossing Community, Privacy Policy. Získáno online 19.7. 2023. <https://www.animalcrossingcommunity.com/legal/privacy>.

„Please remember to be cautious before sharing any personal information with another person on the internet. Do not submit any Content that you consider to be private or confidential.“ The Bell Tree Animal Crossing Forums, The Bell Tree Rules and Guidelines. Získáno online 19.7. 2023. <https://www.belltreeforums.com/threads/the-bell-tree-rules-and-guidelines.94559>.

Není dále možné zjistit, zda je daný uživatel zletilý, a zda tak tento souhlas může podat. Zkoumání dat nezletilých osob, které informovaný souhlas nemohou poskytnout, může být z etického hlediska pro výzkum problematické.¹ Stanovy fóra *Animal Crossing Community* umožňují registraci členů od 13 let věku, popř. i v nižším věku za podmínky povolení rodiči či zákonnými zástupci.² Fórum *The Bell Tree Forums* pak dovoluje registraci pouze od 13 let.³ Nejsem toho názoru, že by po anonymizaci měla být data zveřejněná v mém výzkumu škodlivá účastníkům, jelikož při analýze podniknu výše zmíněné kroky k ochraně těchto účastníků. Stanovy obou zmíněných fór taktéž přímo nezakazují jejich obsah zahrnovat do výzkumů.

Výzkumníci by se měli obecně vyvarovat uvádění jakýchkoli distinktivních nebo osobních informací, které by mohly vést k potenciálnímu rozpoznání účastníků na základě jejich popisu.⁴ V datech, které zpracovávám, popisují členové fór svůj mentální stav, což jsou informace osobního rázu. Tyto data i přes jejich osobní povahu s ohledem na zaměření práce zahrnuji, a to s původním významem, nikdy však, pokud by měla danou osobu poškozovat či ponižovat jejím zveřejněním.

S anonymizací dat úzce souvisí i otázka důvěrnosti a uchovávání dat. Sesbírané údaje by neměly být zpřístupněny nikomu, kdo není přímo zapojen do studie,⁵ v případě této práce tedy nikomu dalšímu kromě mé vlastní osoby. Všechna data týkající se studie jsem bezpečně uložila,⁶ a to nikoliv v cloudu, ale lokálně na svém počítači, aby nedošlo k jejich úniku online.

¹ Hendl, Jan. 2008. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál. 155.

² „You must be 13 years or older to access and use ACC without parental consent. If you are under 13, you will need a parent's permission to create an account. Please see ACC's COPPA Policy for more information.“ *Animal Crossing Community, Community Guidelines*. Získáno online 11. 11. 2023. <https://www.animalcrossingcommunity.com/guidelines>.

³ „This Service is only available to users who are at least 13 years old. If you are younger than this, please do not register for this Service. If you register for this Service, you represent that you are this age or older.“ *The Bell Tree Animal Crossing Forums, Terms and rules*. Získáno online 11.11. 2023. <https://www.belltreeforums.com/help/terms>.

⁴ Kaiser, Karen. 2009. „Protecting respondent confidentiality in qualitative research.“ *Qualitative Health Research* 19 (11): 1632-1641.

⁵ Roberts, Lynne D. 2015. „Ethical issues in conducting qualitative research in online communities.“ *Qualitative Research in Psychology* 12 (3): 314-325.

⁶ Ibid.

2.5 Limity výzkumu

Díky nezúčastněnému retrospektivnímu sběru dat jsem se vyhnula tomu, abych členy fór jakkoliv ovlivňovala v jejich výpovědích. V důsledku volby tohoto přístupu jsem však neměla možnost jim poskytnout dedikovaný prostor k vyjádření se na zkoumané téma. Sběr dat tak spočíval v hledání relevantních segmentů fór.

Povaha výzkumu a rozsah práce neumožňují prozkoumat téma z větší šířky. Jelikož se jedná o kvalitativní výzkum, objem zkoumaných dat je kvůli tomu omezený. Výběrem dat jsem se však snažila o co největší reprezentativnost. Fóra jsou však dnes již zastaralejším médiem v porovnání např. se sociálními sítěmi.¹ Rozhodla jsem se nezařadit tyto zdroje do analýzy z toho důvodu, že jsou primárně audiovizuálně směřované, a tak je význam obtížně přenositelný do textové podoby. Data obsažená na těchto sítích se také těžko filtrují podle hledaných odpovědí na výzkumné otázky. Objem těchto dat by také značně převyšoval možnosti této práce. Pro účely práce zůstávají internetová fóra i přes svou „zastaralost“ nejpřírodnějším formátem. Dedikovaný prostor fór a komunita, kterou na nich členové tvoří, jim dává pocit intimity či bezpečí nezbytný pro upřímné svěřování se a vyjádření svých názorů.

V neposlední řadě bych ráda také uvedla na pravou míru vlastní zájem o tematiku spojenou s herním světem *Animal Crossing*. Téma práce jsem si zvolila částečně i z toho důvodu, že jsem během zkoumaného období byla členkou různých online komunit týkajících se zkoumaného dílu hry a tato aktivita pro mě představovala formu eskapismu. Tato aktivita však nebyla z mé strany v komunitách významná a soustředila se primárně na sociální síť, nikoliv na online fóra. Dalo by se tak diskutovat o tom, zda ve výzkumu už dopředu nezastávám určité přesvědčení či zda nejsem názorově ovlivněna. Snažila jsem se zachovat co nejneutrálnější a nejobjektivnější postoj. Kvalitativní výzkum je však již z podstaty věci do značné míry subjektivní, a tak moje osobní zkušenost nestojí v opozici proti cílům práce. Můj osobní zájem, vhled a předem nabyté vědomosti o světě *Animal Crossing* a časových okolnostech, ve kterých zkoumaný díl série vyšel, mohou být pro výzkum naopak přínosem.

¹ Možno uvést např. sociální síť *Reddit* (subreddity *r/animalcrossing*; *r/ac_newhorizons*), komunitu na síti X (dříve *Twitter*), komunitu publikující příspěvky a hledající rady na sítích *Instagram* a *Facebook* pod hashtagy *#AnimalCrossingNewHorizons* a *#acnh* a další.

Hlubší porozumění problematiky mi může pomoci lépe pochopit vztahy, motivace a další zkoumané faktory.

2.6 Výzkumné otázky

V této práci budu postupně procházet jednotlivé stanovené výzkumné otázky. Podoba výzkumných otázek se ve finálním výzkumu mírně proměnila od tezí práce. Po drobných změnách způsobených předběžnou analýzou a poznámkováním během procesu sbírání dat jsem dále pracovala s těmito výzkumnými otázkami:¹

Výzkumné otázky týkající se komunity hráčů na internetových fórech

VO1: Jakým způsobem komunikovali hráči na fórech o svých zkušenostech?

VO2: Jaké funkce pro hráče plnila hra, sdílení vlastních zkušeností a online komunikace s ostatními hráči?

VO3: Jak se aktivity hráčů proměnily v čase v závislosti na pandemii?

Výzkumné otázky týkající se mediální reflexe

VO4: Jak prezentovali autoři článků vlastní eskapismus ve hře?²

Výzkumné otázky týkající se obou skupin

VO5: Jak můžeme rozdělit hráče podle vztahu a motivace ke hře?³

¹ Původní počet VO týkajících se fór byl pět namísto čtyř. Původně jejich seznam zahrnoval i otázku: „Jak fenomén vznikl, co tomu z hlediska hráčů nahrálo?“. Odpověď na tuto otázku se během sběru dat ukázala být evidentní a celá otázka pak jako redundantní. Hra zaměřená na únik z reálného světa publikovaná během doby, kdy hráčská komunita hledá únik z reálného světa, se samozřejmě stala cílem této aktivity. Taktéž jsem redukovala VO obsaženou v tezích práce „Které médium/platforma k fenoménu nejvíce přispělo/bylo nejaktivnější?“, která vznikla před zúžením zkoumaného vzorku na pouze jeden druh platformy.

² Ve VO týkajících se mediální reflexe hry došlo k redukci ze tří otázek na jednu po rozhodnutí vnímat tento aspekt pouze jako doplňkový k analýze fór.

³ Tato VO nebyla původně z tezí práce přítomna. K její formulaci jsem dospěla až během procesu sběru dat.

2.7 Analýza

2.7.1 Jakým způsobem komunikovali hráči na fórech o svých zkušenostech?

Během analýzy dat ve vláknech na jednotlivých nástěnkách jsem vysledovala různé způsoby interakce členů fór. Tvořilo je např. cílené oslovování ostatních členů ohledně názorů na různé palčivé otázky, snaha o potvrzení vlastního názoru či snaha získat rady ke hře. Následující podkapitoly rozdělují poznatky týkající se komunikace přispěvatelů o hře samotné a o působení na daném fóru.

Komunikace mezi hráči o hře

První reakce na hru po její publikaci byly na obou fórech velice pozitivní povahy. Hráči, která se na toto téma vyjádřili, oceňovali načasování vydání hry, ač bylo náhodné: „nemohla přijít v lepší čas“, „stálo za to počkat“, „TGFNH (Thank Goodness for New Horizons)“¹ či ji dokonce hodnotili jako „opravdu jedinou dobrou věc, která z koronaviru vzešla.“ Podle některých hráčů pozitivní přijetí hry širokou veřejností však nestálo pouze na faktu, že vyšla se zavedením celosvětových karantén: „Tím, co nám dopředu Nintendo ukázalo (pozn. autora – v ukázce na hru), vytvořilo dokonalý hype.² I bez lockdownu by se na hru podívalo mnoho lidí, jen aby věděli, proč o ní všichni mluví. A evidentně si s tím dali na čas, takže vědí, že vytvořili něco opravdu dobrého. Uprímně řečeno si myslím, že lockdown hře uškodil, protože na začátku hry není dost obsahu, takže se lidé nudí, když trčí doma několik týdnů.“ Na to opáčil jiný přispěvatel, že „sice hru inzerovali opravdu dobře, ale jsem si jistý/á, že karanténa určitě pomáhá prodejem“.

Za obecný konsenzus na obou fórech se dá považovat fakt, že členové znalí předchozích dílů série by se do nového dílu ponořili nezávisle na situaci v reálném světě. Díky celosvětovým omezením však hra přilákala i spoustu nových hráčů a uchvátila je. Pozitivní efekt mělo na hráče i pocitově příjemné, relaxační prostředí hry s „roztomilou“ grafikou. Pocity štěstí jim navozovalo „už jen to, že můžu pozorovat, jak se

¹ „Díky bohu za New Horizons“, po stylu anglického rčení TGIF (Thanks God It's Friday; díky bohu, že je pátek).

² V překladu z angličtiny: přehnaný zájem až šílenství po někom či něčem.

během dne mění sluneční světlo, které prochází okny. (...) Světla v této hře jsou tak... krásná, uklidňující. Různé roztomilé zvuky kroků a tlapkání postav ve mně vzbuzují rozněžnělý pocit.“

Hra je v komunitě na fórech považována za mírumilovnou: „*V této hře nejde o konečný cíl, ale o cestu samotnou a laskavost k lidem.*“ Příspěvatelé se s ostatními ve fóru podělili i o zkušenost s interakcí online s dalšími hráči skrze virtuální návštěvy na jednotlivých ostrovech či vyměňování si různých materiálů a předmětů. Většina zkoumaných hráčů až na výjimky nezaznamenala žádné nekalé chování ostatních, jako je např. kradení předmětů na ostrově hostujícího hráče či dupání po květinách: „*Otevřel/a jsem svůj ostrov k návštěvě a hodně jsem obchodoval/a. Mnoho lidí bylo mimořádně přátelských, milých a také velmi trpělivých, kdykoliv se u mě objevily problémy s internetem a podobně. A někteří zanechali zpětnou vazbu, která mě upřímně zahřála u srdce.*“

V průběhu prvního sledovaného období (do 30. dubna 2020) se v reflexi zkušeností ze hry začala objevovat u části hráčů i kritika. Objevila se zejména u té skupiny, která hrála po mnoho hodin denně a začala zažívat pocity vyhoření a únavy ze hry. Tito hráči také často využívali i tzv. „cestování časem“, techniku zavrhanou většinou komunity, která spočívá v tom, že se po přenastavení času či data na konzoli změní čas i ve hře. Takové jednání umožňuje získat různé předměty ve hře s předstihem. Ostatní členové fóra reagovali na tuto kritiku hry poměrně defenzivně: „*Tento problém je částečně způsoben Covidem-19 a tím, že je mnoho lidí uzavřeno doma. Takže spousta lidí, kteří by se této hry nikdy nedotkli a hrají zejména soutěžní hry, ji vzali do ruky a nepochopili, že to není soutěž. Znam někoho, kdo si myslí, že tato hra je jako pvp (player vs. player pozn. autora). Série je přes dvacet let stará, neumíte číst recenze?*“ Různých stylů hraní hry a jejich následků se více dotknu v dalším podkapitolách.

Tato konkrétní kritika hry se mezi hráči jen zintenzivnila v druhém pozorovaném období v červenci 2020, tj. několik měsíců po vydání hry, kdy u nich opadly prvotní euforické pocity ze hry. Této skutečnosti se budu více věnovat v podkapitole o proměně aktivit hráčů v čase.

Komunikace mezi hráči o fóru

Ač se členové fór v některých případech vyjadřovali negativně o hráčích působících na jiných platformách (zejména sociálních sítích), nikdy tak neučinili v případě jejich

vlastních řad. Někteří (zejména nováčci ve hře) uvedli, že před zapojením do fóra čekali opačnou reakci, a báli se, že se nesetkají s pochopením. Drtivá většina zkoumaných příspěvateľů se však cítila v komunitě obou fór přijímána, oceňována a našla si skrze ně i přátele: „*V posledních dnech jsem potkal/a tolik laskavých lidí, kteří se opravdu snažili být vlídní, sdílet a bavit se, a chtěl/a jsem tak vytvořit vlákno, kde bychom se mohli podělit o nejlepší a nejlaskavější zážitky, které jsme v komunitě acnh (Animal Crossing: New Horizons, pozn. autora) zažili. Chtěl/a jsem jen ocenit všechnu tu laskavost a doufám, že každý na tomto fóru/hře má opravdu milé zážitky, jako jsou tyto, a chce je předávat dál a dělat laskavé věci i pro ostatní!*“ Noví hráči, které fórum přilákalo kvůli vyšlé hře, tento sentiment vesměs sdíleli: „*Jsem tu nový/á a už jsem našla tolik milých a obětavých lidí. Je to úžasné!*“ Část uživatelů naopak na fórech diskutovala již za dob hraní předešlých dílů jako děti či dospívající. Na tuto komunitu vzpomínali až téměř s nostalgickým patosem, a díky tomuto pocitu v ní zůstali i doposud.

Komunikační a socializační aspekt byl pro tuto komunitu velmi důležitý. Hráči zde projevovali určitý druh hrdosti ohledně kvality své komunity, a porovnávali ji s těmi, které se paralelně vytvořily na sociálních médiích jako jsou sítě *Twitter* (nyní *X*), *Instagram*, *Youtube*, *Discord* či *Reddit*. Obsah těchto sítí soudili často až příkře a někteří vyjadřovali potřebu se jim co nejvíce vyhýbat: „*Vidím, jak se ostatní předhánějí na sociálních sítích a zpochybňují tak svou vlastní hodnotu. Lidé, kteří mají tento problém (že zažívají pocity méněcennosti ze svého ostrova, pozn. autora), se musí zdržet sociálních médií, aby se cítili lépe.*“ „*Instagram vyvíjí přílišný tlak na to mít dokonalý ostrov,*“ souhlasil člen fóra *Animal Crossing Community*. Ač obsah těchto sítí může sloužit jako inspirace pro budování vlastního ostrova, v očích komunity byl oproti fórum méněcenný.

Ač se to netýká hry samotné, členové fór ve vláknech mnohdy starostlivě vystupovali vůči těm, kteří ve svých životech zažívali negativní pocity. „*Doufám, že jste všichni v bezpečí a pořádku i s vašimi rodinami,*“ bylo častým zněním těchto příspěvků. Snažili se také navrhnout další zdravé způsoby zvládnání lockdownu a pobytu doma kromě hraní hry, a to například zdravou životosprávu, uklízení bytu či fyzickou aktivitu. Příspěvateľé fór se vzájemně podporovali v pozitivnějším myšlení, a posilovali tak své komunitní citění.

2.7.2 Jaké funkce pro hráče plnila hra, sdílení vlastních zkušeností a online komunikace s ostatními hráči?

Jak jsem zmínila v předešlé části kapitoly, hráči ve svých příspěvcích na fórech komunikovali ohledně svých zkušeností se hrou včetně hraní online s dalšími hráči. Jaké funkce však pro ně tato činnost plnila a jaké potřeby tímto způsobem uspokojovali? Je nutné podotknout, že není možné zjistit objektivní, kvantifikovatelný vliv těchto funkcí na jejich život, což není ani cílem této práce. Cílem je nabídnout obraz tvořený perspektivou hráčů samotných.

Pozitivně vnímané funkce hry

Tato část rozebírá ty faktory hry a její komunity, které hráči identifikovali jako pozitivní či pro ně byly nějakým způsobem přínosné během pandemie. Ač se tato práce zaměřuje na eskapismus ve hře, prominentní funkcí hry i fór se ukázala být funkce sociální. Ta je však pevně spjatá s vyrovnáváním se se změnou životní situace za pandemie, a tak je také součástí eskapismu, stejně tak i další níže popsané funkce, jako např. funkce zábavní, relaxační či rozptylovací. Postupně je zde tedy zanalyzuji.

Sociální funkce

Jak už bylo zmíněno, v herním prožitku se intenzivně propisuje význam komunity a sociální interakce v rámci hry samotné a na internetových fórech. Tuto sociální motivaci můžeme dále dělit na různé části či podmnožiny. Pro mnohé se hra stala náhradou vidání se s blízkými, které se stalo za lockdownu pro některé téměř nemožným, a útěchou při smutku z této situace: „*Ve hře můžu navštěvovat svou mámu, což je skvělé, protože v reálném životě žijeme na různých polokoulích, takže se s ní v poslední době vidám jen zřídka,*“ popisuje jeden hráč. „*Hodně mi chybí můj přítel a psychicky mě to poznamenává. Jediná věc, která mě drží při životě, je Animal Crossing, takhle můžu komunikovat s lidmi, není to to samé, ale aspoň něco,*“ uvedl další.

Pro některé hráče se fórum stalo způsobem, jak hledat nové přátele, či zde dokonce cíleně oslovovali další osamělé hráče s nabídkou přátelství ve hře. Tyto aktivity mohly pramenit z toho důvodu, že nikdo ze známých v jejich reálném životě hru nehrál, či pouze chtěli pomoci ostatním se cítit lépe. Velkou součástí hraní s lidmi online je také směnný

obchod s různými předměty a materiály ve hře, což umožňují obě fóra. I na tento druh interakce s ostatními měli uživatelé vesměs pozitivní názor v porovnání např. s vnímanou horší situací na sociálních sítích. Při zkoumání poměru mezi popisovanou aktivitou v tomto směru převažovali hráči, kteří tohoto směnného obchodu užívají nad těmi, kteří to odmítají. Ti, kteří v něm participují, tak činí však pouze s již existujícími přáteli, popř. s přáteli z reálného života.

Podobný jev se dá pozorovat i v samotném stylu sociálního hraní, kdy značná část subjektů preferuje navštěvovat se ve hře pouze s přáteli z jejich života, ačkoliv jim v rámci fóra nevadí interagovat s cizinci. „*Nehraji s cizími lidmi, spíš s IRL¹ přáteli, takže mi není vůbec nepříjemné nechat je na svém ostrově (a naopak) nakupovat a chytat ryby/hmyz tak dlouho, jak budou chtít,*“ zdůvodňuje jeden hráč. „*Hraji se skupinou lidí, kteří hrají hru podobným způsobem. Obchodujeme mezi sebou. Některé týdny se nám daří skvěle prostřednictvím stalk marketu,² jiné ne. Když máme skvělé předměty v obchodech nebo vysoké ceny tuřínů, podělíme se o ně se skupinou. Je to zábavný společný zážitek bez ohledu na to, co se každý den stane,*“ popisuje svou herní rutinu další. Někteří pak uvedli, že hrají výhradně s blízkými ve své domácnosti.

Speciálním druhem sociální funkce hry je interakce s nehráčskými postavami. Ačkoliv se nejedná o interakci se skutečnými lidmi, nebyla pro ně o nic méně reálná. Hra umožňuje složit si vlastní komunitu obyvatel ostrova z pestré nabídky nehráčských postav (kterých je přes 400) podle vlastních preferencí. Někteří hráči si s těmi „svými“ vytvořili úzký, ač možná parasociální vztah: „*Mám mnoho skvělých přátel v reálném životě, ale já prostě opravdu OPRAVDU miluji své kamarády z Animal Crossing!*“ Při jejich odchodu z města hráči často popisují smutek až nezdravou emocionální vazbu: „*Vzhledem k mému duševnímu zdraví jsem velmi emocionálně připoután/a ke svým vesničanům, protože je považuji za skutečné přátele. Když jsem ztratil/a Gastona (jedna z nabízených nehráčských postav, pozn. autora) a četl/a jsem jeho dopis na rozloučenou, byl/a jsem prostě přemožen/a a začal/a plakat.*“

¹ In real life, v překladu z angličtiny: z reálného života.

² Jedná se o parodii na trh s akciemi. Ve hře je tak možné skupovat „tuřiny“, jejichž cena následně každý den stoupá či klesá, a hráči si tak mohou na jejich následném prodeji vydělat. Tyto ceny tuřínů se na každém z jednotlivých ostrovů lidí liší, a tak je přínosné cestovat na jiné ostrovy a porovnat jejich ceny.

Eskapistická funkce

Významné téma, na které odkazují v názvu této práce, je samotný eskapismus skrze hru během trvání pandemie. Zejména v prvních dnech od vydání hry se v popisu herního prožitku příspěvateli obou fór ukázal být eskapismus dominantním faktorem pro hraní, a to po mnoho hodin v kuse. Hra pro ně představovala formu zvládnání („coping“) a úniku při pocitech stresu a nejistoty ze současné situace už v první den vydání hry. „*Šel/šla jsem si koupit hru, ale fronty byly strašné, měl/a jsem dost panikařících vystresovaných lidí...tak jsem šel/šla domů, ignoroval/a jsem své domácí povinnosti a hru si koupil/a digitálně,*“ svěřil se hráč na fóru *The Bell Tree Forums*. Ve vláknu začínajícím příspěvkem, zda „*ještě někdo další používá Animal Crossing jako únik,*“ uvedl jeden člen fóra, že mu „*Animal Crossing poskytuje obrovskou úlevu od stresu a rozptýlení od hrozné úzkosti a intenzivních emocí. Myslím, že spousta z nás ho používá jako únik...!*“ Další pak uvedl, že „*stejně jako většina z nás jsem celý týden trčel/a doma v izolaci. Hra Animal Crossing je pro mě dokonalým prostředkem k uvolnění stresu.*“ Toto téma se však pravidelně objevovalo po celé první sledované období, během kterého byla většina světa pod vlivem karanténních opatření. „*Možná jsme si neměli přát týden volna na hraní hry,*“ žertoval člen fóra *Animal Crossing Community*.

U dalších členů fór se pak v důsledku ztráty jistot během pandemie objevila i ztráta motivace vykonávat jakékoliv činnosti (ať už pracovní, školní či jiné) v jejich reálném životě kromě hraní. Díky hraní získali pocit alespoň částečné produktivity. „*Kromě ACNH se cítím tak neproduktivní. Zdá se, že nemůžu najít motivaci, abych dohnal práci, která mi byla zadána předtím, než se to všechno stalo,*“ či „*Tento den (strávený v Animal Crossing) byl neuvěřitelně produktivní. Opravdu jediná dobrá věc, která z koronaviru vzešla,*“ uváděli hráči.

Hra poskytovala uživatelům fór také rozptýlení od reality: „*Rozhodně je to dobré rozptýlení od vědomí, že na konci dubna nebudu mít práci,*“ posteskl si jeden hráč na fóru *The Bell Tree Forums*. „*Hra ACNH přišla v ideální čas, aby mi pomohla zapomenout na mé problémy, i když jen na pár hodin,*“ či „*Díky tomu jsem zapomněl/a na koronavirus a čas letí,*“ uvedli další. Rovněž sloužila jako forma překonání pocitů nudy: „*Kvůli koronaviru nemůžeme opustit dům, takže nevím, co jiného bych dělal/a.*“ a „*Karanténa by bez ní (bez hry, pozn. autora) byla mnohem těžší, je fajn mít na co se těšit každé ráno. Byl to upřímně*

zázrak, že datum vydání hry připadlo na poslední den, kdy byl můj místní obchod otevřený,“ sdělili další přispěvatelé na fóru *Animal Crossing Community*. Někteří z pandemické reality podle vlastních slov až přicházeli o rozum: *„ACNH je jediná věc, která mě udržuje při smyslech.“* / *„Od té doby, co vyšel New Horizons, se mi daří lépe, ale stále šílím.“* / *„Myslím, že to přišlo ve správný čas. Bez ní bych se už možná zbláznil/a.“*

Nostalgická funkce

K aspektu eskapismu se váže i nostalgický faktor, který pro členy fór přispívá k silnému vztahu ke hře nejen během těžkých období. V rámci herní série *Animal Crossing* se tento faktor ukázal být jako významný, možná z důvodu dlouhé tradice této série. Pro téměř všechny členy fóra, kteří se na toto téma vyjádřili, se jednalo o pozitivní nostalgii, která jim pomáhá navozovat příjemné pocity z dětství během trvání pandemie.

Jak již vyplynulo z teoretické části této práce, hry mohou skrze nostalgii pomáhat zvládat nepříjemné pocity během dočasných těžkých období či během období změn.¹ Tento poznatek se v analýze dat potvrdil skrze mnohé příspěvky na obou fórech: *„Když jsem vyrůstal/a, neměl/a jsem moc přátel, a díky hře Animal Crossing jsem měl/a pocit, že na mě někomu záleží, a byla tak mým druhým domovem. Díky fórům jsem si tehdy našel/la první online přátele a strávil/a jsem u nich spoustu probdělých nocí. Ted' je to jako únik ještě aktuálnější, protože jsem momentálně v karanténě, propuštěný/á kvůli pandemii. Takže ji teď potřebuju stejně jako tenkrát.“* *„Připadám si jako dítě, které znovu hraje Wild World, kde všechno spočívalo v chillování (odpočívání, pozn. autora), rybaření a blbnutí bez jakéhokoli účelu.“* či *„Zejména verze pro Gamecube, když jsem byl/a mladý/á, ta na mě měla největší vliv, myslím. Na vnitřní straně levého předloktí mám vytetovaného K.K. (K.K. Slidera, pozn. autora), protože Animal Crossing je pro mě nostalgický/speciální. Opravdu kouzelná malá hra,“* popisují další. Jiní pak hodnotili, že pro ně *„ani původní hra pro Gamecube nepůsobila tolik jako útek stejně působí nyní New Horizons.“*

V průběhu zkoumaného období, a zejména pak v období v červenci 2020, se mezi hráči dokonce objevily nostalgické pocity k prvním dnům hraní *New Horizons*, kdy

¹ Wulf, Tim, Johannes S. Breuer, a Josephine B. Schmitt. 2022. „Escaping the Pandemic Present: The Relationship Between Nostalgic Media Use, Escapism, and Well-Being During the COVID-19 Pandemic.“ *Psychology of Popular Media* 11 (3): 258; Wulf, Tim, Nicholas D. Bowman, John A. Velez, a Johannes Breuer. 2020. „Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being.“ *Psychology of Popular Media* 9 (1): 83–95.

vzpomínali na své počáteční, „primitivní“ ostrovy a přáli si prožít znovu stejný „pocit okouzlení“ z herního světa.

Relaxační funkce

S motivy eskapismu se pojí i mentální odpočinek či relaxace skrze alespoň nějakou rutinu či rytmus při jejich zborcení v reálném životě z důvodu společenských omezení. Hra členům fór také poskytovala zdroj odpočinkové zábavy např. během vykonávání pracovních povinností i za pandemie. *„Vzhledem k tomu, co se teď děje ve skutečném světě, se mi líbí veselost této hry,“* podotkl hráč, na což ostatní reagovali: *„Rozhodně. Vzhledem k tomu, jak je skutečný svět stresující, je skvělé mít možnost si sednout a ztratit se v úžasném světě Animal Crossing.“*

Ačkoliv část členů fór během pandemie ztratila zaměstnání či přešla na výuku ve škole online, mnoho z nich, považovaných za „nezbytné pracovníky“, museli být součástí aktivní společnosti i nadále. *„Pracuji v supermarketu a práce je teď kvůli panice z Covidu-19 tak stresující. Je příjemné se na konci dlouhého dne odreagovat při Animal Crossing,“* uvedl člen fóra *The Bell Tree Forums*. *„Jsem vděčný/á za to, že mohu být důležitým/ou zaměstnancem/kyní v době, kdy tolik lidí přichází o práci, ale zároveň jsem neuvěřitelně vystresovaný/á z toho, co přijde. Hra ACNH přišla v ideální čas, aby mi pomohla na tyto problémy zapomenout, i když jen na pár hodin,“* souhlasil další.

Jak je patrné, tato relaxační povaha hry se pojí s funkcí rozptýlení či s působením proti stresu. Mnoho příspěvatelů fór ve hře našlo možnost alespoň chvíli zapomenout na své individuální problémy a zcela se ponořit do hry, a tím se tak zrelaxovat. *„Hlavním důvodem, proč jsem si tuto hru vybral/a, je atmosféra, díky které se cítím uvolněně a nemám pocit, že je vše soutěž,“* či *„Jsem v 9. měsíci těhotenství a tato hra mi pomáhá relaxovat.“* uvedli hráči při otázce na téma, z jakého důvodu si hru vybrali. Pro mnohé sloužil samotný vizuální aspekt hry jako forma odpočinku: *„Musím říct, že po dnech, kdy jsem se snažil/a sehnat potraviny a projít nákupními centry, a po všem tom stresu, obavách a napětí, které teď všichni zažíváme, ať už žijeme kdekoli, jsem se procházel/a po ostrově, pozoroval/a šumící vítr ve stromech, obdivoval/a motýly a ryby jsou ve vodě a cítil/a jsem, jak získávám potřebný duševní odpočinek.“*

Antieskapismus

U některých členů fór se však dala pozorovat i forma hraní, kterou jsem nazvala tzv. antieskapismus. Jedná se zejména o ty členy fór, pro které nucené zdržování se doma nepředstavovalo změnu stylu života z důvodu jimi deklarované introvertní povahy. Z toho důvodu pro ně pandemie a sociální omezení nebyla zdrojem stresu či úzkosti: „*Není to příliš velký rozdíl oproti mému běžnému životu, takže jsem v pohodě. Mít záminku zůstat doma a hrát Animal Crossing mi stačí.*“ „*Jsem zvyklý/á na izolaci. Realita koronaviru je něco, co prožívám každý den po celý svůj život díky sociální úzkosti, která mě odsoudila k tomu, že nebudu mít nikdy vlastní rodinu, takže to pro mě není nic nového,*“ uvedl jiný člen fóra *The Bell Tree Forums*. Jedná se nicméně o okrajovou skupinu členů fór.

Z analyzovaných dat je však patrné, že eskapismus tvořený z různých složek, ať už sociální, nostalgické či jiné, hrál pro většinu přispěvatelů fór zásadní roli při zvládnání pandemie. Pro mnohé představovala hra pozitivní rozptýlení od reálného života a možnost zapomenout na své problémy. Při analýze dat se však nemohu vyhnout i negativním aspektům eskapismu, které popíši níže.

Negativně vnímané funkce hry

Mnoho členů fór (ne-li většina) ve zkoumaném korpusu dat ve hře během prvních dnů od jejího vydání každodenně trávila nadměrný počet hodin. U části těchto hráčů tato potřeba s časem začala klesat, popř. si uvědomili potenciální škodlivost tohoto chování a své hraní, ač stále každodenní, omezili. U některých přispěvatelů obou fór se však začaly skrze jimi vnímané až obsedantní hraní objevovat negativní pocity ke hře či negativní vlivy na jejich zdraví.

Kvůli přiznané obsesi hrou někteří hráči zanedbávali nejen své povinnosti, ale i základní osobní hygienu, pravidelné stravování či spánek. Toto chování připisují rozkladu životního rytmu během období trvání lockdownu, s ním spojenou ztrátu zaměstnání, přesunutí vyučování do online formy atd. „*Už nemám práci a trčím doma, takže nemusím spát, Animal Crossing se může stát mým životem,*“ zdůvodnil jeden člen fóra *Animal Crossing Community*. „*Každé jídlo jím pouze rýži a fazole a hraju Animal Crossing v průměru 17 hodin denně,*“ uvedl jiný. „*Je to ale trochu škodlivé, protože trpím nespavostí a moje tělo mi nedovolí usnout, pokud nechce, a hra to dost možná podporuje,*“ uvědomuje si

příspěvatel fóra *The Bell Tree Forums*. Je nutné podotknout, že někteří hráči často sami identifikovali, že k tomuto typu chování mají sklony u her či dalších médií obecně, a nikoliv pouze v případě *Animal Crossing*. Tito hráči popisovali, že v důsledku přílišného hraní ztratili pojem o čase a svém okolí: „*Má někdo koncept času, který bych si mohl/a půjčit?*“

Dalším negativním aspektem této na první pohled relaxační a poklidné hry se ukázal být paradoxně stres. Hráči popisovali na obou fórech pocit nedostatečnosti a přehlčení při porovnávání svého ostrova s těmi na sociálních sítích, a při uvědomění si všech možností, které hra skýtá. Obzvláště problémovou se ukázala být herní funkce tzv. terraformace, možnosti upravit terén svého ostrova zcela podle vlastní představivosti. To mnoho hráčů odradilo: „*Myšlenka na terraformaci mě stresuje do té míry, že bych to kromě pár věcí možná ani nezkoušel/a – mám takový strach, že to pokazím.*“ „*Zrovna nedávno jsem byl/a ve stresu kvůli umístění domů mých vesničanů a nemůžu lhát a říct, že ten stres ještě necítím,*“ uvedl jiný člen fóra.

Silnou demotivací k úpravě ostrova byly pro hráče podle nich „perfektní“ ostrovy jiných hráčů, zejména těch cestujících časem. Zde se však projevila již zmíněná snaha členů fór pozitivně vycházet vstříc a pomáhat ostatním. Někteří členové fór ve vláknech týkajících se tématu demotivované hráče uklidňovali, že je to naprosto normální a že se tak také cítili, než hru přestali brát tak vážně: „*Mám pocit, že lidé na tuto hru příliš spěchají, což ji činí více stresující, než je třeba.*“

Komunita obou fór se také snažila přátelsky poradit těm, kteří začali z přílišného hraní pociťovat začínající syndrom vyhoření. Radili jim zejména, že se nic nestane, pokud si dají pauzu: „*Vzpomínám si, že jsem četl/a jeden příspěvek, kde se psalo, že kvůli této karanténě všichni hrají hru vysokou rychlostí oproti běžnému pomalejšímu tempu, kdybychom se museli nyní v životě potýkat s jinými věcmi. Chápu syndrom vyhoření ve hře u ostatních lidí a myslím, že je dobré si dělat přestávky.*“ Někteří hráči se však podle svých slov cítili vyhořele i z dalších důvodů, jako jsou například stres z vyměňování si předmětů online, ze zmíněného pocitu nedostatečnosti vlastního ostrova, ze samotné pandemie ale i toho, že herní mechaniky jsou příliš podobné práci a povinnostem.

Část hráčů také pociťovala značnou osamělost i přes aktivitu na fóru z důvodu náročnosti hledání si nových přátel. „*Mám pocit, že mám problém přimět k návštěvě i lidi,*

které znám, natož nové. Možná je to tím, jak je svět poslední dobou divný, nebo tím, že se zvýšil přístup k internetovým komunitám?“ zamýšlel se jeden člen fóra The Bell Tree Forums. I v tomto případě se komunita fóra přátelsky nabídla s pomocí, na což ten samý člen fóra zareagoval: „Děkuji všem za odpovědi a za to, že se cítím méně izolovaný/á.“

Hra tak měla komplexní dopad na členy obou fór tvořený individuálním prožitkem každého z nich. V každém případě však za nimi vždy stála komunita dalších členů, kteří jim neváhala nabídnout přátelské slovo.

2.7.3 Jak se aktivity hráčů proměnily v čase v závislosti na pandemii?

Aktivita od 20. 3. do 30. 4. 2020

V rámci obou analyzovaných fór panovalo mezi členy značné nadšení ze hry nejen v den vydání, ale i během následných dnů až týdnů poté. Mnoho z nich popisovalo situaci, kdy ani nemohli očekáváním dospát, popř. při nákupu digitální verze hry čekali na odbytí půlnoci, aby si mohli hru ihned nainstalovat. Jako motivaci ke koupi hry uváděli nejčastěji situaci ohledně Covidu-19 či nostalgický faktor v případě již zkušených hráčů série. Mnozí z nich popisovali stavy, kdy celé dny nedělali prakticky nic jiného. V porovnávání si mezi sebou, kolik hodin již stihli za krátkou dobu existence hry odehrát, se u některých objevovala velmi vysoká čísla v řádech stovek. Jako důvody uváděli, že nemají možnost kamkoliv jít či že je svět naprosto pohltit. Část hráčů dosáhla vysokých počtů odehraných hodin i pouštěním hry na pozadí u jiných činností, nevyjímaje školní či pracovní povinnosti. V počtu odehraných hodin ve hře se předháněli s přáteli, pokud i oni hru hráli.

Po odemknutí funkce terraformace později ve hře se stala tato funkce nejvíce časově náročnou. *„Hra je návyková a zábavná, ale pokud máte odehráno 700 hodin, možná potřebujete pomoc. Hru jste v podstatě hráli v kuse celý měsíc, aniž byste přestali dělat cokoli jiného,“* podotkl člen fóra na konci dubna 2020. *„To by byla jistě oprávněná kritika v jakémkoli jiném okamžiku, ale vzhledem k současnému stavu světa si myslím, že by se lidem mělo dát volno. Spousta lidí je nyní doma 24 hodin denně, aby udrželi sebe a své blízké zdravé a/nebo protože ztratili práci. Jen něco, co je třeba zvážit, víš?“* opáčil v reakci jiný.

Hra v důsledků společenských omezení přilákala spoustu nových, nezkušených hráčů. To pozorovali členové fór, většinou již „ostřílení“ hráči se zkušeností z předchozích

dílů, s radostí i humorem, nikdy však negativně. Tito noví hráči přicházeli i na samotná fóra: „*Jsem tu nový/á a už jsem našel/la tolik milých a obětavých lidí. Je to úžasné,*“ sdíleli noví členi s komunitou. Mezi nejčastěji objevujícími se činnostmi mezi novými i zkušenými hráči v tomto období bylo sociální hraní s přáteli i cizinci, směnné obchody, plánování a stavění ostrova, křížení květin a další; na fórech pak hledání podobně smýšlejících členů o různých tématech ve hře, sdílení svých duševních problémů za náročné situace či třeba pomáhání ostatním. Část hráčů však postupně už během dubna 2020 začala pociťovat známky syndromu vyhoření ze hry.

Aktivita od 1. 7. do 31. 7. 2020

Na fóru *Animal Crossing Community* se během července 2020 naprosto přestaly objevovat jakákoliv mnou sledovaná klíčová slova, a aktivita relevantních příspěvků utichla. Pokusím se tento jev vysvětlit za pomoci analýzy dat, která jsem v tomto období sebrala na druhém fóru *The Bell Tree Forums*. To bylo celkově značně aktivnější i co se týče předešlého sledovaného období.

Ačkoliv vývojáři hry uveřejnili během několika měsíců od vydání čtené aktualizace, které přidaly nový obsah, někteří z členů fór začali pociťovat nedostatky hry v této oblasti. Největším omezením pro ně představoval systém hraní hry online s dalšími hráči, který ani po aktualizacích neprošel žádným vylepšením. Hráči poukazovali na dlouhé načítací doby či nemožnost cokoli dělat na cizích ostrovech kromě směnného obchodu. „*Myslím, že NH (New Horizons, pozn. autora) přišel v době, kdy jsme jej opravdu potřebovali. Opravdu, opravdu jsme jej potřebovali. A tak se na hru vrhli lidé, kteří si ji zamilovali do posledního kousku. Teď, když uplynul nějaký čas, lidé konečně ustupují a dívají se na hru s nadhledem, poukazují na chyby, a to je fér,*“ shrnul jeden člen fóra.

Opakovaným tématem během tohoto sledovaného období se znovu stala otázka syndromu vyhoření ze hry, nyní ještě silnějšího po měsících hraní. V důsledku toho někteří členové fór hru zcela přestali hrát. „*Pocity vyhoření v důsledku přílišného hraní během karantény jsou nyní docela běžné,*“ podotkl jeden člen fóra v reakci na jedno z mnoha vláken týkajících se tématu. „*Myslím, že je normální, že vyhoříte z něčeho, na čem jste pracovali po více než 500 hodin. Možná si dám pár dní pauzu a uvidím, jak se budu cítit,*“ odpověděl autor vlákna. Tuto strategii zaujala ať už cíleně, či přirozeně část těchto hráčů, a to z různých se

důvodů, nejen kvůli syndromu vyhoření – ve snaze mu předejít, kvůli jiným povinnostem, přestali hru brát tak vážně či na ni prostě zapomněli: „*Myslím, že jsem byl takový (pozn. autora – posedlý), když hra vyšla poprvé – hrál jsem ji doslova měsíc a nasbíral stovky hodin. Poslední měsíc jsem toho ale moc nehrál, takže ten pocit asi vyprchává.*“ Po vydání aktualizací a hraní hry znovu od začátku s jiným ostrovem a jinými nehráčskými postavami však mnozí z nich popisovali novou energii a nadšení.

V souvislosti s pocity začínajícího syndromu vyhoření ze hry a kritikou herních mechanik se v tomto zkoumaném období v červenci 2020 začaly mezi členy fór množit nostalgické vzpomínky na jejich začátky několik měsíců nazpět, kdy byl každý hráč na stejné startovní pozici a měl potenciál vystavět svůj ostrov jakýmkoliv způsobem, kterým se mu zachtělo. K těmto dnům se hráči vraceli se sentimentálními pocity a přáli si znovu prožít stejný pocit okouzlení. Někteří se v souvislosti se zklamáním z *New Horizons* takto nostalgicky dívali na předešlé díly série, a dokonce se vraceli ke starším konzolím, na kterých se daly hrát.

Část hráčů se však ve fóru vyjádřila, že i nadále hrají každý den s různící se intenzitou, a že pro ně hra stále naplňuje stejné potřeby jako na začátku, ať už rázu eskapistického, sociálního či relaxačního. Vyjádřili však lítost nad tím, že jejich okolí hru přestává hrát: „*Cítím se smutný/á, když vidím své přátele, že byli online před 7 dny, chybí mi mít lidi, se kterými bych mohl/a hrát a mluvit s nimi.*“ I přesto pro ně zůstaly komponenty hry stejně zábavné, a to zejména pro typ hráče „Sběratele“,¹ který pomalu, ale jistě pokračoval v kompletování hry vlastním tempem. V zemích některých hráčů byly také nadále v platnosti společenská omezení, ač většina světa se na letní měsíce již otevřela: „*Vzhledem k tomu, že všechno kolem mě je stále zavřené a není kam jít, jsem celý den v podstatě u svého Switche. ACNH je to nejbližší, co mám k čerstvému vzduchu a slunci.*“ Stále stejně hra bavila i ty, kteří sami sebe popisovali už v prvním zkoumaném období jako posedlé hrou.

Komunitní aspekt zůstával pro členy fór silným motivátorem i nadále: „*Trávení času na těchto fórech mi prodlužuje čas, po který hraji ANCH. Kdybych neobjevil/a toto fórum, pravděpodobně bych tuto hru opustil/a již před několika měsíci.*“ Během měsíců interakování s ostatními členy fóra si zde s nimi někteří vytvořili pevná pouta: „*Cestou jsem*

¹ Popsaný níže v podkapitole 2.7.5.

si našel/la několik online přátel a najít komunitu zde na fóru TBT (The Bell Tree Forum, pozn. autora) bylo tak prima. Škoda, že jsem fórum nepoužíval/a už v dobách New Leafu!“ „Chci jen říct, jak jste všichni naprosto úžasní a skvělí!!! Vážně... Moc to pro mě znamená a je to tak povzbuzující. Od té doby, co jsem se připojil/a k tomuto fóru a potkal/a tady ostatní, bylo to naprosto úžasnou zkušeností. Vy, kluci a holky, jste ta nejpomocnější, nejlaskavější, nejtalentovanější, nejtědřejší, nejobětavější komunita, na jakou jsem kdy narazil/a, a já vám za to chci moc a moc poděkovat,“ zahájil vlákno člen fóra, na což další reagovali ve stejném duchu: „Je super, že existuje stránka plná fanoušků Animal Crossing, kteří jsou navíc přátelští. Takovou komunitu je těžké najít.“

Fakt, že se během daného období na fóru *Animal Crossing Community* nevyskytl žádný relevantní příspěvek, může být zapříčiněn ztrátou zájmu a energie pro hraní hry či dalšími aspekty, jako jsou rozptýlení jinými povinnostmi či hrami. Je možné, že se někteří vrátili ke hraní předešlých dílů série, pokud nepřestali hrát vůbec. I tato komunita však alespoň dočasně sloužila jako místo pro setkávání a navazování vztahů pro hráče z celého světa a jako zdroj motivace pro hraní. Celkově se tak zdá, že červenec 2020 přinesl jak kritiku, tak i neutuchávající oddanost komunity ke hře. Ačkoliv někteří hráči odešli kvůli syndromu vyhoření ze hry, jiní zůstali i nadále aktivní a propojení s komunitou.

2.7.4 Jak prezentovali autoři článků vlastní eskapismus ve hře?

V rámci této výzkumné otázky cílím na dokreslení obrazu o vlivu hry na hráče během pandemie, a to skrze analýzu článků popisující výhradně vlastní zkušenost v této oblasti. Po jejich prvotní analýze jsem shledala, že je jedná z většiny o články publikované v rámci informační služby U-Wire, kterou provozují studentští novináři z více než 600 vysokých škol a univerzit ve Spojených státech.¹ V korpusu dat se však objevovaly i články z významných médií jako jsou The New York Times, Washington Post, či britský The Guardian. Mezi hráče tak patřili jak mladí studenti-novináři, tak již zavedení publicisté.

¹ „Frequently Asked Questions.“ UWire. Získáno online 26. 11. 2023 z: <https://www.uwire.com/faq>.

Stejně jako v poznátcích z fór, i zde při příležitosti vydání hry mezi autory nejvíce rezonoval pocit, že „hra nemohla přijít v lepší čas“.¹ „Tuto hru bych pravděpodobně zbožňoval/a bez ohledu na to, zda svět právě čelí pandemii, jakou nikdo neviděl už desítky let, či ne. Hru však mnohem více oceňuji nyní, kdy jsme všichni v karanténě,“² upřesnil neznámý autor článku z 24. 3. 2020 studentských novin Southern Illinois University. Dále na většinu autorů působil příznivě „roztomilý“ vzhled hry: „Nic roztomilejšího už není, přátelé.“³

Sebraná data potvrzují závěry předchozích výzkumných otázek, a to zejména ty pozitivního rázu, jelikož se naprostá většina sebraných článků vyjadřovala o hře a její roli během pandemie pouze pozitivně. I zde můžeme pozorovat jako nejvýraznější aspekt hraní pro autory sociální aspekt, a především to, že umožnil propojení a nahrazení kontaktu s rodinou a již existujícími přáteli, o čemž svědčí i samotné titulky jako: „*Animal Crossing: New Horizons je tu, aby vás zachránil před izolací,*“⁴ „*Socializace a zároveň sociální distancování: Technika vám může pomoci být kreativní*“⁵ či „*Potřebujeme více videoher, které jsou v první řadě sociálními platformami a až poté hrami.*“⁶

Silnou roli, ne-li silnější než u hráčů na internetových fórech, hrál i vztah s nehráčskými postavami. Elena Stidham se ve článku ze 4. dubna 2020 svěřuje, že „jednou z nejtrýznivějších částí je to, jak neuvěřitelně se hráč může připoutat ke svým vesničanům. I přes veškerou práci, kterou můžete do hry vložit, a přes komunitu, kterou jste si vybudovali, se váš oblíbený vesničan může odstěhovat. To bolí. Opravdu to bolí, a není to typická bolest, kterou cítíte, když postava zemře kvůli přišere v hororové hře. Je to skutečná bolest, kterou

¹ Např. v Molina, Brett. „Why Animal Crossing: New Horizons is the ideal video game escape right now.“ *USA Today Online*, 24. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2020/03/24/animal-crossing-new-horizons-why-its-ideal-video-game-escape/2905925001>. či Panecasio, Steph. „Animal Crossing and virtual gardening have kept me sane during the coronavirus pandemic.“ *CNET*, 3. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023: <https://www.cnet.com/tech/gaming/animal-crossing-and-virtual-gardening-have-kept-me-sane-during-the-coronavirus-pandemic>.

² „Animal Crossing promises new horizons for those in quarantine.“ *U-Wire* (Southern Illinois University – Edwardsville), 24. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

³ Robison, Kylie. „KYLIEBYTES: Animal Crossing: New Horizons is here to save you from isolation.“ *U-Wire* (California State University – Sacramento), 25. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

⁴ Ibid.

⁵ Collins, Katie. „Socializing while social distancing: Tech can help you get creative.“ *CNET*, 26. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.cnet.com/tech/services-and-software/socializing-while-social-distancing-tech-can-help-you-get-creative>.

⁶ Hatmaker, Taylor. „We need more video games that are social platforms first, games second.“ *TechCrunch*, 4. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://techcrunch.com/2020/05/02/virtual-worlds-video-games-coronavirus-social-networks-fortnite-animal-crossing/?guccounter=1>.

pravděpodobně většina z nás tak či onak pocítila, takže její zhmotnění do těchto postav, které nám přirostly k srdci, je jen dalším způsobem, jak *Animal Crossing* udržuje lidi ve spojení. (...) Každý den se těším, až se připojím a popovídám si se svými vesničany.“¹ Tento komunitní aspekt hry bez nutnosti hrát online s dalšími lidmi oceňovalo i mnoho dalších autorů.²

Jak jsem zmínila, eskapismus má v této hře mnoho podob, což se propsalo i ve zkoumaných člancích. Část autorů hru používala čistě jako únik z tíživé a stresující reality pandemie, popisující ji slovy „útek“, „útočiště“, „nástroj uvolnění stresu“ či jako „skutečný život tak, jak byste ho chtěli mít.“³ Objevil se znovu i motiv úniku před povinnostmi a ztráty motivace k jejich vykonávání: „Hra pro mě byla únikem od všeho, co jsem dělal ve skutečném světě. Když jsem chtěl odložit přípravu na výuku, mohl jsem místo toho chytat ryby,“⁴ či úniku před zešílením: „Moje přítomnost závisí na hře *Animal Crossing*.“⁵

Relaxační až „meditativní“⁶ povaha hry se ukázala být i zde velmi nápomocná. „Je to pro mě zvláštní, ale *Animal Crossing* poskytuje pocit stability v jinak nejistém světě. (...) Na chvíli se zamyslete a odpočiňte si. Nadechněte se. Najděte si chvíli klidu,“⁷ urguje článek z 21. července 2020. „Myslím, že v tomto kritickém období všichni potřebujeme něco spolehlivého a uklidňujícího,“⁸ souhlasí Kylie Robison ze studentských novin California State University.

¹ Stidham, Elena. „How *Animal Crossing* is impacting mental health during the COVID-19 crisis.“ *U-Wire* (Ball State University – Muncie), 4. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

² např. Mesch, Shelley K. „A virtual world offers the perfect escape, shut in by pandemic, games fans can feel a bit of control again.“ *The Capital Times & Wisconsin State Journal*, 28. 6. 2020. Získáno online 22. 9. 2023; Smith, Max. „*Animal Crossing*: New Horizons: Enjoyment at its slowest.“ *U-Wire* (Stanford University – Stanford), 28. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023; Holly, Joanna. „*Animal Crossing*: New Horizons, the game of quarantine.“ *U-Wire* (Bradley University – Peoria), 24. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

³ Dvorak, Petula. „Perspective | *Animal Crossing* is Fortnite for moms. The video game couldn't have come at a better time.“ *Washington Post*, 6. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: https://www.washingtonpost.com/local/animal-crossing-is-fortnite-for-moms-the-video-game-couldnt-have-come-at-a-better-time/2020/04/06/3a2036e6-780b-11ea-b6ff-597f170df8f8_story.html.

⁴ Smith, Max. „*Animal Crossing*: New Horizons: Enjoyment at its slowest.“ *U-Wire* (Stanford University – Stanford), 28. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

⁵ London, Lela. „How *Animal Crossing* provided me with a lifeline during lockdown.“ *The Telegraph*, 30. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.telegraph.co.uk/technology/2020/05/30/animal-crossing-provided-lifeline-lockdown/>.

⁶ Mesch, Shelley K. „A virtual world offers the perfect escape, shut in by pandemic, games fans can feel a bit of control again.“ *The Capital Times & Wisconsin State Journal*, 28. 6. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

⁷ „*Animal Crossing* and coping with pandemic stress.“ *U-Wire*, 21. 7. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

⁸ Robison, Kylie. „KYLIEBYTES: *Animal Crossing*: New Horizons is here to save you from isolation.“ *U-Wire* (California State University – Sacramento), 25. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Ve zkušenosti hráčů na internetových fórech hrál významnou roli ve vnímání hry také nostalgický aspekt. Nejinak tomu bylo i u některých autorů, kteří v článcích vzpomínají na dětství strávené u hry s konzolemi GameCube nebo Nintendo DS. „*V této hře je hluboce zakořeněný kus mého dětství, počínaje hrou Wild World na DS v roce 2005 přes Pocket Camp, který mi zpestřil dny během mé loňské dovolené. Budování a udržování vztahů s těmito postavami, i když se to může zdát triviální, mělo obrovský vliv na mou identitu a na to, jak vyjadřuji péči a lásku – a našla jsem komunitu s podobnými příběhy o dospívání,*“¹ říká Julie Fukunaga v článku studentských novin Stanford University. „*Vzpomínám si, jak mi bylo osm let a prosil jsem matku, aby mi dovolila jít ke kamarádovi Benovi domů a zahrát si původní hru z roku 2001 na jeho konzoli GameCube. Vzpomínám si, jak jsem se uvelebil vedle své sestry a hráli jsme Animal Crossing: Wild World na Nintendo DS v tandemu. Poté, co jsem v dospělosti znovu probudil svou lásku k videohram, bylo mé očekávání této nové edice přímo hmatatelné,*“ vypráví Ang Collins z The Guardian. „*Reagujeme na celosvětovou mimořádnou situaci tím, že se upínáme ke známému, nostalgickému, prostému potěšení,*“² shrnul.

2.7.5 Jak můžeme rozdělit hráče podle vztahu a motivace ke hře?

Na základě všech získaných poznatků popsaných výše zde prezentuji svou typologii hráčů dílu *Animal Crossing: New Horizons* podle jejich motivace ke hraní během období celosvětové pandemie. Její koncept jsem vytvořila již během samotného sběru dat na základě vyvstávajících charakteristik, ale i díky vlastní zkušenosti se hrou. Tento koncept jsem následně během analýzy dat dál upravovala a konkretizovala, a to zejména na základě popisu vlastních stylů hry a motivací ze strany samotných hráčů ve vláknech fór a v publicistických článcích.

Jak jsem již zmínila, tato typologie je založena na motivacích a potřebách hráčů, odkazující tak na předešlé výzkumy zaměřující se na typologii hráčů her. Zejména mne ovlivnil výzkum Kirsi Kallio a kol. v tom, že se zde rozdělení hráči v rámci jednotlivých typů alespoň částečně překrývají a mohou zastávat i několik těchto typů (nebo mentalit podle

¹ Fukunaga, Julie. „The cult of Animal Crossing: New Horizons.“ *U-Wire* (Stanford University – Stanford), 28. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

² Collins, Ang. „Animal Crossing's low-stakes domesticity is a soothing balm for stressed millennials.“ *The Guardian*, 6. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2020/apr/02/animal-crossings-low-stakes-domesticity-is-a-soothing-balm-for-stressed-millennials>.

Kallio a kol.) najednou. Díky tomu tak může každý hráč teoreticky mít svůj unikátní styl hraní s unikátní kombinací motivací a potřeb. Jejich typ se dále mohl i změnit v čase. I přesto docházím k tomuto rozdělení na nejprominentnější se objevující typy hráčů *Animal Crossing: New Horizons*.

Důležitou skutečností, kterou je potřeba vysvětlit je fakt, že v průběhu zpracovávání dat pro tuto práci a po vytvoření zmíněného konceptu na základě vlastních dat jsem se setkala s již existujícím článkem, který se též pokusil o svou vlastní typologii hráčů této hry.¹ I přesto jsem se rozhodla s vlastní identifikací hráčských typů pokračovat a následně svůj výzkum porovnat se závěry daného autora. Identifikovala jsem tak deset druhů hráčů vyskytujících se na zkoumaných herních fórech *Animal Crossing Community* a *The Bell Tree Forums*. U každého z typů mentalit uvádím příklad citace příspěvků z fór, která jej pomáhá dokreslit.

Navrhovaná typologie mentalit hráčů *Animal Crossing: New Horizons* během prvních měsíců pandemie viru Covid-19

Ležérní – Hraje denně a pravidelně, ale většinou po kratší časový úsek. Hru nebere příliš vážně a nemá na to ani čas zejména kvůli práci. Jeho motivací je jako u každé jiné hry primárně zábava. Tento typ je podobný Přirozenému v tom, že nemá potřebu cestovat časem a nahánět, co nestihl: „*Pryč jsou časy jako v New Leafu, kdy jsem chtěl/a chytit každou rybu a brouka.*“

Unikač z reality – Tento typ je podobný Nervóznímu (viz níže) díky velkému množství času stráveném ve hře. Do hry však uniká pro zažehnání stresu z reálného života, který je pro něj náročný. Ve hře tak hledá relaxaci či zapomení. Dokud je realita nadále vnímána jako nepříznivá, hráč ve hře žije dál. Motivací je pro něj zapomenout na starosti a utéct z nepříjemné reality: „*Trpím úzkostí a při hraní se na mém malém ostrově ta úzkost úplně ztrácí. Svůj ostrov jsem pojmenoval/a Evadere, protože to latinsky znamená útěk.*“

Obchodník – Hru vidí jako příležitost pro obchod, a to konkrétně pro zisk herní měny, tzv. „bells“. Hlavním cílem hraní je vyměňovat si online s jinými hráči měnu za jiné komodity a herní postavy. Cílí primárně na setkávání se s novými hráči, nikoliv socializaci s přáteli z reálného života. Často jsou jedněmi z nejrychlejších, kteří začnou pocíťovat

¹ Comerford, Chris. 2020. „Coconuts, custom-play & COVID-19: Social Isolation, serious leisure, and personas in *Animal Crossing: New Horizons*.“ *Persona Studies* 6 (2): 101-117.

syndrom vyhoření, jelikož je hra brzy omrzí. Motivací je tak pro něj nasbírat co nejvíc virtuální měny a populárních nehráčských postav: „*MILUJU obchodování s lidmi a budu bez výčitek cestovat časem, abych co nejrychleji přeprodal/a vesničany, pokud to bude potřeba.*“

Cestovatel časem – Změnou času v operačním systému konzole hráč tzv. cestuje časem, a získává tím bonusy ve hře nad ostatními hráči. Bez toho jej hra nebaví – nasbíral všechny předměty s předstihem, a hra tak pro něj již nic dalšího nenabízí. Kvůli této netrpělivosti je pro něj hlavní motivací hru co nejrychleji „celou vidět“: „*Snažil/a jsem se necestovat v čase a z celé hry to udělalo nesnesitelný zážitek. Cestuju časem poměrně často, hlavně proto, že mám velmi malou chuť dělat věci příliš dlouho poté, co mě napadnou.*“

Sběratel – Pro tohoto hráče je hlavním cílem hru kompletně dokončit a posbírat všechny dostupné tzv. úspěchy (achievements), předměty, hmyz či ryby. Díky tomu velmi dlouho nevyhoří (i roky), jelikož hraje pomalým tempem. Ačkoliv hraje denně, dělá si pauzy, a nehraje příliš mnoho hodin v kuse. Motivací je pro něj 100% kompletace hry: „*I když můj ostrov po 120 hodinách hraní stále vypadá nevábně, nemůžu se dočkat, až si jej pomalu vybuduji do dokonalosti!*“

Nervózní – Hra jej extrémně pohltila stejně jako Unikače z reality, ale nemá na něj relaxující efekt. Naopak jej velmi stresuje škála možností úpravy ostrova, a tak jej upravuje po velice dlouhou dobu, jen aby se rozhodl, že se mu úprava nelíbí, a začal znovu. Je velmi náchylný k tomu, aby začal pociťovat únavu ze hry a vyhoření. Jeho motivací je získat perfektní verzi ostrova, z toho však pramení jeho neustálá nespokojenost: „*Je to stresující a často tak vyčerpávající, že v některých dnech až ztrácím spánek.*“

Organizátor – Tento typ je podobný Nervóznímu i Sběrateli v dlouhém a pečlivém stavění ostrova, není však na hře tak závislý jako Nervózní, a ani není tak nespokojený se svým výtvořem. Ani inspirace nabraná na sociálních sítích na něj nepůsobí stresujícím dojmem. Dlouhodobým, ale pomalým tempem si utváří svůj ostrov do dokonalosti: „*Někdy strávím HODINY předěláváním cesty nebo malé oblasti, ale vlastně mě to baví, protože to znamená, že mám stále co dělat a pravděpodobně se nezačnu brzy nudit.*“

Přirozený – Jeho cílem je hru si co nejvíce užít v jejím přirozeném stavu, nikoliv v jeho očích „podvádět“ k lepším výsledkům skrze techniku cestování časem. Nepoužívá

návody pro co největší užitek z objevování hry. Hru hraje dlouhodobě a pravidelně, a málokdy jej omrzí, protože mu ji bez používání návodů trvá dlouho zkompletovat. Někdy je tento typ zkombinován s typem Sběratel: „*Necestuju v čase. Každý den беру tak, jak se přirozeně vyvine.*“

Sociální – Tento typ je podobný Unikači z reality ve zklamání z reálného života. Konkrétně je zklamaný z malého počtu přátel v reálném životě, z čehož pociťuje osamělost. Hledá tak přátele v nehráčských postavách i v lidech ve virtuálních komunitách. Důležitou a nedělitelnou součástí užívání si hry je sociální hraní a interakce na fóru. Hra jej baví díky sociálnímu aspektu, jelikož jeho motivací ke hře je lidský kontakt: „*Myslím, že jsem během lockdownu zoufale toužil/a po komunitě.*“

Chaotický – Hráči, kteří se popisují jako chaotičtí, jsou individuální mix různých ostatních typů. Chvilí mohou hrát celé dny v kuse, posléze hru na týdny opustí; chvíli užívají techniky cestování časem, pak zase na nějakou dobu přestanou. V některých případech si užívají sociální hry s dalšími lidmi, a jindy na to nemají dlouhé dny chuť a hrají sami. Míra pravděpodobnosti ztráty zájmu o hru a syndromu vyhoření je u nich nepředvídatelná kvůli častým návratům ke hře i po dlouhé době. Motivace pro hraní v tento moment výzkumu taktéž zůstává neznámou: „*Řekl/a bych, že jsem v tom chaotický/á (...) Rád/a se nechávám překvapit.*“

Je nutné podotknout, že skoro všechny aktivity a motivace těchto identifikovaných typů hráčů se vztahují přímo či nepřímo k eskapismu. Motivací Unikače z reality je však čistě jen zapomení na skutečný svět, pohlcení bez žádného dalšího výrazného motivátoru, jako mají ostatní typy.

V rámci vedlejší mediální analýzy jsem aplikovala mnou definované typy hráčů i na zkušenost autorů článků. Nejčastěji jsem identifikovala v člancích Sociální typy, následované Unikači z reality. Identifikovala jsem však i zástupce typů Organizátor, Přirozený či Sběratel. Vyskytly se i případy těch, kteří klidnou podstatu hry nepochopili či nepřijali, a ve hře marně hledali výzvy či soutěžní aspekty. Další typy v sebraných datech zastoupeny nebyly. V porovnání s členy internetových fór pro všechny zastoupené typy nebyl tak důležitý komunitní aspekt s dalšími lidmi, který fóra a zkušenost na nich činí unikátními. I přesto jim hra během pandemie poskytovala sociální propojení, nahrazovala

skutečný kontakt s rodinou a přáteli, a lidé si vytvořili skrze ni silné citové pouto s nehráčskými postavami.

Na závěr kapitoly bych se chtěla věnovat komparaci mé typologie s typologií vytvořenou Chrisem Comerfordem v článku „*Coconuts, custom-play & COVID-19: Social Isolation, serious leisure, and personas in Animal Crossing: New Horizons*.“¹ Autor, který ve zmíněném článku dochází k vlastní typizaci hráčů *Animal Crossing* podle jejich herní role či způsobu hraní, zkoumal odpovědi respondentů v dotazníkovém šetření, čímž se odlišuje od mnou provedeného retrospektivního, neovlivňujícího sběru dat. Jeho respondenti pochází výhradně ze sociálních sítí *Twitter* (nyní *X*), *Facebook* a *Reddit*, na které se tato práce nezaměřuje, a tak se preferované aktivity respondentů a způsoby hraní mohou lišit od těch působících na fórech.

Autor přistupuje k výzkumu, stejně jako já, se zkušeností účastníka na fenoménu této hry během pandemie, avšak za použití smíšené metody. Nezaměřoval se na motivaci ke hraní, či jaké potřeby respondentům naplňovalo hraní. V dotazníkovém šetření pokládal respondentům otázky kvantitativního i kvalitativního charakteru ohledně počtu odehraných hodin a způsobu hraní, a dal jim na výběr, aby se identifikovali v rámci jedné z těchto rolí ve hře: *zahradník, designér, stavitel, sběratel, kurátor, objevitel, dekoratér, ekonom, konzument*, či jako "ostatní".² Typologie popsaná v této práci vychází naopak čistě z motivací ke hře a plnění potřeb, a bere v potaz silné komunitní vztahy mezi jednotlivými subjekty.

Comerford přiznává, že stejně jako tato práce „*tato studie nepostihuje celou hráčskou základnu ACNH*,“ a potvrzuje závěry této práce: „*zachycuje však část této hráčské základny, jejíž zkušenosti ukazují, že hra je prosociální a komunitní; prostředí, které je přívětivé, přístupné a v porovnání s realitou mnohem více stabilní během pandemie viru COVID-19*.“³ Kombinací těchto dvou studií i dalších prací na toto téma je pak možné získat ucelený obraz dané problematiky.

¹ Comerford, Chris. 2020. „Coconuts, custom-play & COVID-19: Social Isolation, serious leisure, and personas in Animal Crossing: New Horizons.“ *Persona Studies* 6 (2): 101-117.

² Ibid, 112.

³ Ibid, 114.

Závěr

Shrnutí

V teoretické části této práce jsem pro účely zvoleného tématu shrnula dosavadní základní poznatky o mediálním eskapismu jako takovém a následně již konkrétně ve videohrách. Dále jsem v ní shrnula vývoj výzkumu herních motivací a typizací hráčů videoher. Závěry této části práce jsem následně aplikovala na samotnou herní sérii *Animal Crossing* a její tituly, a zasadila do kontextu pandemie viru Covid-19 začínající rokem 2020.

V následující části jsem popsala metodologii práce, která se zaměřila již na konkrétní díl série *Animal Crossing: New Horizons* a jeho reflexi na internetových fórech a v publicistických článcích. Ve své práci jsem se rozhodla užít kvalitativních výzkumných metod, a to konkrétně analytické indukce pro účely případové studie. Tento postup jsem zvolila z toho důvodu, že práce cílí na popsání chování a vnímání určité skupiny hráčů v rámci komunity. Přiblížila jsem také, z jakého konkrétního vzorku dat čerpám a jak na něj aplikuji etické postupy. Zamyslela jsem se i nad možnými budoucími limity výzkumu.

Ve výzkumné části jsem nejdříve definovala výzkumné otázky, na něž jsem v datech hledala odpověď. Následně jsem tuto část podle nich rozdělila na jednotlivé podkapitoly, avšak vzájemně provázané a překrývající se, podávající tak ucelený obraz vypovídající o uklidňující, rozptylující a zabavující povaze hry. Výzkumná část identifikuje deset typů hráčů hry podle jejich popsané aktivity a motivace na fórech, které se přímo či nepřímo vztahují k eskapismu, a následně ji porovnává s typologií dalšího autora založenou na poznacích ze sociálních sítí. Jako doplnění tohoto obrazu jsem analyzovala publicistické články zveřejněné v tomto období týkající se vlastní zkušenosti s eskapismem ve hře a porovnala je se zkušenostmi členů fór.

Z výsledků analýzy vyplývá, že ačkoliv k účelům psychické podpory v těžkých situacích běžně slouží spíše podpůrná fóra zaměřená na téma zdravotních či mentálních potíží, velmi efektivní v tomto mohou být i fóra věnovaná jiným tématům. Tento případ, popisující komunitu hry vydanou v bezprecedentním období, kdy celý svět potřeboval psychickou podporu, ukázal pozitivní přínos her jako jsou *Animal Crossing: New Horizons* pro mentální stav hráčů a zejména jak oproti některým dosavadním poznatkům a

stereotypům mohou hry působit příznivě. Největší přínos mají zejména po sociální stránce, kdy umožňují nejen umožnit kontakt s blízkými, ale i navázat kontakt a přátelství s dalšími cizími hráči – je to místo, kde mnozí našli zdroj cenné empatie a porozumění.

Na závěr bych chtěla nabídnout citaci ze sebraného materiálu z *The Bell Tree Forums*, která vystihuje přínos hry a její komunity pro hráče během období pandemie Covidu-19: „*Tato hra byla požehnáním, jakým jen může být. Většina z mých přátel nikdy nehrála žádný titul z této série. Šetřil/a jsem peníze, abych si hru mohl/a pořídit, ale pak jsem je musel/a jsem použít na něco jiného. K mému překvapení mi kamarádi koupili digitální kopii a chtěli hrát se mnou. Na místě jsem se rozplakal/a, protože něco takového se mi nikdy nestalo. Znovu jsem si zde na TBT aktivoval/a svůj účet, a od té doby se snažím být užitečným členem komunity a něco jí vrátit. NL mě zachránilo před jednou z mých nejtemnějších chvil a NH pomáhá nespočtu lidí se současnou pandemií. Našel/la jsem zde několik úžasných lidí, které bych jinak nikdy nepotkal/a. Každý z nás má svůj styl hraní, různé druhy způsobů, jak si hru užít, různé úrovně znalostí, různé zázemí... AC je věc, která nás všechny spojuje. AC má pravděpodobně nejlepší fanouškovskou základnu, které jsem měl/a tu čest být součástí, a doufám, že to tak zůstane.*“

Diskuse

Ačkoliv je povaha hry již z principu eskapistická, data přinesla zajímavá zjištění o hlubokém emocionálním dopadu hry na některé hráče a o síle komunity kolem hry v podpoře jednotlivců v obtížných chvílích. Fakt, že jsem si vybrala konkrétní komunity hráčů hry *Animal Crossing: New Horizons* na fórech jako hlavní zdroj dat, mohl tyto výsledky ovlivnit – různé komunity mohou mít odlišné dynamiky a hodnoty, což se může projevit v jejich prožitku, motivacích i v samotné typologii. Nic to však nemění na tom, že výsledky, které jsem díky výpovědím hráčů na konkrétních fórech získala, jsou zcela autentické.

Data, která z mého výzkumu vzešla, také překonávají zažitá stereotypy spojené se antisociálním chováním hráčů a ukazují, že videohry mohou nejen pozitivně ovlivňovat jejich mentální stav, ale že hráči samotní jsou vysoce sociální skupinou. Tyto výsledky korespondují s poznatky Kirsi Kallio a kol., kteří jako jednu z hlavních „mentalit“, které

hráči mohou zastávat, rozpoznávají právě sociabilní (důležité hraní společně¹ Společné hraní je důležité v každé multiplayerové hře, které pro hráče ale nemusí vždy přinášet jen pozitivní zážitky. V tomto výzkumu jsem však nezaznamenala jedinou známku negativní sociální interakce mezi jednotlivými členy fór.

I když se ukazovalo, že v konkrétním zkoumaném období je tento sociální aspekt vázaný na eskapistickou motivaci, vyšlo najevo, že ji přerostl. Po uvolnění omezení v létě 2020 sice část členů fór hra přestala bavit, sociabilní vlastnost fór však zůstala i nadále silná. Tento pocit sounáležitosti v komunitě a fungování v jejím rámci může mít značně pozitivní efekt nejen na psychické zdraví zapojených členů, ale i na jejich vztahy s dalšími lidmi v reálném životě, případně na jejich fyzické zdraví (např. motivace od ostatních členů dělat něco pro své tělo či cvičit). To ve svém výzkumu naznačují i Deci a Ryan.²

Cílem vývojářů tohoto herního titulu bylo zakomponovat do hry nástroje pro co největší realističnost, jako jsou třeba reálné ubíhání času a ročních období či podpora vytváření virtuálních vztahů v rámci sousedství nehráčských postav každého z hráčů. Nemohli však jistě odhadnout sílu reálného mezilidského kontaktu, který hra zprostředkovávala i přes omezené herní mechaniky a ten byl v tomto období potřeba více než kdy dříve.

Dalším extrémně důležitým aspektem je podle Kallio a kol., stejně jako podle hráčů na zkoumaných fórech, familiarita³ a s ní i spojený nostalgický aspekt. Tato případová studie také potvrdila závěry Vesse a kol. zmíněné v teoretické části, a sice že nostalgie k médiím má schopnost snižovat pocit sociálního ohrožení skrze pocit sounáležitosti s blízkými a s dalšími⁴ a dává tak naději v lepší zítřky.

Data obsažena v tomto výzkumu dále potvrzují, že herní svět *Animal Crossing* není oddělený od toho skutečného ve vlastním vymezeném prostoru, tzv. magickým kruhem,⁵

¹ Kallio, Kirsi P., Frans Mäyrä, a Kirsikka Kaipainen. 2011. „At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities.“ *Games and Culture* 6 (4): 327–353.

² Deci, Edward L., a Richard M. Ryan. 2000. „Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.“ *American Psychologist* 55 (68-78).

³ Kallio, Kirsi P., Frans Mäyrä, a Kirsikka Kaipainen. 2011. „At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities.“ *Games and Culture* 6 (4): 339-346.

⁴ Vess, Matthew, Jamie Arndt, Clay Routledge, Constantine Sedikides, a Tim Wildschut. 2012. „Nostalgia as a resource for the self.“ *Self and Identity* 11 (3): 273–284.

⁵ Juul, Jesper. 2011. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.

jelikož pro vnímání zkoumaných hráčů nebyl tento svět o nic méně reálný než ten, ve kterém žijí. Ač se působení ve hře mohlo zdát jako pouhý únik z reality, hráči v tomto světě opravdu žili, zažívali v něm sociální interakce a vnímali herní postavy jako reálné přátele.

Autonomie, kterou hra nabízí, skrze různé pořadí plnění úkolů či možnost je odkládat na neurčito bez žádné penalizace, upravování postavy, obydlí i virtuálního ostrova, konkrétních obyvatel ostrova a podobně, je další důležitou potřebou, která hra pro hráče naplňuje. Zároveň hra působí na psychologickou potřebu kompetence pozitivní motivací k dobrým činům, které jsou skrze herní mechaniky následně odměněny.¹

Je otázkou, zda unikání z reality ve hře *Animal Crossing New Horizons* bylo pro členy fór funkčním nebo dysfunkčním eskapismem. Hraní jim na jednu stranu umožňovalo mentálně zvládat složitou situaci a zbavit se stresu, ale mnozí ve hře trávili až nezdravé množství času, což pak narušovalo jejich fungování v reálném světě. Také je důležité podotknout, že ačkoliv tento svět spousta členů fór vnímala jako bezpečné místo, pro některé byl i nadále zdrojem stresu či nudy. V tom, aby se z funkčního eskapismu nestal dysfunkční, je tak od hráče vyžadována určitá sebereflexe a seberegulace ve způsobu hraní a v množství stráveného času ve hře, jak ostatně podotýká Mills a Allen.²

Nelze odhadnout, zda všichni členové fór hru opravdu využívali pro eskapistické účely a zda pro ně tuto funkci naplňovala. Stejný druh konzumování médií dvěma jedinci pro ně může mít různé důsledky.³ Záleží tak na individuálním prožitku konkrétního hráče, jelikož každý jedinec může vykazovat znaky z různých hráčských typů v mnoha kombinacích, popř. je měnit v průběhu času.

Přínosy, limity práce a náměty na další výzkum

Tato práce o vztahu mezi hrami a životem jednotlivců v neobvyklých či tíživých situacích ukázala na konkrétním příkladu herní komunity aktivní na internetových fórech, že eskapismus skrze hraní nemusí být pouze negativním či škodlivým jevem. Naopak může

¹ Przybylski, Andrew K., C. Scott Rigby, a Richard M. Ryan. 2010. „A Motivational Model of Video Game Engagement.“ *Review of General Psychology* 14 (2): 154–166.

² Mills, Devin J., a Johnie J. Allen. 2020. „Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control.“ *Computers in Human Behavior* 105 (106209).

³ Katz, Elihu; David Foulkes. 1962. „On the Use of the Mass Media as „Escape“: Clarification of a Concept.“ *The Public Opinion Quarterly* 26 (3): 382-385.

mít ve zvládnání těchto situací až zásadní význam, zejména v jeho možnosti substituce chybějícího sociálního kontaktu. Tyto poznatky mohou být inspirací pro herní průmysl, aby do budoucna více cílil na poskytnutí tohoto typu zážitku s pozitivním společenským dopadem.

Je nutné podotknout, že práce odhalila i stinné stránky hraní, které ani vydavatel hry, ani samotní hráči zřejmě nepředpokládali. Ačkoliv se hra zdála být perfektním místem pro zapomenutí na realitu, někteří hráči pociťovali únavu z herních činností právě kvůli jejich podobnosti s těmi skutečnými. Jiní z řad subjektů se také cítili demotivováni a vystresováni z přílišného tlaku na dokonalost ostrova, kterou prezentovali jiní hráči na dalších médiích. Při sdělení těchto pocitů v rámci diskusí na fórech se jim však dostalo pouze pochopení a komunitního přijetí.

Studium dalších online prostředí, jako jsou sociální sítě (*Youtube, Reddit, Instagram, Discord* a *Twitter*, nyní *X*), jiných internetových fór a dalších míst pro komunitní setkávání hráčů by mohlo přinést nové pohledy na typy hráčů a vliv hry na jejich duševní stav. Pokud by se soubor dat takto rozšířil, jako další výzkumné otázky bych navrhovala následující:

- Jakým způsobem komunikovali hráči o svých zkušenostech na sociálních sítích/jiných internetových fórech?
- Jak se liší hráčské zkušenosti a motivace prezentované na fórech a sociálních sítích?

Dále by výzkum mohl pokračovat i skrze komparativní analýzu hry s jinými herními žánry, což by mohlo poskytnout zajímavé poznatky o tom, jak různé typy her ovlivňují hráče v krizových obdobích. Pokud by další výzkum probíhal jinou metodou sběru dat, než jakou jsem zvolila, tj. např. s možností získat od respondentů informovaný souhlas, bylo by možné i analyzovat přesný vliv hry na jednotlivé věkové skupiny hráčů či z různých druhů prostředí, což nyní z důvodu anonymizace nebylo možné. V tom případě bych se například mohla dále ptát:

- Jaký je rozdíl ve způsobu, jak hráči používali v období pandemie hry v různých herních žánrech (např. akční, strategické, RPG) v porovnání s *Animal Crossing: New Horizons*?

- Jak se lišily prožívání a motivace hráčů různých věkových skupin během pandemie?

Práce mnohem většího rozsahu, než je tato, by se také mohla zaměřit na zkoumání dlouhodobých dopadů hry na duševní zdraví hráčů a jejich motivace z dlouhodobého hlediska (zda si hra udržela jejich zájem i po konci všech pandemických opatření). Potenciální další výzkumná otázka by v tomto případě mohla znít následovně:

- Jak se aktivity hráčů podle jejich sebe prezentace proměňovaly v čase i po konci pandemických opatření?

Rozšíření práce o tyto zmíněné aspekty a výzkumné otázky by mohlo dále prohloubit poznání v této oblasti výzkumu.

Summary

The aim of this thesis is to illustrate the impact of the game *Animal Crossing: New Horizons* on players during the pandemic of virus Covid-19 through the analysis of posts on internet forums and articles describing personal experiences in this area. The subjects of analysis were two biggest active forums on the topic of the game, *Animal Crossing Community* and *The Bell Tree Forums*, and articles collected via Factiva, a tool that collects content of the world's top media outlets. Author compares two specific time periods – a period from March 20th (the date of the game's release) to April 31st 2020, when most of the world was under lockdown or equivalent measures, and a period from July 1st to July 30th 2020, when a large amount of countries experienced a temporary relief from these measures.

The social aspect emerges as a prominent theme of the analysis, underscoring the game's ability to connect and substitute for contact with family and friends that people were lacking during that time. Also, the relationship with NPCs played a significant role in the social experience of these players, fostering a sense of connection, as described by some players, that they felt the emotional impact of in-game characters moving away. The nostalgic aspect of the game also plays a crucial role, with forum members and authors reminiscing about their childhood experiences with earlier versions of the series *Animal Crossing*, highlighting the deep-rooted impact of the game on their identity. The community aspect is highly valued among the forum members, however, it was less present in the experience of the authors of the articles that this thesis analysed.

This thesis further classifies players into ten distinct types applied to the time period of the initial months of the pandemic. Even though almost all types mention some kind of escapism via game, typology categorizes them based on their main activities in the game, their motivation for playing the game and how they present themselves on internet forums. The thesis recognizes these types of players: *Casual*, *Escapist*, *Merchant*, *Time Traveler*, *Collector/Curator*, *Nervous/Obsessive*, *Organiser/Builder*, *Natural*, *Social* and *Chaotic*, and compares them with other authors' findings on player typologies. All of these types of players were represented in the analysed data, even though some players might change their type over time or their types overlap.

Bibliografie

Primární prameny

„Forums, Animal Crossing Discussion.“ Animal Crossing Community.
<https://www.animalcrossingcommunity.com/forums/200000062>.

„Forums, Animal Crossing: New Horizons.“ The Bell Tree Forums.
<https://www.belltreeforums.com/#animal-crossing-new-horizons.235>.

Články

„Animal Crossing and coping with pandemic stress.“ *U-Wire*, 21. 7. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

„Animal Crossing: A perfectly timed, nostalgic release for The Daily Nebraskan staff.“ *U-Wire*, 1. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

„Animal Crossing promises new horizons for those in quarantine.“ *U-Wire* (Southern Illinois University – Edwardsville), 24. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Aubrey, Sophie. 2020. „Gaming builds fan base.“ *The Age*, 18. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Avery, Molly. „Navigating New Horizons: Animal Crossing game offers escape during isolation.“ *U-Wire*, 26. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Buchanan, Kyle. „Animal Crossing Is the Perfect Way to Spend Quarantine“ *The New York Times*, 31. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z:
<https://www.nytimes.com/2020/03/31/arts/animal-crossing-virus.html>.

Coffee, Calvin. „There has never been a better time to play video games.“ *U-Wire* (University of California – Davis), 18. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Collins, Ang. „Animal Crossing's low-stakes domesticity is a soothing balm for stressed millennials.“ *The Guardian*, 6. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z:

<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2020/apr/02/animal-crossings-low-stakes-domesticity-is-a-soothing-balm-for-stressed-millennials>.

Collins, Katie. „Socializing while social distancing: Tech can help you get creative.“ *CNET*, 26. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.cnet.com/tech/services-and-software/socializing-while-social-distancing-tech-can-help-you-get-creative/>.

„Culture Desk Faves: What We’ve Been Doing in Quarantine.“ *U-Wire*, 27. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

„CUTE vs. RAGE: two vastly different video games for however you cope with frustrations of social distancing.“ *U-Wire*, 26. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Dawn, Cassandra. „Where have all the animals crossed?“ *U-Wire* (University of Michigan – Ann Arbor), 28. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Dvorak, Petula. „Perspective | Animal Crossing is Fortnite for moms. The video game couldn't have come at a better time.“ *Washington Post*, 6. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: https://www.washingtonpost.com/local/animal-crossing-is-fortnite-for-moms-the-video-game-couldnt-have-come-at-a-better-time/2020/04/06/3a2036e6-780b-11ea-b6ff-597f170df8f8_story.html.

Faber, Tom. „Is this the perfect game for home quarantine?“ *Financial Times*, 31. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.ft.com/content/8559eb3e-7293-11ea-90ce-5fb6c07a27f2>.

Fraser, Simon. „Animal Crossing: New Horizons is a nostalgic and escapist treat.“ *U-Wire* (Vancouver), 31. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Fukunaga, Julie. „The cult of Animal Crossing: New Horizons.“ *U-Wire* (Stanford University – Stanford), 28. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Garcia, Francisco. „Escaping lockdown into a world of video games is nothing to feel guilty about.“ *The Guardian*, 23. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z:

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/may/23/escaping-lockdown-world-computer-games-guilty-refuge-animal-crossing>.

Hatmaker, Taylor. „We need more video games that are social platforms first, games second.“ *TechCrunch*, 4. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://techcrunch.com/2020/05/02/virtual-worlds-video-games-coronavirus-social-networks-fortnite-animal-crossing/?guccounter=1>.

Holly, Joanna. „Animal Crossing: New Horizons, the game of quarantine.“ *U-Wire* (Bradley University – Peoria), 24. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Jang-won, Lim. „Relaxing games offer sanctuary in times of coronavirus.“ *The Korea Herald*, 2. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20200401000758>.

Johnston, Jane. „Socializing while social distancing.“ *U-Wire* (Grand Valley State University; Allendale), 30. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Kaur, Brahmjot. „Escapism through Animal Crossing During a Time of Crisis.“ *U-Wire* (City College of New York – New York), 15. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

London, Lela. „How Animal Crossing provided me with a lifeline during lockdown.“ *The Telegraph*, 30. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.telegraph.co.uk/technology/2020/05/30/animal-crossing-provided-lifeline-lockdown/>.

Mesch, Shelley K. „A virtual world offers the perfect escape, shut in by pandemic, games fans can feel a bit of control again.“ *The Capital Times & Wisconsin State Journal*, 28. 6. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Mohn, Percy. „The Healing Powers of Animal Crossing: New Horizons.“ *U-Wire* (Washington College – Chestertown), 26. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Molina, Brett. „Why Animal Crossing: New Horizons is the ideal video game escape right now.“ *USA Today Online*, 24. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z:

<https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2020/03/24/animal-crossing-new-horizons-why-its-ideal-video-game-escape/2905925001/>.

Nettum, Signe. „Opinion | Creative, calming video games are a great way to keep your mind active.“ *U-Wire* (University of Iowa – Iowa City), 14. 7. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Pak, Eu-Jin. „Utilizing Animal Crossing: New Horizons to improve well-being during coronavirus crisis.“ *The Daily Targum*, 25. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Panecasio, Steph. „Animal Crossing and virtual gardening have kept me sane during the coronavirus pandemic.“ *CNET*, 3. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023:

<https://www.cnet.com/tech/gaming/animal-crossing-and-virtual-gardening-have-kept-me-sane-during-the-coronavirus-pandemic/>.

Robb, Kayley. „COLUMN: Stop and smell the (virtual) roses.“ *Summerland Review*, 22. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.summerlandreview.com/opinion/column-stop-and-smell-the-virtual-roses-4185885>.

Robison, Kylie. „KYLIEBYTES: Animal Crossing: New Horizons is here to save you from isolation.“ *U-Wire* (California State University – Sacramento), 25. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Smith, Max. „Animal Crossing: New Horizons: Enjoyment at its slowest.“ *U-Wire* (Stanford University – Stanford), 28. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Stidham, Elena. „How Animal Crossing is impacting mental health during the COVID-19 crisis.“ *U-Wire* (Ball State University – Muncie), 4. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Swanson, Audrey. „Quarantimes: Recommendations for quarantine escapism.“ *U-Wire* (University of Wisconsin – Madison), 21. 4. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Van Boom, Daniel. „The fun never stops in Animal Crossing: New Horizons. It's a problem.“ *CNET*, 31. 5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.cnet.com/culture/the-fun-never-stops-in-animal-crossing-new-horizons-its-a-problem/>.

Vrbas, Rebecca. „Staff Picks: Quarantine reads and video games.“ *U-Wire* (Arkansas State University – Jonesboro), 25. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

„Why Is Animal Crossing: New Horizons So Popular?“ *M2 Presswire*. 7.5. 2020. Získáno online 22. 9. 2023.

Wiggins, Nick, a Adele Ferguson. „Coronavirus is forcing friends apart, but games like Animal Crossing and D&D are bringing them back together.“ *ABC*, 26. 3. 2020. Získáno online 22. 9. 2023 z: <https://www.abc.net.au/news/2020-03-27/coronavirus-social-distancing-friends-online-animal-crossing/12080982>.

Sekundární prameny

Knižní tituly

Bartle, Richard. 2015. *MMOs from the Outside In: The Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games of Psychology, Law, Government, and Real Life*. Apress.

Baumeister, Roy F. 1991. *Escaping the self: alcoholism, spirituality, masochism, and other flights from the burden of selfhood*. Basic Books.

Bostan, Barbaros, ed. 2020. *Game User Experience And Player-Centered Design*. Springer International Publishing.

Bostan, Barbaros, a Guven Catak. 2016. „Chapter 9: Explorations in Player Motivations: Gamer Profiles.“ In *Gamer Psychology and Behavior*, editováno Barbaros Bostan, 139. Springer.

Calleja, Gordon. 2011. *In-game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.

Castronova, Edward. 2005. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper& Row.

- Disman, Miroslav. 2011. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Karolinum.
- Given, Lisa M., a SAGE Publishing, eds. 2008. *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Sage Publications.
- Hendl, Jan. 2008. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Portál.
- Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. New York: New York University Press.
- Juul, Jesper. 2010. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press.
- Juul, Jesper. 2011. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Halfmann, Annabell, a Leonard Reinecke. 2021. „Binge-watching as case of escapist entertainment use.“ In *The Oxford Handbook of Entertainment Theory*, edited by Peter Vorderer and Christoph Klimmt, 181-203. Oxford University Press.
- Muriel, Daniel, a Garry Crawford. 2018. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Taylor & Francis Group.
- Newman, James A. 2008. *Playing with Videogames*. Routledge.
- Pfaller, Robert. 2017. *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*. Edinburgh University Press.
- Porter, Lyman W., a Edward E. Lawler. 1968. *Managerial attitudes and performance*. Homewood: Irwin-Dorsey.
- Salen, Katie, a Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- Stebbins, Robert A. 2006. „Serious Leisure.“ In *A Handbook of Leisure Studies*, edited by Chris Rojek, Susan M. Shaw, and A. J. Veal, 448-456. Palgrave Macmillan.

Švaříček, Roman, a Klára Šed'ová. 2007. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál.

Trampota, Tomáš, a Martina Vojtěchovská. 2010. *Metody výzkumu médií*. Portál.

Warmelink, Harald, Casper Hartevelde, a Igor Mayer. 2009. „Press Enter or Escape to Play- Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming.“ DiGRA Conference.

Odborné články

Barr, Matthew, a Alicia Copeland-Stewart. 2021. „Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being.“ *Games and Culture* 17 (1): 122-139.

Bartle, Richard. 1996. „Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs.“ *Journal of MUD Research* 1 (19).

Baumeister, Roy F., a Mark R. Leary. 1995. „The need to belong: desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation.“ *Psychological Bulletin* 117 (3): 497-529.

Bowman, Nicholas D., a Ron Tamborini. 2012. „Task demand and mood repair: The intervention potential of computer games.“ *New Media & Society* 14 (8): 1339-1357.

Calleja, Gordon. 2010. „Digital Games and Escapism.“ *Games and Culture* 5 (4): 335-353.

Cesar, Miguel. 2020. „Fear thy neighbour: Socialisation and isolation in Animal Crossing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 89-108.

Chang, Shan-Mei, Grace M. Hsieh, a Sunny S. Lin. 2018. „The mediation effects of gaming motives between game involvement and problematic Internet use: Escapism, advancement and socializing.“ *Computers & Education* 122: 43-53.

- Chen, Annie T. 2014. „What's in a virtual hug? a transdisciplinary review of methods in online health discussion forum research.“ *Library & Information Science Research* 36 (2): 120-130.
- Cohen, Jonathan. 2001. „Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters.“ *Mass Communication and Society* 4 (3): 245–264.
- Cohen, Jonathan. 2006. „Audience identification with media characters.“ *Psychology of Entertainment*, edited by Jennings Bryant and Peter Vorderer, 183–197. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Cole, Helena, a Mark D. Griffiths. 2007. „Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers.“ *CyberPsychology & Behavior* 10 (4): 575–583.
- Comerford, Chris. 2020. „Coconuts, custom-play & COVID-19: Social Isolation, serious leisure, and personas in Animal Crossing: New Horizons.“ *Persona Studies* 6 (2): 101-117.
- Coulson, Neil S., a Rachel L. Shaw. 2013. „Nurturing health-related online support groups: exploring the experiences of patient moderators.“ *Computers in Human Behavior* 29:1695-1701.
- Dauphin, Barry, a Grant Heller. 2010. „Going to other worlds: The relationships between videogaming, psychological absorption, and daydreaming styles.“ *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 13 (2): 169–172.
- Deci, Edward L. 1971. „Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation.“ *Journal of personality and Social Psychology* 18 (1): 105–115.
- Deci, Edward L. 1972. „The effects of contingent and noncontingent rewards and controls on intrinsic motivation.“ *Organizational behavior and human performance* 8 (2): 217–229.
- Deci, Edward L., a Richard M. Ryan. 2000. „Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.“ *American Psychologist* 55 (68-78).

Deci, Edward L., a Richard M. Ryan. 2000. „The what and why of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.“ *Psychological Inquiry* 11:227–268.

Demetrovics, Zsolt, Róbert Urbán, Katalin Nagygyörgy, Judit Farkas, Dalma Zilahy, Barbara Mervó, Antónia Reindl, Csilla Ágoston, Andrea Kertész, a Eszter Harmath. 2011. „Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ).“ *Behavior Research Methods* 43 (3): 814-825.

Eden, Allison L., Benjamin K. Johnson, Leonard Reinecke, a Sara M. Grady. 2020. „Media for coping during COVID-19 social distancing: Stress, anxiety, and psychological well-being.“ *Frontiers in Psychology* 11 (577639).

Ellis, Wendy E., Tara M. Dumas, a Lindsey M. Forbes. 2020. „Physically isolated but socially connected: Psychological adjustment and stress among adolescents during the initial COVID-19 crisis.“ *Canadian Journal of Behavioural Science* 52 (3): 177-187.

Eysenbach, Gunther, a James E. Till. 2001. „Ethical issues in qualitative research on internet communities.“ *British Medical Journal* 323 (1103-1105).

Fegert, Jörg M., Benedetto Vitiello, Paul L. Plener, a Vera Clemens. 2020. „Challenges and burden of the Coronavirus 2019 (COVID-19) pandemic for child and adolescent mental health: a narrative review to highlight clinical and research needs in the acute phase and the long return to normality.“ *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health* 14 (20).

Fernandes, Blossom, U. Nanda Biswas, Roseann Tan-Mansukhani, Alma Vallejo, a Cecilia A. Essau. 2020. „The impact of COVID-19 lockdown on internet use and escapism in adolescents.“ *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes* 7 (3): 59-63.

Folkman, Susan, a Judith Tedlie Moskowitz. 2004. „Coping: Pitfalls and promise.“ *Annual Review of Psychology* 55 (1): 745.

Gagné, Marylene, a Edward L. Deci. 2005. „Self-determination theory and work motivation.“ *Journal of Organizational behavior* 26 (4): 331–362.

Granic, Isabela, Adam Lobel, a Rutger C. Engels. 2014. „The benefits of playing video games.“ *American psychologist* 69 (1): 66.

Greenwood, Dara N., a Christopher R. Long. n.d. „Psychological predictors of media involvement: solitude experiences and the need to belong.“ *Communication Research* 36:637-654.

Grüsser, S. M., Ralf Thalemann, a Mark D. Griffiths. 2007. „Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?“ *Cyber-Psychology & Behavior* 10:290-292.

Holtz, Peter, Nicole Kronberger, a Wolfgang Wagner. 2012. „Analyzing internet forums: a practical guide.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 24:55-66.

Hutchinson, Susan L., Tamara Afifi, a Stephanie Krause. 2007. „The family that plays together fares better: Examining the contribution of shared family time to family resilience following divorce.“ *Journal of Divorce & Remarriage* 46 (3-4): 21-48.

Jennett, Charlene, Anna L. Cox, Paul Cairns, Samira Dhoparee, Andrew Epps, Tim Tijs, a Alison Walton. 2008. „Measuring and defining the experience of immersion in games.“ *International Journal of Human-Computer Studies* 66 (9): 641–661.

Kaiser, Karen. 2009. „Protecting respondent confidentiality in qualitative research.“ *Qualitative Health Research* 19 (11): 1632-1641.

Kallio, Kirsi P., Frans Mäyrä, a Kirsikka Kaipainen. 2011. „At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities.“ *Games and Culture* 6 (4): 327–353.

Kardefelt-Winther, Daniel, Alexandre Heeren, Adriano Schimmenti, Antonius van Rooij, Pierre Maurage, Michelle Carras, Johan Edman, Alexander Blaszczynski, Joël Billieux, a Yasser Khazaal. 2017. „How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?“ *Addiction* 112 (10): 1709-1715.

Katz, Elihu, a David Foulkes. 1962. „On the Use of the Mass Media as Escape: Clarification of a Concept.“ *The Public Opinion Quarterly* 26 (3): 377-388.

- Kellar, Melanie, Carolyn Watters, a Jack Duffy. „Motivational factors in game play in two user groups.“ *Proceedings of the DIGRA 2007 Conference (Tokyo, Japan)*, no. 3, 1-8.
- Kim, Jin. 2014. „Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing: Wild World.“ *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 28 (3): 357-370.
- Király, Orsolya, Dénes Tóth, Róbert Urbán, Zsolt Demetrovics, a Aniko Maraz. 2017. „Intense video gaming is not essentially problematic.“ *Psychology of Addictive Behaviors* 31 (7): 807.
- Kuittinen, Jussi, Annakaisa Kultima, Johannes Niemelä, a Janne Paavilainen. 2007. „Casual games discussion.“ *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*, 105-112.
- Kuss, Daria J., Jorik Louws, a Reinout W. Wiers. 2012. „Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games.“ *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15 (9): 480-485.
- Lewis, Joanna E., Mia Trojovský, a Molly M. Jameson. 2021. „New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and Animal Crossing During the COVID-19 Pandemic.“ *Frontiers in Virtual Reality* 2 (627350).
- Lombard, Matthew, a Theresa Ditton. 1997. „At the Heart of It All: The Concept of Presence.“ *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (2).
- Malinen, Sanna. 2015. „Understanding user participation in online communities: a systematic literature review of empirical studies.“ *Computers in Human Behavior* 46:228-238.
- Martončík, Marcel, a Ján Lokša. 2016. „Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real life world (offline)?“ *Computers in Human Behavior* 56 (127–134).
- Merchant, Raina M., a Nicole Lurie. 2020. „Social media and emergency preparedness in response to novel coronavirus.“ *JAMA* 323 (20): 2011–2012.

Merhi, Mohammad I. 2016. „Towards a framework for online game adoption.“ *Computers in Human Behavior* 60:253-263.

Mills, Devin J., a Johnie J. Allen. 2020. „Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control.“ *Computers in Human Behavior* 105 (106209).

Murphy, John, a José Zagal. 2011. „Videogames and the Ethics of Care.“ *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 3 (3): 76.

Nebel, Steve, a Manuel Ninaus. 2022. „Does Playing Apart Really Bring Us Together? Investigating the Link Between Perceived Loneliness and the Use of Video Games During a Period of Social Distancing.“ *Frontiers in Psychology* 13 (683842).

Odrowska, Aleksandra M., a Karlijn Massar. 2014. „Predicting guild commitment in World of Warcraft with the investment model of commitment.“ *Computers in Human Behavior* 34:235–240.

Pearce, Katy E., Jason C. Yip, Jin Ha Lee, Jesse J. Martinez, Travis W. Windleharth, Arpita Bhattacharya, a Qisheng Li. 2022. „Families Playing Animal Crossing Together: Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic.“ *Games and Culture* 17 (5): 773–794.

Pearce, Katy E., Jason C. Yip, Jin Ha Lee, Jesse J. Martinez, Travis W. Windleharth, Arpita Bhattacharya, a Qisheng Li. 2022. „I Need to Just Have a Couple of White Claws and Play Animal Crossing Tonight: Parents Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic.“ *Psychology of Popular Media* 11 (3): 324–332.

Petrovčič, Andraž, Vasja Vehovar, a Aleš Žiberna. 2012. „Posting, quoting, and replying: a comparison of methodological approaches to measure communication ties in web forums.“ *Quality & Quantity* 46:829-854.

Prime, Heather, Mark Wade, a Dillon T. Browne. 2020. „Risk and resilience in family wellbeing during the COVID-19 pandemic.“ *The American Psychologist* 75 (5): 631–643.

Przybylski, Andrew K., C. Scott Rigby, a Richard M. Ryan. 2010. „A Motivational Model of Video Game Engagement.“ *Review of General Psychology* 14 (2): 154–166.

Roberts, Lynne D. 2015. „Ethical issues in conducting qualitative research in online communities.“ *Qualitative Research in Psychology* 12 (3): 314-325.

Seller, Merlin. 2021. „Ever-Lockdown: Waiting through Times of Playbour and Pandemic in Animal Crossing.“ *Networking Knowledge, #TogetherApart Special Issue* 14 (1): 100-116.

Sher, Leo. 2020. „The impact of the COVID-19 pandemic on suicide rates.“ *QJM: An International Journal of Medicine* 113 (10): 707.

Smith, Aaron C.T., a Bob Stewart. 2007. „The travelling fan: Understanding the mechanisms of sport fan consumption in a sport tourism setting.“ *Journal of Sport and Tourism* 12 (3-4): 155-181.

Smith, Helen, Alpaslan Bulbul, a Christina J. Jones. 2017. „Can Online Discussion Sites Generate Quality Data for Research Purposes?“ *Front Public Health* 5 (156).

Stenseng, Frode, Jonas Falch-Madsen, a Beate W. Hygen. 2021. „Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming.“ *Psychology of Popular Media* 10 (3): 319.

Stenseng, Frode, Jostein Rise, a Pål Kraft. 2012. „Activity engagement as escape from self: The role of self-suppression and self-expansion.“ *Leisure Sciences* 34 (1): 19–38.

Straznickas, Gracie L. 2020. „Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing.“ *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13 (22): 75-82.

Sweetser, Penelope, a Peta Wyeth. 2005. „GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games.“ *Computers in Entertainment* 3 (3).

Taylor, Laramie, Qiusi Sun, a Bingqing Wang. 2018. „Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games.“ *New Media & Society* 20 (11): 4074–4094.

Toledo, Marc. 2021. „Video Game Habits & COVID-19.“ *Journal of Marketing Management and Consumer Behavior* 3 (4): 66-89.

Tong, Xin, Diane Gromala, Carman Neustaedter, David F. Fracchia, Yisen Dai, a Zhicong Lu. 2021. „Players’ Stories and Secrets in Animal Crossing: New Horizons — Exploring Design Factors for Positive Emotions and Social Interactions in a Multiplayer Online Game.“ *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5 (284): 1-23.

Van Tilburg, Wijnand A. P., Constantine Sedikides, a Tim Wildschut. 2015. „The mnemonic muse: Nostalgia fosters creativity through openness to experience.“ *Journal of Experimental Social Psychology* 59:1-7.

Vess, Matthew, Jamie Arndt, Clay Routledge, Constantine Sedikides, a Tim Wildschut. 2012. „Nostalgia as a resource for the self.“ *Self and Identity* 11 (3): 273–284.

Weber, René, Katharina-Maria Behr, a Cynthia DeMartino. 2014. „Measuring interactivity in video games.“ *Communication Methods and Measures* 8 (2): 79–115.

Wulf, Tim, Nicholas D. Bowman, John A. Velez, a Johannes Breuer. 2020. „Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being.“ *Psychology of Popular Media* 9 (1): 83–95.

Wulf, Tim, Johannes S. Breuer, a Josephine B. Schmitt. 2022. „Escaping the Pandemic Present: The Relationship Between Nostalgic Media Use, Escapism, and Well-Being During the COVID-19 Pandemic.“ *Psychology of Popular Media* 11 (3): 258–265.

Xiang, Mi, Keisuke Kuwahara, a Zhiruo Zhang. „Impact of COVID-19 pandemic on children and adolescents' lifestyle behavior larger than expected.“ *Progress in Cardiovascular Diseases* 63 (4): 531-532.

Yee, Andrew Z. H., a Jeremy R. H. Sng. 2022. „Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic.“ *Frontiers in Psychology* 13 (800683).

Yee, Nick. 2007. „Motivations of Play in Online Games.“ *Journal of CyberPsychology and Behavior*, no. 9, 772-775.

Young, Nicola L., Daria J. Kuss, Mark D. Griffiths, a Christina J. Howard. 2017. „Passive Facebook use, Facebook addiction, and associations with escapism: An experimental vignette study.“ *Computers in Human Behavior* 71:24-31.

Zhu, Lin. 2020. „The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons.“ *Human Behavior and Emerging Technologies* 3 (1): 157–159.

Články z internetových verzí periodik

Ciaccia, Chris. 2020. „Gamer who died of coronavirus has Nintendo Animal Crossing funeral.“ *Fox News*. Získáno online 23. 9. 2023 z: <https://www.foxnews.com/tech/coronavirus-victim-funeral-nintendo-animal-crossing>.

Cooper, Dalton. 2023. „Nintendo Reveals the Top 10 Best-Selling Switch Games.“ *Game Rant*. Získáno online 11. 9. 2023 z: <https://gamerant.com/best-selling-nintendo-switch-games-list/>.

Drake, Audrey. 2011. „What's New in Animal Crossing 3DS.“ *IGN*. Získáno online 11. 9. 2023 z: <https://www.ign.com/articles/2011/06/30/whats-new-in-animal-crossing-3ds>.

„Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign.“ 2020. *Business Wire*. Získáno online 23. 10. 2023 z: <https://www.businesswire.com/news/home/20200410005047/en/Games-Industry-Unites-to-Promote-World-Health-Organization-Messages-Against-COVID-19-Launch-PlayApartTogether-Campaign>.

Gartenberg, Chaim, a Vjeran Pavic. 2020. „US video game spending hit a 10-year high in June.“ *The Verge*. Získáno online 23. 9. 2023 z:

<https://www.theverge.com/2020/7/17/21328298/us-video-game-spending-high-npd-group-amount>.

Harris, Craig. 2005. „Animal Crossing: Wild World.“ *IGN*. Získáno online 23. 9. 2023 z: <https://www.ign.com/articles/2005/12/06/animal-crossing-wild-world>.

Holt, Kris. 2020. „As internet forums die off, finding community can be harder than ever.“ *Engadget*, 27. 2. 2020. Získáno online 27. 9. 2023 z: <https://www.engadget.com/2020-02-27-internet-forums-dying-off.html?guccounter=1>.

Kamenetz, Anya. 2019. „World Health Organization (WHO) List Video Game Addiction As An Illness.“ *NPR*. Získáno online 23. 9. 2023 z: <https://www.npr.org/2019/05/28/727585904/is-gaming-disorder-an-illness-the-who-says-yes-adding-it-to-its-list-of-diseases>.

Kane, Alex, a Andrew Wallenstein. 2019. „Nintendo Delayed Animal Crossing to Maintain Good Work-Life Balance.“ *Variety*. Získáno online 11: 9. 2023 z: <https://variety.com/2019/gaming/news/nintendo-delayed-animal-crossing-to-maintain-good-work-life-balance-1203240626/>.

MacDonald, Keza. 2020. „It's uniting people: why 11 million are playing Animal Crossing: New Horizons.“ *The Guardian*. Získáno online 11. 9. 2023 z: <https://www.theguardian.com/games/2020/may/13/animal-crossing-new-horizons-nintendo-game-coronavirus>.

Nutt, Christian. „An Inviting Mini-World: How Nintendo Made Animal Crossing.“ *Game Developer*. Získáno online 24. 9. 2023 z: <https://www.gamedeveloper.com/design/an-inviting-mini-world-how-nintendo-made-i-animal-crossing-i->.

Yee, Nick. 2019. „A Closer Look into the 12 Gamer Motivations | by Nick Yee | ironSource LevelUp.“ *Medium*, October 30, 2019. Získáno online 24. 10. 2023 z: <https://medium.com/ironsource-levelup/a-closer-look-into-the-12-gamer-motivations-8d156ff0151a>.

Ostatní

„Animal Crossing Christmas Festival: The Movie! (2023).“ *IMDb*. Získáno online 15. 10. 2023 z: <https://www.imdb.com/title/tt16899656/>.

„Animal Crossing™: New Horizons for the Nintendo Switch™ system – Official Site.“ Animal Crossing. Získáno online 23. 9. 2023 z: <https://animalcrossing.nintendo.com/new-horizons/>.

Cahill, Tiernan. 2020. „Gaming as coping in response to COVID-19 pandemic-induced stress: Results from a U.S. national survey.“ *International Communication Association*.

„Frequently Asked Questions.“ *UWire*. Získáno online 26. 11. 2023 z: <https://www.uwire.com/faq/>.

„Gekijô-ban Dôbutsu no Mori (2006).“ *IMDb*. Získáno online 15. 10. 2023 z: <https://www.imdb.com/title/tt1190545/>.

„Read Animal Crossing Manga.“ *VIZ*. Získáno online 15. 10. 2023 z: <https://www.viz.com/animal-crossing>.

SCHVÁLENO

25.3.23

Mij.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:

Martinů, Bc. Patricie

Razítko podatelny:**Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:**

2021/22

Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	14 -03- 2023 -1-
Čj: 83	Příloh:
Přiděleno:	

Fakultní e-mail diplomantky/diplomanta:

32242719@fsv.cuni.cz

Studijní program/forma studia:

Mediální studia, distanční forma

Název práce v češtině:

Eskapismus ve hře Animal Crossing: New Horizons v kontextu pandemie Covid-19

Název práce v angličtině:

Escapism in Animal Crossing: New Horizons in the context of the Covid-19 pandemic

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2022/2023)(diplomovou práci je možné obhajovat nejdříve šest měsíců od schválení tezí)

ZS 2023/2024

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

Videohra společnosti Nintendo nazvaná Animal Crossing: New Horizons vyšla skoro současně se začátkem pandemie v březnu 2020. Jedná se v průběhu let o již několikátý díl ze série her, ve kterých lze strávit mnoho hodin ve vlastní bublině, vytvářet si vlastní město/ostrov/vesnici atd. a koexistovat tam s virtuálními postavami, to vše "v reálném čase". To už samo o sobě svádí k eskapistickému užití, nicméně na začátku roku 2020 se po publikování nového dílu hra stala masivně populární a vznikly obrovské komunity na internetu komunikující a "navštěvující" se přímo ve hře, suplující tak sociální interakce v reálu (s připojením k internetu umožňuje jít do postaveného město jiného hráče a virtuálně s ním mluvit). Bylo tomu umožněno díky pandemickým omezením, kdy lidé trávili najednou mnohem více času doma.

Existující výzkum zkoumající online herní komunity a vliv používání médií na únik z reality je nemalý, pramenící již z doby existence televize a rozhlasu, ale v kontextu s bezprecedentní pandemií Covidu-19 tento konkrétní fenomén úniku z reality za doby karantény či omezení popisuje v aktuálním výzkumu již menší množství odborných textů, zřejmě z důvodu nedostatečného časového odstupu. Je však dohledatelné značně vyšší číslo publicistických článků zabývajících se tématem zvenku ale i zevnitř, poskytující sondu do perspektivy onoho „unikajícího“. Autorka práce může také disponovat vlastní zkušeností s tématem a prohloubit tuto sondu. Hlavním zdrojem budou však komunity samotné, a jejich zaznamenaná interakce na fórech a sociálních médiích, sloužící jako časová schránka.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Cílem práce je pohledem zevnitř zkoumat komunitu hráčů hry Animal Crossing: New Horizons, jejich motivace k hraní této hry a způsoby, kterými jim hra poskytovala únik z reality pandemie. Dále se práce bude částečně zaměřovat i na mediální reflexi fenoménu.

Výzkumné otázky týkající se komunity:

- Jakým způsobem komunikovali hráči o svých zkušenostech?
- Jaké funkce pro hráče plnilo sdílet své zkušenosti online a setkávat se online v lidmi ve hře?
- Jak fenomén vznikl, co tomu z hlediska hráčů nahrálo?
- Které médium/platforma k fenoménu nejvíce přispělo/bylo nejméně aktivní?

- Jak se aktivity hráčů online proměnily v čase v závislosti na pandemické situaci?

Výzkumné otázky týkající se mediální reflexe:

- Jak se o fenoménu reportovalo v médiích?
- Jak se v daných článcích prezentovalo téma eskapismu?
- Jak byly v médiích hráči a jejich aktivity zobrazovány?

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1 Úvod do tématu

- 1.1 Covid 19, omezení pohybu osob a shromažďování

2 Teoretická část

- 2.1 Shrnutí existující literatury
- 2.2 Animal Crossing
- 2.3 Mediální eskapismus

3 Metodologie práce

- 3.1 Kvalitativní výzkum
- 3.2 Případová studie, analytická indukce

4 Výzkumná část

- 4.1 Výchozí předpoklady a výzkumné otázky
- 4.2 Vybraný vzorek
- 4.3 Analýza

5 Závěr

- 4.1 Diskuze
- 4.2 Shrnutí
- 4.3 Přínosy, náměty na další výzkum

6 Summary

7 Bibliografie

- 6.1 Použitá literatura
- 6.2 Primární zdroje

8 Přílohy

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

Zkoumané období jsem vymezila od **1. do 30. dubna 2020** (hra vyšla krátce před tím, a většina světa se nacházela v prvním lockdownu) a následně tento měsíc porovnám s **1. až 31. červencem 2020** (obdobím, kdy první lockdowny již povětšinou skončily a bylo období uvolnění).

Primárními prameny budou fóra zaměřená na hru (**Animal Crossing Community + The Bell Tree Forums**) a komunity na sociální síti **Reddit** (subreddity **r/animalcrossing**; **r/ac_newhorizons**).

Dalším samostatným pramenem budou publicistické články týkající se tématu (klíčová slova Animal Crossing, pandemic, covid-19, escape) publikované od vydání hry **20. března 2020 po 31. červenec 2020**. Sběr materiálu bude z pouze anglicky psaného textu z databáze Factiva.

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Jedná se o kvalitativní výzkum, a to o případovou studii. Během výzkumu použiji metody kvalitativní obsahové analýzy a analytické indukce.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2–5 řádků):

1. HENDL, Jan. 2008. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 2. přeprac. a aktual. vyd. Praha: Portál, 408 s. – Jedná se o známou příručku pro kvalitativní výzkum, konkrétní plán, jaké metody jsou vhodné pro typ výzkumu. Dále pomáhá se sběrem dat, kódováním, vyhodnocováním a interpretací.

2. SEDLÁKOVÁ, Renáta. 2015. *Výzkum médií: Nejužívanější metody a techniky*. Grada Publishing, a.s., 548 s. - Poskytuje konkrétní, chronologické instrukce k analýze mediálních obsahů a jejich účinků z pohledu různých výzkumných metod.
3. GIVEN, Lisa M., ed. 2008. *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Los Angeles: Sage Publications, 1072 s. – Tato encyklopedie kvalitativních výzkumných metod je rozsáhlým sborníkem článků, které vysvětlují a definují metody a koncepty kvalitativního výzkumu.
4. REINECKE, L., & OLIVER, M. B. 2016. *The Routledge handbook of media use and well-being: International perspectives on theory and research on positive media effects*. Routledge, 484 s. - Definuje a dává do souvislosti užívání médií a well-beingu uživatelů a je základním zdrojem informací pro výzkum v této oblasti.
5. MEYROWITZ, Joshua. 1986. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. Oxford University Press, 432 s. – Již trochu starší publikace, nicméně nabízí hlubokou analýzu toho, jak média změnila strukturu našeho každodenního života a chování v něm, a dá se vztáhnout i na oblast videoher.
6. JUUL, Jesper. 2010. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press, 252 s. – Autor popisuje tzv. „příležitostné“ hráče, jejich zkušenost a pozici mezi hráči videoher ve společenském a kulturním životě.
7. JUUL, Jesper. 2011. *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 244 s. – V titulu se autor zabývá mnoha aspekty herních studií, jako perspektivou hráčů, strukturou fiktivních světů, estetikou, pravidly tvorby videoher atd. a zasazuje je do současného kontextu.
8. MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. 2018. *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Taylor & Francis Group, 208 s. Publikace poskytuje vhled do videoher jako kulturního fenoménu, způsobu života v současné společnosti a komunitách, jejich konzumaci a roli v utváření identity těchto komunit.
9. BARTLE, Richard. 2003. *Designing Virtual Worlds*, New Riders, 768 s. – Jedna z prvních publikací na téma virtuálních světů a komunit v online videohrách, zejména zaměřující se na stavbu těchto světů a typizaci hráčů existujících v nich v té době.
10. BARTLE, Richard. 2016. *MMOs from the Outside In: The Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games of Psychology, Law, Government, and Real Life*. Apress, 526 s. – Již aktuálnější publikace autora, popisující vliv reálného světa a společnosti na virtuální svět videoher, konkrétně onlinových MMO (massively-multiplayer online) her.
11. BOSTAN, Barbaros. 2016. *Gamer Psychology and Behavior*. Springer, 168 s. – Autor se zde spíše z psychologického hlediska zaměřuje na zkušenost hráčů, jejich motivace, chování, a obecně na současné problémy herních komunit a jejich diskurz.
12. CALLEJA, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press, 240 s. – Publikace zaměřující se na koncept imerze v kontextu herního světa, konkrétně na jeho kritiku, a navrhuje nový rámec zapojení hráče složený z různých dimenzí.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

1. DRAHOKOUPILOVÁ, Denisa. *Sociální síť a online hry v době koronavirové pandemie*. Pardubice, 2022. Diplomová práce. Filozofická fakulta Univerzity Pardubice. Vedoucí práce Ďatko, Ilona.
2. POLÁČKOVÁ, Nikola. *České herní komunity na platformě Twitch během koronavirové pandemie a vliv streamerů na fanouškovské vnímání Covidu-19*. Praha, 2022. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Švelch, Jan.
3. SKLENÁŘOVÁ, Kristýna. *Význam komunity a zapojení hráčů v prostředí textové role-playing hry*. Brno, 2020. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Bedrošová, Marie.

4. TRUŠINA, Natalie. *Communication and Communities in World of Warcraft: Ethnography of a Guild*. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav etnologie. Vedoucí práce Janeček, Petr.
5. VÁŇOVÁ, Anežka. *Alternate reality games z pohledu hráčů*. Praha, 2022. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Švelch, Jaroslav.

Datum / Podpis studenta/ky

13. 3. 2023

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

14.3.23

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO VE VYHLÁŠCE ŘEDITELE INSTITUTU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO PROGRAMU.

Seznam příloh

Příloha č. 1: Slovník pojmů z herní série Animal Crossing (textový dokument)

Příloha č. 1

Slovník pojmů z herního světa Animal Crossing vyskytujících se v práci

AC – Animal Crossing.

ACC – Fórum Animal Crossing Community.

ACNH – Zkratka názvu hry Animal Crossing: New Horizons, viz NH.

ACNL – Zkratka názvu hry Animal Crossing: New Leaf, viz NL.

Bells – Herní měna, za kterou hráč kupuje objekty ve hře.

Cestování časem – Technika, kdy hráč přenastaví čas či datum na konzoli, a tak se i ve hře změní čas. To umožňuje získat různé předměty ve hře s předstihem.

Dopisy – Hra umožňuje zasílat ostatním hráčům či nehráčským postavám virtuální dopisy, je možné k nim přiložit i herní předměty.

Fosilie – Jsou jedním z herních předmětů, které hráč sbírá pro své muzeum vykopávaním děr.

Hmyz – Je jedním ze sběratelských prvků ve hře skrze chytání sítíkou.

Hodnocení ostrova – Ostrov hráče je hodnocen od jedné do pěti hvězdiček podle jeho úrovně vyzdobení a kvality.

Isabelle – Nehráčská postava v podobě psa, která je asistentka hráče a pomáhá mu s úpravou aspektů vzhledu ostrova a chování jeho rezidentů.

K.K. Slider – Nehráčská postava v podobě psa, nejznámější hudebník ve hře Animal Crossing. Cílem hry Animal Crossing: New Horizons je uspořádat na ostrově jeho koncert.

Květiny – Hráč může sázet, zalévat, křížit a plít květiny na ostrově. Jsou častým předmětem směny mezi hráči.

NH – Díl herní série Animal New Horizons, viz Animal Crossing: New Horizons.

NL – Díl herní série New Leaf, viz Animal Crossing: New Leaf.

NPC (mn. číslo NPCs) – Non-playable character = nehráčská postava. Postava v počítačové hře (nejčastěji ve hře na hrdiny), kterou neovládá hráč, ale počítač. Zde se nachází ve zvířecí podobě, označována obecně jako „vesničan“, obyvatel ostrova hráče.

Ovoce – Ve hře existuje pět druhů ovoce: jablka, třešně, pomeranče, broskve a hrušky. Hráč začíná s jedním nativním ovocem. Ostatní druhy může získat návštěvou ostrovů ostatních hráčů.

Pocket Camp – Díl herní série Animal Crossing, který je dostupný zadarmo na mobilní platformy.

Ryby – Jsou jedny ze sběratelských prvků ve hře skrze rybaření.

Stalk market – Varianta trhu s akciemi, ve hře je tak možné skupovat „tuřiny“, jejichž cena následně každý den stoupá či klesá, a hráči si tak mohou na jejich následném prodeji vydělat. Tyto ceny tuřinů se na každém z jednotlivých ostrovů lidí liší, a tak je přínosné cestovat na jiné ostrovy a porovnat jejich ceny. Viz Tuřiny.

TBT – Fórum The Bell Tree Forums.

Terraformace – Možnost upravit terén ostrova podle vlastních preferencí skrze nástroje dostupné ve hře.

Tortimer – Nehráčská postava v podobě želvy, která obývá tropický ostrov, na který je možné jako postava ve hře cestovat a hrát mini hry online s dalšími hráči.

Tuřiny – Speciální předměty, se kterými je následně možné obchodovat, jelikož se jejich cena každý den mění. Při cestování časem však uhnijí. Viz Stalk market.