

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Diplomová práce

**MASSIVELY MULTIPLAYER „ONLINE ROLE -
PLAYING GAMES“ AKO SOCIÁLNY PRIESTOR**

Bc. Ivana Milová

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologických a historických věd

Studijní program Antropologie

Studijní obor sociální a kulturní antropologie

Diplomová práce

**MASSIVELY MULTIPLAYER „ONLINE ROLE -
PLAYING GAMES“ AKO SOCIÁLNY PRIESTOR**

Bc. Ivana Milová

Vedúci práce:

Mgr. Nikola Balaš

Katedra antropologických a historických věd

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Vyhlasujem, že som prácu spracovala samostatne a použila som len uvedené
pramene literatúry.

Plzeň, november 2014

.....

Zvláštne poďakovanie si zaslúži vedúci mojej práce Mgr. Nikola Balaš, vďaka ktorého radám, usmerňovaniu a pripomienkam práca mohla nadobudnúť súčasnú podobu. Chcela by som poďakovať za jeho ochotu, trpezlivosť a kvalifikované vedenie. Vďaka patrí tiež Doc. Petrovi Lozoviukovi, Ph.D. za hodnotné rady a povzbudenie, ktoré mi k téme výskumu mojej diplomovej práce poskytol. V neposlednom rade patrí vďaka i Mgr. Petrovi Kaliničovi za cenné konverzácie, ktoré som mnou viedol o počítačových hrách a o oblasti náhľadu na ich výskum. Ďalej by som rada poďakovala svojej rodine a priateľovi za neochvejnú podporu počas štúdia a písania diplomovej práce. Ďakujem i všetkým informátorom a spoluhráčom hry World of Warcraft v rámci guildy Headhunters za ich ochotu a bleskové vyplnenie „rozhovorových dotazníkov“.

Obsah

1. ÚVOD.....	1
2. DOTERAJŠÍ VÝZKUM.....	7
2.1 Vysokoškolské práce.....	12
3. HISTÓRIA MMORPG.....	16
3.1 História WoW.....	18
4. ZOZNÁMENIE SA S WOW	29
4.1 Začiatky.....	31
4.2 Kto je hráč WoW?.....	37
4.2.1 Nerd.....	39
4.2.2 Hráčska variabilita.....	40
5. METODOLÓGIA.....	42
5.1 Prístup k výskumu.....	42
5.2 Metódy výskumu.....	43
5.3 Zber dát.....	45
5.3.1 Rozhovorový dotazník.....	46
6. GUILDA.....	48
6.1 Guilda ako cech.....	48
6.2 Guildovná komunikácia.....	50
6.3 Skupinové nepriateľstvo.....	52
6.3.1 Ignore list.....	53
6.3.2 Žiaduce nepriateľstvo.....	56
6.4. Neoficiálny server.....	58

7. CHARAKTERISTIKA GUILDY.....	61
7.1 Typológia guildy ako sociálnej skupiny.....	61
7.1.1 Skúšobné obdobie „liminarity“.....	65
7.2 Vstup do terénu.....	68
7.2.1 Guilda Headhunters.....	69
7.3 Sociálna štruktúra a organizácia guildy.....	69
7.3.1 Organizačná štruktúra guildy Headhunters.....	71
8. SUBKULTÚRA HRÁČOV WOW.....	77
8.1 Subkultúra.....	77
8.1.1 Guildy ako skupiny tvoriace subkultúru.....	80
8.2 Súhrn zdieľaných významov.....	82
8.2.1 Stretnutia vo fyzickom svete.....	83
9. RAID AKO PREJAV HERNEJ KULTÚRY.....	85
9.1 Čo je to raid.....	91
9.2 Reflexia raidu.....	92
3.3 Raid ako prejav kultúry.....	94
ZÁVER.....	96
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A ZDROJOV.....	98
SUMMARY.....	103
PRÍLOHY.....	104

1. ÚVOD

Hlavnou témou mojej práce je moderná, aktuálna a z veľkej časti neprebádaná problematika výskumu Masívne multiplayer „online role-playing hier“, tiež zvaných MMORPG. Masívne multiplayer „online role-playing“ hra v doslovnom preklade znamená masívne hraná hra na role, v online prostredí. Sú to video hry alebo počítačové hry, ktoré umožňujú simultánnu interakciu masívneho množstva hráčov s ostatnými hráčmi v jednom čase, a to na základe internetového pripojenia. Medzi tento typ hier patrí i najznámejšia MMORPG hra World of Warcraft, ktorá je predmetom tohto výskumu.

Hranie počítačových hier bolo už od mala súčasťou môjho života, nikdy som však plne nedokázala pochopiť, prečo moji rovesníci dokážu stráviť toľko času hraním MMORPG typu hier, než som si jednu na ich popud sama nevyskúšala. Hranie hier je v súčasnej dobe veľmi obľúbenou zábavou či dokonca hlavným typom zábavy a predmetom voľno časových aktivít všetkých vekových kategórií.

Herný priemysel sa rozrastá a vzniká čím ďalej tým väčší dopyt po nových hrách. Herný vývojári sa tak, predovšetkým u komerčných herných titulov, snažia tvoriť stále technologicky, myšlienkovy a graficky náročnejšie hry aby uspokojili rastúce nároky hráčov. Vývojárske štúdiá sa predhávajú v nových nápadoch a na trh prichádza neuveriteľná variabilita hier, ktoré však nebývajú kvalitou určené len podľa možnosti grafického rozlíšenia. Kvalita hier je určená ich „publikom“ a predovšetkým možnosťami hrateľnosti a prispôsobenia sa potrebám konečného zákazníka. Existujú množstvá hier, ktoré nepodporujú hranie online alebo neťažia vôbec z grafických vymožeností dnešnej doby. Mnohé hry sa zakladajú na jednoduchosti, kvalitnom príbehu, výbornej základnej myšlienke hry, rýchlom prístupe či technologickej nenáročnosti hier¹. Množstvá hier na hráčov tiež pôsobia i ako „retro“ spomienky na ich hráčske začiatky.

¹ Ako príklad je možné uviesť takzvané "browserové" hry (hry hrané z počítačového prehliadača) ako je napríklad „Shakes and Fidget“ (MMORPG bojová stratégia) alebo „Drakensang Online“ (akčná online RPG hra).

Aj navzdory tomu, je však element multiplayeru čí ďalej rozšírenejší, o čom niet pochýb. Existuje množstvo hráčov, ktorí po multiplayer hernom zážitku netúžia a uprednostňujú hranie hier osamote. Avšak na komerčnej scéne v oblasti hier sa z mnohých „single player²“ hier práve v nedávnej minulosti stávajú online hry alebo massively multiplayer online hry, čo svedčí o ich rastúcej popularite. Nové MMORPG hry by sa svojou kvalitou, zvukom a obrazom dali dokonca prirovnať k filmom, avšak filmový zážitok a ten herný je často neporovnateľne odlišný. V MMORPG hrách totiž hráč nie je len pasívnym príjemcom, ale práve naopak stáva sa aktívnym tvorcom a protagonistom príbehu, hlavným hrdinom a členom hráčskej komunity, v malom či veľkom meradle. Po vstupe do MMORPG herného sveta vzniká u hráča potreba komunikácie a interakcie s prostredím a ostatnými hráčmi. Je nutné sa s hrou oboznámiť a často hra vyžaduje i nemalé nároky na naučenie sa množstva termínov a hráčskych schopností, ktoré sú k hranu konkrétneho typu hier potrebné. Pasivita odchádza do ústrania a vyzdvihuje sa aktívne zapojenie hráča do aktivít hrou a ostatnými hráčmi vytvorených a prostredníctvom hernej komunikácie zdieľaných.

Téma mojej diplomovej práce je veľmi aktuálna, pretože dochádza k neustálemu technologickému vývoju, s ktorým súvisí i potreba výskumu počítačových hier, respektíve ich dopadu na človeka. Existuje množstvo štúdií, ktoré sa snažia vplyv počítačových hier a hrania hier samotných vedecky zmapovať. Bohužiaľ drvivá väčšina z nich sa zaoberá problematikou z úplne inej strany ako by podľa môjho názoru bolo potrebné. Hranie počítačových hier je predovšetkým mediálne prezentované ako akási prinajmenšom „podozrivá“ zábava. V horšom prípade vídame „hororové“ titulky spravodajských serverov typu: „Násilné počítačové hry ohrozujú mládež, tvrdí experti³“, „Násilné hry podnecujú agresiu, tvrdí nová studie⁴“, alebo „Počítačové hry môžu za násilí

² „Single player“ – hra jedného hráča bez možnosti interakcie s inými hráčmi. Je to hra s umelou inteligenciou ovládanou počítačom. Jej opakom je multiplayer, ktorý je založený práve na kooperácii viacerých hráčov proti.

³ NOVINKY.CZ. *Násilné počítačové hry ohrozujú mládež, tvrdí experti*. Dostupné z: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/164107-nasilne-pocitacove-hry-ohrozuji-mladez-tvrdi-experti.html>>. Citované 2.11.2014.

⁴ NOVINKY.CZ. *Násilné hry podnecujú agresiu, tvrdí nová studie*. Dostupné z: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/74254-nasilne-hry-podnecuji-agresi-tvrdi-nova-studie.html>>. Citované 2.11.2014.

a agresí⁵“ či „Hry dělají z dětí zločince, tvrdí šéf australské policie⁶“. Každý z těchto a nespočetného množství dalších titulků prezentuje myšlenku, že když budeme hrát počítačové hry, stáváme se automaticky potenciální hrozbou pro společnost. Inými slovy čo hráč – to zločinec, vrah alebo násilník.

„Nejnebezpečnější jsou údajně internetové hry s přidělenými úlohami, jichž se účastní najednou mnoho hráčů prostřednictvím internetu. Za nejnebezpečnější experti pokládají jednu z nich - World of Warcraft (WoW), která je nejprodávanější hrou svého druhu na světě. V ní hráči bojují proti monstřům, ale také mohou spolu hovořit. Ve srovnání se střílečkami hrami přitom platí za méně brutální, a tak ji mohou v Německu hrát už děti od 12 let⁷.“

„Podle policejního vyhodnocení obsahu osobního počítače Tima Kretschmera mladík večer před masakrem hrál přes dvě hodiny akční počítačovou hru Far Cry 2, střílečku z africké savany, kde je pro splnění mise potřeba zlikvidovat co nejvíce lidí. (...) V počítači měl nainstalovány také další akční hry, Counterstrike a Tactical Ops, které se dají hrát po síti s dalšími hráči.⁸“

Rôzne články prezentujú „dôkazy“ toho, že každý hráč musí byť nejakým spôsobom minimálne psychicky chorý a nebezpečný jedinec. Za „nezvratné“ dôkazy toho, že tomu tak v skutočnosti je, médiá používajú nezriedka z kontextu vytrhnuté časti vedeckých štúdií. Týmito „vedeckými štúdiami“ podkladajú svoje tvrdenia, kedy nejaký ojedinelý útočník niekoľko dní či týždňov

⁵ DOČEKAL, D.: *Počítačové hry mohou za násilí a agresí*. Dostupné z: <http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=5019&catid=1&Itemid=57>. Citované 2.11.2014.

⁶ ŠKOCH, O.: *Hry dělají z dětí zločince, tvrdí šéf australské policie*. Dostupné z: <http://bonusweb.idnes.cz/hry-nasilni-cs6-/Zurnal.aspx?c=A120806_211425_bw-zurnal_osk>. Citované 2.11.2014

⁷ NOVINKY.CZ. *Násilné počítačové hry ohrožují mládež, tvrdí experti*. Dostupné z: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/164107-nasilne-pocitacove-hry-ohrozuj-i-mladez-tvrdi-experti.html>>. Citované 2.11.2014.

⁸ NOVINKY.CZ. *Mladík před masakrem ve Winnendenu hrál počítačovou hru*. Dostupné z: <<http://www.novinky.cz/zahranicni/evropa/163890-mladik-pred-masakrem-ve-winnendenu-hral-pocitacovou-hru.html>>. Citované 2.11.2014.

pred útokom hral tú či inú počítačovú hru, pri čom je akákoľvek hra na počítači či konzole označená za pôvodcu násilia a dôvod narušenia a skresleného vnímania daného jedinca. Je nutné povedať, že tieto správy majú pramálo spoločného so skutočnou realitou. Akékoľvek negatívne pôsobenie počítačových hier s vyústením do agresívneho či patologického správania sa nebolo nikdy žiadnou vedeckou štúdiou relevantne dokázané (Švelch, 2007: 36). Snažili sa o to mnohí, ale nikto v tomto smere k zármutku médií nedospel.

Hranie hier všeobecne, na nás „čiha“ z každej strany, na každej internetovej stránke či v mobiloch, na sociálnych sieťach a podobne. MMORPG žáner hier sa postupne stáva centrom záujmu nejednej vedeckej disciplíny, predovšetkým z dôvodu jeho všadeprítomnej sociálnej funkcie. Práve sociálny element MMORPG hier je podľa môjho názoru skutočne hoden vedeckého skúmania, na rozdiel od produkcie konšpiračných teórií z oblasti možných účinkov počítačových hier na ľudské pokolenie. Zvláštnosť tohto typu hier spočíva hlavne v ich mnohostrannosti a špecifickom type užívateľského prístupu zo strany hráčov. Existuje pomerne veľké množstvo výskumov venujúcich sa výskumu MMORPG hier, avšak len veľmi malá časť z nich, sa nezaobera patologickým vplyvom počítačových hier na človeka. Štúdie, ktoré by sa snažili nahliadnuť do hĺbky tohto fenoménu sú vo výraznej minorite a literatúra v českom a slovenskom prostredí v podobe monografií alebo iných relevantných publikácií úplne absentuje. Okrajovo je možné k téme nájsť niekoľko článkov z domáceho prostredia, avšak tieto články sa nezaoberajú priamo problematikou MMORPG syntetických herných svetov. Sama som hráčkou počítačových hier od svojich detských rokov a MMORPG hru World of Warcraft hrám s menšími prestávkami už šiestym rokom. Z tohto dôvodu, som mala k dispozícii veľký priestor nahliadnuť z viacerých pohľadov na mnohé skutočnosti týkajúce sa hry, ktoré mi poskytli základný rámec k vytvoreniu tejto práce. Tento fakt je tiež jedným z dôvodov, prečo som sa rozhodla hru skúmať.

Cieľom tejto práce je na základe etnografického výskumu popísať sociálnu realitu a subkultúru hráčov MMORPG hry World of Warcraft. Ciele práce budú dosahované prostredníctvom popisu a analýzy špecifického sociálneho zoskupenia takzvanej „guildy“ v priestore masívne multiplayer „online role-playing hry“ World of Warcraft. Bádateľský zámer je konkrétne

sústredený na hru World of Warcraft z pozície neoficiálneho česko-slovenského herného serveru. Výskum sa užšie zameriava na hráčov (užívateľov) hry World of Warcraft, ktorí sú integrálnymi členmi guild – predovšetkým guild so zameraním „player versus environment – PVE“ (hráč proti prostrediu). „Player versus environment“ typ herného zoskupenia je skúmaný za účelom lepšej prehľadnosti a reprezentatívnosti v oblasti výskumu guild ako herných sociálnych zoskupení.

V súvislosti so stanovenými cieľmi sa práca rozdeľuje do deviatich kapitol členených na podkapitoly, ktoré predstavujú menšie celky venujúce sa konkrétnym témam v ich rámci. Po úvode k práci nasleduje kapitola dva s názvom „Doterajší výskum“. V tejto kapitole sa snažím poukázať na značné nedostatky ohľadne výskumu syntetických svetov či počítačových hier v domácom prostredí. Rovnako sa tiež snažím ukázať aké dostupné práce boli v rámci mojej témy práce vypracované v Českej republike. Obsah kapitoly tri s názvom „História MMORPG“ veľmi dobre vystihuje jej názov. Venujem sa v nej popisu histórie a vzniku MMORPG hier až do súčasnosti. Štvrtá kapitola s názvom „Zoznámenie sa s WoW“ obsahuje oboznámenie čitateľa so základnými špecifikami, princípmi a mechanikami hry World of Warcraft. Popisujem v nej predovšetkým aký je cieľ hry a na akých princípoch hra funguje. Tiež sa venujem tomu, kto hráč hry WoW v skutočnosti je. Kapitola päť s názvom „Metodológia“ zhŕňa môj prístup k výskumu skúmanej problematiky, metódy použité k analýze a metódy zberu dát. Kapitola šesť „Guilda“ sa začína užšie zameraná analytická časť práce, kde vo väčšej všeobecnosti popisujem svoj predmet výskumu – guildu. Zameriavam sa na to, koho združuje a za akým cieľom. V kapitole tiež popisujem niektoré kľúčové mechanizmy a súvislosti, ktoré sa týkajú cieľov práce. Kapitola sedem pod názvom „Charakteristika guildy“ predstavuje užšie zameranie a popis konkrétnej guildy „Headhunters“, v ktorej sa uskutočnila majoritná časť môjho výskumu. V prvej časti kapitoly sa čitateľ oboznámi s konkrétnou guildou a jej typickými znakmi ako sociálnej skupiny. V druhej časti čitateľ môže nájsť popis sociálnej štruktúry a organizácie guildy, rovnako ako ďalšie kľúčové mechanizmy fungujúce v jej rámci so zameraním na sociálnu realitu hráčov, ktorých združuje. Ôsma kapitola nazvaná „Subkultúra“ predstavuje popis subkultúry, ktorá je spojená

s hraním MMORPG hry World of Warcraft. V tejto kapitole čitateľ nájde napríklad to, čím sa vyznačuje subkultúra takzvaných „WoWkárov“, popis jej znakov a mechanizmov v jej rámci. Kapitola je tvorená s dôrazom na úlohu guild ako skupín existujúcich v rámci jednej subkultúry. Prácu uzatvára kapitola deväť s názvom „Raid ako prejav hernej kultúry“. V jej prvej časti popisujem konkrétny raid guildy Headhunters od jeho začiatku až po jeho ukončenie. V druhej časti kapitoly popisujem čo raid je a poskytujem etnografickú reflexiu skúmanej problematiky. Činím tak s cieľom dokázania existencie hernej kultúry syntetického sveta World of Warcraft, ktorý v závere kapitoly vzťahujem k teórií Johana Hiuzingy a jeho dielu Homo Ludens.

2. DOTERAJŠÍ VÝSKUM

Keď v českom alebo slovenskom kontexte spoločenských vied budeme chcieť siahnuť po literatúre týkajúcej sa počítačových hier alebo virtuálneho priestoru, nenájdeme mnoho relevantnej literatúry, ktorá by sa danou problematikou zaoberala. Navyše je táto téma veľmi multidisciplinárnu záležitosťou, a teda neexistuje žiadny špecifický spôsob uchopenia skúmania danej problematiky. Tento fakt je spôsobený predovšetkým tým, že sa týka netradičného poľa výskumu populárnej kultúry, ktoré je v našej oblasti viacmenej novým smerom, ktorý ešte nemá tradičné ukotvenie v sociálnych vedách.

Jednou z osobností, ktorá sa problematikou počítačových hier v českom prostredí zaoberá je Jaroslav Švelch. Vo svojom texte „Počítačové hry a jejich miesto v mediálnych štúdiách“ (2007) zdôrazňuje interdisciplinaritu odboru herných štúdií a poukazuje na „ospravedlňujúci sa“ štatistický charakter doterajších prác, ktoré sa témou počítačových hier zaoberajú. Mnohé práce sa totiž svoj výskum snažia čo najviac doložiť štatistickými dátami ako keby chceli dokázať dôležitosť skúmania danej problematiky a nestali sa z oblasti témy výskumu okamžite terčom kritiky.

Počítačové hry podľa Švelcha „sprostredkovávajú jednoduchú zábavu, vojenský tréning, komplexné simulácie i umelecké vízie, sú tematizované v každodennej komunikácii, stali sa zdrojom metafor, inšpirácií pre umenie a nástrojom pedagogiky, reklamy a propagandy. Sú neodmysliteľnou súčasťou kultúry a spoločnosti už od konca dvadsiateho storočia a šíria sa pozdĺž mnohých osí, nech už ide o sociálne postavenie, tému či čas a priestor, v ktorom sa užívajú (Švelch, 2007: 6–7)“.

K tomuto vyjadreniu by bolo možné pripojiť mnoho ďalších vedných odborov, ktoré problematiku počítačových hier vo svojom rámci minimálne okrajovo skúmajú alebo sa ňou priamo zaoberajú. Medzi tieto odbory by mohla byť zahrnutá sociológia, antropológia, ekonómia, história, politológia, psychológia,

design, odbory múzických umení, technické odbory ale i odbory ako medicína, filmové štúdiá a samozrejme mediálne, herné štúdiá a mnohé ďalšie.

Počítačové hry a virtuálny priestor nevyhnutne vstupujú do našej každodennej reality a myslím, že každý z nás aspoň raz počul vyjadrenie svojho okolia alebo videl reklamu na hranie akejsi hry v prostredí internetu či sám počítačovú hru niekedy hral. Avšak aj napriek tomuto faktu je tento smer v oblasti sociálnych a humanitných vied v českom a slovenskom prostredí zatiaľ marginalizovaný a často i jednostranne problematcky vnímaný tradičným vedeckým diskurzom. Jednostrannosť vnímania problematiky výskumu počítačových hier v domácom prostredí, sa zrkadlí predovšetkým v zastaranom pohľade, ktorý bol v danej oblasti vo svete používaný do konca deväťdesiatych rokov. V tomto období sa vedci totiž zameriavali prevažne na výskum neblahého pôsobenia techniky a počítačových hier na určité demografické skupiny (Švelch, 2007). Rovnako tak, táto téma bola v jej počiatkoch zaťažená chýbajúcim širším výkladovým rámcom a špekulatívnym technodeterministickým pohľadom (Macek, 2009). Prečo je tomu tak? Naskytá sa otázka, na ktorú nachádza veľmi výstižné vysvetlenie práve Jaroslav Švelch. „Preto aby mohli vzniknúť prvé odborné práce zaoberajúce sa hrami ako takými (teda nie len ich účinkami), museli dospieť výskumníci a výskumníčky, ktorí „na hrách vyrástli“, a považujú ich preto za integrálnu súčasť svojich sociálno-kultúrnych skúseností (Švelch, 2007: 7)“. Na toto tvrdenie tiež výborne nadväzuje myšlienka, ktorá predostiera, to že „hry nie je možné študovať ako komplexný multimediálny text. Hry sú zároveň objekt a proces; nie je možné ich čítať ako texty alebo počúvať ako hudbu, je treba ich hrať (Aarseth, 2001 cit. podľa Švelch, 2007: 9).“

Ďalšou osobnosťou zaoberajúcou sa virtuálnym priestorom je Jakub Macek. Oblasťou záujmu jeho výskumu je prevažne sociálna teória nových komunikačných technológií a tematika mediálnych a technologických subkultúr (Macek, 2009). V našom kontexte sa Macek zaoberá radou tém, ktoré sa alebo okrajovo vzťahujú k téme mojej diplomovej práce. Macek nezohľadňuje priamo problematiku počítačových hier, ale sústreďuje sa skôr na „virtuálne komunity nových médií“ vo všeobecnosti, ktoré sú založené viac-menej na textovej komunikácii v inom priestore ako je priestor syntetických svetov MMORPG hier,

ktorým sa moja práca venuje. Tieto komunity však v mnohom zdieľajú podobné či rovnaké princípy, ktoré sa dajú aplikovať i v syntetickom svete MMORPG hier ako je World of Warcraft.

„Poznámky k teorii virtuálnych komunit“ (Macek, 2009) je jedným z článkov, ktoré poskytujú teoretický a empirický náhľad na problematiku takzvaných „virtuálnych komunit“. Macek zdôrazňuje medzi disciplinárnu premenlivosť a premenlivosť tohto pojmu v čase a prikláňa sa k sociologickému vnímaniu virtuálnych komunit ako „vzťahových sietí, ktoré majú povahu imaginovaných spoločenstiev utváraných prostredníctvom komunikácie v technologických rozhraniach nových médií (Macek, 2009).“ V článku sa Macek v jednotlivých krokoch zaoberá prvotným výskumom možných dopadov interdisciplinárne ponímaných nových médií⁹ na sociálne vzťahy. Zohľadňuje ranné (do konca deväťdesiatych rokov), podľa neho špekulatívne a futuristické náhľady do problematiky, ktoré sa pokúšajú o predikciu budúcich virtuálnych komunit a budúcich dopadov nových médií a technológie na spoločnosť (Macek, 2009). Do protikladu k ranným teóriám kladie neskoršie koncepty virtuálnych komunit a sociálnych sietí (Macek, 2009). Snaží sa priblížiť rôznorodú a nepredvídateľnú povahu virtuálnych komunit a vzťahových sietí formovaných vo virtuálnom prostredí počítačových sietí (Macek, 2009). Mnohoznačnosť, organickosť a hybriditu virtuálnych komunit ilustruje na príklade online sociálnych sietí.

V online sociálnych sieťach existuje značné „napätie medzi verejným a súkromným rozmerom počítačovo založenej komunikácie, a tiež medzi virtuálnym a organickým založením týchto komunit (Macek, 2009)“. Existuje tiež napätie medzi „mobilitou životných štýlov a lokálnymi viazanosťami sociálnych aktérov“ a ich identít (Macek, 2009). Povaha virtuálnych komunit je teda určovaná „účelom a sociálnymi charakteristikami ich príslušníkov, technologickými vlastnosťami médií, ktoré ich existenciu umožňujú a mierou ich sociálnej a tematickej otvorenosti (Macek, 2009).“ Nutnosť a prínos skúmania tejto problematiky Macek vidí v sledovaní toho, ako virtuálne komunity odrážajú „radu premien, ktorými neskoro moderná spoločnosť po nástupe nových médií prechádza, a zároveň (...) predstavuje problém, ktorý sa

⁹ Nové médiá sú médiá založené na digitálnom kódovaní dát (Macek, 2009).

nachádza v stave nedoriešenosti predstavujúci pre spoločenských vedcov teoretickú i empirickú výzvu (Macek, 2009).“

Ďalším textom, ktorý sa venuje problematike virtuálnych priestorov je Mackov starší článok „Koncept rané kyberkultury“ (Macek, 2004). Tento článok podáva nový náhľad do konceptu kyberkultúry, kde sa obšírne snaží sumarizovať predchádzajúce koncepty, ktoré sa ňou zaoberajú a ponúka nám dištinktívny pohľad na jej rannú a súčasnú podobu (Macek, 2004: 1). Na kyberkultúru hľadí ako na:

„široké sociálne a kultúrne hnutie, ktoré je prepojené s novodobými komunikačnými technológiami, ich samotným objavením, vývojom a kultúrnou kolonizáciou (Macek, 2004: 1).“

Pre konkrétnu potrebu tejto práce zjednoduším a výrazne zostručním závery jeho článku. Podľa môjho názoru sú pre túto prácu dôležité závery, kde Macek formuluje ponímanie jadra svojej práce – „kyberkultúrnych narácií¹⁰“, ktoré priznávajú technológiám isté vlastnosti: technológiu označujú ako:

„ (...) agens sociálnej a kultúrnej zmeny; chápu ju ako prostriedok posilnenia subjektu, ale i ako nástroj nových foriem mocenskej kontroly; spájajú ju so vznikom nových kultúrnych priestorov dočasnej slobody a vidia v nej katalyzátor premeny vzťahu k autenticite prežívania (Macek, 2004: 19).“

Prínos konceptu kyberkultúry nakoniec Macek vidí vo vytvorení nástroja k analýze vzťahov neskoršej informačnej politiky západných štátov a teoretickej reflexie nových médií (Macek, 2004: 19).

¹⁰ Kyberkultúrne narácie sú „pojítom kyberkultúry - prejavom zdieľaného pohľadu na technológiu a jej dopad na spoločnosť týkajú sa tém, ktoré súvisia s technologicky podmienenou spoločenskou zmenou a sú výpoveďami o povahe pokročilých informačných a komunikačných technológií (Macek, 2004: 18).“

V ďalšom texte môžeme sledovať i podanie antropologického konceptu kyberkultúry Arthura Escobara (1996). Podľa Escobara človek žije v „(...) prostredí, nenávratne štruktúrovanom novými formami vedy a technológie (Escobar, 1996: 112, cit. podľa Macek, 2004: 5).“ Macek zdôrazňuje fakt, že Escobar vo svojom diele obhajuje relevantnosť antropologického štúdia technológií ako moderných kultúrnych konštruktov vyrastajúcich z konkrétnych kultúrnych podmienok a následne tvoriacich nové spoločenské a kultúrne situácie (Escobar, 1996: 111, cit. podľa Macek, 2004: 5). Ďalším antropológom, ktorého Macek vo svojom článku spomína je David Hakken (1999), ktorý podľa jeho slov patrí k „pionierom etnografie kyberpriestoru“ (Macek, 2004: 5). Z článku vyplýva, že Hakken nepoužíva pojem kyberkultúra ale pracuje s pojmom „kyberpriestor“.

Kyberpriestor je charakterizovaný ako „sociálna aréna, do ktorej vstupujú všetci sociálni aktéri, ktorí používajú k vzájomnej sociálnej interakcií pokročilé informačné technológie (Macek, 2004: 5).“

Využívanie technológií je teda spojené s rôznymi životnými štýlmi, ktoré sa viažu a reprodukujú prostredníctvom informačných technológií. Kyberpriestor je teda podľa Hakkena „dištinktívnym typom kultúry“ (Hakken, 1999: 1–2, cit. podľa Macek, 2004: 5), ktorý je nutné z hľadiska jeho nevyspytateľnosti a premenlivosti empiricky skúmať ako „kultúrnu formáciu“ (Hakken, 1999, cit. podľa Macek, 2004: 5–6).

Kontextu virtuálneho priestoru, ako ukazujú i články českých autorov vyššie, sa venuje predovšetkým zahraničná literatúra hlavne na pôde Spojených štátov amerických (Georgia Institute of Technology a Massachussetts Institute of Technology), Škandinávie (IT University of Copenhagen) a Veľkej Británie (Bath Spa University)¹¹. Dôležitým krokom v samotnom vývoji výskumu počítačových hier sa stal medzník roku 2001, kedy

¹¹ Zdroj menovaných univerzít vo vete (Švelch, 2007: 7).

bol založený časopis „Game Studies“, vychádzajúci v elektronickej podobe¹², ktorý funguje dodnes. Prvému vydaniu časopisu dominuje článok hlavného editora Espena Aarsetha „Computer Game Studies, Year One“ (2001), ktorý v texte volá po vytvorení samostatnej vedeckej disciplíny štúdia počítačových hier (game studies) a dáva si za úlohu či skôr prijíma výzvu začiatku hľadania udržateľného metodologického prístupu k ich skúmaniu. Časopis si kladie za cieľ objavovať bohatý kultúrny žáner so zameraním na počítačové hry. Stavia sa do pozície nekonečných a mnohých zatiaľ neobjavených zdrojov ideí a teórií pre akademikov v pokračujúcom akademickom diskurze týkajúcom sa hier a hrania (gaming). Medzi recenzentov časopisu patria napríklad známe mená v oblasti výskumu počítačových hier ako Richard Bartle (University of Essex), Edward Castronova (Indiana University), Jane McGonigal (42 Entertainment), Bonnie Nardi (University of California, Irvine), Celia Pearce (Georgia Institute of Technology), T.L. Tylor (MIT Comparative Media Studies) a mnohé ďalšie zvučné mená množstva recenzujúcich autorov¹³.

2.1 Vysokoškolské práce

Cieľom tejto podkapitoly je prostredníctvom výberu prác českých študentov, zoznámiť čitateľa s doterajším výskumom v rámci Českej republiky, ktorý bol venovaný podobným témam, akým sa venuje moja diplomová práca. Preto sa v ďalšom texte kapitoly budem venovať cieľom rôznych prác, ich zisteniam a záverom či metodológií, ktoré boli v prácach použité. Na rôzne témy prác bolo napísaných viacero textov, avšak cieľom tejto kapitoly nie je prezentovať všetky práce, ale poukázať na čo najväčší prierez tém a cieľov z oblasti výskumu počítačových hier so zameraním smerujúcim k syntetickým svetom MMORPG hier.

V oblasti doterajšieho výskumu v Českej republike, ktorý bol do virtuálnych priestorov podniknutý, nájdeme prevažne diplomové a bakalárske

¹² Časopis Game Studies dostupný: *GAME STUDIES*. the international journal of computer game research. č. 1. 1999–2014, Dostupné z: <<http://gamestudies.org/1401>>. Citované 10.10.2014.

¹³ Zdroj recenzujúcich autorov Game Studies: *GAME STUDIES*. Board of reviewers. the international journal of computer game research. č. 1. 1999–2014, Dostupné z: <<http://gamestudies.org/1401/board>>. Citované 10.10.2014.

práce študentov vysokých škôl. Na Západočeskej univerzite v Plzni boli v rámci témy počítačových hier napísané prevažne bakalárske práce. Pod záštitou pedagogickej fakulty bola v roku 2011 napísaná bakalárska práca „Online hry a jejich vliv na utváření komunit“ od autorky Denisy Přibáňovej. Autorka si v práci vytýčila za cieľ zistiť, aké vplyvy má online hranie na utváranie komunit, a taktiež v práci chcela priblížiť hranie tým, ktorí online hry nikdy nehrali (Přibáňová, 2011: 1). Veľká časť práce sa zaoberá počítačovými hrami a ich históriou s nadväznosťou na online hry, ktorým sa autorka majoritne venuje. Autorka sa ďalej venuje formám komunikácie, ktoré je možné v online hernom svete použiť a v poslednej časti práce sa venuje spomínanému vzťahu online hier na vytváranie komunit. Ako metodologický prístup si autorka vybrala kvantitatívny výskum, ktorý bol uskutočnený na turnaji hry Counter Strike (first person shooter hra – FPS¹⁴) Gigabyte v Brne roku 2011, kde hráčom boli rozdane dotazníky, ktoré boli následne vyhodnocované. Ako doplňujúcu metódu si autorka vybrala pozorovanie hráčov a ich správanie sa na turnaji, so zameraním na vzťahy medzi hráčmi v tíme a medzitímové vzťahy hráčov viacerých tímov. Záverom autorka prezentuje svoje zistenia, z ktorých vyplýva, že hráči online hier sú prevažne extrovertné typy temperamentu, hram nevenujú všetok svoj voľný čas, uprednostňujú reálny život pred životom vo „virtuálnom svete“ a ako sama autorka píše „lidé, kteří tvoří komunity kolem online her, jsou navzdory četným předsudkům také jen „normální“ lidé jako my všichni.“ (Přibáňová, 2011: 40).“

Ďalšia bakalárska práca s názvom „Vztahy a sociální interakce v MMORPG World of Warcraft“ bola napísaná pod záštitou Fakulty sociológie. Práca, ako vyplýva z názvu, sa venuje počítačovým hram typu MMORPG a bola obhájená v roku 2011 autorkou Kateřinou Petruškovou. Autorka sa vo

¹⁴ „First person shooter“ hra alebo skratkovite FPS, je žáner akčných video či počítačových hier hraných z pohľadu prvej osoby, teda z pohľadu hlavného protagonistu. Tento pohľad poskytuje hranie hry s možnosťou maximalizácie autenticity herného zážitku tak, ako vidíme sami seba a svoje akcie. V FPS hrách sú viditeľné ruky postavy a zbraň, ktorú postava v danom momente vlastní. Zbraň je používaná za obvyklým účelom zabitia oponentov. Prvou FPS hrou bola v roku 1973 vydaná hra „Maze War“, ale až v roku 1992 vyšla hra „Wolfenstein 3D“, ktorá v základoch uchočila koncept FPS ako ho poznáme dodnes. Ďalšími mimoriadne známymi hrami typu FPS sú napríklad hry „Doom“, „Quake“ alebo „Unreal Tournament“ či spomínaný „Counter Strike“. JANSSEN, C.: *First Person Shooter (FPS)*. Technopaedia, 2010–2014, Dostupné z: <<http://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>> Citované 31.10.2014.

svojej práci zameriava na konkrétny sociálny priestor v rámci MMORPG hry World of Warcraft. Kládne si za cieľ výskum funkčnosti sociálnej interakcie a náhľady samotných hráčov na virtuálne priateľstvá, ktoré v hre získavajú (Petrušková, 2011: 2). Užšie sa autorka zameriava na podobu hráčskych interakcií, vnímanie virtuálnych vzťahov, a taktiež sa zameriava na prejavy moci a sociálnej kontroly v hre. Ďalším cieľom jej práce je tiež vyriešiť spor ohľadom hráčskej skúsenosti na pomedzí „virtuálnej reality“ a fyzického sveta. Ako metódu zberu dát si autorka vybrala kvalitatívny výskum založený na zúčastnenom pozorovaní, obohatenom o päť pološtrukturovaných rozhovorov, ktoré vyhodnocovala a interpretovala na základe kódovania. Na základe získaných informácií autorka formuluje svoje závery na všeobecnej rovine tak, že predostiera rovnakosť sociality v priestore počítačovej hry a fyzického sveta. Upozorňuje však na možnosť odlišností v oblasti „habitu“ P. Bourdieho, ktorý sa v rámci hry formuje na základe neosobného kontaktu hráčov v rámci herného prostredia. Autorka ďalej predkladá záver, že spájajúcim ohnivkom hry World of Warcraft je priateľstvo, ktoré môže nadobúdať dvojakého vnímania z oblasti hráčov. Hráči toto priateľstvo buď kladú na nižšiu alebo rovnakú úroveň ako priateľstvo naviazané vo fyzickom svete, podľa toho či má herné priateľstvo tendenciu prerásť do osobného stretnutia. Záver k predposlednému cieľu práce je, že hráči hru, teda pobyt vo „virtuálnom svete“ berú ako odpočinok od reality, ktorý je však súčasťou sveta fyzického. Virtuálny a fyzický svet teda nie sú dve oddelené domény, ale domény vzájomne sa prelínajúce. Posledným cieľom práce bolo popísať mocenské asymetrie, ktoré sú podľa autorky vytvárané na základe zásluhového systému vytvoreného samotnými hráčmi ale plnia zároveň herné mechanizmy predpokladané herným vydavateľom.

Tretia práca, ktorú by som chcela predstaviť, je bakalárska práca Kristíny Fendrychovej „Sociální realita hráčů World of Warcraft“. Práca vznikla pod záštitou katedry antropológie v rámci študijného odboru sociálna a kultúrna antropológia v roku 2012. Autorka v hre uskutočnila kvalitatívny participatívny výskum obohatený predovšetkým o pološtrukturované a neštruktúrované rozhovory s hráčmi. Výskum autorky sa predtým nezakladal na hernej skúsenosti s hrou World of Warcraft alebo s inými syntetickými svetmi, rozhodla sa teda ako cieľ práce „umožniť vzhľad do herného prostredia WoW, predstaviť

určité aspekty spojené s touto hrou a priblížiť presah hry do offline domény. (Fendrychová, 2012: 18)“. Bližšie sa autorka zamerala na popis princípov v rámci sociálnej reality hráčov hry World of Warcraft. Rozhodla sa zamerať na sociálnu organizáciu, identifikáciu a komunikáciu hráčov s cieľom nezovšeobecňovať získané poznatky, ale poskytnúť materiál klasickej respektíve partikulárnej etnografie v rámci skúmaného prostredia. Závěry svojej práce autorka nachádza vo výstupoch výskumu, kde formuluje tézu o prepojenosti a priamej súvislosti online a offline domény, kde online realitu hráčov nie je podľa autorky možné považovať za „virtuálnu realitu“ dohrávajúcu sa výhradne v syntetickom svete (Fendrychová, 2012: 52). Z empirického výskumu na základe uskutočnených rozhovorov autorka vyvodzuje závery k sociálnej realite hráčov, s cieľom overiť či doplniť už publikované výskumy, na ktoré sa vo svojej práci odvoláva. Autorka sa tiež veľmi krátko dotýka problematiky týkajúcej sa „guild“ v hre World of Warcraft. (Fendrychová, 2012: 39 – 44). Na týchto stranách sa autorka snaží popísať čo guilda je a aké sú jej základné funkcie, štruktúra, prípadne načrtáva hierarchiu v jej rámci. Ďalej sa však tematikou nezaoberá, podkapitola má skôr popisný a vysvetľujúci charakter.

Ďalšie práce, ktoré vznikajú a vznikli na tému počítačových hier vznikli pod záštitou Masarykovej univerzity na Fakulte sociálnych štúdií. Autorom tentokrát už diplomovej práce s názvom „Počítačová hra: analýza užívateľských stratégií“ je Václav Janišťin. V práci je možné vypozerovať relatívne veľký vplyv Švelchovho článku „Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích“ (2007), ktorý viditeľne ovplyvnil autora v jej písaní. Autor vo svojej práci zohľadňuje hneď niekoľko cieľov, avšak ako hlavný všeobecný cieľ výskumu si kladie „nadobudnutie predstavy o využívaní, názoroch a užívateľských stratégiách počítačových hier (Janišťin, 2010: 5).“ Autor sa v práci venuje motiváciám, spôsobom užívania počítačových hier, charakteristikám takzvaného publika týchto hier, ich obľúbenosti, úspešnosti herných obsahov a dominantným motiváciám k hraníu zvolených počítačových hier (Janišťin, 2010: 5–6, 39–41). V rámci metodológie k Janišťinovej diplomovej práci boli zvolené dva typy výskumu. Prvým typom bol výskum prostredníctvom dotazníkov v celku 207 respondentov, ktoré slúžili k deskriptívnej analýze hráčov počítačových hier.

Druhou časťou výskumu bola kvalitatívna časť, kde boli na základe dotazníkov cielene vytypovaní hráči, u ktorých autor využil metódu rozhovoru. Cieľom tejto časti bolo odhaliť predovšetkým subjektívne motívy hráčov a ich postoje. Závery práce sú predovšetkým z dôvodu hypotetického charakteru práce príliš rozsiahle pre tento prehľad, a taktiež sa obvykle netýkajú témy, ktorou sa plánujem v mojej práci zaoberať, z toho dôvodu záverom práce nebude venovaná pozornosť.

Na Masarykovej univerzite bola tiež vytvorená ďalšia diplomová práca týkajúca sa hier, a to v roku 2009 práca pod názvom „Sociální aspekty virtuálních on – line světů a jejich přesah do života jedince“ od autora Ondřeje Prchlíka. Práca bola napísaná pod záštitou pedagogickej fakulty na katedre sociálnej pedagogiky. Autor sa zameriaval predovšetkým na online herné svety (konkrétne svet World of Warcraft) a sociálne aspekty hrania s presahom do fyzického sveta jedinca (Prchlík, 2009: 6). Práca pozostáva z dvoch častí. V prvej časti sa autor približuje online herné svety. V druhej výskumnej časti práce sa autor venuje „identifikácií a vymedzeniu jednotlivých sociálnych aspektov týchto svetov. Zameriava sa na komunikáciu, interakciu, kooperáciu, virtuálne sociálne správanie sa a jednanie, virtuálnu identitu a vzťah hráča k virtuálnemu ja a tiež sa snaží zistiť, aký je ich vzťah k samotnému ľudskému jedincovi, akým spôsobom a či sa vôbec premietajú do reálneho života (Prchlík, 2009: 6).“ Autor tiež pojednáva o subkultúre hráčov online svetov a ich začlenení do herných zoskupení pod menom guilda. V záveroch autor poukazuje na neodmysliteľnú dôležitosť sociálneho faktoru pôsobiaceho v hrách tohto typu, ktorý má na hráčov nakoniec majoritne pozitívne vplyvy, predovšetkým vplyvy na rozvoj ich schopností vo fyzickom svete. Online hry kladie na úroveň akéhokoľvek iného koníčka či záľuby, ktorý rozvíja ľudskú osobnosť, považuje ich za priestor k seberealizácii jedinca a za prostriedok k naplneniu snov a predstáv tým, že borí hranice všedného života a necháva voľné pole pôsobnosti ľudskej fantázií (Prchlík, 2009: 82).

Existuje množstvo zaujímavých prác z produkcie vysokoškolských študentov, ktoré by som ďalej mohla citovať, ale vzhľadom k rozsahu práce a obmedzenému priestoru pre túto úvodnú kapitolu predstavím jednotlivé zaujímavé práce už len veľmi stručne a informatívne. Sú to predovšetkým práce

z Masarykovej univerzity, ktoré mi boli dostupné k nahliadnutiu. Je to napríklad diplomová práca Matouše Maráiho pod názvom „MMORPG z pohľadu jeho užívateľů“ z roku 2013. Cieľom práce bolo preskúmať návyky pri užívaní syntetických svetov a začlenení kyberpriestoru do každodenného sveta jeho užívateľův. Ďalšou prácou bola bakalárska práca z katedry mediálných štúdií a žurnalistiky autorky Vlasty Semotamovej pod názvom „MMORPG a virtuálne komunity“. Práca bola obhájená v roku 2010. Cieľom autorky bol výskum komunity českých hráčov MMORPG hry Lineage II. so zameraním na motivácie vstupu do komunity hráčov hry a ich vnímanie danej komunity, členstva v nej a vzťahov v rámci komunity vznikajúcich (Semotamová, 2010: 18). Cieľom práce bolo zistiť, ako členstvo v tejto komunite hráčov pôsobí na ich „reálny život“. Ďalšie práce z Masarykovej univerzity sa síce zaoberajú témou počítačových hier alebo i MMORPG hier, ale svojím záberom nezasahujú do témy, ktorej sa budem venovať v mojej diplomovej práci. Sú to predovšetkým práce z oblasti psychológie, pedagogiky, českého jazyka a literatúry a teórie interaktívnych médií.

3. HISTÓRIA MMORPG

V rámci kontextu je veľmi dôležité získať povedomie o tom, ako MMORPG hry vznikali. MMORPG hry prešli dlhým vývojom než nadobudli dnešnú formu. Táto podoba však nie je konečná, pretože hry sú v neustálom a rýchлом vývoji. V rámci tejto kapitoly by som chcela v krátkosti objasniť ako tieto hry vznikli a čo bolo ich základom, akými vývojovými fázami prešli, čo ich ovplyvnilo a môže ovplyvniť i v súčasnosti. Počítačové hry či videohry sú v dnešnom kontexte chápané ako produkty technologickej vyspelosti. Len málokto si uvedomuje, že k dosiahnutiu dnešnej podoby museli prejsť mnohými fázami, ktoré techniku vôbec nezahŕňali.

Hry typu MMORPG, možno i navzdory očakávaniam nevznikli výhradne na technologickej báze. Tvorcovia predchodcov MMORPG hier sa z počiatku, ale i v súčasnosti nechávali inšpirovať fantastickými námetmi literárnych titulov ako je svetoznáma trilógia „Pán Prsteňov“ (1954), jeho predchodca „Hobit“ (1937) či celý fantastický svet *Stredozeme*, ktorý bol vytvorený oxfordským profesorom, spisovateľom a jazykovedcom J.R.R. Tolkienom. Tolkienov neskutočne rozsiahly fantastický svet v mnohom inšpiroval, ovplyvnil a predurčil vnímanie fantastických svetov a ich hrdinov samotnými hernými tvorcami. Z tohto dôvodu je ním väčšina nižšie spomenutých hier nasiaknutá alebo minimálne badateľná ako základný stavebný prvok vystupujúci v mnohých herných tituloch.

Počiatky vzniku MMORPG hier siahajú do 70. rokov minulého storočia. V roku 1974 Gary Gygax a jeho spoločnosť Tactical Studies Rules (TSR) vytvorila a oficiálne vydala prvú stolnú „fantasy role - playing“¹⁵ hru „Dungeons and Dragons“¹⁶ (D&D), ktorá položila základy hrám typu „role-play“¹⁷ a neskôr i MMORPG hernému žánru.

¹⁵ „Role – playing“ hra (RPG) je hra na hrdinov .

¹⁶ Dungeons and Dragons – v češtine známa ako Dračí doupě.

¹⁷ Aby sme sa nenechali pomýliť vysvetlením toho, že história Role – Playing games (RPG) ako takých (nie hier počítačových či video hier) začala vydaním hry Dungeons and Dragons, musím zdôrazniť, že hry typu RPG majú historické korene v bitkách miniatúrnych armád (miniature wargaming), ktoré môžeme datovať do roku 1811 starého Pruska. GRAY, B.: *What Is Wargaming? Part I – History of Wargaming: Military Wargaming; Commercial Hobby*

Hráči sa v hre Dungeons and Dragons stávajú postavami v kontinuálnom fantasy príbehu s voľnými pravidlami a možnosťou rozsiahlej interakcie medzi hráčmi navzájom a prostredím. Úlohou participantov hry D&D je plniť úlohy, ktoré im zadáva ústredný tvorca hry a príbehovej línie, takzvaný „Dungeon Master“ (Pán jaskyne). Ten vytvára príbeh, zachováva jeho kontinuitu a rozpráva čo sa s hráčmi a ich postavami práve deje. Posun príbehovej línie, rôzne úlohy, úspechy, neúspechy, pokrok (hráčsky známy ako „progress“) postáv a ich nadobúdaných schopností a vylepšení v hre, sú zaznamenávané na papier, ktorý má pripravený každý z hráčov. V hre je taktiež zastúpený i neopomenuteľný prvok náhody, ktorý predstavuje hod kockou. Základný rozdiel hry D&D, v ktorom sa líši od iných „klasických“ stolných hier ako je šach, dáma či človeče nehnevaj sa, spočíva v tom, že postavy v hre D&D sú vytvorené hráčom a ich vlastnosti sú dané hodom kocky v prostredí imaginatívneho kontinuálneho príbehu vytváranom a prispôsobovanom Pánom jaskyne.

Video a počítačové hry sa objavili zhruba v rovnakej dobe ako vznikli role – playing hry, teda počas 70. rokov dvadsiateho storočia. Niekoľko rokov po úspešnom uvedení hry Dungeons and Dragons na trh, začal fantastický svet hry na hrdinov zaujímať i počítačových a softwarových vývojárov. Jedným z prvých vývojárov, ktorí sa v toto období úspešne pokúsili vytvoriť hru, založenú na podobných princípoch ako hra Dungeons and Dragons bol vývojár pôsobiaci na Univerzite v Essexu Roy Trubshaw. Trubshaw navrhol principiálne podobnú hru Dungeons and Dragons a pomenoval ju „Multi – user Dungeon“ v skrátenej forme „MUD“. Táto hra môže byť hraná/obývaná viacerými hráčmi a jej základným špecifikom je jej hrateľnosť prostredníctvom textových príkazov. Hry typu MUD boli spočiatku hrané niekoľkými hráčmi a postupom času sa s ich popularitou rozšíril počet hráčov z desiatok na stovky. MUDy sa stali prvým virtuálnym svetom, ktorý združoval hráčov spočiatku na základe sieťového pripojenia a neskôr, v dobe dostupnosti internetu združoval hráčov online.

Na základe rýchleho technologického vývoja, hry a herné formy napredovali a v 90. rokoch už existovali dvojrozmerné hry s možnosťou

kombinácie pohybu a vzájomnej komunikácie hráčov. Po krátkom čase na to, vznikli hry trojrozmerné, ktoré v kombinácii s online pripojením predznamenalí výrazný posun smerom k dnešnej podobe MMORPG.

Ďalší posun vo vývoji technológií hier a softwaru znamenalo vytvorenie prvej MMORPG hry tohto typu, ktorou bola „Ultima Online“, vydaná v roku 1997. Po veľkom úspechu a dopyte po titule Ultima Online vznikli ďalšie hry s podobným zameraním – „EverQuest“ (1999) a „Asheron’s Call“ (1999). Tieto hry v podstate „pohltili“ západný trh a potvrdili predošlý precedens paušálneho platenia za hru, resp. potrebu jej počiatočného zakúpenia a kontinuálnych poplatkov, ktoré smerujú k väčšiemu zisku tvorcov, údržbe serverov a rozvoju hry samotnej.

V tejto chvíli už nič nebránilo vzniku hier typu MMORPG ako ich poznáme dnes. V roku 2004 bol zavŕšený vývoj hry „World of Warcraft (WoW)“, od spoločnosti „Blizzard Entertainment“, doposiaľ prvej a najväčšej hry tohto typu. S vydaním WoW začali vychádzať aj ďalšie tituly ako je hra „Second Life“, „Lineage“, „Guild Wars“ a mnohé ďalšie. Hry typu MMORPG sa tešia veľkej priazni ich užívateľov a dopyt po nových herných svetoch narastá. Úspešné komerčné herné tituly, ktoré boli do nedávnej doby sprístupnené výhradne vo forme „single player“ sa rastúcim dopytom po MMORPG herných zážitkoch snažia vkladať, či transformovať svoje nové hry či herné mechaniky na MMORPG prvky. Spoločnosti a vývojárske štúdiá sa snažia prispôsobiť dobe, kedy popularita MMORPG herných svetov narastá. V súčasnej dobe fanúšikovia MMORPG hier smerujú svoje pohľady k relatívne novo vydanej hre¹⁸ založenej na dlhoročnej tradícii a pútavom príbehu – „The Elder Scrolls Online“ od známeho vývojárskeho štúdia Zenimax Online Studios.

3.1 História WoW

Hra, ktorá je základným kameňom tejto práce je spomínaná MMORPG hra World of Warcraft. Hra je produktom kalifornskej spoločnosti Blizzard Entertainment, ktorá vyvíja a produkuje počítačové hry už od roku 1991 (David Clayman, 2010: 1). Spoločnosť samotná je tiež známa svojimi hernými sériami

¹⁸ Pôvodne tiež hry typu single player.

fantasy stratégie „*Warcraft*“ (1994), sci-fi stratégie „*Starcraft*“ (1998), akčného RPG „*Diablo*“ (1996) či hernej prvotiny Blizzardu „*The Lost Vikings*“ (1992). Rok 1994 však začal éru, ktorej výsledky máme možnosť sledovať dodnes, éru počiatku hernej série *Warcraft*, z ktorej sa vyvinula i MMORPG hra *World of Warcraft* (WoW). V spomínanom roku bola vydaná prvá hra série s názvom „*Warcraft: Orcs and Humans*“, ktorá pre pozorných fanúšikov fantasy v mnohom pripomínala Tolkienov fantastický svet a hrdinov s ich rôznym až satirickým podtextom. Druhou hrou zo série je „*Warcraft II*“ s podtitulom „*Tides of Darkness*“, vydaná v roku 1995 a v roku 1996 rozšírená datadiskom¹⁹ „*Warcraft II: Beyond the Dark Portal*“. Hra bola v mnohom priekopníkom toho, čo dnešní hráči v súčasnosti považujú za samozrejmosť ako napríklad existencia prieskumných jednotiek²⁰ či zdieľateľného mapového editoru²¹ (David Clayman, 2010: 1). V roku 2002 sme sa mohli tešiť z vydania tretieho *Warcraftu* pod titulom „*Warcraft III: Reign of Chaos*“²² s o rok na to vychádzajúcim datadiskom „*Warcraft III: The Frozen Throne*“. Posledné časti *Warcraft* stratégie priniesli ďalšie novinky v oblasti hier ako je napríklad implementácia moderného 3D grafického rozlíšenia pestrého prostredia, zakomponovanie hry za hrdinov (RPG), nové formy animácie, bojových a neutrálnych jednotiek, budov, herných módov²³ a pokračovanie výrazne vŕahujúceho príbehu, ktorý sme mohli hrať v príbehovo ladenej kampani (David Clayman, 2010: 3).

Ako ďalší krok vo vývoji svojich hier sa Blizzard rozhodol výrazne zasiahnuť do série *Warcraft* tým, že ponúkol hráčom možnosť hrať za svojho

¹⁹ „Datadisk“ je veľké rozšírenie pôvodnej hry o nový obsah. Vo WoW tradične prinášajúci napríklad nové územia, hrateľné i nehrateľné rasy, zvýšenie maximálnej hernej úrovne a pokračovanie príbehu.

²⁰ „Prieskumné jednotky“ môžu často rozhodnúť hru. V hre existujú jednotky špecializované na prieskum mapy (okolitého sveta), ktorá je pre hráčov neviditeľná do tej doby, než jej časti sami týmito jednotkami nepreskúmajú. Prieskumom hráč nachádza oponentov a suroviny (neskôr i obchodníkov a úlohy – *Warcraft III*).

²¹ „Mapový editor“ (World Editor) hráčom umožňuje manipulovať so svetom *Warcraftu* a vytvárať vlastné mapy a prostredia, ktoré do pôvodnej hry nepatria, ale sú hrateľné i po vytvorení hráčom. Hráč môže vytvoriť napríklad hernú mapu pre dvoch a viacerých hráčov so všetkými hernými aspektmi podľa svojho uváženia.

²² *Warcraft III*. sa radí do herného žánru „RPS“ (role-playing strategy). RPS hry kombinujú prvky RTS (real time strategy) a RPG (role-playing game). V hre je dávaný dôraz predovšetkým na taktický boj v kombinácii s potrebou zbierania surovín ako je zlato a drevo, potrebných k výstavbe budov, jednotiek, vylepšení a hrdinov.

²³ „Mód“ je spôsob akým sa hra môže hrať. Hry môžu mať viacero herných módov, ktorými je možné hru modifikovať. Je to napríklad normálny mód hry, kde je obtiažnosť nižšia alebo heroic mód s vysokou obtiažnosťou hry. V hre WoW je to napríklad mód piatich alebo dvadsiatich piatich hráčov (5/25man mode).

hrdinu. Nadviazal tak na úspech Warcraftu III, kde hráč mohol hrať za hrdinov s rôznymi schopnosťami. Vzniklo teda „pokračovanie“ série Warcraft, ale v jej masívne multiplayer hranej RPG podobe, hre World of Warcraft. Hra bola vydaná v roku 2004 k desiatemu výročiu hernej série a zavrášila tak strategickú éru predošlého herného titulu. Stala sa počiatkom nových pokračaní príbehu v MMORPG šate (príbeh hier vid' príloha č. 1). Od roku 2004 bolo vydaných zatiaľ celkom päť rozširujúcich datadiskov „The Burning Crusade – TBC“ (2007), „Wrath of the Lich King – WOTLK“ (2008), „Cataclysm – CATA“ (2010) a zatiaľ predposledný datadisk „Mists of Pandaria“ v roku 2012. Dňa 13. 11. 2014 vyšiel ako „horúca“ novinka najnovší datadisk „Warlords of Draenor“.

4. ZOZNÁMENIE SA S WOW

Cieľom tejto kapitoly je zoznámiť čitateľa so základnými princípmi hrania hry World of Warcraft (ďalej len WoW). Hra je svojím žánrom definovaná ako MMORPG hra. Massively multiplayer online role-playing game (ďalej ako MMORPG) je v doslovnom preklade masívne hraná hra na role. MMO (RPG) hry sa dajú definovať ako hry typu video či počítačových hier, ktoré umožňujú simultánnu interakciu masívneho množstva hráčov (počítaného niekedy dokonca v stovkách tisícov) s ostatnými hráčmi na základe internetového pripojenia (WoWWiki, 2014). Typickým príkladom MMORPG hier sú hry hrané online vo výhradne multiplayer persistentnom prostredí. Hráč si teda pred začatím hrania samotnej hry musí zvoliť herný server, na ktorom bude hrať. Hra neobsahuje možnosť hrania ako single player ani možnosť hrania „offline“, ktorá by umožňovala hrať hru bez internetového pripojenia. Toto špecifikum by sa mohlo zdať byť nevýhodné, avšak práve online hranie umožňuje do hry implementovať rôzne aktualizácie a rozšírenia hry (vyššie spomínané datadisky), ktorými sa do hry dostávajú nové postavy, protivníci („mob“²⁴), nehračské postavy - NPC²⁵, predmety, miesta (lokácie), úlohy („questy“) príbehová linka či úrovne postáv („levely“).

Ďalším špecifikom hry WoW je takzvaný RPG rozmer. RPG znamená v anglickom originále role-playing game, teda hru na hrdinov. Na začiatku hrania hry si hráč vytvára svoju postavu - avatara. Avatar je "reprezentáciou nášho fyzického bytia v inom priestore" (Castronova, 2005: 34). Je to obvykle trojrozmerná graficky vytvorená herná postava²⁶ zastupujúca hráča, ako užívateľa hry. V hre WoW je to postava, ktorá je hráčom ovládaná a reaguje na

²⁴ „Mob“ je skratka pre anglický názov „mobile object“ alebo „beast“, ktorý v hre tradične predstavujú nehračské entity, teda postavy ovládané umelou inteligenciou počítača s naprogramovanou úlohou vo svete WoW. Úlohou mobov je byť zabitý pre získanie skúseností („experience“), sú predmetom úloh („questov“) alebo sú zabíjané pre poklad (loot), ktorý z nich môže hráč získať. (WoWWiki, 2014)

²⁵ „NPC“ je skratka pre anglicky „Non-Player Character“, ktorá je postavou, s ktorou sa hráč dostáva do styku pri hraní WoW, ale nie je kontrolovaná iným hráčom. NPC sú generované a ovládané herným serverom. NPC vo svete predstavujú tradične postavy ako napríklad zadávač úloh (quest giver), obchodníka (vendor), tréner (trainer), stráž (guard) a mnohé ďalšie. (WoWWiki, 2014)

²⁶ Nie je samozrejmosťou, že „avatar“ predstavuje postavu, v zmysle chápania postavu ľudskú či ľudskej postave podobnú (napr. elf, ork, troll, človek). V iných hrách avatar môže byť napríklad i bojová loď, auto, tank či zvierka.

jeho príkazy. Prostredníctvom avatara hráč interaguje so svojím okolím a ďalšími hráčmi či rôznym spôsobom ovplyvňuje svet hry, v ktorom sa nachádza.

V rámci WoW ako RPG hry existuje i vyhranený mód hry, kde sú avatari centrom všetkého diania. Tento herný mód sa nazýva „Role Play (RP)“. Hráči preberajú špecifické role svojich postáv a hrajú (ang. acting²⁷) ich v samotnej hre. Tento herný mód zdieľa podobnosti napríklad s improvizovaným divadlom, kde účastníci hrajú svoje role bez napísaného scenára pre rôzne situácie (Pavonum, 2014). Pre tento herný štýl sú dokonca vytvorené samostatné servery, kde hráči môžu zdieľať vzájomne svoje zážitky. Od ostatných herných serverov sa odlišujú pridanými pravidlami, ktoré udržujú tento štýl hry v chode.

Ďalšími hernými módmi sú takzvané módy „PVE“ (Player versus Enviroment, hráč verzus prostredie) a „PVP“ (Player versus Player, hráč proti hráčovi). Hra teda poskytuje tri herné módy RP, PVE a PVP, ktoré sa obvykle vzájomne kombinujú, ale väčšinou jeden herný štýl prevažuje nad ostatnými. Hráčova postava žije v hernom svete Azerothu, objavuje krajinu, bojuje proti príšerám, plní úlohy a interaguje s ostatnými hráčmi a NPC. Pri hraní hráč naráža na rôznych nepriateľov, s ktorými sa dostáva do konfliktu alebo súboja. Súboje prebiehajú v rámci vyššie spomínaných herných módov PVP a PVE.

PVP súboje sa odohrávajú medzi hráčmi navzájom. Súboj môže nastať náhodne vo svete, kde sa stretnú hráči rozdielnej frakcie (Aliancia a Horda), ktoré sú znepriatelené a môžu ale nemusia na seba zaútočiť. Pre hromadné súboje sú v hre vyhradené špeciálne uzavreté bojiská pod menom „battlegroundy“, ktoré sú určené pre väčší počet hráčov (10, 15, 40). Pre menší počet hráčov sú vyhradené „arény“, kde sú hráči rozdelení do dvoch proti sebe stojacich tímov, kde má každý tím dvoch, troch alebo piatich hráčov. PVE typ hrania sa oproti PVP hraniu líši tým, že v ňom nevystupujú hráči proti sebe, ale naopak spoločne bojujú proti silným NPC zvaným bossovia či slabším mobom v ich okolí. Boss je špeciálny druh protivníka, na ktorého prekonanie je nutné zorganizovať väčšiu skupinu hráčov. Sú výrazne ťažšími protivníkmi, ktorých zdolanie nestojí na jednotlivcoch, ale vyžaduje často veľmi sofistikovanú a

²⁷ Pre lepšie pochopenie, zvýraznenie anglického originálu slova acting - hráči hrajú nie „za postavy“ ale priamo „hrajú postavy“. Hráč teda doslova žije svojou postavou.

premyslenú taktiku a sústredenú koordináciu hráčov v skupine 5, 10, 25 či 40 hráčov v reálnom čase. Po jeho zdolaní hráči získavajú vyššie až najvyššie hodnotenú odmenu, najčastejšie v podobe vylepšenej zbroje (gear). S bossmi sa stretávame v tzv. „instanciách“²⁸ - dungeonoch a raidoch“. Dungeons a raidy sú v rámci hry špecifickým systémom uzavretých priestorov obvykle v podobe chrámov, jaskyní, podzemí alebo veľkých opevnení, kam sa vopred „zložená“²⁹ (zorganizovaná) skupina hráčov vydáva s cieľom pokoriť bossov a získať takzvaný „loot“ (poklad, ktorý po zabití bossa hráči získavajú a medzi sebou nerovnomerne rozdeľujú).

4.1 Začiatky

Svet World of Warcraftu („Warcraft Universe“) je obrovským fantastickým „syntetickým svetom“ (Castronova, 2005) fungujúcim na princípoch mágie a bojového umenia. Syntetický svet je termín, ktorý pre označenie herných MMORPG svetov použil ako prvý ekonóm Edward Castronova (2005). Pod týmto pojmom rozumieme svet, v ktorom sa na technologickom pozadí rysuje priestor, takzvaná „praktická virtuálna realita“ (Castronova, 2005). Je to virtuálna realita sprostredkovaná digitálnym kódovaním. Castronova tieto priestory definuje ako syntetické svety, ktoré chápe doslovne ako „počítačovo vytvorené fyzické priestory, reprezentované trojrozmernou grafikou designované k užívaniu veľkým množstvom ľudí súčasne“ (Castronova, 2005: 17, 22). V tomto momente by sa mohlo zdať, že syntetický svet stojí v protiklade k tomu „fyzickému“, nesprávne tiež označovanému ako reálny svet či reálny život. Pod pojmom „fyzický svet“ je chápaná oblasť života, ktorá nespadá pod užívanie herného sveta, teda nie je digitálne kódovaná. Fyzický svet však nie je opakom syntetického sveta. Syntetické svety sú naplnené reálnymi

²⁸ „Instancie“ sú špeciálne priestory v hre WoW, kde môže skupina alebo raid interagovať s prostredím nerušene od zásahu ostatých hráčov. Umožňuje hru v súkromí danej instancie, kde sú „povolenými“ návštevníkmi výhradne hráči danej skupiny.

²⁹ „Zložiť“ grupu, raid“ (10 hráčov a viac) alebo partu (obvykle 5 hráčov), sa používa v hráčskom slangu pre výraz zorganizovania skupiny hráčov za určitým účelom v rámci PVE alebo PVP hrania. Zložiť skupinu môže jeden hráč, ktorý sa stáva takzvaným „leadrom“ skupiny a prizýva do skupiny ďalších hráčov prostredníctvom príkazu v hre, ktorý vybraným hráčom pošle „pozvánku“ (slang. invite) do skupiny (raidu alebo party). Hráči môžu tento „invite“ prijať a začleniť sa do skupiny alebo odmietnuť. V raide môže tiež vodca raidu (raid leader) priradiť ostatným hráčom skupiny pozície asistenta (slang. assista), ktorý môžu vykonávať rovnaké alebo takmer rovnaké funkcie v raide ako „raid leader“ (rozdeľovať poklad z bossov, organizovať skupinu a pod.).

hráčmi/užívateľmi, a teda nie sú svetmi úplne nehmotnými. V týchto svetoch akurát nevzniká potreba fyzického kontaktu či stretu. Túto potrebu v hre zastupuje prvok interakcie v umelo vytvorenom prostredí. Hráči alebo výstižnejšie užívateľia, tvoria základnú stavebnú jednotku týchto syntetických svetov, bez ktorých by nemohli existovať. Hráči sú účastníkmi MMORPG herného sveta a užívateľmi sa stávajú vzhľadom na to, že daný svet doslova „obývajú“.

World of Warcraft je hra pohybu, kde v rámci obrovskej geografie existuje možnosť cestovať pešo, loďou alebo vzduchom ponad rozmanité prostredia. Konštrukcia sveta má tiež v mnohých oblastiach silnú väzbu k tomu modernému. V hre nájdeme nespočetné množstvá odkazov na fyzický svet a jeho často satirické prevedenia v hre. Hráči bojujú proti príšerám, zbierajú poklady, rozvíjajú obchod v aukčnom dome, zlepšujú sa v profesiách.

V hre existuje možnosť výberu dvoch primárnych a štyroch sekundárnych profesií. Profesie učia takzvaní tréneri, z ktorých sa individuálne jeden špecializuje na inú profesiu. Medzi primárne profesie³⁰ patria takzvané „gathering“ (zberateľské) profesie ako je „herbalism“ (zbieranie kvetov), „mining“ (ťažba minerálov) a „skinning“ (sťahovanie z kože). Zberné primárne profesie sú nutné k rozvoju spracovateľských profesií, na ktoré poskytujú materiál. Medzi spracovateľské profesie patrí: „tailoring“ (šitie), „blacksmithing“ (kováčstvo), „enchanting“ (očarovávanie predmetov), „engineering“ (inžinierstvo), „leatherworking“ (spracovávanie kože), „alchemy“ (alchymia), „inscription“ (určená k transformácií schopností a čarov daných tried a výrobe tzv. „trinketov“) a „jewelcrafting“ (opracovávanie drahokamov a výroba šperkov). Sekundárne profesie sú „archeology“ (archeológia), „cooking“ (varenie), „first aid“ (prvá pomoc) a „fishing“ (rybárčenie).

Hráč na začiatku hry vstupuje do sveta ako slabý, s úrovňou jedna. S pribúdajúcou úrovňou (*level*), ktorá je odmenou za istý počet nadobudnutých skúseností - XP (*experience points*) z plnenia rôznych úloh (*questov*), či zabíjania príšer (*mob*), sa z hráča, ktorý z počiatku pôsobí skôr ako potrava pre

³⁰ Profesie sú uvedené v anglickom pôvodnom znení z dôvodu, že v hre nie sú prekladané ani samotnými hráčmi. Sú skracované alebo maximálne počesťované a poslovenčované, ale obvykle sú v slangu používané v pôvodnom znení.

všetko v okolí, stáva silný bojovník s rôznorodými možnosťami boja, používaním kúziel či zbraní, teda mnohých oblastí vojenského umenia, o ktorom napovedá i samotný názov hry World of Warcraft. Na datadisku Cataclysm je najvyššia dosiahnuteľná úroveň hráča 85 a s pribúdajúcimi datadiskami narastá. Za plnenie úloh alebo zabíjanie mobov hráč okrem skúseností tiež získava napríklad výzbroj, rôzne predmety alebo peniaze takzvané „goldy“³¹ (*gold*).

Goldy sú vo svete Azerothu univerzálnym platidlom. Substituujú menu vo fyzickom svete. Goldy, teda zlaťáky, sú virtuálnymi peniazmi, za ktoré si môžete v hre kúpiť takmer čokoľvek, ak sú v požadovanom množstve (napríklad vylepšené brnenie, zbrane alebo zvieratá, na ktorých môžete rýchlo cestovať). Goldy musí hráč zarábať, kumulovať a potrebuje ich k normálnemu fungovaniu v rámci hry. Gold je najviac hodnotným platidlom. Skladá sa z menších strieborných (*silver*) a medených (*copper*) platidiel (*mincí*). Na jeden gold je potreba sto strieborných alebo tisíc medených.

Keď hráč získa určitú sumu peňazí v syntetickom svete, cíti, že sú to jeho peniaze a čo je dôležité, cíti, že sú skutočné (Castronova, 2005), nie nereálne či nehodnotné, v hre si predsa za ne môže kúpiť čo potrebuje ako v reálnom svete. Na príklade goldov a ich získavania sa tiež ukazuje prepojenosť sveta syntetického a fyzického. Nie sú to dve domény, ktoré by mohli existovať nezávisle na sebe. Goldy v hre sa dajú, síce nelegálne, kúpiť i za reálne peniaze, o čom svedčí existencia WoW fenoménu takzvaných „gold farmers“. „Gold farmers“ sú rôzne skupiny obvykle organizovaných „manufaktúr na goldy“ pochádzajúcich z „tretieho sveta“³² (Castronova, 2005: 151). Mladí ľudia zarábajú reálne peniaze tým, že hrajú online hry, kde denne získavajú – „farmia“ cielene čo najväčšie množstvo goldov, aby ich mohli v zápätí predať za reálne peniaze hráčom, ktorí vytvorili dopyt po okamžitom prísune herného platidla bez akéhokoľvek vynaloženého času a námahy v hre (Castronova, 2005: 12–13, 44, 130, 149–151). Rovnako tak existuje i možnosť predaja

³¹ Goldy – slang. výraz pre ang. gold.

³² „We know now that, in several synthetic worlds, unskilled labor has been hired to do nothing but mindlessly farm the world for gold pieces, say, by Kipling monsters and looting their treasures of coins over and over and over. The gold is then sold on eBay“. (Castronova, 2005: 151)

a kúpy hernej postavy či účtu (ang. account, slang. acc) za reálne peniaze napríklad prostredníctvom eBay (Castronova, 2005: 12–13, 149–151).

Hráči v hre stále vyhľadávajú možnosti ako vylepšiť svoju postavu ziskom lepšieho brnenia či zbraní a mnohých ďalších foriem zlepšení. Cieľom väčšiny WoW aktivít je rozvíjať svoju postavu natoľko, aby bola schopná čeliť rastúcej náročnosti hry. Postupom času sa hráč v hre začína čím ďalej tým viac orientovať. Začína sa oboznamovať s prostredím, mechanikami, pravidlami hry a formou komunikácie s ostatnými hráčmi. Tohto povedomia dosahuje prevažne experimentálnym spôsobom úspechov a neúspechov v kombinácií s komunikáciou s ostatnými hráčmi. Hráči sa nezriedka stretávajú navzájom pri plnení úloh, ktoré bývajú často pre jedinca neprekonateľnou prekážkou v ďalšom postupe hrou. Za účelom prekonania tohto problému vznikajú „skupiny“³³ viacerých hráčov (ang. „pick up groups – pugs“, premenlivé neformálne skupiny alebo len „groups“), hráčskym slangom tiež zvané „grupy“ alebo „party“. Tieto skupiny sa formujú na základe „chatov“³⁴, ktoré hra podporuje a vznikajú za účelom jednorazového zdolania daného protivníka. Následne sa rozpadajú.

Na začiatku hry si s tvorením postavy hráč vyberá „rasu“ (ang. race) a „triedu“³⁵ (ang. „class“) svojej postavy. Azeroth obývajú podľa príbehu mnohé rasy, avšak len niekoľko z nich je hrateľných hráčmi samotnými. Tieto rasy sú rozdelené na základe sympatií k dvom rozdielnym znepriateleným frakciám – patria k civilizovanej a viac-menej ľudsky založenej Aliancii alebo divokej a barbárskej (s výnimkou blood elfov) Horde. Rasy, ktoré si hráč môže vybrať ako svojho avatara sú: Aliancia: „človek“ (human), „gnóm“ (gnome), „draenei“, „nočný elf“ (night elf), „trpaslík“ (dwarf), „vlkodlak“ (worgen) a s predposledným datadiskom, „panda“. Za Hordu hráč vyberá z pomedzi rás: „ork“, „troll“, „tauren“, „krvavý elf“ (blood elf), „goblin“, „nemŕtvý“ (undead Forsaken) a „panda“. Každý z nich má za sebou nejaký príbeh, ktorý dotvára prostredie,

³³ V týchto skupinách sa hráči vzájomne nepoznajú. Vzniká teda skupina založená len na dôvere medzi takto náhodne zloženými hráčmi, kde hráči vždy riskujú, že sa stanú súčasťou slabej skupiny a prekážku neprekonajú.

³⁴ „Chat“ je textový komunikačný kanál, ktorý sa v hre otvára po zadaní jednoduchých herných príkazov. napr. /w (whisper, pošepkanie), kde hráč napíše inému hráčovi súkromnú správu, /s (say, hovorenie) je verejný chat viditeľný pre všetkých hráčov v určitej vzdialenosti od hráča, ktorý správu napísal.

³⁵ V hráčskom slangu tiež „classa“, mnč. „classy“.

ktoré je mu vlastné a formuje jeho charakter. Hráči si môžu zakladať viacero postáv. Nemusia hrať len za jednu postavu, na jednom hernom účte ich môžu mať niekoľko. To však neznamená, že hrajú za všetky postavy. Obvykle hráči zakladajú ostatné postavy z dôvodu, že chcú vyskúšať aké schopnosti má iná trieda, či za ne hrajú len príležitostne z dôvodu túžby po zmene. Tieto postavy sa nazývajú „alti“ (ang. alt – alternative character) a hráči ich hrajú ako oživenie hry za svoju hlavnú postavu tzv. „main character“ (skrat. slang. „main“).

Ďalšou možnosťou, ktorá hráča pri výbere postavy čaká, je výber špecializácie (triedy, tzv. class) jeho postavy. WoW ponúka nasledujúce triedy, z ktorých si hráči môžu vybrať podľa svojich preferencií typu boja, je to: silný bojovník („warrior“), lovec krotiaci zvieratá („hunter“), temný čarodej vyvolávajúci démonov („warlock“), mocný, talentovaný kúzelník ovládajúci podstaty mágie („mage“), klzký a rýchly darebák útočiaci z tieňov pod rúškom neviditeľnosti („rogue“), majster bojových umení („monk“), metamorfózou a liečivou silou prírody vládnucci a na zvieratá sa transformujúci druid („druid“), vládca nad prírodnými živlami („shaman“), rytier svetla („paladin“), Svetlom³⁶ osvieteným kazateľ („priest“) alebo rytier smrti („death knight“).

Výberom spomedzi vyššie uvedených možností si hráč volí prednosti postavy, kde každá trieda zosobňuje rôzne nezávislé zručnosti (skills). Pre úspešné prekonanie silnejších nepriateľov je nutné dobre „zložiť“ a vyvážiť pomer tried, síl a schopností (abilities) daných hráčov v skupine. Hráč v takto zloženej skupine plní svoju úlohu, ktorú si dopredu sám určil. Hráč môže v sformovanej skupine zvoliť jednu z nasledujúcich možností, ku ktorým je jeho trieda prispôsobená. Tieto zručnosti („skills“) sú rozdelené do troch väčších skupín. Triedy, ktoré majú za úlohu spôsobovať „poškodenie“ (ang. damage dealer, „DPS - damage per second“, poškodenie za sekundu), za použitia mocných zbraní či kúziel, ťažko obrnené „tank“ triedy, ktorých úlohou je priťahovať a udržovať pozornosť nepriateľov, za účelom ochrany ostatných podstatne menej odolných tried. A na neposlednom mieste existujú tiež

³⁶ Svetlo (The Light) je dobrá a liečivá, niečo podobné ako božská sila, z ktorej paladini a priesti čerpajú svoju moc. Vo WoW existuje ako neteistická religiózna forma filozofie, ktorej stúpenci nasledujú a praktikuju filozofiu hľadania zdokonalenia (perfection) v sebe samotných. Tí, ktorí nasledujú svetlo, získavajú istú formu spirituálnej vnímavosti, uvedomenia a vedenia (guidance), ktoré im umožňuje viesť ostatných. Nasledovníci Svetla usilujú o vytvorenie sveta ako lepšieho miesta. (WoWWiki, 2014)

liečiteľské „healer“³⁷ triedy, ktoré majú za úlohu liečiť poškodenie, ktoré dostanú pri útoku ostatní hráči, či oni sami. Liečitelia musia pri útoku liečiť zranenia a „udržať na žive“ hlavne „tank“, po ktorého úmrtí obvykle nastáva takzvaný „wipe“ – hromadné úmrtie celej skupiny hráčov, čo znamená, že vaša postava umiera a dostáva sa na cintorín, kde sa môže oživiť alebo dobehnúť naspäť k svojmu telu a oživiť sa v jeho blízkosti, či po vstupe do instancie. Smrť, aj keď len dočasná, je mechanikou penalizácie hry za neúspech aj počas individuálnej hry.

Hráči v rámci svojej triedy môžu tiež vyberať spomedzi „talentových stromov“, ktoré môžu počas hry ľubovoľne meniť. Každá trieda má tri talentové stromy, do ktorých si hráč počas získavania skúseností s postupujúcimi úrovňami zámerne ukladá pridelené „talenty“ (ang. talents). Týmto činom vyjadruje svoju prioritu, v akej oblasti schopností svojej triedy chce pôsobiť. Existujú napríklad triedy ako paladin či druid, ktoré môžu plniť všetky tri v texte nižšie spomenuté úlohy v skupine (tank, healer, damage dealer). Ostatné triedy nemajú takú variabilitu ako práve tieto dve triedy. Sú obvykle užšie zamerané.

V rámci hry sa hráči náhodne stretávajú, interagujú, komunikujú, skladajú spoločné skupiny a vzájomne si pomáhajú, či na seba útočia v rámci frakčných bojov. Žiadny z hráčov sa však nechce stať členom slabej skupiny alebo skupiny hráčov, ktorí sú v hre neobratní, čím by riskoval stratu času bez výsledného úspechu. Hráči v náhodnej komunikácii či pri stretávaní sa s ostatnými hráčmi nemajú možnosť sa dlhodobejšie a vo väčšej miere zapojiť do pretrvávajúcich interakcií s náhodne stretanými hráčmi. Skupiny pod názvom „pugs“ ako boli predstavené v texte vyššie, sa totiž po dokončenej výzve rozpadajú a hráči idú obvykle každý svojou cestou. Niekedy sa však po dobre odohranom súboji, či vybojovanom dungeone a raide medzi hráčmi utvárajú bližšie väzby, ktoré majú tendenciu pretrvávať.

Podľa Taylora, sú MMORPG hry designované k vytváraniu a uchovávaníu sociálnych väzieb (Taylor, 2006: 38). Samozrejme nájdeme i hráčov, ktorí hrajú samostatne a bez pomoci kohokoľvek iného. Je to obvykle minoritná skupina jednotlivcov, ktorí hru buď začínajú hrať a ešte nepoznajú jej

³⁷ Slangovo tiež heal, healer, mnč. healy, healeri.

mechaniky alebo jednotlivci, ktorí hru naopak poznajú veľmi dobre a je pre nich do určitej úrovne výhodnejšie hrou prechádzať v rýchlosti a osamote. Niekedy sa tak stáva napríklad za pomoci svojej druhej postavy (obvykle s najvyšším levelom), ktorú majú v hre súčasne s postavou, ktorú momentálne dostávajú na vyššiu úroveň (tzv. slang. „expia“) a pomáhajú si ňou v rýchlom postupe herným obsahom s cieľom maximalizovať úroveň postavy v rekordnom čase (tzv. ang. „power leveling“). Hráči bez guildy môžu byť tiež hráči, ktorí v hre majú svojich známych, ale z rôznych dôvodov sa nechcú viazať na žiadne vytvorené spoločenstvo v hre, alebo sú momentálne v „medzifáze“, kedy toto spoločenstvo hľadajú.

Keď nebudeme brať do úvahy minoritnú skupinu hráčov, ktorí hrou prechádzajú samostatne, hra ponúka možnosť pripojiť sa k herným spoločenstvám – „guildám“. Do guild sa hráči účelovo združujú vo všeobecnosti za cieľom zaistenia rýchlejšej a istejšej pomoci pri prechode hrou od ich členov a tiež za cieľom dosiahnutia najvyššieho herného obsahu, ktorý je pre jednotlivcov nedosiahnuteľný alebo dosiahnuteľný len veľmi ťažko.

4.2 Kto je hráč WoW?

Stať sa hráčom MMORPG hry alebo priamo hry World of Warcraft nepredstavuje to isté ako napríklad stať sa hráčom partičky šachu či dámy. World of Warcraft je hrou, v ktorej hráči rozvíjajú svoje unikátne postavy v špecifickej role, ktorú v hre predstavujú. World of Warcraft je MMORPG hrou tisícov, státisícov a miliónov hráčov. Avšak základný prvok hier typu MMORPG toto pomenovanie v sebe neskrýva. Týmto základným prvkom je prvok sociálny, pretože hra WoW je „rovnako hrou, ako je sociálnym svetom“ (Nardi, 2009: 17). Podľa B. A. Nardi je špecifikom týchto MMORPG syntetických svetov to, keď účastníci (1) „vytvárajú animovanú hernú postavu, (2) pohybujú sa s postavou v trojdimenzionálnom priestore, (3) majú dôvody pre komunikáciu s ostatnými a (4) prístup k bohatému spektru digitálnych objektov“ (Nardi, 2009: 18). Podľa Leontieva (1974) a Vygotskeho (1986) sa „kultúra virtuálnych svetov ustanovuje prostredníctvom ľudskej konverzácie a designovaných objektov, ktoré sprostredkovávajú aktivitu“ (Nardi, 2009: 18). Syntetické svety, ako ich pomenoval E. Castronova, sa v porovnaní s inými komunikačnými

prostriedkami ako napríklad chat, facebook, alebo ICQ, „zdajú byť viac autentické ako kultúry, z dôvodu rozpracovania priestoru a objektov vo svete“ (Nardi, 2009: 18). Týmto vysvetlením rozumieme, že MMORPG herné svety v sebe neskrývajú len fantastický svet s mnohými možnosťami, ale ukrývajú v sebe samotnú unikátnu kultúru MMORPG svetov. Táto kultúra je tvorená komunikáciou medzi hráčmi a možnosťou interakcie s prostredím, čo hru posúva do pozície novej kultúrnej oblasti. Práve i z tohto dôvodu hru v podstate nie je možné „dohrať“. Hra totiž po tom, ako ju hráč opustí (ang. log off, slang. odlogne) nekončí. Hra žije ďalej vlastným životom s množstvom ďalších hráčov, ktorí sú do nej pripojení. Odchodom hráča z hry jeho herná postava ostáva na svojom pôvodnom mieste a po jeho návrate hráč pokračuje tam, kde skončil. Jeho neprítomnosť v hre je vnímaná jeho známymi spoluhráčmi a hrou samotnou, ale v zásade hru neovplyvňuje. World of Warcraft tiež nie je možné „dohrať“ ani v tom, že by hráč pokoril finálneho protivníka, či splnil konečnú úlohu. Je možné hrou prejsť takzvané „na maximum“ s tým, že hráč získal pre svoju postavu na maximálnej úrovni najlepšie vybavenie, ktoré hra ponúka v PVP a PVE, dosiahol maximálnu úroveň a znalosti vo všetkých profesiách, splnil všetky úlohy ponúkané hrou, zabil každého bossa na najvyššiu obtiažnosť a splnil každý achievement³⁸ v hre. Tým však hra pre daného hráča nekončí. Existuje mnoho ďalších postáv a tried, ktoré ešte nevyskúšal, a čo je hlavné, aj po splnení vyššie menovaného obvykle prichádza nový „patch“³⁹ (ang. patch) hry, ktorý otvára úplne nový herný obsah. Vývojári prostredníctvom patchov a nových datadiskov hru udržiavajú stále čerstvú, aby hráči mohli neustále niečo nové objavovať, dosahovať a zbierať. Hru World of Warcraft teda v pravom slova zmysle nie je možné dohrať.

Základom hry WoW je teda prítomnosť skutočných hráčov v reálnom čase, ktorí interagujú s prostredím a predovšetkým medzi sebou navzájom. MMORPG svety vytvárajú špecifickú pôdu pre vznik nových unikátnych kultúr,

³⁸ „Achievement“ (slang. achiev) sa v hre vyskytuje od datadisku Wrath of the Lich King, kedy bol do hry pridaný ako ďalší zábavný prvok hry s účelom udržiavať hru sviežu a zaujímavú. Existuje dokonca typ hráčov, ktorý sa na „lov“ achievementov zameriavajú prednostne. Achievements ponúkajú nové výzvy a zosobňujú v podstate méty (goal) s vlastným obsahom, ktoré môže hráč dosiahnuť a následne sa s nim prezentovať. Za niektoré achievements hráč môže získať tiež neobvyklú odmenu. (WoWWiki, 2014)

³⁹ „Patch“ je nový herný obsah (menší než datadisk) dopĺňujúci, opravujúci a rozširujúci momentálny datadisk hry, ktorý je v chode. Prináša napríklad nové úlohy, dungeons, raidy, predmety, nové schopnosti postáv alebo ich opravy a modifikácie.

ktoré sú známe a plne pochopené málokým, okrem ich vlastných užívateľov. Podme si teda predstaviť ako užívateľ syntetických svetov vyzerá a zistiť, či existuje nejaký typický či ideálny typ užívateľa, na ktorom by sa dal zovšeobecniť profil typického hráča MMORPG hier.

4.2.1 Nerd

Väčšina ľudí, ktorí sa nepohybujú v blízkosti herného prostredia si pod pojmom hráč (gamer), obvykle predstavia typický stereotypný obraz chlapca v pubertálnom veku s minimom sociálnych zručností, ktorý má buď miernu nadváhu či naopak, má slabý zrak, takže na jeho nose pohodlne sedia veľké okuliare a okolo neho sa v izbe povaľujú obaly od chipsov a rôzne iné odpadky. Tento obrázok presne popisuje anglické slovo „nerd“. Nerd je podľa slovníku:

„(...) člověk příliš zameraný na určitú špecifickú oblasť ľudskej činnosti. Má často kompulzívne poruchy, býva samotár alebo komunikuje výhradne s podobnými jedincami, s ostatnou populáciou máva vzťahové a komunikačné ťažkosti. Chybne býva tiež považovaný za málo inteligentného a za veľmi divného (Kohoutek, 2014).“

Tento stereotyp je nesporne médiami vykonštruovaný, pokrivený a šírený satirický obraz hráčov hier. Tematiku môžeme vidieť napríklad v americkom sitkome „The Big Bang Theory“⁴⁰ (epizóda 19, séria 4) „The Zarnecki Incursion“, kde Sheldonovi – jednému z hlavných postáv „vykradnú“ World of Warcraft účet. Okolo udalosti vzniká nevídaná hystéria, ktorá vedie k zavolaniu polície, aby tento „prípado“ nehoráznej krádeže vyriešila. Ďalšou epizódou, kde sa nachádza tematika WoW je napríklad „The Fuzzy Boots Corollary“ (tretia epizóda prvej série), tu môžeme sledovať ako sa dá predať predmet z hry za reálne peniaze na eBay alebo „The Hot Troll Deviation“ (štvrtá epizóda štvrtej série), kde sa s ďalšou z hlavných postáv Howardom rozíde jeho priateľka, pretože videla ako vo WoW uskutočňuje cybersex⁴¹ s Trollkou Glisindou,

⁴⁰ Poznámka: odkazy k epizodám The Big Bang Theory a South Park vid' Zoznam použitej literatúry.

⁴¹ Postavy vo WoW nemôžu mať spolu sex. Je to sitkomom vymyslená zápleтка, ktorá v hre nie je možná.

o ktorej nakoniec na povrch vypláva, že je ich nadváhou sužovaný kolega z práce. Tematika „nerdovstva“ sa objavuje tiež v ôsmej epizóde desiatej série známeho amerického animovaného seriálu „South Park“ pod menom „Make Love, Not Warcraft“, kde sú hráči WoW zobrazovaní ako poľutovania hodné existencie neschopné sa odtrhnúť od počítačovej obrazovky, dokonca ani aby vykonali biologické potreby. Je samozrejmé, že televízne série naschvál prehávajú, aby poukázali na určitý fenomén rozvíjajúci sa predovšetkým v americkej spoločnosti. Každopádne ja osobne nepoznám žiadny seriál ani nič podobné, kde by hráči hier boli vyobrazení reálnym objektívnym spôsobom bez zamerania sa na labilnejšiu časť populácie. Všetky spomínané diely televíznych sérií prezentujú satirický obraz hráčov hier ako „nerdov“ uzatvorených vo vlastnom svete s minimom sociálnych zručností a schopností.

4.2.2 Hráčska variabilita

Navzdory uvedenému, však dnešný obraz hráčov hier nespadá pod predstavy o chlapcovi s nadváhou a zlým zrakom v temnej miestnosti. Všeobecne vzaté, hráči hier v dnešnej spoločnosti predstavujú úplne rozdielne typy ľudí a osobností. Hráčom hier môže byť ktokoľvek, o kom by sme nikdy nepovedali, že hry hráva alebo sa im čo i len minoritne venuje v akejkol'vek ich dnešnej forme. Hráčmi môžu byť starí, mladí, deti, dospelí, susedia, matky, otcovia, žiaci, školáci, učitelia, manažéri, politici, právnici, herci, skladníci, hudobníci, lekári a mnohí iní. Hráčom v dnešnej spoločnosti môže byť ktokoľvek, hlavne vzhľadom k tomu, že počet hráčov hier všeobecne narastá. Rovnako je tomu i z dôvodu rozšírenosti hier na herných konzolách, ktoré už vznikajú na báze multifunkčných zariadení zahŕňajúcich DVD prehrávače, Blu-ray prehrávače, mobilné antény či pripojenie k internetu. Sociálne siete lákajú svojich užívateľov k hrám, ktoré sami podporujú, a tým zvyšujú svoju návštevnosť, vznikajú hry v mobilných telefónoch a tabletoch. Každý z nás má denne nespočetné množstvo možností vyskúšať jednu alebo inú hru, ktorá na nás kričí z každej internetovej stránky, či je priamo zabudovaná v každodenne používaných zariadeniach, bez ktorých si už svoj život nedokážeme predstaviť. Štúdie ukazujú, že nárast hráčov hier radikálne vzrastá. V roku 2008 strávilo hraním minimálne jednu hodinu mesačne 56 miliónov ľudí (Macchiarella, 2012). V roku 2012 vzrástlo toto číslo na 135 miliónov (Macchiarella, 2012).

Vrátim sa však k hráčom hry World of Warcraft. WoW je hra, v ktorej sa mieša a stretáva neuveriteľné množstvo ľudí, ktorí by sa v každodennom živote častokrát nikdy nestretli. WoW je hra, ktorá v sebe skrýva variácie „veku, genderu, sociálneho postavenia“ (Nardi, 2009: 18) či vzdelania. V hre sa hranice medzi týmito kategóriami podstatne stierajú. Hráči sú ženy, muži, školáci, študenti, otcovia, či matky rodín, slobodní, učiteľky, stavbári, IT špecialisti vedľa počítačových laikov, pracujúci i nezamestnaní, dôchodcovia i deti predškolského veku, skrátka ktokoľvek koho si dokážeme predstaviť (Nardi, 2009, 18 – 27). Zjednodušene povedané, v hre World of Warcraft sa stretáva obrovské množstvo mnohých ľudí, s „jediným spoločným záujmom“, ktorým je zahrať si MMORPG hru a spoznať nových ľudí v interakčnom prostredí syntetického sveta. Hra sa teda stáva doslova živou a dýchajúcou komunitou, ktorej existencia stojí a padá na hráčoch, ktorí do hry investujú svoje reálne pocity v rámci hry za svoje extenziálne Ja.

V hre je na základe zbežného chatu zložitá rozpoznáť, či je daný hráč žena, muž, koľko má rokov či aké spoločenské postavenie mu prislúcha v reálnom svete. V prípade, ak hráč alebo hráčka tieto informácie sám od seba neposkytne, nie je ich možné spoľahlivo určiť. Hra je teda z istého pohľadu veľmi anonymnou záležitosťou do tej doby, kým sa samotný hráč nerozhodne odhaliť niečo o sebe, v zásade na základe spoločnej komunikácie a interakcie medzi hráčmi. Ak hráč nechce o sebe nič odhaliť, nemusí do tej doby, kedy bude v hre potrebovať pomoc iného hráča. Vzájomná pomoc a takzvané „group questy“ (skupinové úlohy) sú však do hry pevne zasadené od samotných vývojárov hry. WoW je svet, ktorý bol naprogramovaný zámerne k vzájomnej interakcii a komunikácii hráčov, ktorí spolu v určitej fáze hry musia začať spolupracovať, inak je hra v istom bode pre jedného hráča nezvládnuteľná. Prečo by však hráči začínali s hrou, ktorá je známa svojím spoločenským podtextom, keby chceli všetky údaje o svojej osobe tajiť? Hráči do hry WoW vstupujú dobrovoľne, oboznámení s tým, že chcú zdieľať informácie, interagovať a komunikovať s ostatnými hráčmi. V inom prípade by hru typu MMORPG nevyhľadávali z dôvodu jej nevyhnutnej konštrukcie ako sociálneho sveta, kde je hráč samotár v podstate takmer nepredstaviteľným javom.

5. METODOLÓGIA

5.1 Prístup k výskumu

Hneď na úvod považujem za dôležité vymedziť svoju pozíciu výskumníka, z ktorej nahliadam na danú problematiku. Do sveta World of Warcraft som prvýkrát vstúpila pred ôsmimi rokmi, keď som s hrou bola oboznámená prostredníctvom svojich blízkych priateľov, z ktorých veľká väčšina WoW hrala už nejakú dobu. Z počiatku som nechápala, ako môže niekoho baviť „sediť“ pri počítači hodiny a hodiny pri nejakej hre. Keď som však sama súhlasila, že si hru vyskúšam, po krátkej inštruktáži, poskytnutej mojimi priateľmi, som zistila, že hra je v skutku veľmi pútava a začala som v nej tráviť pomerne dosť času. Pochopila som, čo moji známi „na tejto hre vidia“ a prečo ju hrajú.

Podobná motivácia ako viedla mojich priateľov k tomu, aby mi ukázali MMORPG hru World of Warcraft, viedla i mňa k napísaniu tejto práce. Mojm pôvodným zámerom totiž bolo objasniť prečo je táto MMORPG hra tak zaujímavou a odlišnou od všetkých iných životných skúseností, ktoré som doposiaľ zažila. Moja pozícia výskumníka, teda vychádza z dlhodobej socializácie v hernom prostredí MMORPG hry World of Warcraft. Hráčkou WoW som v rámci rôznej hernej intenzity a s prestávkami v priemere šesť rokov.

Dlhodobá socializácia v rámci herného sveta je prínosom v jeho hĺbkovom skúmaní, predovšetkým z dôvodu, že detailne poznám zážitky, skúsenosti a významy, ktoré sa s hrou spájajú. Výskumník, ktorý sa v hre nikdy nesocializoval je ochudobnený o celkové poznanie skúmaného fenoménu, ktorý ako nezainteresovaný výskumník nemôže skutočne hĺbkovo spoznať. Týmto prístupom som tiež z veľkej časti eliminovala nevýhody etnografického výskumu, ktorými je deformácia vzťahov v skúmanom prostredí v dôsledku dlhodobej prítomnosti výskumníka v teréne, či dopady vnímania výskumníka ako cudzieho elementu v rámci výskumu (Bernard, 2006: 354) . Hráči WoW ma totiž vnímali dlhodobo ako svojho spoluhráča aj po súhlase s možnosťou uskutočnenia výskumu si moju výskumnú pozíciu takmer nevšimli a na všetky podnety reagovali úplne spontánne a prirodzene ako kedykoľvek predtým. Touto formou mi bolo umožnené získať celkový pohľad, porozumenie a

informácie o danom fenoméne lepšie. Avšak to, čo je výhodou výskumníka z mojej pozície sa razom stáva i jeho nevýhodou, pretože nezainteresované a nestranné nahliadanie na skúmaný fenomén pre mňa bolo častokrát veľmi náročné, vzhľadom k tomu, že som bola v problematike až príliš „doma“. Uvedomujem si, že dlhodobá socializácia v skúmanom prostredí mohla ovplyvniť môj úsudok, ale predpokladám, že som učinila dostatok pre zníženie tohto neblahého vplyvu. A ako píše H. R. Bernard (2006), „(...) totálna objektivita je mýtom (2006: 349)“ a „(...) žiadna ľudská bytosť nikdy nemôže byť úplne objektívna. Nemôžeme sa zbaviť sami seba a našich zážitkov (2006: 370).“

5.2 Metódy výskumu

Hlavnou charakteristikou môjho výskumu v online svete MMORPG hry World of Warcraft je jeho kvalitatívnosť. K zodpovedaniu hlavných cieľových otázok som zvolila metódu terénneho výskumu založenú predovšetkým na pozorovaní – metódu zúčastneného pozorovania. Stotožňujem sa s vyjadreniami H. R. Bernarda, že niektoré výskumné problémy nemôžu byť adekvátne skúmané ničím iným než prostredníctvom zúčastneného pozorovania (2006: 365). V prípade výskumu syntetických svetov toto tvrdenie platí v plnom jeho rozsahu. Myslím si, že syntetické svety, ich užívatelia a kultúra v nich nemôžu byť skúmané iným spôsobom než tým, že sa výskumník plne zapojí do hry a pozná každé možné zákutie a významy, ktoré hra so sebou prináša. Hranie hry v syntetickom svete totiž vyžaduje hlboké porozumenie celej novej kultúry, ktorú tieto svety a ich hráči vytvárajú. Nie je možné skúmať syntetické svety len z jednej ich časti. Musia byť skúmané ako celistvé, inak nie je možné pochopenie partikulárnych skutočností.

Zúčastnené pozorovanie som zvolila tiež na základe možnosti maximalizácie svojich šancí k vytvoreniu validných výpovedí o skúmanom fenoméne (Bernard, 2006: 356) zažívaním života študovaných ľudí (Bernard, 2006: 344).

Zúčastnené pozorovanie „otvára skúmaný problém, čím umožňuje zber všetkých druhov dát a znižuje takzvanú reaktivitu – zmenu ľudského správania sa za vedomia toho, že sú predmetom výskumu“ (Bernard, 2006: 354). Participatívne pozorovanie tiež dáva výskumníkovi „intuitívnu schopnosť pochopenia toho, čo sa práve odohráva a dovoľuje mu s určitosťou a sebaistotou hovoriť o významoch dát. Rozširuje vnútornú aj vonkajšiu validitu toho, čo sme sa ako výskumníci dozvedeli zo samotného pozorovania alebo interview, ktoré sme uskutočnili (Bernard, 2006: 355).“ Vo výsledku sa „výskumník samotný stáva nástrojom zberu dát prostredníctvom svojich vlastných zážitkov (Bernard, 2006: 359).“

K nevyhnutnosti využitia zúčastneného pozorovania ako metódy výskumu syntetických svetov sa prikláňa i autor knihy „Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human“ Tom Boellstorff (2008). Boellstorff vo svojej publikácii obhajuje výskum virtuálnych svetov ako definitívne legítimnú stranu kultúry (2008: 61). Podľa jeho vlastných slov, sú:

„... virtuálne svety významné (meaningful) časti pre sociálne správanie sa (social action) a kultúry vo virtuálnych svetoch existujú či sa nám to páči alebo nie. Našou úlohou ako etnografov je ich študovať. Je tomu tak, pretože so vznikom virtuálnych svetov, sa virtuálne svety sami o sebe stávajú partikulárne sociálnymi, ekonomickými a politickými kontextami (Boellstorff, 2008: 62).“ „Socialita fyzického sveta nemôže vysvetliť socialitu toho virtuálneho. Socialita virtuálnych svetov sa vyvíja na základe svojich vlastných pravidiel – odkazuje k fyzickému svetu, ale nie je zjednodušené jeho derivátom (Boellstorff, 2008: 63).“

Boellstorff tiež vyjadruje potrebu štúdia syntetických svetov (v jeho knihe pod menom virtuálne) ako kolektív, ktoré existujú čisto v online svete (Boellstorff, 2008: 61). Apeluje tiež na ich štúdium v ich vlastnom prostredí, čo označuje za právoplatnú a vhodnú metodológiu (Boellstorff, 2008: 61). Podobný názor smerom k nevyhnutnosti zúčastneného pozorovania zdieľajú i autori B. A. Nardi (2009, 27–37) a E. Castronova (2005), ktorí k svojim prácam sami

uskutočnili participatívne výskumy, a z ktorých tiež vychádza značné množstvo inšpirácie k napísaniu tejto práce.

Boellstorff sa vyjadruje i na tému antropológie ako disciplíny, ktorá k výskumu syntetických svetov prišla ako jedna z posledných, kde sú antropológovia značne oneskorenými prichádzajúcimi k už začatej konverzácii. Z jeho knihy je tiež cítiť kritiku smerom k tomuto oneskorenému príchodu a stále slabo vyvinutému metodologickému prístupu k danej problematike (2008: 66). Boellstorff artikuluje potrebu „odpútania sa antropológie ako vedy od výskumu v striktných termínoch Malinowskeho a štúdia „primitívnych“ a „izolovaných“ spoločností (Boellstorff, 2008: 66).“

5.3 Zber dát

Na základe vyššie vypovedaného sa môj výskum opiera prioritne o zúčastnené pozorovanie ako ho popísal Bernard (2006) a Boellstorff (2008). Pozorovanie som uskutočnila v rámci dvoch česko-slovenských neoficiálnych serverov⁴² hry World of Warcraft – ICEWOW a Twinstar. Hlavná časť výskumu však prebiehala od januára roku 2013 do apríla roku 2014 na serveri ICEWOW v PVE guilde Headhunters, ktorej členom som v dobe výskumu bola. Vedľajší a doplnkový výskum som uskutočnila na serveri Twinstar v PVE guilde The Emerald Dream (ďalej tiež TED), aby som sa uistila o maximalizácii neustrannosti prístupu k skúmanému fenoménu. Výskum v guilde The Emerald Dream prebehol od začiatku septembra do novembra roku 2014.

Zúčastnené pozorovanie bolo tiež miestami dopĺňované takzvanými „screenshotmi“⁴³, ktoré som bola nútená používať z dôvodu rýchlosti a mnohosti písaných komunikácií a aktivít, ktoré by som si nestihla nijak zaznamenať. Dôležité zistenia a témy, ktoré boli výsledkom zúčastneného pozorovania som ďalej analyzovala a porovnávala s dostupnou literatúrou. Výsledky som tiež dopĺňovala o zistenia z „rozhovorového dotazníka“ vyplneného hráčmi a svoje vlastné zážitky a pocity, ktoré som počas výskumu nadobudla.

⁴² Neoficiálny server – neplatený.

⁴³ Screenshot – „odfotený“ (prostredníctvom klávesy Print Screen) momentálny stav obrazovky v hre zaznamenávajúci momentálne dianie či písané konverzácie. Všetky screenshoty sa automaticky ukladajú do zložky s nainštalovanou hrou WoW, kde sú kedykoľvek prístupné k prehliadaniu.

5.3.1 Rozhovorový dotazník

Druhou, ale nemenej dôležitou metódou zberu dát sa pre môj výskum stal takzvaný „rozhovorový dotazník“⁴⁴, z ktorého som čerpala materiál prevažne na získanie aktérskej perspektívy a vnímania skúmanej problematiky hráčmi guildy Headhunters. Rozhovorový dotazník som za účelom výskumu vytvorila ako náhradu za pološtrukturované rozhovory, ktoré z priestorových a časových dôvodov nemohli byť s hráčmi úspešne realizované. S hráčmi nebolo fyzicky možné uskutočniť pološtrukturované interview v ich prirodzenom prostredí. Dôvodom prečo som neuskutočnila pološtrukturované rozhovory s hráčmi guildy Headhunters je, že hráčska základňa guildy je doslova „roztrúsená“ po dvoch republikách. Tom Boellstorff (2008) však tento „nedostatok“ nepovažuje za chybu vo výskume vzhľadom k „faktu, že väčšina obyvateľov (užívateľov) virtuálnych svetov nestretáva svojich známych (zo syntetického sveta) offline (Boellstorff, 2008: 61).“

Dotazník som rozšírila prostredníctvom fóra guildy Headhunters, osobnou správou na sociálnej sieti facebook, kde má guilda vytvorenú svoju skupinu alebo e-mailom som ho zaslala konkrétnym hráčom, ktorí súhlasili, že sa na výskume budú podieľať. Rozhovorový dotazník vyplnilo 12 aktívnych hráčov⁴⁵ World of Warcraft guildy Headhunters, s ktorými sa v rámci hrania hry⁴⁶ poznám. S týmito hráčmi som v dobe výskumu pravidelne komunikovala takmer na dennej báze, čo mi pomohlo k získaniu skutočne hĺbkovo a kvalitne vyplneného rozhovorového dotazníku.

Dotazník sa skladá z 21 otázok a demografických údajov, ktoré boli štruktúrované podľa osnovy, ktorú by som použila v rámci možnosti i na pološtruktúrovaný rozhovor, ktorý som mala pôvodne v pláne uskutočniť, než som zistila, že to nebude možné. Otázky boli formulované na základe pozorovania a vlastných skúseností s hrou a jej hráčmi. Odpovede informátorov boli ponechané v pôvodnom znení, s malými úpravami nezrozumiteľne napísaných chýb, inak je text v originálnej úprave.

⁴⁴ Príklad vyplneného rozhovorového dotazníka je možný k nahliadnutiu ako príloha č. 2.

⁴⁵ Stručné profily hráčov sú dostupné v ako príloha č. 3.

⁴⁶ S niektorými hráčmi sa poznám i osobne, ale počas výskumu som sa s žiadnym z hráčov okrem Dianne, Isabelle, Mortemis a Allandela osobne nestretla.

Špecifickou vlastnosťou tohto dotazníka je, že som s každým hráčom bola pri jeho vyplňovaní na hlasovom komunikačnom kanáli (Team Speak – TS), v rámci ktorého som im pokladala ďalšie pod otázky, ktoré buď hráčom neboli jasné v rámci konkrétnych otázok, alebo ktoré napadli samotných hráčov počas vyplňania dotazníka. Hráč dotazník vyplňal sám a jeho vyplnenie trvalo približne 100 minút. Moja úloha a zásahy ako výskumníka do samotného vyplňania dotazníka hráčmi by sa dali charakterizovať ako forma pasívneho, doplnkového a vysvetľujúceho dialógu medzi informátorom a výskumníkom. Počas tohto dialógu som hráčom prevažne pripomínala ako by mali dotazník vyplňať a aké typy odpovedí (ich rozsah a formu) očakávam ako výsledok. Tento zásah do vyplňania dotazníka som bola nútená zvoliť na základe neúspešného „prvého pokusu“ s dvomi hráčmi, ktorí dotazník vyplnili doslova ako dotazník a nie ako písaný rozhovor, ktorý som pôvodne zamýšľala. Niektoré odpovede hráčov v počiatočnom pokuse boli pomerne stručné a strohé aj napriek rozsiahlemu „návodu“ k vyplneniu rozhovorového dotazníka, ktorý som im spolu s ním zaslala. V „návode“ k rozhovorovému dotazníku som zdôrazňovala akú formu a rozsah by požadované odpovede mali mať. Počas samotného vyplňania dotazníka konkrétnymi hráčmi som sa snažila svoj zásah minimalizovať a neposkytovať akékoľvek indície v oblasti obsahu požadovaných odpovedí. Viedla som tiež hráčov k vyplneniu dotazníka podľa ich vlastných myšlienok, pocitov a zážitkov k položeným otázkam. Vo výsledku, by sa celkový výskum na základe uskutočnenia zúčastneného pozorovania a aktérskej perspektívy rozhovorového dotazníka dal charakterizovať ako kombinácia etického a emického prístupu k skúmanému fenoménu.

6. GUILDA

„Guilda“ je zoskupením viacerých hráčov, ktorí sa v hre združujú za určitým cieľom. Cieľom guildy je združovať hráčov s vyhlídkami na úspešné prekonávanie výziev herného obsahu, pričom sa tiež zameriava na sociálne vzťahy medzi guildovými členmi. Guildy sa z pravidla vyznačujú bližšími vzťahmi medzi ich členmi, než vzťahmi, ktoré sa môžu vytvárať napríklad medzi náhodnými hráčmi v hernom prostredí. Byť súčasťou guildy znamená, že jej členovia môžu benefitovať z výhod, ktoré toto zoskupenie hráčov poskytuje. Je to predovšetkým sprostredkovanie pomoci v hre, uľahčenie komunikácie, spoločné zdolávanie herných „nástrah“ ako team, tvorba kolektívu a mnohé ďalšie funkcie, ku ktorým sa vrátim v ďalšom texte.

Guildy by sa dali definovať ako hierarchizované inštitúcie praxe, ktorých existencia, resp. možnosť založenia hráčmi, je vložená do samotnej hry digitálnym kódom priamo od herných tvorcov. Samotná možnosť vytvárania guild, však nevynucuje ich skutočné založenie samotnými hráčmi. Vytvorenie guildy je dobrovoľná akcia niekoľkých hráčov (obvykle päť alebo desať), ktorí sa stávajú jej zakladateľmi. Z toho, že hráči guildu pomohli založiť, však nevyplýva automaticky žiadna autoritatívna funkcia v jej rámci, až na funkciu hlavného zakladateľa – Guild Mastera (ďalej tiež ako GuM). Guild Master stane v jej čele a má zvrchované právomoci guildu regulovať. Ďalšia distribúcia funkcií v gilde spočíva na vôli Guild Mastera a často funguje na základe zásluh a dôvery.

6.1 Guilda ako cech

Ako som spomenula už v predchádzajúcom texte, takmer nikto z hráčov sa nechce stať súčasťou slabej skupiny a práve z tohto dôvodu sa hráči účelovo združujú do guild (cechov). Niektoré prvky, funkcie a charakteristiky MMORPG guildy, teda cechu inšpiratívne vychádzajú zo stredovekých a ranne stredovekých cechov, ktoré v tomto období vznikali v stredovekých mestách. Guildy predstavujú pomenované⁴⁷ skupiny s členskou základňou a konkrétnymi vedúcimi členmi guildy, ktorí sú poverení starostlivosťou o jej chod. Podobnosti,

⁴⁷ Príklady: Headhunters, The Emerald Dream, Guardians of Faith. Guildy na serveroch ICEWOW a Twinstar majú prevažne anglické názvy, ale nájde sa i mnoho guild, ktoré disponujú predovšetkým českými menami ako napríklad Rytíři Aliance. Vo WoW je zakázané (s možnosťou nahlásenia) vulgárne či urážlivo pomenovať guildy alebo hráčske postavy.

na ktoré by sme mohli poukázať sú napríklad existencia guildovného znaku⁴⁸, zobrazeného na guildovnej vlajke a guildovnom tabarde (tabard nereferuje k cechom ale k armádnemu typu jednoty obliekania⁴⁹). Tabard je dobrovoľná súčasť hráčovho oblečenia (zakrývajúca hrudnú časť z oboch strán), ktorá má za úlohu nosiť symbol alebo design príslušný konkrétnemu nosenému tabardu. Príkladom je napríklad „guild tabard“ (z ang. guild tabard), ktorý nesie znak gildy s rôznym farebným ohraničením a výplňou, ktoré z ponúkaných možností (hrou) vytvára Guild Master. Spokojní členovia danej gildy guild tabard obvykle nosia so sebou a počas hrania jeho nosením všade reprezentujú gildu a prezentujú tým svoje členstvo v nej. Guildovný znak tiež vždy reprezentuje a sprevádza gildu v prípade, že sa ju snaží niekto vyhľadať napríklad v štatistikách serveru alebo na Armory daného serveru. Armory je databáza s možnosťou vyhľadávania partikulárnych informácií daného WoW serveru. V armory je možné vyhľadať informácie o konkrétnych postavách hráčov (napríklad ich výzbroj, triedu, talenty, členstvo v gilde), aréna teamoch a gildách, ktoré na danom serveri existujú. O gildách sa na armory dá zistiť napríklad kedy boli založené, kto je ich Guild Masterom, kto sú jeho zástupcovia a členovia, aké sú v gilde „ranky“ (ang. ranks, hodnosti⁵⁰), aký je guildovný znak, koľko má členov, aké má gilda achievements a úspechy a aký momentálny status hráči vykazujú (online/offline). Armory databáza je priebežne aktualizovaná.

Ďalšou podobnosťou⁵¹ s cechmi je existencia guildovnej pokladne – takzvanej „guild banky“ (ang. guild bank). Guild banka poskytuje hráčom združeným v jednej gilde možnosť kumulovať a odkladať rôzne predmety v hre do jej obsahu. Jej zvrchovaným správcom je Guild Master, ktorý však môže niektoré svoje právomoci delegovať na svojich zástupcov, ktorí následne môžu guild banku z veľkej väčšiny spravovať podobným spôsobom ako GuM. Jej obsah tvorí niekoľko priečinkov, ktoré sa počas existencie gildy môžu

⁴⁸ Encyclopaedia Britannica. *Guild*. Dostupné z: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/248614/guild>>. Citované 27.3.2014.

⁴⁹ Príklad tabardu je uvedený v súvislosti s guildovným znakom a prezentáciou gildy jej hráčmi. Rovnako ako hráč tabardom prezentuje gildu, viditeľne prezentuje tiež seba ako jej člena.

⁵⁰ Podobnosť s armádou.

⁵¹ Encyclopaedia Britannica. *Guild*. Dostupné z: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/248614/guild>>. Citované 27.3.2014.

(dodatočne k základným) zakúpiť, a tým zväčšiť jej obsah. V guild banke sa tiež odkladá a kumuluje herná mena, ktorá môže byť rôznym spôsobom prerozdeľovaná medzi hráčov gildy (napríklad opravovanie zničenej výstroje a výzbroje hradené z guild banky – bez hráčovej priamej investície z jeho vlastných zdrojov). O možnosti rozdeľovania týchto zdrojov zvrchovane rozhoduje GuM.

Každá guilda má okrem pokladne a znaku tiež určitý písaný alebo nepísaný súbor pravidiel⁵² (noriem), podľa ktorých by sa členovia gildy mali riadiť. Sú to najčastejšie minimálne pravidlá slušného správania sa obohatené o priority a hernú „filozofiu“, na ktorých sa prevažne zhodlo vedenie konkrétnej gildy. Pravidlá tiež vychádzajú z herného zamerania hráčov danej gildy. Pravidlá v PVE guildách sa môžu od pravidiel v guildách so zameraním PVP líšiť. Z vlastnej skúsenosti na serveri Twinstar i ICEWOW, kde som bola niekoľko mesiacov členkou dvoch PVP guild, sú PVP pravidlá značne benevolentnejšie, kratšie, tolerantnejšie a voľnejšie ako tomu býva v PVE zameraných guildách. V PVP guildách som tiež nezaznamenala takú mieru kontroly a vôle k dodržiavaniu pravidiel ako tomu bolo v akejkoľvek PVE gilde, ktorej som bola počas celého hrania WoW svedkom.

6.2 Guildovná komunikácia

Jedným zo základných cieľov združovania sa do guild je docielenie značne vyššej pravdepodobnosti získania pomoci alebo rady v jej radoch. Guildy sú v tomto smere rovnako prínosné všetkým jej členom – nováčikom či dlhodobým zabehnutým hráčom. Dlhodobí hráči v gilde obvykle fungujú ako „studnica múdrosti“ a informácií pre novo prichádzajúcich hráčov alebo úplných nováčikov v hre. Noví hráči na oplátku obvykle udržiavajú guildovnú komunikáciu vo vyššej intenzite. Človek nadobúda pocit, že sa v hre vždy niečo deje, a že vždy existuje niečo čo by sa v nej dalo robiť, komu pomôcť a čo zlepšiť.

V gilde si hráči vzájomne pomáhajú, intenzívne komunikujú a zdieľajú informácie o hre i svojom osobnom živote. Členovia guild tiež v rámci hry nadväzujú priateľstvá, ktoré majú tendencie prerastať i do osobných stretnutí.

⁵² Encyclopaedia Britannica. *Guild*. Dostupné z: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/248614/guild>>. Citované 27. 3. 2014.

Komunikácia medzi hráčmi v gilde prebieha hlavne na základe guildovného chatu (ang. guild chat), ktorý je viditeľný len hráčom danej guildy. Ku guild chatu sa hráč môže pripojiť alebo od neho odpojiť jednoduchým herným príkazom.

Hra samotná vyžaduje rýchlosť a efektivitu komunikácie, ktorá prebieha na inej úrovni ako vo fyzickom svete. Práve z tohto dôvodu si hráči pre hru vytvorili špecifický jazyk, ktorý je pre nováčikov v hre z počiatku nepreniknuteľný a musia sa ho učiť. Tento herný skratkový jazyk sa samozrejme vyvíja s tým, ako sa vyvíja hra a s tým, akí hráči do nej vstupujú. Existuje však množstvo univerzálnych termínov a skratiek, ktoré nakoniec musí poznať každý hráč WoW. Sú to napríklad klasické skratky ako „AFK“ (ang. away for keyboard – vyjadruje svoju dočasnú neprítomnosť pri počítači), „BRB“ (ang. be right back – hneď sa vrátim), „WTS“ (ang. want to sell – chcem predať), „WTT“ (ang. want to trade – chcem obchodovať), „LFG“ (ang. looking for group – hľadám skupinu), „GG“ (ang. good job – dobrá práca), „DMG“ (ang. damage – poškodenie), „CD“ (ang. cooldown – označuje interval medzi možnosťou použitia schopností postáv). Sú to tiež skratky rôznych častí sveta a lokalít (slang. lokácie) napríklad „SV“ (Stranglethorn Vale), „SW“ (Stormwind), „OG“ (Orgrimar), dungeonov a raidov napríklad „BOT“ (Bastion of Twilight), „UD“ (Ulduar), „ICC“ (Icecrown Citadel), „TotFW“ (Throne of the Four Winds), „BT“ (Black temple), „ToT“ (Throne of the Tides), „SFK“ (Shadowfang Keep) a mnohé ďalšie. Hráči sa počas svojho hrania musia naučiť nespočetné množstvo termínov, skratiek, pomenovaní herných predmetov, označení rastlín, lokalít, schopností a herných mechaník. Hráči v guildách tiež často zdieľajú tieto informácie a významy, ktoré predávajú ďalej iným hráčom.

Členovia guild tiež komunikujú prostredníctvom hlasových komunikačných programov, na ktorých sa schádzajú vo veľkých počtoch, a ktorý je najčastejšie neodmysliteľnou integrálnou súčasťou komunikácie medzi hráčmi o hre, súkromnom živote a mnohých iných témach. Takýmito programami sú najmä pre hráčov svetoznámy „Team Speak“, „Ventrillo“ či „Skype“ alebo menej známy program „Mumble“. Guildy majú obvykle i svoje webové stránky, kde hráči zdieľajú svoje interné foto galérie, prispievajú na fórum a využívajú rôzne iné funkcie, ktoré tvorcovia stránok (obvykle vedenie guildy) vytvorili.

6.3 Skupinové nepriateľstvo

Guilda, ako menšia, avšak najzásadnejšia sociálna jednotka MMORPG hry World of Warcraft existuje v rámci jedného herného serveru, na ktorom bola vytvorená. Herný server existuje v rámci veľkej hráčskej komunity hry World of Warcraft s množstvom herných serverov po celom svete. Guild existuje v rámci serverov veľké množstvo, s rôznymi menami združujúcimi rôzne typy hráčov, na základe ich primárneho zamerania a cieľov, ktoré preferuje vedenie tej-ktorej guildy.

Guildy sa v rámci serveru delia na dve časti podľa frakcie na aliančné guildy a guildy Hordy. Aliančné guildy ani guildy Hordy a samozrejme ani hráči, ktorých združujú spolu v hre nemôžu písomne komunikovať, tak aby si rozumeli⁵³ (len prostredníctvom „emote“⁵⁴). Táto skutočnosť je daná existenciou hráčov v rámci znepriatelených frakcií, kde nemajú možnosť vidieť „World chat“ druhej frakcie. World chat je forma chatu, ktorý po zadaní príkazu /join world⁵⁵ môže vidieť každý hráč danej frakcie. Do World chatu môže prispievať akákoľvek postava (hráč) od úrovne päť

V rámci týchto dvoch „znepriatelených“ frakcií vzniká súperenie medzi mnohými guildami (Alianci versus Horda) a hráčmi, ktorí sa zameriavajú prevažne na PVP typ hry. Guildy si prejavujú svoje nepriateľstvo v battlegroundoch, arénach alebo takzvanom „World PVP“. World PVP obsahuje napríklad vzájomné útoky na hlavné mestá a ich vládcov (NPC - boss), kde sa vyskytuje z pravidla najviac hráčov druhej frakcie, ktorých by mohli napadnúť, a ktorí svojich veľmi mocných vládcov a vodcov bránia. Na prvotných datadiskoch hry bývalo celkom obvyklým javom, že sa napríklad na World chate Hordy

⁵³ Každá frakcia je totiž viazaná svojou „všeobecnou rečou“ (common), ktorá je v písanom prejave pre príslušníkov druhej frakcie nezrozumiteľná. V rámci jednej frakcie existuje tiež viacero jazykov rôznych rás, ktorých používanie si hráči môžu zapnúť a vypnúť. To znamená, že sa ich písomný prejav (reč) automaticky preloží do reči danej rasy, čím sa stáva nezrozumiteľnou i pre spriatelených hráčov danej frakcie.

⁵⁴ „Emote“ je príkaz v hre, ktorý hráč môže buď manuálne napísať (napr. /dance), alebo použiť funkciu vo WoW užívateľskom interface – UI (časť hernej mechaniky používanej hráčom k interakciám s hrou) – „chat“, ktorý umožňuje výber rôznych možností. Medzi nimi nájde výber Emote a Voice Emote, ktoré ponúkajú rôznu variabilitu emote. Výsledkom použitia emote je, že sa herná postava napríklad zasmieje, ukloní sa, sadne si, povie pár vtipov alebo zvoláva k útoku na nejaký cieľ. Hra podporuje viacero typov emote i tých, ktoré v chat funkcii interfacu nie je možné nájsť. Tieto emote sú dostupné napríklad na wowwiki alebo na rôznych fanúškovských stránkach hry.

⁵⁵ Môže ho tiež opustiť (/leave world).

objavil hráč alebo skupinka hráčov, ktorí schválne zakladali postavy s levelom jedna len z toho dôvodu, aby mohli ísť na základe frustrácie z prehrávaných battlegroundov alebo na základe takzvaného „resskillovania“ (opakovaného zabíjania hráča po jeho oživení, kedy je oslabený) hráča s nízkym levelom, hráčom s levelom vyšším urážať a „spamovať“⁵⁶ všetkých hráčov prítomných na World chate. Hráči tiež uľavujú svojmu zranenému egu aj iným spôsobom, napríklad prostredníctvom „osobného“ vyhľadania daného hráča v hre. Hráči a hra má samozrejme svoje mechanizmy na odfiltrovanie podobných prehnaných prejavov ako je „ban“ (ang. banned - vykázanie a zákaz príspevkov do daného chatu, či dokonca vykázanie z hry samotnej). Za veľmi vážne prečiny správca môže udeliť hráčovi i ban, ktorý je dlhodobejšieho či permanentného charakteru. Hráč je tým pádom vylúčený z hry na určitý čas alebo trvalo na základe IP adresy. „Permanentný ban“ (slang. perma ban, perma) platí hlavne pre prečiny v oblasti podvádzania v hre a používania tzv. „hackov“ – modifikácií hry, ktoré originálna hra nepodporuje a nejakým spôsobom buď zvyhodňujú hráča alebo znevýhodňujú ostatných hráčov oproti danému hráčovi napr. „speed hack“ – hráč má i bez dopravného prostriedku sám o sebe veľkú rýchlosť, ktorá je signifikantne vyššia ako rýchlosť všetkých ostatných hráčov. Môže tak napríklad nepozorovane a doslova za pár sekúnd vyhrať celú jednu hru v battlegrounde Warsong Gulch odnosením troch vlajok z nepriateľskej „báze“ (ang. base – základňa), ktoré inak trvá obvykle i desiatky minút, čím hru ničí a v podstate sto percentne zvyhodňuje team daného hráča.

6.3.1 Ignore list

Ďalšou mechanikou hry ako obmedziť alebo odstrániť nežiaducu komunikáciu je pridelenie takzvaného „ignore“ statusu danému hráčovi. Týmto krokom sa hráč automaticky dostáva do „ignore listu“ (zoznamu ignorovaných hráčov), ktorý je tvorený individuálnou hernou postavou a ukladá sa v hre. Hráči v hráčskom „menu“ – „interface“ môžu akéhokoľvek hráča označiť za

⁵⁶ „Spamovať“ je slangový výraz pre zámerné intenzívne zahlcovanie chatu, kde hráči nič okrem vyjadrení „spamera“ nemôžu vidieť. Vo WoW je to jedna z maximálne nežiaducich foriem komunikácie a hráči sú naň obzvlášť citliví. Hráči v takomto prípade vykazujú veľkú vôľu (často hromadne) takéhoto hráča okamžite nahlásiť správcovi chatu s úmyslom jeho umlčania. Správca chatu má možnosť takéhoto hráča umlčať tým, že mu dá mute (umlčať – hráč nemôže písať do daného chatu alebo vôbec) alebo mu udeliť takzvaný „ban“ (ang. banned skrat. ban – vylúčiť, zakázať), ktorý hráča z kanálu vylúči.

ignorovanú osobu, od ktorej im napríklad nebudú chodiť súkromné správy ani nebudú vidieť, čo hráč píše do iných chatov. Zo svojej skúsenosti viem, že ignore sa hráčom rozdáva skutočne výnimočne a za veľký prečin alebo urážku smerom k príjemcovi správy alebo správ. Osobne (z pozície radového hráča, bez spojitosti s postavením v gilde) som pridela ignore hráčom, ktorí buď intenzívne spamovali jeden z chatov alebo hráčom, ktorí boli „nevychovaný“ a vulgárny na jednom z (obvykle) náhodne (ang. random) generovaných battlegroundov alebo dungeonov či raidov. Najčastejšie sa incidenty vedúce k prideleniu ignore diali v PVP udalostiach, hlavne battlegroundoch. Hráči sú v battlegrounde totiž motivovaní k výhre získaním „honor points“ (slang. honorov – body cti), za ktoré môžu nakupovať PVP zameranú výzbroj a výstroj, ktorá značne vylepšuje ich šance v prežívaní súbojov. Tieto predmety hráči pochopiteľne chcú získať čo najrýchlejšie. Prostredníctvom výhry celá skupina výherných hráčov získa značne vyššie množstvo honor pointov ako skupina, ktorá súboj prehrala. Hráči v battlegroundoch spolu komunikujú prostredníctvom battleground chatu (príkaz /bg), kde by si mali vymieňať informácie týkajúce sa taktiky. Častokrát sa však stáva (obvykle v prehrávanej hre), že sa hráči v chate vzájomne obviňujú a nadávajú si za to, že ich team prehráva. Snažia sa tiež nájsť vinníka, ktorí však nestojí ako individuálna entita, ale entita kolektívna. Do týchto roztržiek vstupujú väčšinou hráči, ktorí sa cítia byť ostatnými obvinení z viny za celé prehrané „BGčko“ (battleground slang.) a emotívne na nich reagujú, z čoho často vyplynie i konečné vzájomné pridelenie ignore.

Ďalším spôsobom ako si „vydobyť“ pozíciu v ignore liste je, že hráč/i obvykle porušujú nepísané pravidlá správania sa v instancii alebo v dungeone. Z môjho osobného zážitku sa to dialo nasledovne. Vyššie spomenutým správaním sa v dungeone daný hráč/i pridávali prácu predovšetkým „tankovi“ a mne ako „healerovi“ – naberali (slang. naťahovali, pullovali – úloha tanka v skupine) na seba v krátkom intervale po sebe nezdolateľné množstvo „mobov“ (aj keď boli len slabo obrnené triedy s malým počtom životov – health points – HP). Inou možnosťou pridelenia ignore bolo, keď hráč alebo hráči opakovane a aj napriek výstrahám celej skupiny pritiahli pozornosť bossa (pull), keď skupina ešte nebola pripravená čo obvykle viedlo opakovanému „wipu“ celej skupiny, a tým i straty času a chuti do hry. Navyše hráč/i tieto skutočnosti

komentovali povrchným, urážlivým, obviňujúcim a „znaleckým“ komentárom, ktorý bol z ich pozície neadekvátny, vzhľadom k tomu, že opakovane spôsobovali problémy v danej instancii. Nasledoval obvykle ich hromadne odsúhlasený „kick“ (ang. kick – kopnutie, vykopnutie) zo skupiny. Po kicke sa mne alebo niektorému z hráčov daný nespokojný a urazený hráč pokúšal do súkromnej správy „vysvetliť“ aká/í sme doslova „chudáci“ a „noobovia“ (ang. noob/n00b – v hre predstavuje výraz pre neznalca hry s podtextom hlupáka a amatéra) značne vulgárnym spôsobom. V tomto prípade nasledovalo pridelenie ignore danému hráčovi spojené s oddýchnutím si a pokračovaním v hre bez ďalších problémov. Niekoľkokrát mi však stalo, že daný hráč neprestal spamovať ani po pridelení ignore a začal mi písať z jeho ďalších postáv, ktorým som pridelať kontinúálne ďalšie ignore. Niekedy však ani to nepomohlo, pretože hráč bol natoľko presvedčený o tom, že musí „s pravdou von“, že opakovane zakladal nové a nové postavy, z ktorých sa mi snažil písať, až som v ignore liste (ignore zozname) už nemala miesto a musela som sa z hry odhlásiť alebo prejsť na inú postavu, aby som docielila jeho umlčanie. V minorite prípadov sa tiež stalo, že hráč dokonca začal urážať mňa alebo iného člena skupiny či guildy na World chate, aby ventiloval svoje pocity. Na World chate na jeho vyjadrenia obvykle nebol však nikto zvedavý. Častokrát sa hráči naopak postavili na našu alebo moju stranu, po malej vysvetľovacej „exkurzii“ do daného „prípady“. V prípade, že bola urazená alebo napadnutá celá guilda, sa jej hráči obvykle hromadne pripojili do World chatu (informácia o incidente sa v hre šíri rýchlosťou svetla⁵⁷) s úmyslom svoju guildu alebo jej člena/ov brániť proti vulgarite a nepravdám, ktoré hráč vyslovoval pred celou frakciou. Mnohokrát sa „strhla“ obrovská debata s desiatkami zainteresovaných členov, ktorá prebiehala ako malý advokačný prípad s podávaním dôkazov pre a proti. Urazený hráč v drvivej väčšine sledovaných prípadov nemohol vyhrať jednoducho preto, že nemal pravdu a svojím agresívnym výstupom akurát zhoršoval svoju pozíciu v opozícii k desiatkam iných hráčov. Takýto hráč nakoniec obvykle z chatu odišiel sám ako zahanbený pred celou hráčskou

⁵⁷ Rýchlosť, ktorou sa podobná informácia šíri v napadnutej gilde bola až neuveriteľne rýchla. V krátkom čase sa dostala dokonca aj k hráčom, ktorí v danom momente neboli online a na popud svojich známych z hry prišli online aby čelili nepravdivému osočovaniu pred očami väčšiny danej frakcie (dozvedeli sa o tom prostredníctvom mobilného telefónu, ktoré hráči na seba často mávajú a používajú ho ku komunikácii v súvislosti s hrou resp. prítomnosťou a neprítomnosťou, potrebnosťou daného hráča v hre).

komunitou (čo si však mnohokrát sám neuvedomoval⁵⁸). V prípade, že pokračoval a rozširoval svoje postoje a agresivitu aj na ostatných hráčov World chatu bol po kratšom čase z kanálu vykázaný banom od správcu chatu alebo samotným Game Masterom – GM (slang. GM, GMko – správca serveru a hry).

6.3.2 Žiaduce nepriateľstvo

O mnohých užívateľoch sveta Azeroth by mohlo byť povedané, že „neznášajú“ druhú frakciu z mnohých dôvodov. Otvorene sa dá povedať, že medzi frakciami hry je zámerne pestované akési žiaduce nepriateľstvo a rozdeľovanie na „my“ a „oni“. Toto nepriateľstvo pramení z príbehu, ktorý má viac-menej etnický a koloniálny podtext prameniáci z ľudskej histórie a tiež prítomnosti, ktorú hra často zrkadlí, či satirizuje vo fantastickom svete. Ako tomu býva, minca musí mať vždy dve strany a v prípade hry WoW táto taktika herných tvorcov výrazne funguje v udržiavaní úspešnej hernej kontinuity.

Medzi guildami často tiež existuje priateľstvo, nepriateľstvo ale i súperenie o to, kto je v čom lepší a kto získa čo najviac členov a členov s najlepším „skillom“ (slang). Slovo „skill“ sa vzťahuje k schopnostiam alebo typu hráča, ktorý svoju postavu ovláda na vysokej úrovni. Takýto hráč obvykle výborne pozná hru a jej mechaniky v kombinácií so znalosťami viacerých herných postáv, ich možných kombinácií, taktík a ďalších možností ich využitia. Je to skúsený hráč, ktorý je v hernom svete najcennejším „artiklom“ v rámci súperenia guild v rámci celej guildovnej kvality a kvality jej hráčov. Guildy s najväčším počtom hráčov, ktorí môžu byť označený pojmom skill majú najväčšiu šancu získať ďalších kvalitných hráčov do svojich radov. Tieto guildy tiež vykazujú vysoký náborový potenciál, sú na danom serveri veľmi známe a dávané často ako príklad. Je do nich obvykle náročné sa dostať a na svojich novoprichádzajúcich hráčov kladú nemalé nároky v mnohých oblastiach. Kde si tieto guildy môžu z hráčov doslova vyberať, tam menej známe guildy o hráčov

⁵⁸ Prejavuje sa to v existencii hráčov, ktorých pozná takmer celý neoficiálny server (z mojej skúsenosti) alebo celá jedna frakcia ako notorických narušovateľov herného poriadku alebo „hlupákov“. Každý server má pár takýchto individuí, ktoré sú presvedčené o svojej pravde, schopnostiach a nie sú schopný zmieriť sa ani s opakovanými neúspechmi a vysvetleniami od iných hráčov. Z dôvodu zachovania anonymity tejto chúlостivejšej záležitosti dané mená (slang. nicky) postáv hráčov nebudem menovať. V tomto prípade neberiem do úvahy takzvaných „trollov“, ktorý sú zámernými a vedomými narušiteľmi chatov. Trollovia komunikáciu narušujú s cieľom vyprovokovať jej účastníkov k emotívnym či nepatričným reakciám, čím v skutku zámerne kazia cieľ pôvodne zmysluplnej komunikácie.

súperia a snažia sa vymyslieť čo najlepšie spôsoby ako by hráčov k sebe prilákali.

Guildy ďalej súperia o dosiahnutie prvenstiev alebo herných úspechov, ale taktiež o udržanie si tohto prvenstva, ktoré v hre nie je vôbec jednoduché. Tieto úspechy sa dajú sledovať v štatistikách daného serveru, ktorý uchováva prvenstvá a ďalšie úspechy guild v rebríčkoch, ktoré za týmto účelom zostavuje. Úspechy guild ako napríklad „first slain“ (prvé zabíjanie, pokorenie protivníka) konkrétneho finálneho bossa v novo otvorenej instancii je serverom samotným oznámené i v hre (in game). Táto informácia sa napríklad zobrazí vo World chate, kde poukáže na to, komu sa „first slain“ podaril a vymenovaním daných hráčov, ktorí na ňom participovali (môže ale nemusí byť na neoficiálnom serveri). Niekedy nasleduje tiež malý herný „event“ (udalosť v hre), ktorý nasleduje po zdolaní konkrétnych protivníkov (napríklad Algalona v raide Ulduar). Hráči daného serveru s konkrétnou hernou preferenciou PVP alebo PVE však sami poznajú guildy, ktoré sú na serveri najlepšie a guildy, ktoré patria k tým lepším na danom serveri. Informácie sa medzi hráčmi totiž šíria veľmi rýchlo a skúsenejší hráči si medzi guildami skutočne vyberajú a hodnotia ich aj vo fyzickom svete (nie v hre). Hráči tiež často zvažujú a dokážu byť aj týždne bez guildy len preto, aby vybrali spomedzi všetkých guild na serveri tú najvhodnejšiu, vyhovujúcu ich potrebám, prioritám a preferenciám v oblasti hrania a sociálneho zázemia danej guildy. Ak do nejakej guildy vstúpia a nie sú s tým, čo v nej našli spokojní – odchádzajú. Hľadajú ďalej s konkrétnou predstavou a očakávaním, ktoré sú ochotní v menšej miere prispôbiť konkrétnej ale vyhovujúcej situácii. Neskúsení hráči obvykle guildovnú participáciu nevnímajú menej intenzívne, ale medzi guildami nerozlišujú v takej miere ako v dobe, keď sú s horu podstatne lepšie oboznámení. Z počiatku, keď hru začínajú hrať príjmu akúkoľvek prihlášku do guildy a nepremýšľajú nad tým, že by chceli inú guildu a prečo. Až postupom času a nadobudnutím herných skúseností rastú hráčske nároky a modifikuje sa predstava toho, ako by ideálna guilda podľa nich mala vyzeráť. Tieto predstavy sa prirodzene medzi užívateľmi herného sveta líšia. Pár príkladov preferencií v oblasti guildy poskytl hráči guildy Headhunters.

„Pro mě je guilda důvod, proč většinu času hru zapínám. Pokud by hra guildy neumožňovala, pravděpodobně bych hrál něco jiného. Sociální stránka ve hře totiž zaručuje, že se člověk vrátí. Jiné hry dohrajete do konce, možná dvakrát (je-li dobrá), ale hry, ve kterých se dá vytvořit jakási stabilní skupina lidí, lákají hrát hru mnohem častěji a raději. Guilda, ve které hraji má onen kolektiv velmi příjemný a pokud by nefungoval, rychle bych přestal hrát.“

(Dianne)

6. 4 Neoficiální server

World of Warcraft je hraný v 244 krajinách (Blizzard, 2014) po celom svete a je dostupný vo viacerých jazykoch ako je Angličtina, Čínština, Kórejščina, Nemčina, Francúzština, dve verzie Španielčiny a v Ruštine (Nardi, 2009: 8). WoW je tiež jedna z najpopulárnejších hier v počte užívateľov. Počet hráčov (resp. herných účtov) by sme mohli prirovnať k veľkosti „kombinovanej populácie Nemecka, Bieloruska a Švédska dohromady, či dvojnásobnému počtu obyvateľov Južnej Kórei“ (Blizzard, 2014). WoW je tiež prvou hrou vo svetovom rebríčku, o ktorej bolo napísaných viac než 100 tisíc stránok informačného textu na Wikipédii takzvanej „WoWWiki“, vytvorenej hráčmi, developermi a fanúšikmi hry a príbehov o fantastickom svete Azeroth. Na WoW oficiálnych herných serveroch bolo od roku 2004, kedy hra vznikla, do dnešnej doby vytvorených neuveriteľných 100 miliónov herných účtov a 500 miliónov herných postáv (Blizzard, 2014). Toto číslo však nevyplýva o celkovom množstve hráčov hry WoW vo svete, ktoré ostatne nie je v mojich silách odhadovať z dôvodu, že existuje nespočetné množstvo neoficiálnych, pirátskych serverov, ktoré sa originálnu hru s väčším, či menším úspechom snažia kopírovať.

Neoficiálny server (tiež „voľný server“ a „free server“, slang. „freečko“) je neplatenou takzvanou pirátskou verziou oficiálneho plateného herného serveru/ov spravovaného fanúšikmi danej hry. Neoficiálny server funguje na základe dobrovoľných príspevkov od hráčov, počiatočnej investície a na základe schopností takzvaných developerov⁵⁹ z radov fanúšikov hry, ktorí sa snažia originálnu hru, či jej časti, rôznym spôsobom napodobniť. Hráč na neoficiálnom serveri neplatí za kontinuálne hranie, rovnako ako nemusí vlastniť

⁵⁹ Developer je človek, ktorý sa stará o technickú stránku a chod hry na serveri.

ani zakúpenú pôvodnú hru, čo je v prípade oficiálnych serverov nutnosťou. Neoficiálny server hry World of Warcraft sa môže prezentovať ako „blizzlike“, čo znamená, že sa snaží čo najviac priblížiť originálnej verzii hry. Hra na neoficiálnych „blizzlike“ serveroch je často veľmi vysoko kvalitným napodobnením pôvodnej hry. Pirátska „blizzlike“ a oficiálna verzia hry sa mnohokrát líši len v menších a zanedbateľnejších detailoch a verziách, ktoré však neovplyvňujú herné prostredie natoľko, aby sa dalo povedať, že by hráči a hranie na neoficiálnom serveri bolo v niečom zásadne odlišné od hrania na serveri oficiálnom.

V tomto momente sa naskytá otázka: prečo Blizzard dovolí existenciu pirátskych serverov, z ktorých nemá žiadny zisk? Odpoveď je jednoduchá. Pirátske (ďalej ako free) servery totiž nefungujú takzvané „na sto percent“ ako pôvodná hra. Free servery sú v podstate žiaducou a veľmi živou a aktívnou reklamou pre originálnu hru. Prevažné množstvo opýtaných hráčov free serverov, ktorí hru dlhodobo hrajú zadarmo by platenú hru nehrali vôbec, alebo by ju vždy hrali len takzvané „free“. Preto sú pre tvorcov originálnej hry nezaujímavým typom zákazníka. Vzhľadom k tomu, že na free serveroch nie všetko funguje ako má, určité typy hráčov to odradzuje. Po „vyskúšaní si“ hrania na „freečku“ a po zistení, že hra obsahovo napĺňa požiadavky tohto typu hráčov, odchádzajú za plne funkčným originálom hry aj napriek jeho platenej povahe. Práve platená povaha hrania je však u hráčov free serveru obvykle najviac vyzdvihovaná ako hlavný dôvod prečo hrajú práve na „freečku“.

„Nechceme platiť za hru. Za tu hru vzhľadom ke kvalite free serverů a komunitě, která tam je, za ní nemusím platiť. Je to alternativa, která je zadarmo a je srovnatelné kvality... 300stovky (mesačne) jsou prostě moc. Komunita hráčů je tam i tam, z vlastní zkušenosti stejná.“

(Allandell)

Ako však vplýva nelegálne vyvíjaný produkt na hranie hry World of Warcraft na neoficiálnom serveri? V hre nefungujú napríklad „cinematiky“ (slang. pre ang. cinematic – sprievodné videá) počas plnenia questov, plne nefunguje mechanika zadávaných úloh, či herné instancie a datadisky sú voči pôvodnej hre značne oneskorené. Datadisky, ktoré Blizzard vydáva nie sú prebrané free

servermi v krátkej dobe ale do niekoľkých rokov, u niektorých veľmi aktívnych serverov do niekoľkých mesiacov. Pre hráčov free serveru to znamená oneskorené hranie nového datadisku, avšak predĺžené hranie toho „starého“, ktorý však tiež prišiel s podstatným oneskorením, takže vo výsledku hráči o nič podstatné z hry neprichádzajú, akurát je nový herný zážitok na chvíľu odložený. Existujú samozrejme mnohé ďalšie dôsledky ohľadne free serverov, ktoré by som mohla spomenúť, a o ktorých by sa dalo diskutovať, ale to nie je predmetom tejto práce.

7. CHARAKTERISTIKA GUILDY

V tejto kapitole sa pokúsim etnograficky názorne priblížiť stavbu konkrétnych PVE guild a sociálnych realít ich hráčov. Zameriam sa predovšetkým na guildu Headhunters, v ktorej som uskutočnila majoritnú časť svojho výskumu. Guild na svete existuje nespočetné množstvo, rovnako ako hráčov hry WoW. Z tohto dôvodu sa v kapitole budem venovať popisu typickej WoW guildy ako sociálnej skupiny, pričom budem guildu Headhunters považovať jej typický príklad. V prvej časti kapitoly popíšem guildu ako živú sociálnu skupinu s jej znakmi v syntetickom svete. V druhej časti kapitoly bude predstavená konkrétna guilda, jej členská základňa, organizácia a hierarchia.

7.1 Typológia guildy ako sociálnej skupiny

V nasledujúcej podkapitole bude predstavená guilda ako sociálna skupina s jej znakmi. Guilda bude popísaná na základe participatívneho pozorovania a dokladovaná reprezentatívnymi odpoveďami z rozhovorového dotazníka, ktorý som získala od členov guildy Headhunters.

Guilda nesporne napĺňa všetky prvky definície sociálnej skupiny, ako ju definovala Novotná (2010). Sociálna skupina je súborom osôb, ktoré sú vzájomne prepojené na základe sociálnej interakcie, z ktorej vzniká sociálna integrácia, čo z nej činí sociálny útvar, ktorý je založený na báze neformálnych vzťahov odohrávajúcich sa bezprostredne medzi aktérmi (Novotná, 2010: 7–8). Hráči v guildách vzájomne intenzívne interagujú, komunikujú, a to na neformálnej báze bezprostredných vzťahov medzi hráčmi. Táto interakcia má mnohé podoby, avšak najintenzívnejšie je viditeľná vo výsostne spoločných aktivitách hráčov guildy ako sú raidy, eventy⁶⁰, spoločné dungeons, spoločné PVP akcie a battlegroundy, či spoločné aktivity iného charakteru.

„Raid je pro mě to nejlepší, co hra nabízí. Baví mě spolupracovat s dalšími hráči, a radovat se z plnění cíle (slain).“

(Dianne)

⁶⁰ Myslené ako eventy (udalosti) tvorené samotnými hráčmi guildy pre jej ostatných členov. Vid' príloha č. 4.

„Tak v rámci guildy ma najviac bavia raidy resp PVE. Ale ak by sa chodili aj Pre-made PvP aj to by ma celkom bavilo. Ide hlavne o tom, že v tej hre nemusím tráviť čas sama ale viacerí ľudia trávajú čas spolu a zabávajú sa pri tom.“

(Mortemis)

„Guildovní eventy byly strašně super...Baví mě i raidy, když se dělá co má zbyteně se neumírá a vše se dá v pohodě. TO je pro mě užitečně strávený čas.“

(Žlemion)

Tieto menované prvky a predovšetkým spoločné aktivity ústia do sociálnej integrácie, kde sa hráči v gilde cítia byť jej členmi. V rámci jedného serveru existuje mnoho guild s rôznym zameraním, cieľmi, odlišnými prioritami, pravidlami a hodnotami. Ako odpovedala informátorka Mortemis:

„Ak hru hrám kvôli raidom, tak si vyberiem guildu, ktorá sa venuje PVE a naopak. Lenže keďže sme ľudia a mám svoje povahové črty a egá tak nie v každej gilde sa môžeme cítiť tak akoby sme chceli. Preto je dobré, že existuje viac guíld a človek si môže vybrať, ktorej členom sa stane, pretože každá je iná (má iné pravidlá, iný prístup k hráčom, ktorý je najdôležitejší) a má iných členov, ktorí nám nemusia sadnúť a nemusíme si s nimi rozumieť ale to už je veľmi individuálna záležitosť konkrétneho hráča.“

(Mortemis)

V tomto smere sa už pohybujeme na úrovni guildy ako sociálnej skupiny, ktorá existuje v rámci väčšej subkultúry. Sumarizačne môžeme teda guildu ako sociálnu skupinu, ktorá funguje v istej subkultúre charakterizovať na základe nasledujúcich typologických znakov podľa Novotnej (2010: 63 – 71). Guilda je (1) „skupinou zámernou“, ktorá vznikla na základe interakcie medzi hráčmi a ich následnej túžby tvoriť spoločný kolektív. Vyjadrenia informátora Allandella, ktorý je Gulid Masterom guildy Headhunters a má za sebou mnohé roky hrania v mnohých guildách (spolu s ich vedením), na rôznych serveroch a na rôznych postoch v ich rámci ma viedli k zaradeniu guildy ako skupiny zámernej. Guildy, ktorých bol Allandell Guild Masterom alebo členom zakladajúceho vedenia vznikali na základe prejavenej túžby po spoločnom kolektíve určitých hráčov, v ktorom by mohli rozhodovať „sami za seba“ a prijímať do kolektívu hráčov „im podobných“, s podobnými názorovými orientáciami. Títo hráči sa rozhodli

založit guildu, v rámci ktorej plánujú spolu interagovať a komunikovať na „spriaznenej“ – bližšej báze, s túžbou „spoločne niečo dokazovať“ či venovať sa spoločným aktivitám. Toto tvrdenie dokazujú tiež napríklad slová spomínaného informátora:

„... víc jsem prostě chtěl být s lidmi se kterými jsem si během hraní nějak padl do oka, bylo fajn si s nima psát, začali jsme plánovat nějaké aktivity a postupně to povýšili na komunikaci u hry pomocí komunikačních programů... Jak sem během let hrál hru měl jsem pár guild kde byla fakt supr parta lidí, ale jak to tak bývá stejně jako v životě, lidi přicházejí a odcházejí, poznáváte nové, jiní přestávají hrát, ale neustále v rámci té guildy co jste udržujete tu komunitu tu pohodu a vlastně i ty cíle, jen lidi se třeba obměňují... Je pro mě těžký odpovědět na tuhle otázku, protože jsem hráč co hraje wowko už hodně let a po těch letech si guildu zakládám a nabaluji na sebe lidi, nabírám je, někteří zůstávají nekteří odcházejí, přesně jak s lidmi v životě. Takže co se týká postavení v guildě, už od začátku jsem do toho šel s tím, že tu guildu vytvořím, budu ji budovat a pokoušet se ji dotlačit na výslunní v podobě nějakého úspěchu třeba v instanci nebo tak, aby i v očích ostatních guild měla nějaké jméno nebo respekt v podobě jo tam je to fajn jak lidi tak i něco choděj dávaj a tak.“

(Allandell)

Guidla je ďalej (2) „skupinou trvalou“ a (3) „dobrovoľnou“. Hráči sa do guild združujú dobrovoľne a na základe slobodnej vôle. Guildy sú tvorené hráčmi s cieľom dlhodobého pôsobenia v nich a prijímania hráčov, ktorí v danej gilde zotrávajú na základe prejavenej spokojnosti s jej fungovaním a sociálnou realitou v gilde. V hre neexistuje na hráčov nátlak, ktorý by ich nútil patriť do akejkolvek guildy. Hra sama predpokladá existenciu guild. Možnosť jej založenia a participácie na gilde existuje od samotných tvorcov hry a je vložená do hry kódom, ale hráči nie sú mechanikami hry nútení do guildy patriť. Hráč sa na začiatku hry objaví ako úroveň jedna bez guildy. Postupom času sa do nejakej môže sám pridať, alebo dostane do nej „pozvánku“ (ang. invite, slang. invite, inv) od náhodného hráča počas „levelovania“ (zvyšovania úrovne) svojej postavy, alebo taktiež od hráča, s ktorým sa mu dobre spolupracovalo pri

nejakej aktivite v hre, ktorý sám guildu už má a navrhne mu, aby sa do nej pridal rovnako ako on.⁶¹

Guilda z pozície jej otvorenosti či uzavretosti, by sa ďalej dala charakterizovať ako (4) „polouzavretá skupina“. Jej otvorenosť resp. uzavretosť sa odvíja od možnosti priestupnosti informácií a hráčov smerom dovnútra a navonok. Táto časť typológie je však problematická vzhľadom k tomu, že guildy sú v rámci serverov každá iná a každá má svoje pravidlá a svoju mieru „priepustnosti“. Guildy sú otvorené ale i uzavreté, každá svojím špecifickým spôsobom. Konkrétne guilda Headhunters je guilda polouzavretá, z dôvodu jej špecifického náboru hráčov, ich udržiavaníu v kolektíve, komunikácie medzi členmi a nečlenmi, starostlivosti o hráčov v nej, stupni vzájomnej pomoci a dôvodov, ktoré sú vedením považované za pádny odchod hráčov z guildy. Hráči z guildy môžu sami kedykoľvek odísť, avšak hráči, ktorí majú ku gilde vzťah tak činia veľmi zriedka a na základe vážnych dôvodov. Vzájomné nezhody a výmeny názorov sa v gilde Headhunters totiž riešia na vysokej úrovni. Takzvaný „zabehnutí hráči“ z guildy neodchádzajú a ak sa vyskytne problém, ktorý by mohol k odchodu hráča alebo viacerých hráčov viesť, rieši sa na konsenzuálnej úrovni, kedy sa následkom toho obvykle upravía guildovné vzťahy a komunikácia tak, aby vyhovovali čo najväčšej skupine guildovných členov. Ďalej sú tu guildy, ktoré vykazujú vysoký stupeň uzavretosti, vzhľadom k ich striktným podmienkam náboru hráčov. Potenciálne prijímaní (značí proces) hráči musia mať napríklad maximálny level, najlepší momentálne získateľný „equip“ (výzbroj a výstroj) a od datadisku WOTLK sú guildami často požadované i splnené achievements, ktoré hráč musí „doložiť“ ako dôkaz svojich schopností. Získané predmety, level a achievementy o týchto hráčov na prvý pohľad vypovedá, že sú „skilleri“, teda veľmi schopní hráči s vysokou mierou znalostí svojej postavy, triedy, instancií, taktík a všeobecne mechaník hry i vrátane znalostí, ktoré zahŕňajú i znalosti ostatných tried a postáv v hre a ich možných vzájomných benefitov a kombinácií. Tieto guildy si vyberajú hráčov veľmi opatrne. Dalo by sa povedať, že sociálne skupiny tohto typu existujú na hrane medzi sociálnou skupinou a organizáciou. Hráči musia podávať

⁶¹ O možnostiach prijímania do guildy a jej vyhľadávania bolo pojednávané tiež vyššie v texte.

prihlášky⁶² na fórum guildy, kde o sebe musia vypovedať svoju hernú históriu, obvykle tiež vek a všetky skúsenosti s hrou a definovať, kedy majú voľný čas a preukázať, že sú tým správnym hráčom pre tento typ guild. Ďalej hráči musia preukázať svoj „skill“ na testovacom raide, kde sa ukáže či hráč o sebe v prihláške hovoril pravdu. Potom hráč môže byť buď prijatý do guildy alebo odmietnutý, ale najskôr sa k tomu musí vyjadriť vedenie guildy, a takzvaný Class Leader⁶³ (CL/CLko), ktorý je expertom na svoju classu. CLko kontroluje, vyberá, „zaúča“ a stará sa o „svojich“ hráčov, ktorých má na starosti. Hráč môže byť CLkom vyhodnotený za prínosného hráča pre guildu hneď po ukončení vyjednávacej fázy alebo vyhodnotený ako možný prínos po prijatí niektorých krokov. Ak takýto potenciálne prínosný hráč chcel do guildy vstúpiť a bol ochotný sa učiť a poslúchať čo mu jeho CL radí, bol do guildy prijatý „na skúšku“.

7.1.1 Skúšobné obdobie „liminarity“

Skúšobné obdobie hráča by sa dalo prirovnať k obdobiu liminarity Victora Turnera. Jedinec – hráč sa nachádza v období medzi prijatím a neprijatím do danej guildy. Nachádza sa v akejsi „medzifáze“ medzi dvomi brehmi, kde je guildovným členom ale nie je jeho právoplatným členom (čaká na iniciáciu alebo odmietnutie). Jeho existencia ako člena guildy záleží na viacerých faktoroch ako sú napríklad skúšky, ktorými musí prejsť aby dokázal svoju hodnotu pre guildu. Za najvýraznejšie viditeľnú skúšku charakteru prechodového rituálu Victora Turnera (2004: 95–96) môžeme v PVE gilde považovať raid – takzvaný „test raid“. V test raide hráč preukáže svoje schopnosti pred celou skupinou, ktorá ho veľmi intenzívne pozoruje a hodnotí počas celého raidu. Po raide je obvykle vyslovený „verdict“ na ktorom sa väčšinou „tajne“ (napríklad prostredníctvom officer chatu alebo v inej TS miestnosti) zhodne vedenie guildy alebo daná osoba (napr. CL) zodpovedná za jeho prijatie alebo vylúčenie. Až po prekonaní prechodového rituálu je hráč považovaný za plnohodnotného člena guildy a nadobúda tým „zmenu miesta

⁶² Príklady viď verejne dostupný zdroj: THE EMERALD DREAM; Forums: *Prihlášky do guildy*. 2014, Dostupné z: <<http://www.ted.shivtr.com/forums/977147>>. Citované 30.11.2014.

⁶³ Táto funkcia nie je využívaná v každej PVE gilde, avšak v rámci každej guildy existuje hráč alebo viac hráčov, ktorí danú postavu a triedu ovládajú na vyššej úrovni a sú schopní a obvykle i ochotní svoje vedomosti predávať ďalej.

(zmena guildy zo starej/žiadnej na novú), stavu (prijatý hráč z hráča v skúšobnej dobe) a „spoločenského postavenia“ (pridelením ranku nováčika z ranku príslušného skúšobnej dobe) (Turner, 2004: 95 – 96). Ak hráč však nemal chuť spolupracovať a zlepšovať sa, prípadne mal nemiestne poznámky alebo bol príliš sebavedomý bez skutočných výsledkov bol „CLkom“ automaticky vyhodnotený ako nevhodný člen guildy Headhunters a bola s ním slušne ukončená komunikácia a „spolupráca“.

Z vyššie uvedených typov guild v ohľadoch miery ich otvorenosti vyplýva ďalší bod, ktorým je otázka formalizovanosti skupiny. Guilda by sa dala charakterizovať ako (5) „neformálna skupina“, avšak ako bolo naznačené v odstavci vyššie, miera formalizácie stúpa s počtom členov skupiny a z pravidla veľké guildy s veľkým počtom členov si hráčov vyberajú veľmi opatrne a formalizovanejším spôsobom. Neformálnosť celej skupiny však zostáva zachovaná. V rámci svetového kontextu, dokonca existujú i guildy, ktoré sú za svoju činnosť sponzorované napríklad samotnou spoločnosťou Blizzard. Takouto guildou je napríklad fínska guilda Paragon⁶⁴, ktorá pravidelne prvá s najväčšou úspešnosťou zdoláva najťažších bossov v rámci nových datadiskov. Týtmo činom tvorí „precedens“ v oblasti taktík využívaných na daných bossoch. Guildy si svoj postup danou instanciou obvykle nahrávajú na video, ktoré neskôr šíria, čím sa vytvára daný „precedens“, ktorý je hoden nasledovania ostatnými hráčmi. Paragon sa tiež zúčastňuje i mnohých akcií, ktoré usporadúvajú rôzne herné televízie či samotný Blizzard Entertainment⁶⁵.

Guildy sa rozdeľujú na malé a veľké a rovnako tak sa rozdeľuje i typologizácia sociálnych skupín. V rámci vnímania guildy ako sociálnej skupiny by sa dalo povedať, že guildy sú skupinami veľkými, vzhľadom k počtu ich členov, ktorý sa pohybuje často i v stovkách. Často krát je však opak pravdou a zdanie množstva môže klamať. Z výskumu vyplynulo, že guildy sú v rámci možností obvykle súborom združujúcim niekedy až stovky hráčov, avšak jadro hráčskeho kolektívu tvorí vždy len menšie množstvo hráčov, ktorí sú aktívni a podieľajú sa na chode guildy. Väčšina ostatných členov je buď neaktívna alebo

⁶⁴ PARAGON. Dostupné z: <<http://www.paragon.fi/>>. Citované 18.4.2014.

⁶⁵ KOEBEL. A.: *WoW special event on this weekend od Twitch.tv*. WoW insider Dostupné z: <<http://wow.joystiq.com/tag/paragon/>>. Citované 16.4.2014.

aktívna veľmi málo, hráči týchto členov často ani nikdy nevideli a vzájomne sa nepoznajú. Sú to takzvané „mŕtve duše“, ktoré sa sem-tam pripoja do hry, ale nič zásadné pre guildu a ani v rámci kolektívu nikdy nevykonali.

Novotná vo svojej publikácii uvádza, že malé skupiny tvorí 3 – 19 ľudí a veľké skupiny tvorí 20 – 39 členov (Novotná, 2010: 68). Na príklade guildy Headhunters by som rada demonštrovala, prečo považujem problematiku veľkosti guild ako skupín za problémovú. Headhunters má momentálne celkovo 209 členov. Z toho počtu je podľa môjho prieskumu a odhadov aktívnych približne 110 hráčov. Za aktívneho hráča považujem hráča, ktorý je online minimálne trikrát v týždni po dobu minimálne dvoch hodín denne. Z týchto hráčov tvorí 71 postáv takzvané „alternatívne charaktery⁶⁶/postavy“ (slang. alti, ang. alts) hráčov, ktorí hrajú aktívne a hráčov, ktorí hrajú menej, ale obvykle sa podieľajú na guildových aktivitách aspoň občas. Z toho vyplýva, že skutočne aktívnych hráčov participujúcich aktívne na chode guildy je zhruba 39 a z toho je 10 ľudí vo vedení v podobe Guild Mastera (Allandell), jeho zástupcov (Isabelle/Elspeth, Zlemion) a širšieho vedenia s rovnakými právomocami a často i podobnou formou autority (Ydrial, Dianne, Nondaime, Enchantrees, Deathwingcz, Otuk, Mortemis). V konečnom dôsledku by sa guilda Headhunters dala definovať ako „malá sociálna skupina, avšak toto hodnotenie je možno zavádzajúce pre niektoré iné guildy v celkovom kontexte. Existujú i ďalšie guildy, s ktorými nemám osobne skúsenosti, ale verím, že v niektorých sa združuje väčšie množstvo aktívnych participantov na guildových aktivitách, tým pádom guildy môžu byť i „veľkými sociálnymi skupinami“, je to individuálne. Po mojich osobných skúsenostiach s guildami, môžem však vysloviť tvrdenie, že skutočne aktívnych, participujúcich a intenzívne interagujúcich členov guildy je vždy menšie množstvo, teda si dovoľím tvrdiť, že guildy sú (6) „skupinami malými“, aj keď to v širšom kontexte pravda byť nemusí a ja osobne som mohla

⁶⁶ „Charakter“ je nesprávne prevzaté slovo z angličtiny, ktoré v prípade „alternatívneho charakteru“ (ang. alternative character) označuje ďalšiu hráčovú postavu, za ktorú hrá takzvané „dodatočne“ k jeho hlavnej postave (ang. main character, slang. main, main char). Pre ilustráciu bola mojou hlavnou postavou – takzvaným „mainom“ nočná elfka s triedou rogue (zlodej) pod nickom (slang. skratka pre ang. nickname – nick) Ydrial. Mojou alternatívnou postavou bola humanka (slang. pre ang. human – ľudská žena) s triedou death knight pod nickom Moregana. Za alta som hrávala v prípadoch, keď bol raid zložený s veľmi silným zastúpením a nebolo „nevyhnutne potrebné“ moje DPS za rogue ani moje špeciálne využitie v konkrétnych taktikách v raide. Na základe menovaného mi bolo umožnené ísť za slabšie vyzbrojenú a vystrojenú postavu za účelom zmeny herného štýlu a oprostenia sa od stereotypu.

mať, aj keď som prešla mnohými guildami, „šťastie“ na guildy malé vo vyššie uvedenom slova zmysle.

S ďalší bodom typologizácie guildy ako sociálnej skupiny úzko súvisí kontext kolektívnej identity. Novotná (2010: 69) rozdeľuje sociálne skupiny na primárne a sekundárne, kde pod primárnou skupinou rozumie skupinu, „kde sa aktér stáva, tým, kým je“ a sekundárna skupina je všetkým ostatným. Primárna skupina je v procese socializácie poľom intenzívnej socializácie aktéra, kde si vytvára takzvaný habitus a participuje na skupinovej kontrole (Novotná, 2010: 69). Primárnu skupinu podľa Novotnej definoval v roku 1909 autor Ch. H. Cooley, ktorý vymedzil jej základných a neopomenuteľných päť znakov (Novotná, 2010: 69): (1) bezprostredná interakcia, (2) dôvernosť interakcie a vzťahov, (3) relatívne malý počet členov, (4) relatívna stálosť skupiny a (5) neúčelové členstvo v skupine (neinštrumentálnosť). Na základe vymedzených znakov môžeme teda s určitosťou guildu v syntetickom svete vymedziť ako primárnu, sociálnu skupinu. Toto tvrdenie platí minimálne pre širšie vedenie guildy a aktívnych interagujúcich participantov na guildovných aktivitách. Z mnohých uvedené potvrdzuje napríklad i odpoveď informátorky Isabelle, ktorá sa vyjadrila o gilde ako o „druhej rodine“ alebo „často jedinej rodine“.

7. 2 Vstup do terénu

Guilda Headhunters sa nachádza na datadisk Cataclysm podporujúcom neoficiálnom serveri ICEWOW a poskytla majoritné zázemie pre mnou uskutočnený výskum. Z tohto dôvodu budem guildu Headhunters považovať za príklad toho, ako PVE guilda vyzerá a aké sú jej funkcie, mechanizmy a štruktúra. V rámci výskumu som podnikla pozorovanie i v PVE gilde The Emerald Dream, ktorá sa nachádza na neoficiálnom serveri Twinstar. V tejto gilde som na základe participatívneho pozorovania overila pravdivosť ďalej v texte popisovaných skutočností z toho dôvodu, že v gilde Headhunters pôsobila „moja postava“ ako jedna z členov širšieho vedenia guildy. V gilde The Emerald Dream som pôsobila ako nezaujatý pozorovateľ z pozície radového člena. Uskutočnenie zúčastneného pozorovania v dvoch guildách z dvoch rozdielnych pozícií mi pomohlo nadobudnúť čo možno najobjektívnejší

pohľad na skúmané skutočnosti a tiež overiť svoje závery z pozorovania v rámci primárneho výskumu.

7.2.1 Guilda Headhunters

Guilda Headhunters je aliančnou guildou, ktorá bola založená siedmeho decembra roku 2013 Guild Masterom Allandellom a tromi ďalšími členmi, ktorí v gilde počas môjho výskumu už aktívne nehrali. Guilda bola počas môjho výskumu úroveň⁶⁷ osemnásť a na konci výskumu sa zvýšila až na úroveň dvadsaťtri. Jej guildovnému znaku dominuje biela, pre WoW charakteristickým typom kreslená lebka s vycerenými zubami a prasknutou čelovou kosťou, ktorá lebku v jej hornej časti rozdeľuje na dve časti, ale stále zachováva jej ostatnú súdržnosť. Lebka v znaku je zasadená v čiernom pozadí a ohraničená jednoduchým bielo-šedým lemom po okrajoch znaku. Znak má na Armory serveru tvar päťuholníka s horizontálnou líniou vo vrchnej časti, zvislými líniami po oboch stranách znaku a ostrým cípom trojuholníkovitého charakteru smerujúcim dole.

Headhunters je guilda, ktorá sa zameriava predovšetkým na player versus environment – PVE typ hrania a interakciu s herným prostredím. PVE zameranie guildy vyjadruje herné preferencie hráčov, ktorých združuje. Znamená to teda, že hráči guildy dávajú prednosť súbojom a interakciám s herným prostredím (raidy, dungeony, prevažne skupinové PVE alebo individuálne eventy a výzvy).

7.3 Sociálna štruktúra a organizácia guildy

Radcliffe-Brown vo svojej publikácii ako základ sociálnej štruktúry (ultimate component) vidí ľudské bytosti, z ktorých má každá svoju rolu v sociálnom živote (Radcliffe-Brown, 1985: 168). Sociálna štruktúra sa skladá z osôb, ktoré majú medzi sebou dané isté usporiadanie a udržuujú vzájomné vzťahy (Radcliffe-Brown, 1985: 168). Niet divu, že príklad, ktorý uvádza pre

⁶⁷ Úrovně (levely) guildy boli pridané do hry s datadiskom Cataclysm. Maximálny level guildy je 25. Z každého levelu guildy vyplývajú nové výhody pre hráčov v nej ako napríklad 10% prídavok k množstvu získaných skúseností, masový teleport, mobilná guild banka, masové oživenie celej skupiny hráčov, vyššia šanca na získanie surovín a predmetov z profesií a pod. Guilda nadobúda skúsenosti prostredníctvom získavania istého množstva skúseností, ktoré získavajú jej hráči počas „levelovania“ postáv (questami), počas spoločných vybojovaných instancií alebo spoločných PVP aktivít, ktoré sú v zozname aktivít pridávajúcich gilde skúsenosti.

ilustráciu autor nachádza práve v modernej armáde, ktorá sa vyznačuje rozdelením do jednotlivých skupín (napr. divízií a regimentov, vo WoW guild). Na základe tohto rozdelenia je konkrétnym osobám pridelované konkrétne postavenie (rank) v ich rámci (napr. generál, major, poručík).

Práve podobnosť s armádou je veľmi nápadná pri rozdelení „rankov“ – postavení v rámci guildy v hre World of Warcraft. Na čele guildy stojí jej zvrchovaný vodca a zakladateľ – Guild Master (ďalej ako GuM). GuM guildu z veľkej väčšiny možností založil a je s ňou spätý od prvopočiatku ako patriarchálny alebo matriarchálny vodca celej guildy. Pozíciu GuM je v hre možné odovzdať inému hráčovi v rámci guildy, ale táto pozícia musí byť vždy zachovaná. Guilda bez pozície Guild Mastera, nech je akýkoľvek nemôže existovať. Pozíciu GuM je teda možné nadobudnúť fundamentálnym založením guildy, alebo k nej prísť na základe „položenia“ funkcie GuM pôvodného, ktorý z individuálnych dôvodov⁶⁸ funkciu naďalej nechce alebo nemôže vykonávať. Guild Master disponuje zvrchovanými právomocami nad vedením a regulovaním guildy a jej členov. Jeho/jej existencia v guilde teda vytvára a udržiava právoplatné hierarchické usporiadanie v jej radoch. Medzi jeho funkcie patrí možnosť členov prijímať (ang. invite, slang. invovať) a vyhadzovať (ang. kick out of the guild, skrat. slang. kick, kickovať), povyšovať a degradovať do rankov, ktoré si GuM sám určí, nastaví a pomenuje podľa jeho/jej požiadaviek. GuM nastavovaním rankov povoľuje alebo zakazuje ním vybrané právomoci pre konkrétne ranky, čím tvorí ich obsah a funkciu v guilde. GuM tiež ustanovuje svojich zástupcov, ktorí sú vyberaní na základe svojich schopností, činov, záujmu o guildu a dôvery prejavenej daným Guild Masterom.

Zástupcovia GuM získavajú svoje právomoci na základe toho, ako ich určí a rozdelí sám GuM. Každá guilda má iný počet zástupcov a záleží len na ňom/nej, koľkým hráčom túto úlohu zverí a ako ju nastaví. Zástupcovia majú tiež rôzne právomoci a sú rozdeľovaní do rôznych rankov, ktoré obvykle tieto právomoci kopírujú. Po zástupcoch Guild Mastera v rankoch nasleduje členská

⁶⁸ Napríklad nedostatočná podpora zo strany širšieho vedenia guildy a členskej základne, rezignácia GuM na možnosť presadenia svojich cieľov alebo všeobecných cieľov guildy, rozkol s iným členom guildy, ktorý má podporu istej časti jej členov – nasleduje rozdelenie guildy na dva tábory, z čoho obvykle vyplýva odchod jedného z „vodcov“ a založenie guildy novej. Jej základom sa stávajú bývalí hráči pôvodného zoskupenia.

základňa, ktorá je napríklad podľa zásluh/prečinov či dĺžky pobytu v guilde odmeňovaná/penalizovaná vyšším či nižším rankom. Z rankov pre radových členov tiež vyplývajú istým spôsobom obmedzené právomoci, výhody a pocty, z ktorých hráči môžu benefitovať⁶⁹ alebo ich penalizáciou strácať.

7.3.1 Organizačná štruktúra guildy Headhunters

Na čele guildy stojí Guild Master – GuM, ktorým je Allandell. Jeho hlavnou postavou (mainom) je ľudská žena (ďalej tiež ako humanka) predstavujúca triedu death knight s talentovým zameraním „blood“ – špecializácia na tankovanie (vysoko obrnená trieda so schopnosťou absorbovania rán protivníkom). Allandell v guildovných PVE aktivitách plnil funkciu hlavného guildovného tanka.

Úlohu primárneho zástupcu – „Zástupce GuM“, ktorého si Allandell zvolil vykonávala Elspeth/Isabelle⁷⁰ (ďalej ako Isabelle). Jej hlavnou postavou bola draeneiská žena s triedou shaman a talentovým zameraním „restoration“ (doplňovanie – healer). Isabelle v PVE aktivitách guildy plnila úlohu hlavného healera. Zástupca GuM mal v guilde všetky právomoci ako Guild Master s výnimkou povolenia opráv z guildovnej „kasy“ (z guild banky) a povýšenia jedného z členov do hodnosti Guild Master. Zástupca mohol nad rámec právomocí radových členov písať a čítať takzvaný „officer chat“ (príkaz /o), ktorý mali možnosť vidieť a písať do neho len členovia vedenia Headhunters (Zástupca GuM, officer, Class leader, alt offi a CL, ku ktorým sa vrátim v zápatí). Úlohou zástupcu GuM bolo udržiavať poriadok a sprostredkovať pomoc a rady členom guildy. Taktiež sa zúčastňovať a „skladať“ raidy a dungeony, vymýšľať a uskutočňovať guildovné eventy, prijímať nových členov, podávať im informácie a udržiavať guildu v intenzívnom kontinuálnom

⁶⁹ Napríklad prístup do „zásuviek“ (slots) guild banky, možnosť ich viditeľnosti a možnosť vyberania väčšieho alebo menšieho počtu „na deň povolených“ predmetov z konkrétnych zásuviek. Guild Master má neobmedzený počet možných výberov a presunov predmetov. Radový člen napríklad najnižšieho ranku môže mať povolenú viditeľnosť len prvej zásuvky guild banky s obmedzeným počtom výberu jedného predmetu na deň. S vyšším rankom tieto právomoci narastajú a hráč má možnosť vidieť viac zásuviek a s narastajúcou dôveryhodnosťou a lojalitou ku guilde môže vyberať i viac predmetov.

⁷⁰ Elspeth je postava Zástupcu GuM, ku ktorej sa funkcia skutočne viazala. Isabelle je označovaná i v citáciách z rozhovorového dotazníka predovšetkým preto, že sme ju spoznali z počiatku za jej alternatívnu postavu Isabelle a táto prezývka jej ostala aj počas reálneho stretnutia.

chode. Zástupca GuM tieto úlohy plnil predovšetkým v neprítomnosti Guild Mastera, ale i počas jeho prítomnosti v hre. Zástupca Guild Masterovi pomáhal a vždy hlásil, čo sa v daný deň alebo počas jeho neprítomnosti v gilde udialo a ako to riešil alebo aké riešenia vzniknutých situácií navrhuje v rámci spoločnej debaty. Zástupca GuM je v podstate správna kombinácia najaktívnejšieho, najschopnejšieho, najzodpovednejšieho a naj dôveryhodnejšieho člena guildy (hneď po GuM), ktorý bol touto funkciou odmenený za jeho zásluhy smerom dovnútra i navonok guildy. V dobe, keď sa môj výskum chýlil ku koncu, bol do tejto funkcie prijatý tiež Žlemoin (ďalej ako Žlemion). Bolo tomu tak z dôvodu, že Isabelle mala náhle neodkladné povinnosti vo fyzickom svete a na WoW nemala toľko času ako práve Žlemion, ktorý sa rovnako osvedčil ako veľmi aktívny, „zapálený“, schopný a zodpovedný člen guildy. Jeho hlavnou postavou bola nočná elfka s triedou druid, ktorá sa svojím talentových zameraním radila k tzv. „feral tank“ talentom. „Feral tank“ talenty druidovi umožňujú premenu na vysoko odolného medveďa, ktorý vydrží mnoho rán a priťahuje na seba pozornosť nepriateľov. Žlemion plnil úlohu sekundárneho tanka v PVE aktivitách.

Je dôležité dodať, že vo fungujúcej gilde bola vždy dôležitá čo najvyššia online prítomnosť akéhokoľvek autoritatívneho člena z vedenia guildy – predovšetkým GuM. Jeho prítomnosť vždy pomáhala udržiavať poriadok, pocit spokojnosti a riešiť situácie, ktoré sa vyskytovali v hre a medzi hráčmi na dennej báze. Vždy, keď sa v hre po dlhší čas neukázal ani jeden člen vedenia guildy hráči začali pochybovať o jej kontinuálnej funkčnosti a možnosti plnenia guildových cieľov. Medzi hráčmi sa začal šíriť pocit, že guilda prežíva akúsi krízu. Takáto kríza sa v gilde ukázala napríklad počas dlhodobejšej neprítomnosti Guild Mastera Allandella, keď mu na tri týždne prestal fungovať notebook, v dôsledku čoho sa nemohol dostať do hry. Predovšetkým jeho zástupca Isabelle s ním ohľadne guildy a jej funkčnosti komunikovala na dennej báze prostredníctvom Facebooku alebo mobilného telefónu, kde sa ho pýtala na „pokyny“ a rady ako riadiť guildu zo zálohy, kým bude jeho počítač opravený. Táto situácia v gilde nastolila menšiu krízu, ktorá sa prejavovala predovšetkým počas spoločných PVE aktivít, hlavne raidovania. Guilda v tej dobe práve začínala „progressovať“ (ang. progress, posun, zlepšenie) novo otvorenú

instanciu Firelands. Dôvod, prečo v guilde nastala kríza bol ten, že Allandell bol vždy hlavným vodcom raidu (ang. raid leader – RL), hlavným tvorcom taktík a dohliadajúcim článkom nad kooperáciou, komunikáciou a výkonnosťou hráčov počas raidu. V jeho neprítomnosti v novo otvorenej instancii nebol nikto rovnako schopný, komunikatívny a taktík znalý hráč z vedenia, ktorý by ho mohol na rovnakej úrovni zastúpiť. „Progress“ instance sa nakoniec musel na tri týždne odložiť. Guilda v medzičase chodila iné raidy, ktoré boli všetkým členom známe a nepotrebovali takú mieru koordinácie ako práve v novej instancii. Guild Master sa v tomto období v guilde Headhunters ukázal ako maximálne nenahraditeľný člen skupiny, avšak nie je tomu tak v každej guilde. Napríklad v guilde The Emerald Dream Guild Master nie je jediným taktickým znalcom a nie je ani jediným hráčom v guilde, ktorý má maximálne zvrchované slovo. GuM má viacerých zástupcov s viac-menej rovnakým slovom a často i lepšou znalosťou taktík a schopnosťou koordinácie členov raidu v instanciách. Títo hráči majú v guilde svoje špecifické uplatnenie ako „raid leadri“ a napĺňajú rovnaké funkcie ako GuM. The Emerald Dream tiež disponuje vedením, ktoré sa vyjadruje výhradne k náboru hráčov do gildy prostredníctvom „prihlášok“ na jej fóru, ale aktívne v hre neparticipuje. Foriem vedenia gildy je mnoho a záleží na konkrétnom kolektíve hráčov ako naplnia svoje predstavy o jej vedení. Guilda Headhunters v tomto smere fungovala predovšetkým na báze širšieho vedenia gildy, ktoré si zakladalo na riešení rôznych záležitostí prostredníctvom konsenzu medzi hlavnými členmi vedenia. Tento typ vedenia by sa dal prirovnať k forme rozhodovania „okrúhleho stolu“ bájneho Artuša, kde mal Guild Master vždy posledné slovo, avšak rozhodnutie nebolo jednostranné, ale zhodli sa na ňom väčšinou všetci členovia širšieho vedenia gildy (GuM, s ním rozhodovali Zástupca GuM, officieri i Class leadri). Akékoľvek rozhodnutie, ktoré bolo prijaté týmto spôsobom malo v neskoršej platnosti vysokú podporu, vykazovalo dobrú informovanosť medzi členmi gildy i dobrú mieru jeho naplnenia a dodržiavania bez dodatočných konfliktov.

Ďalším rankom v guilde, ktorý plnil zastupujúcu funkciu Guild Mastera bol „officer“ (dôstojník, ďalej tiež slang. skrat. offi/officier). Túto funkciu vykonával Dianne (humanka, triedy priest), ktorý bol primárnym healerom (talentová špecializácia „holy“ – špecializovaný na liečenie veľkých skupín) v guilde spolu

s Elspeth, Mortemis (humanka triedy warlock s talentovou špecializáciou „destruction“ – vysoko špecializované DPS) a Nondaime (draeneiský muž triedy shaman s talentami elemental – podporné DPS). Títo traja dôstojníci – „officierí“ napĺňali funkciu podobnú ako zástupca GuM, avšak v hre sa nevyskytovali tak často. Ich názory a pripomienky mali v guilde vysokú hodnotu a možnosť uplatnenia v praxi. Neskôr bol do guildy prijatý ďalší hráč, ktorý si svojím správaním a schopnosťami zaslúžil pozíciu officiera. Tento hráč mal prezývku Deathwingcz – worgen muž triedy hunter s talentovou špecializáciou „marksmanship“. Všetci z vymenovaných officierov tiež plnili úlohu „Class leadra“ – CL (vodcu – špecialistu pre konkrétne triedy – slang. classy) pre svoje triedy. Class leader (ďalej tiež CLko – slang.) je ďalším rankom, ktorý bol vytvorený k zástupnej funkcii GuM. „CLko“, ako sa mu slangovo guilde hovorilo boli hráči špecialisti na svoju triedu a jej talentové zamerania. Class leader „zaučoval“ a dohliadal na hráčov, ktorí patrili pod jeho triedu. V prípade, že mali akékoľvek otázky týkajúce sa danej triedy boli odkázaný na neho/ňu, aby to s nimi prediskutoval, zlepšil a vyriešil. Ich hlavnou úlohou bolo uskutočňovať intenzívny „nábor“ svojich tried do guildy. Ich úlohou v rámci náboru nových členov bolo predovšetkým odlíšiť vhodného a nevhodného kandidáta na danú pozíciu v guilde. Mechanizmus, ktorý bol k tejto aktivite používaný bude popísaný v texte nižšie.

Pozíciu Class leadera som v guilde plnila napríklad ja s mojou nočnou elfkou triedy rogue s talentami „combat“ (špecializované na dlhý boj bez využitia neviditeľnosti). Mojm altom bola draeneiská žena Tish triedy shaman talentovo zameraná na „restoration“ a „elemental“. Pre tieto dve zamerania som tiež pôsobila ako Class leader do tej doby, než by sa nenašiel vhodný hráč, ktorému by som túto funkciu mohla odovzdať. Bohužiaľ, taký hráč sa nenašiel a pozíciu CLka pre restoration a elemental shamanov som vykonávala až do rozpadu guildy. Ďalšími CLkami boli Enchantrees (humanka triedy mage s talenovým zameraním „fire“ – CL pre mágov), Otuk (worgen muž triedy druid so zameraním „balance“ (rovnováha – druid berie na seba podobu „Moonkin⁷¹“ so

⁷¹ Moonkin je humanoidná premena druida na sovu podobného vysokého a trochu obézneho tvora pokrytého perím, parožíom na hlave a zobákom. Hráči ho často prezývajú tiež sliepka/slepice. Moonkin sa zameriava na DPS z diaľky balancovaním medzi silou prírody a tzv.

zameraním na DPS). Otuk plnil funkciu CL pre druidov všetkých talentových zameraní.

Funkcia Class leadrov pre ostávajúce triedy v gilde nebola jasne daná. Plnili ich však hráči z radov vedenia, ktorí mali za dané triedy najlepšie skúsenosti. Napríklad ja som v rámci potreby plnila CL funkciu pre „retribution“ (DPS s použitím obojručnej zbrane) a „holy“ (liečiteľ) paladinov, Žlemion plnil funkciu CL pre enhancement shamanov (DPS so zameraním na dve jednoručné zbrane) alebo Otuk plnil funkciu CL pre warriorov (všetky ich talentové stromy). V neposlednom rade Guild Master Allandell plnil funkciu poradcu pre všetky triedy v rámci PVE hrania (až na huntera), ktorú vykonávala obvykle Isabelle alebo Deathwingcz.

Po zástupcovských rankoch gildy nasledovali ranky, ktoré predstavovali radové členstvo gildy. Najvyšším rankom členstva bol „Warlord“. Táto hodnota bola ochudobnená takmer o všetky právomoci, ktoré mali vyššie postavení členovia gildy. Pozícia Warlorda bola zaslúžená dlhodobým pôsobením v gilde a sprevádzaná slušným správaním sa a rešpektom k pravidlám gildy. Warlord mohol vidieť guild chat a prispievať do neho, vidieť a tvoriť niektoré poznámky, ktoré funkcia guildovného editoru⁷² umožňuje. Navyše k ostatným rankom nižším ako on sám mohol prijímať nových členov. Ostatným nižšie hierarchicky položeným členom bola táto možnosť po niekoľkých incidentoch (viď text nižšie) odobraná. Po ranku Warlord nasledoval rank „Veteran“ (veterán), „Soldier“ (vojak), „Alternative“ (označoval alternatívne postavy hráčov gildy) a „Initiate“ (učeň) s podobnými právomocami.

Hráči prijatí do gildy automaticky získali rank „Initiate“ a svojím správaním sa, aktivitou a účasťou na guildovných aktivitách „šplhali“ vyššie po

arcane mágiou, ktoré udržiava v rovnováhe (arcane odkazuje k podstate mágie). Z udržiavania rovnováhy vytvára benefity pre silu jeho kúziel a schopností.

⁷² Napríklad možnosť viditeľnosti alebo pripísania poznámky (note) k menám (nickom) daných hráčov v gilde. Tieto úkony sa vykonávajú prostredníctvom hráčovho interfacu kde jednu zo záložiek tvorí takzvaný „Social“. V „Social“ má hráč na výber napríklad i prehliadanie členov gildy, ich poznámok (note, officer note – najčastejšie a v maximálnej krátkosti obsahuje talentové zamerania daného hráča a jeho profesie pre rýchlu orientáciu medzi hráčmi, officer note vyplňuje vedenie gildy a nemusí byť pre radových členov viditeľné napr. poznámka o skúšobnej dobe, nesplnených povinnostiach hráča, zásluhách a pod.), množstva online hráčov/offline hráčov, má možnosť prehliadať si ich profesie alebo zistiť v akej lokalite sa momentálne nachádzajú a mnohé ďalšie funkcie.

rebríčku „spoločenského postavenia“. Každý hráč sa mohol dostať na vyššiu pozíciu a zaslúžiť si miesto v širšom vedení guildy. Toto postavenie si však musel vy dobyť získaním si dôvery Guild Mastera a dôvery ostatných hráčov. V gilde Headhunters neexistovalo obmedzenie pre počet zastupujúcich hráčov a členstvo vo vedení bolo otvorené pre každého. Nie je to však pravidlom v každej gilde. Mnohé guildy môžu mať pevné usporiadanie vedúcich pozícií, ktoré je takmer neprístupné pre hráčov radovej členskej základne. V každom prípade však záleží na konkrétnych hráčoch a type usporiadania aké si sami vyberú a aké im bude vyhovovať. Z uskutočneného výskumu však vyplýva usporiadanie vzťahov nadriadenosti a podriadenosti, ktoré som vypracovala ako diagram zovšeobecňujúci toto usporiadanie pre typické WoW guildy. Diagram je možné nájsť ako prílohu č. 5.

8. SUBKULTÚRA HRÁČOV WOW

V predchádzajúcej kapitole som naznačila, že guildy ako menšie sociálne skupiny existujú v rámci väčšej subkultúry hráčov hry World of Warcraft. Témou nasledujúcej kapitoly bude na základe názorných príkladov získaných v gilde Headhunters popísať, čím sa vyznačuje subkultúra takzvaných „WoWkárov“ ako sa sami hráči hry World of Warcraft označujú. V ďalších častiach sa budem venovať predovšetkým popisu konkrétnych znakov a mechanizmov v rámci subkultúry existujúcej okolo hrania WoW. Sústredím sa predovšetkým na znaky a mechanizmy, ktoré súvisia s funkciou guildy ako bola popísaná v predchádzajúcich kapitolách.

8.1 Subkultúra

„Velký sociologický slovník“ (1996) uvádza, že subkultúra je „súbor špecifických noriem, hodnôt, vzorov správania sa a životného štýlu, ktorý charakterizuje určitú skupinu v rámci širšieho spoločenstva, prípadne dominantnej/hlavnej kultúry, ktorej je táto skupina konštitutívnu súčasťou“ (Velký sociologický slovník, 1996: 1248). Kľúčovým znakom v definícii subkultúry je jej jasná odlišiteľnosť od kultúry dominantnej (1996: 1248). Miera tejto rozdielnosti od dominantnej kultúry je potom daná rôznymi faktormi, ako je napríklad: národnosť, povolanie, náboženstvo, sociálny status, spoločné záujmy, správanie sa, oblečenie, často rozdielny jazyk či slang. Podľa Bakera (2006) „subkultúry tvoria skupiny ľudí, ktorí zdieľajú zvláštne normy, v ktorých sa rozchádzajú s dominantnou spoločnosťou, a ktoré ponúkajú mapy významov, vďaka ktorým sa svet pre členov subkultúry stáva zrozumiteľným (Baker, 2006, cit. podľa Smolík 2010: 31).“ Podľa Smolíka sú subkultúry „utvárané zlučovaním jednotlivých skupín mládeže na základe záujmov, aktivít, vedomia spoločnej identity, módy, spoločných hodnôt, ideálov ale i pod vplyvom médií a hudobného priemyslu (2010: 24).“ Za pojem média a hudobný priemysel by sme v prípade hrania MMORPG hier v syntetickom svete mohli do definície doplniť vplyv nových médií (myslené ako počítačové hry) a herného priemyslu. V rámci definície subkultúry budeme v našom prípade za skupiny tvoriace subkultúru považovať guildy v hre World of Warcraft.

Každý z hráčov hry World of Warcraft o sebe môže slangovo povedať, že je takzvaným „WoWkárom“ (po česky WoWkařem). Hráči sa v rámci spoločnej subkultúry takto vzájomne označujú. Označenie WoWkár/WoWkař referuje k označeniu samotnej aktivity hrania hry World of Warcraft, ktorá však môže byť vzťahovaná na kontext i v širšom meradle. WoWkár je teda hráčom hry a môže, ale nemusí sa zaujímať o ďalšie poznanie aktivít s hrou spojených. Tento jav odkazuje na rozdielne vnímanie a chápanie vedenia (knowledge), ktoré sa v rámci hernej subkultúry nachádza a rozptyľuje (Barth, 2002: 1–2). Z rozdielneho vedenia pramení rôznorodosť a preferencie herných a mimo herných aktivít⁷³, sociálnych vzťahov a sociálnych rolí hráčov, ktoré v hre naplňujú rôznym spôsobom (Barth, 2002: 2).

Tento kontext tiež úzko súvisí so stupňom angažovanosti jedincov/priaznivcov. Smolík v rámci jeho publikácie o subkultúre mládeže rozdeľuje takýchto jedincov na „(1) aktívnych – (napríklad usporadúvanie koncertov, vydávanie hudobných magazínov, hudobných nosičov), (2) pasívnych priaznivcov, takzvaných konzumentov, ktorí sa na existencii subkultúry podieľajú minimálne, ale konkrétna subkultúra má pre nich veľký význam a (3) jedincov mimo scénu, ktorí nevyjadrujú postoje subkultúry len nasledujú jej štýl a nemajú záujem preniknúť hlbšie do danej subkultúry (Smolík, 2010 : 41)“.

Smolíkové rozdelenie sa vo svete WoWkárov zrkadlí vo veľmi obdobnom kontexte. (1) Aktívny členovia subkultúry sú skutočne aktívnymi členmi, ktorí sa okrem hrania hier (myslené WoW) prejavujú ako návštevníci a tvorcovia akcií vo fyzickom svete, ktoré úzko súvisia s hraním hry a jej príbehom napríklad „cony“. Najžiarivejším príkladom „conu“ je BlizzCon, ktorý je pravidelne usporadúvaný Blizzardom (obvykle raz ročne) samotným pre jeho fanúšikov. BlizzCon je dvojdňové zhromaždenie fanúšikov hier Blizzardu a slúži predovšetkým ako vysoko očakávaný prostriedok oznámenia noviniek o hrách Blizzardu a ako prezentácia plánov spoločnosti do budúcnosti. Fanúšikovia, ktorí BlizzCon navštívia, majú to privilegium si medzi prvými vyskúšať časti noviniek, ktoré Blizzard na akcií predstavuje. Účastníci tiež získajú špeciálne balíčky,

⁷³ Poznámka: s hrou spojených mimo herných aktivít – vid' text nižšie.

ktoré sa dajú získať výnimočne na len tejto akcii. Tieto balíčky obsahujú exkluzívny obsah, ktorý sa vzťahuje k produktom Blizzardu. Ďalšími príkladmi aktívnej angažovanosti v subkultúre sú napríklad tvorcovia komixov či príbehov, beletrické literatúry rozširujúcej príbeh Warcraftu a WoW, role-play hráči a hráči LARP⁷⁴, tvorcovia „Let's play“⁷⁵ videí, tvorcovia špecifického oblečenia s hernou tematikou, tvorcovia rôznych fór, stránok, blogov, diskusií, rôznych poradných, inštruktážnych videí a textov k hraníu hry – takzvaných „guidov“ (z ang. „guide“, sprievodca). Guidy slúžia hráčom WoW rovnako ako sprievodca vybranou krajinou na Zemi. Guidov existuje mnoho druhov napríklad PVE (rôzne taktiky pre konkrétne instance a bossov, guidy ako najlepšie ovládať svoju postavu, triedu a na aké prvky sa zamerať pri výbere špecializácie na PVE), PVP (učí ako sa stať lepším v hraní PVP, napr. modifikácie a kombinácie špecializácií tried a talentových stromov, odporúčania v používaní priorít schopností postáv), guidy pre najrýchlejšie a najlacnejšie dokončenie profesií (napr. tailoring guide). Aktívny členovia subkultúry sú určite tiež jedinci alebo skupiny, ktoré participujú na tvorbe a udržiavaní „neoficiálnych serverov“ ako developeri, Game Masteri, ich zakladatelia či správcovia.

Medzi (2) pasívnych priaznivcov by sa dali zaradiť fanúšikovia a hráči hry World of Warcraft a jeho predchodcu Warcraft, čitatelia knižnej, poviedkovej či komixovej beletrie v oblasti príbehu (lore) Azerothu a jeho obyvateľov, ďalej tiež napríklad prispievatelia a diskutéri na fórach o rôznych herných aktivitách a mechanikách hry (cieľová skupina „guidov“), konzumenti aktérskych videí s WoW a Warcraft tematikou, diskutéri na fórach konkrétnych serverov, hráči stolových hier s tematikou WoW alebo Warcraft, konzumenti módného štýlu s hernou tematikou (obvykle tričká a mikiny s rôznymi symbolmi napríklad

⁷⁴ LARP (ang. Live Action Role Play) odkazuje k forme zábavy hrania rolí (prežívanie príbehu a danej role), kde živý účastníci vo fyzickom svete fyzicky predstavujú/prezentujú činy svojich postáv, za ktoré „hrajú“ (prežívajú). Súčasťou LARPU je vzájomná interakcia hráčov medzi sebou navzájom a s prostredím v ňom, kde sa hráči usilujú o splnenie daného fiktívneho cieľa, ktorý je však naplňovaný vo svete fyzickom. Pre LARP je typické s hraním rolí často veľmi precízne prepracované kostymárske umenie, rovnako ako umenie hráčov v podávaní ich precíznych hereckých výkonov.

⁷⁵ Let's play sú herné videá, ktorých tvorcami sú obvykle hráči, ktorí ich vytvárajú s cieľom prezentácie danej hry a jej možností. Sú to videá, ktoré produkuje jedinec alebo skupina hráčov, ktorí spolu alebo samostatne hrajú danú hru v reálnom čase alebo ho neskôr upravené umiestňujú na rôzne video servery ako napríklad YouTube. Vo videách hráči prezentujú tiež konkrétny svojský herný štýl a sú obvykle dopĺňované živým komentárom.

Hordy, Aliencie, vyobrazením hrdinov hry, herných tried či vtipným alebo hru inak výstižným obrázkom s krátkym textom⁷⁶).

K (3) povrchným priaznivcom nasledujúcim štýl subkultúry vytvorenej okolo hrania WoW by sme mohli zaradiť napríklad hráčov hry, ktorí sa v rámci hrania WoW vždy bez akéhokoľvek názoru či pochybovania radi prispôbia každej hernej zmene aj keď nie je v ich prospech. V subkultúre hráčov sú totiž herné zmeny veľmi citlivou záležitosťou a sú hráčmi intenzívne sledované a veľmi často diskutované, predovšetkým v súvislosti s tým, ako to ovplyvní ďalšiu hru, ich štýl hrania a jej sociálnu zložku. Veľmi dobrým príkladom k tejto téme je napríklad „prechod“ WoW z datadisku „The Burning Crusade – TBC“ na datadisk „Wrath of the Lich King – WOTLK“, kde sa hráči výrazne obávali plánovaných zmien. Báli sa ich dokonca viac ako sa tešili na nové herné rozšírenie. Táto téma je „starými“ hráčmi WoW diskutovaná dodnes a niektorými hráčmi stále považovaná za „krok naspäť“. Podobne to bolo aj s datadiskom Cataclysm, ktorý nasledoval po datadisku WOTLK. Každá zmena je v hre i mimo nej predmetom nespočetných diskusií a ten, kto sa do diskusií nezapojí nevykazuje k subkultúre ani k hraniam WoW a vecí s ním spojených žiadnu vzťahovú väzbu. Uvedené indikuje, že hráč nemôže „vnímať ideológiu (sústavu noriem) ani vyjadrovať postoje subkultúry – stojí mimo scénu (Smolík, 2010: 41)“.

8.1.1 Guildy ako skupiny tvoriace subkultúru

Rovnako tak, ako vznikajú známe subkultúry tvoriace sa napríklad okolo istého hudobného štýlu (napr. metal, punk) či konkrétneho typu literatúry (napr. fantasy, sci-fi), vznikla i subkultúra špecifická pre hráčov syntetických svetov, v tejto práci konkrétne sveta World of Warcraft. Zo základnej definície uvedenej

⁷⁶ Napríklad zimná mikina s obrázkom mágovho – „Frost Armor“ (mrazivé brnenie má v hre účel redukcie fyzického poškodenia mága o 15% plus pri údere mága je jeho oponent spomalený o 30% a jeho čas medzi útokmi sa zvýši o 20% na 5 sekúnd) a textom +20 Frost Resistance (odolnosť proti mrazu). Tento nápis so symbolom je asi pre väčšinu nehráčov hry WoW minimum vypovedajúci o jeho význame. Pre WoWkárov však znamená minimálne vtipnú slovnú hračku, ktorá indikuje tepelnú ochranu zimnej mikiny proti chladu vo fyzickom svete tým, že je jej nositeľ „chránený“ Frost Armorom – teda teplou mikinou ako je mág v hre chránený svojim kúzelným brnením aj napriek tomu, že Frost Armour v hre priamo nepridáva odolnosti proti chladu, len proti fyzickému poškodeniu). Hráči hry a členovia subkultúry WoW tieto významy chápu s úplnou presnosťou. Viď napríklad.: FANTASYOBCHOD.CZ.: 2014, Dostupné z: <<http://www.fantasyobchod.cz/mikina-world-of-warcraft-20-frost-resistance-p-3463.html>> Citované. 25. 11. 2014. Obr. Mikiny viď príloha č. 6.

na začiatku kapitoly vyplýva, že hlavným kľúčom k definovaniu subkultúry je jej odlišnosť od kultúry mainstreamovej, voči ktorej sa subkultúra vyhraňuje istým špecifickým spôsobom. Hranie MMORPG hier ich užívateľov tiež stavia do pozície rozdielnosti voči dominantnej spoločnosti, ktorá túto činnosť prevažne odsudzuje. V prípade hrania hier v syntetických svetoch je základným predmetom záujmu odlišujúcim tieto skupiny od väčšinovej spoločnosti práve hranie hier v syntetickom svete, teda v prostredí, ktoré pramení z kombinácie virtuálnej reality a fyzického sveta. V rámci výskumu informátori sami jasne definovali znaky subkultúry vo svojich odpovediach, kde sa všetci zhodli na základných špecifikách guild ako dôležitých sociálnych skupinách, ktoré tvoria väčšiu subkultúru. Hráči vyzdvihovali najmä sociálny aspekt hry a existenciu guild ako „dôvod prečo hru zapínajú a radi sa do nej opakovane vracajú“. Guildy boli tiež charakterizované ako „sociálne útočisko“, „miesto kam môže človek patriť, niečo dokázať“ či ako „skupiny ľudí so spoločnými hernými ambíciami a názorovými orientáciami“. Z uvedených výpovedí hráčov guildy Headhunters vyplýva, že hranie hry pre nich nie je až tak dôležité, ako samotný sociálny aspekt, ktorý napĺňa. Predovšetkým by som chcela vyzdvihnúť odpoveď informátora Allandella, ktorý dokonca presne definoval „spoločný záujem“, ktorý spojuje všetkých hráčov hry WoW a taktiež v odpovedi naznačil fakt, že sa subkultúra okolo hrania hry World of Warcraft v jej definičných znakoch koniec koncov nelíši od ostatných subkultúr, ako ich poznáme.

„...no myslím, že jim pomáhá... Guilda je vlastne taková spoločnosť, do ktorej buď zapadnete alebo zkusíte jinou, ta podobnosť s realitou je obrovská. Myslím si, že guilda jako taková vlastne sjednocuje lidi ve hře, její největší výhodou je, že ti lidi tam mají alespň jednu věc společnou a tou je ta hra, kterou hrají.“

(Allandell)

Zdrojom vytvorenia subkultúry v rámci hrania hry World of Warcraft je teda spoločný záujem, ktorý sa prejavuje v spoločnej záľube hráčov v hraní v prostredí syntetických svetov. Ako uvádza definícia, je subkultúra vyhranená od väčšinovej spoločnosti, čo však neznamená, že nie je jej súčasťou. Ako som

naznačila v podkapitole 8.1 väčšinová spoločnosť sa tiež istým spôsobom prispôsobuje subkultúram, ktoré v nej prebývajú a reaguje napríklad na ich rôzne požiadavky a potreby vytváraním priestoru na trhu, ktorý si v konkrétnej subkultúre vždy nájde svojho konečného spotrebiteľa. V prípade subkultúry (v širokom až nadnárodnom slova zmysle), ktorá sa vytvorila okolo hrania hry WoW by mohla byť spomenutá produkcia nových a nových počítačových či konzolových hier, ktorých základom sú syntetické svety (napr. relatívne nová hra Rift, ktorá je veľmi podobná WoW, na podobných bázach fungujúce hry ako Star Wars: The Old Republic či hra The Elder Scrolls Online, Guild Wars, Aion, Tera), produkcia špecifického módného štýlu (viď poznámka pod čiarou č. 83), hudobného štýlu so zameranou tematikou (WoW je známy svojím rozsiahlym soundrackom k hre, ktorý spopularizoval vážnu hudbu i medzi mladými ľuďmi, ale i rockovou hudbou, ktorú tvorí dokonca jeden z kľúčových členov Blizzardu v kapele pod názvom Level 80 Elite Tauren Chieftan – najznámejšia pieseň s názvom I Am Murloc). Ďalej to je produkcia rôznych napodobení zberateľských predmetov (napodobení zbraní napríklad Frostmourne – legendárny meč Kráľa Lichov či brnení) a figurín známych z hier (zberateľské figúrky hrdinov WoW a Warcraftu). Pokračovať by sa dalo tiež produkciou rôznych stolových hier (napr. The World of Warcraft stolová hra), kartových hier (napríklad online kartová hra – HearthStone Heroes of Warcraft) knihy s WoW a Warcraft tematikou a príbehom (napríklad kniha série Warcraft: Deň Draka od autora Richarda A. Knaaka).

8. 2 Súhrn zdieľaných významov

Sutton-Smith pozoroval, že „hra môže viesť k „adaptívnym potenciáciám“ (adaptívne zosilnenie účinku), v ktorých ľudia preberajú slovník, praktiky a postoje z hry a prenášajú ich do iných oblastí života“ (Sutton-Smith, 1975, cit. podľa Nardi, 2009: 109). Vzhľadom k tomu, že herný svet World of Warcraft je komplexným svetom, ktorý predpokladá istú mieru „vzdelanosti“, k jeho hraniu je tento postulát viac než pravdivý. Po vstupe do herného sveta WoW či inej MMORPG hry, sa hráč za kratší či dlhší čas musí naučiť množstvo pravidiel a zvládnuť spôsob reči aký by mal používať. Nováčik v hre musí prísť na typ komunikácie s ostatnými hráčmi, musí si tiež osvojiť množstvo nových výrazov, ktoré hráči medzi sebou bežne používajú a keď im niekto nerozumie, sú buď

prekvapení a zhovievaví alebo odmietaví a odmeraní. Objavovanie herného sveta so sebou nesie množstvo neľahkých úloh ako učenie sa systému boja, sebaobrany, taktiky útoku a mnohé ďalšie, ktoré hráč musí zvládnuť. Ako píše E. Castronova, keď prvýkrát vstúpil do herného sveta, bol šokovaný tým aký komplexný svet pred ním leží a naučiť sa všetky jeho náležitosti bolo pre neho výzvou (Castronova, 2005: 28). Po vstupe do MMORPG sveta, s prekvapením objavil „bohatú a veľmi dobre rozvinutú hráčsku komunitu, s vlastným jazykom, kultúrou a normami, ktoré mu boli úplne cudzie“ (Castronova, 2005: 28). Záverom Castronova považuje porozumenie hernému svetu za „intelektuálnu výzvu“ (Castronova, 2005: 28).

Niet divu, že Castronova bol z počiatku v hernom svete dezorientovaný. MMORPG svet v skutočnosti ponúka obrovský komplex vyššie uvedených prvkov, ktoré sú jeho právoplatnou súčasťou. Hráči, ktorí patria do subkultúry vytvorenej okolo hrania WoW alebo inej MMORPG hry však tieto komplexy prvkov a významov vnímajú ako integrálnu súčasť ich reality a vedenia (knowledge), čo potvrdzuje zhodu s počiatočnou definíciou subkultúry ako bola definovaná v texte vyššie. B. A. Nardi v súvislosti s komplexnosťou herného sveta hovorí tiež o spoločenskom poriadku, ktorý existuje v jeho rámci. Tento spoločenský poriadok sa prejavuje tromi spôsobmi: „(1) prostredníctvom vedomostí o štruktúrach a aktivitách, ktoré sa objavujú v rámci hrania, (2) v špecializovanom diskurze a vo (3) vyhradenom priestore hry, ktorý ho vyznačuje a ohraničuje“ (Nardi, 2009: 117). Tento fakt môžeme pozorovať na rôznych fórach, v hráčskych videách či príspevkoch, ktoré kolujú medzi hráčmi obvykle vo forme vtipov, či satirických prevedení a narážok na súčasnú spoločenskú situáciu v termínoch a obrazoch hry. Nespočetné množstvo výrazov a slovných spojení sú pre človeka, ktorý danú hru nikdy nehral úplne nezrozumiteľné (viď rozhovor hráčov v prílohe č. 7). Hráči však medzi sebou podobným spôsobom bežne komunikujú a nikto sa nad tým, či iným výrazom nepozastavuje, pretože je danej subkultúre vlastný.

8.2.1 Stretnutia vo fyzickom svete

Čo sa týka reálnych stretnutí hráčov MMORPG hier, tak sa nedá z určitosťou vysloviť tvrdenie, ktoré by kategoricky zaradilo všetkých hráčov do

skupiny, ktorá sa pravidelne stretáva vo fyzickom svete (ako je tomu u mnohých online komunit) alebo do skupiny, ktorá sa vo fyzickom svete neschádza vôbec. MMORPG hráči – konkrétne hráči hry WoW sa vo fyzickom svete určite stretávajú, avšak nie je to pravidlo, ktoré by platilo o väčšine týchto hráčov. V rámci guildy Headhunters som sa osobne stretla s piatimi hráčmi v jej rámci, z toho so štyrmi opakovane a s jedným jednorázovo. Ako celá guilda alebo aspoň jej väčšina sme sa však nikdy nestretli. Opakom tejto skutočnosti je napríklad guilda The Emerald Dream, ktorá usporadúva „guildovne zrazy“ pravidelne, a dokonca niekoľko krát ročne vždy v inej časti dvoch republík (najčastejšie v ČR). Je tomu tak z dôvodu, že sa stretávajúci hráči snažia v rámci guildy pokryť čo najväčší priestor, aby sa na guildovný zraz (aspoň raz) mohol dopraviť každý z jej členov, ktorí sú roztrúsení po dvoch republikách. Napríklad posledný zraz guildy sa konal v Prahe dňa 1.11.2014 s tým, že predchádzajúci zraz sa uskutočnil v Brne.

Špecifikom guildovných zrazov či stretnutí je to, že sa uskutočňujú obvykle jeden krát alebo maximálne niekoľko krát za rok. Dovolím si teda na základe pozorovania a uskutočneného výskumu povedať, že sa hráči hry WoW stretávajú zriedka⁷⁷. Členovia guild sa v rámci týchto stretnutí poznajú zo syntetického sveta, ktorého subkultúry sú členom, a kde zastávajú dané pozície v rámci hry. Počas stretnutí sa hráči oslovujú zaužívanými hernými prezývkami – „nickmi“ (slang z ang. nickname) a obvykle nevedia alebo nepovažujú za dôležité vedieť reálne meno konkrétnych hráčov vo fyzickom svete. Zaujímavým faktom tiež je, že sa hráči počas reálneho stretnutia takmer vôbec nerozprávajú o hre. Obvyklou témou rozhovoru boli ich „civilné“ životy a WoW bolo témou len z počiatku, kedy sa nastoľovali témy rozhovorov medzi hráčmi. WoW pôsobilo v konverzácií ako sprostredkovateľ či rozšírenie ďalšej komunikácie. Dalo by sa povedať, že hra pôsobila ako akýsi medzistupeň vzájomných rozhovorov, ktorý vždy existoval ako „odrazový mostík“ pre ďalšiu vzájomnú konverzáciu a nastoľovanie tém, ktoré sa hrania netýkali.

⁷⁷ Príklad zrazu WoWkárov, konkrétne vedenia neoficálneho WoW serveru vid' napríklad verejne dostupné video: TWINSTARCZ.: *Twinstar team sraz summer 2011*. 2011, Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4zVF_0j1OzE> Citované. 26.11.2014.

9. RAID AKO PREJAV HERNEJ KULTÚRY

V nasledujúcom texte sa pokúsim o popis a analýzu skutočných udalostí po stopách prípadovej štúdie tak, ako to poznáme napríklad z diel Maxa Gluckmana a Victora Turnera (Turner, 1967).

Je nedeľný večer. V čase od 19:00 je v guilde Headhunters týždeň vopred naplánovaný progress nedávno otvorenej instance pod názvom „The Firelands“. V hre som prítomná už od 16:30 a spolu s alternatívnymi postavami Allandella, Žlemiona, Bowarrowsa a Isabelle si krátíme ostávajúci čas do raidu spoločnými battlegroundami, ktorých výherná úspešnosť by sa dala prirovnať k pobytu na vratkej bárke zmietanej morskými vlnami. Je 18:30 a mierne znechutení z väčšiny prehrávaných battlegroundov odlogovávame (odhlasujeme – ang. log out) svoje alternatívne postavy a „logujeme“ (ang. log in) svoje „main“ PVE postavy. Hneď po prihlásení do hry „inkasujem“ súkromnú správu od člena guildy, ktorý spadá pod moje povinnosti ako Class leadra pre rogue. Chcel by sa zúčastniť raidu, ale musím ho sklamať vysvetlením, že sa bohužiaľ neprihlásil do „raid planneru“ (kalendár vypísaných vopred plánovaných PVE aktivít guildy so žiaducou možnosťou zápisu hráčov na konkrétne posty v rámci plánovaného raidu či eventu). Hráč argumentuje, že aj tak chýba jedno miesto pre DPS, na čo mu odpovedám, že ho vzhľadom k jeho úrovni equipu môžeme vziať maximálne na „trash“ (obťažnejší mobovia, ktorí v instancii strážia cestu k bossom) aby získal reputáciu (v hre hráči získavajú reputáciu s rôznymi frakciami, za ktorú si potom môžu zakúpiť časti brnenia alebo iné predmety podľa ponuky). Vysvetľujem mu, že po „vyčistení trashu“ bude z raidu vyjmutý a nahradený momentálne pripravenejším hráčom, s čím hráč súhlasí.

Je 18:45 a nastal čas na „naberanie“ raidových členov, ktorí sú zapísaní v raid planneri na „Firelandy“. Okamžite dostávam invite od Isabelle (za jej postavu Elspeth), ktorá raid „skladá“. Do raidu som pozvaná ako druhý člen a za mnou pozvánky prijímajú ďalší hráči, ktorí sú zapísaní v raid planneri a sú online. Ešte od doby spoločných battlegroundov sme spolu na komunikačnom kanáli Team Speak (ďalej len TS), kde ma Isabelle prosí, aby som „dobrala“ ostatných členov raidu, že musí na chvíľu AFK – musí ísť vyvenčiť psa. Je mi

pridelená funkcia asistenta (slang „assist“ – asistent raid leadra – RL). Isabelle dočasne odchádza. Ja otváram internetový prehliadač, kde si v obľúbených záložkách vyberám guildovné stránky s raid plannerom a hľadám v nich v raide ešte neprítomných hráčov, ktorým okamžite v hre „hádzem invite“. Je 18:55 a ja naberám posledného člena raidu Guild Mastera Allandella, ktorý doposiaľ riešil nábor potenciálneho nového warriora do našej guildy. Pomaly sa odoberám (odlietam na svojom Hippogryphovi) k portálom v hlavnom meste Aliancie – Stormwind, ktoré hráčov prenášajú na rôzne miesta v rámci Cataclysm lokalít. Zastavujem sa pri zelenom portáli do Hyjalu, kde sa instancie Firelands nachádza a prechádzam ním. Po krátkom načítaní hry sa moja nočná elfka Ydrial ocitá v základni frakcie Guardians of Hyjal, z ktorej odlietam mierne na juhozápad smerom k ohnivým pláňam kde je vchod do instancie. Raid je už plný (koná sa raid o počte desať hráčov), Isabelle sa práve vracia a odovzdáva funkciu raid leadra Allandelovi, ktorý si okamžite berie slovo i na TSkú, kde zdôrazňuje požiadavky pripravenosti hráčov na progress instanciou (Isabelle dostáva funkciu asistenta). Oznamuje tiež na aký dlhý čas je progress plánovaný a ako bude raid prebiehať. Rovnako tak prideliuje tzv. „EPčka“ (Effort Points) ako odmenu za včasný príchod pre hráčov v raide. EPčka sú slangovo povedané pridelené body v rámci „Addonu“ (povolená modifikácia, prídavok hry) EPGP (Effort Points/Gear Points, body za snahu/body za gear – equip), ktoré hráči dostávajú za zásluhy spojené s PVE aktivitami v guilde. Za EPčka si potom môžu „kupovať“ (nárokovať) výzbroj a výstroj (gear). Nákupom gearu získavajú GPčka (Gear points), čo znižuje ich prioritu v rebríčku, teda znižuje hodnotu ich EP. Addon EPGP funguje na základe vyváženej týchto dvoch hodnotových bodov, z ktorých vyplýva hierarchická priorita hráčov v nároku na nimi požadovaný loot, ktorý zo skolených bossov takzvané „padá“ (ang. loot).

Do raidu chatu píšem „raid warning“ (varovanie členom raidu) aby sa všetci neodkladne dostavili na TS našej guildy, s tým, že kto nebude prítomný sa raidu nemôže zúčastniť (príklad pravidiel guildy, viď príloha č. 8). Do minúty sú všetci hráči online, na TSkú a pripravení na raid. Na TS všetci prítomní hráči zdravia prichádzajúcich a začína sa debata o tom, čo nás v raide dnes čaká a ako bude všetko prebiehať. Hráči si ešte dodatočne vymieňajú alebo dokupujú povinné, v pravidlách zakotvené z vlastných zdrojov financované,

„flasky“ a „potiony“ (ang. flask, potion – produkty profesie alchemy, ktoré po vypití ich obsahu na určitý čas zvyšujú hráčove atribúty napr. silu, intelekt, obratnosť na dve hodiny).

Je 18:59. Stojím pred vchodom do raidu a kúzlim (ang. cast, slang. „kastím“) guildovný portál pre všetkých členov skupiny, na čo sa v dôsledku teleportu herné postavy všetkých členov raidu začínajú objavovať na mieste, kde som teleport „vycastila“. Všetci sú prítomní a Allandell velí, že môžeme vstúpiť do instancie.

Vnútri instancie všetci nasadáme na „mounty“⁷⁸ a približujeme sa k prvému „trashu“. Allandell nám poskytuje krátku inštrukčnú, ako sa ktorý mob bude správať a čomu sa máme vyhnúť alebo kto má v akej situácii použiť akú svoju schopnosť. Prvý prichádza na rad obrovský horiaci pes – Ancient Core Hound, ktorého s menšími problémami zabíjame a progressujeme ďalej. Nasleduje Molten Lord, obrovský kamenný ohnivý elementál, ktorého tiež pokoríme bez väčších problémov. Dostávame sa cez množstvo menej ťažkých mobov a prichádzame k prvej chodbe vedúcej k jednému z bossov. Útočí na nás svorka škorpiónov, ktorých sme nemali v pláne zabíjať z dôvodu ich veľkého poškodenia, ktoré spôsobujú celému raidu. Lant (warrior) sa ospravedlňuje na TS za ich „pull“ (natiehnutie z dôvodu, že bol príliš blízko a nevšimol si ich) ale to sa už celý raid snaží prežiť ich hromadný útok. Na útok škorpiónov umiera ako prvý Allandell (tank) a na koniec padne sedem ľudí z desiatich. Mŕtvy oživujú svoju dušu (spirit) a ako duchovia sa vracajú do instancie aby tým oživil i svoje telo a mohli sme pokračovať ďalej v hre. Lant i celý raid je Allandellom a Isabelle upozornený na to, ako sa správať. Opakovane je pripomienkované na čo si je potreba dávať pozor. Zdôrazňuje sa sústredenosť hráčov, predovšetkým healerov, pretože keď umrie tank obvykle nasleduje „wipe“. Škorpiónov nakoniec úspešne zdolávame a cez ostatných mobov po ceste sa pomaly prebíjame pred vchod k prvému bossovi – pavúčici Beth´tilac.

⁷⁸ Ang. mount – dopravné prostriedky, obvykle fantastické zvieratá či vynálezy napr. draci, šablozubý tiger, rôzne obrnené či lietajúce kone a vtáci, mechanické zvieratá, slonom podobný elek, motorky a podobne.

Keď stojíme pred bossom hráči svoje postavy nechávajú najesť posilňujúce jedlo (tiež zvyšuje atribúty postáv), vypijú flasky a pripravia si potiony na boj. Allandell zatiaľ rozdeľuje konkrétnych hráčov do pozícií v priestore a niektorým prideluje konkrétne úlohy. Ostatným prideluje úlohy všeobecnejšieho skupinového charakteru. Hráči sa pýtajú na taktiku a opakovane sa uisťujú, že svoje úlohy pochopili správne.

Začína boj s pavúčicou a Allandell so Žlemionom v pozícií tankov usmerňujú raid v tom, čo má v konkrétnej situácii a na akých percentách zdravia bossa robiť. Pavúčicu guilda už niekoľkokrát pokorila (instancie sa chodievajú pravidelne každý týždeň v plánovanom čase) tak boj prebieha bez vážnych problémov s výsledkom finálneho „slainu“ (ang. slain – zabitie). Healeri si po boji oddýchnu s konštatovaním, že to trvalo pridloho a „DPS by malo zabrat“. Isabelle a Dianne v úlohe healerov prehlasujú, že sú „úplne spotený a napätý, pretože im ku koncu boja úplne došla mana“ (základný zdroj magickej sily pre triedy založené na báze kúziel). Žlemion do raid chatu posielal štatistiky – tabuľky, ktoré zoradujú hráčov od najlepšieho po najhoršieho v DPS a healingu za daného bossa. Okolo tabuľky sa strháva veľká diskusia. Prvý hráč v DPS sa teší zo svojho výkonu na Tsku a robí si srandu z toho druhého, pretože ho prekonal len o niekoľko málo bodov DPS. Prvý a druhý hráči v DPS sú chválení Allandellom ale na ďalších hráčov Allandell apeluje aby sa sústredili a zlepšili svoj výkon z dôvodu narastajúcej obtiažnosti bossov nasledujúcich. Posledný hráč v DPS je warrior, ktorý má dobrý equip ale slabé DPS.

V medzičase, kedy hráči rozoberajú svoje DPS a healing Allandell rozdeľuje loot. Do raid chatu je vždy vypísaný daný predmet, ktorý z bossa „padol“. O predmety hráči prejavujú záujem takzvaným „rollom“ (ang. roll – hod kockou) v hre zastúpeným príkazom /roll. Keď o jeden predmet prejaví záujem viac hráčov je tento záujem rozhodnutý na základe addonu EPGP, teda podľa zásluh hráčov v PVE aktivitách. Kto má viac EP bodov a menej GP bodov vytúžený predmet získava na úkor hráčov, ktorí majú nižšiu prioritu teda nižšie zásluhy. Danému hráčovi sa však okamžite znižuje jeho priorita k ďalšiemu lootu, pričom hráčom čo nebrali žiadny predmet sa hromadným pridaním EP za slain bossa priorita zvyšuje. Existuje i mnoho ďalších addonov, ktoré prepočítavajú prioritu hráčov k lootu, ale Headhunters vyhodnotila EPGP ako

najspravodlivejší addon a zaradila ho do užívania namiesto predchádzajúceho loot systému. Týmto systémom bol addon „DKP – Dragon Kill Points“, ktorý funguje na báze ponuky ľubovoľného možného získaného množstva bodov (pridelených za slain bossa či iné PVE aktivity ako pri EPGP) za daný predmet. Hráči sa v ňom môžu schválne pripravovať o loot a ponúkať za predmety nadhodnotené čiastky s cieľom „ožobráčiť“ niektorých hráčov o ich body (suplujú prioritu v EPGP). Cieľom je aby hráč ponúkol za vytúžený predmet neprimerané množstvo bodov v „aukcií bodov“, ktorá je zo strany niektorých hráčov len fingovaná. O predmet nemajú skutočný záujem len navyšujú jeho cenu a keď je neprimerane vysoká tak sa ho zrieknu, ale predmet ostáva na neprimeranej hodnote a hráč, ktorý ho chce zaň musí danú sumu zaplatiť. Hráč za predmet zaplatí neprimerane veľa bodov a prichádza tým o možnosť ďalšieho získavania iných predmetov (často napriek jeho vyšším zásluhám ako zásluhy ostatných), z čoho benefitujú ostatní hráči.

Pri prebíjaní sa nasledujúcim trashom sa rieši predovšetkým to, ako by sa vyššie spomenutý warrior so slabým DPS mal zlepšiť a čo robí za svoju postavu zle. K demonštrácií svojich tvrdení Žlemoin a Allandell používajú addon „Recount“, ktorý bol použitý i k zisteniu DPS a healingu po slaine bossa. Recount tiež zobrazuje mnohé ďalšie štatistiky, ktoré sa týkajú hráčov v raide. Healeri sa dohadujú ako efektívnejšie skombinovať svoje schopnosti k tomu, aby vydržali s manou dlhšie než v predošlom boji.

Nasleduje ďalší boss Shannox, ktorý je raidom prekonaný bez väčších problémov, čistí sa trash v smere k ďalšiemu bossovi. Opäť nastáva rovnaká situácia ako na začiatku raidu. Niekoľko v prílišnej blízkosti na seba natiahne pozornosť skupiny škorpiónov, ktorá neočakávane spôsobí wipe celého raidu. Po oživení raidu sa pokračuje v čistení trashu so zvýšenou opatrnosťou, ktorá však nestačí a raid wipne ešte dvakrát vždy na inom protivníkovi. Konečne sa dostávame k bossovi menom Lord Ryolith. Ryolith je jedným z najťažších bossov v instancii a vyžaduje veľmi sústredenú taktiku a zodpovednú, kvalifikovanú zručnosť jedného hráča, ktorý má za úlohu bossa viesť a koordinovať i ostatných hráčov v tom, aby mu pomáhali. Konečné pokorenie bossa je samozrejme zásluhou kooperácie celého raidu nie jedného hráča, avšak pri tomto bossovi je úloha jedného viditeľnejšia ako pri niektorých iných

bossoch. Túto úlohu nemôže zastávať tank z dôvodu, že má množstvo ďalších povinností počas boja, ktoré musí zastávať. Allandell teda na základe predošlých rozhovorov mimo raidu prideliuje úlohu najskúsenejšiemu adeptovi. Úloha vodcu – „otáčača“ bossa pripadá na Otuka, ktorý ju už predtým vykonával na inom serveri. Vedenie bossa spočíva v tom, že sa jeho nohy nesmú dotknúť lávy, ktorá je všade vôkol okrúhlejšej plošiny, na ktorej boj prebieha. Keď sa boss dostane do lávy automaticky vybuchne a zabije každého v jeho dosahu. Jeden hráč ho musí kvalifikovane navádzať otáčaním, ktoré funguje na báze poškodenia sústredeného do jednej alebo druhej bossovej nohy. Hráč, ktorý ho vedie musí ostatných hráčov usmerňovať do akej nohy a kedy majú sústrediť svoje DPS aby bol otočený do požadovaného smeru. Počas boja sa vyskytujú mnohé ďalšie časti taktiky, ktoré však nebudem menovať z dôvodu rozsahu práce. Ak sa však počas boja niečo nepodarí a konkrétny hráči nezastávajú svoje role na sto percent (napríklad niekto umrie) je veľká pravdepodobnosť wipu. Presne tak sa i stalo. Progress Ryolitha trval vo výsledku dve hodiny a pätnásť minút. Napätie medzi hráčmi po každom wipe stúpalo, rovnako ako nervozita. Hráči začali intenzívnejšie vnímať chyby ostatných hráčov a poukazovali na ne čoraz častejšie s nervóznym tónom v hlase apelujúcim na ich odstránenie. Stále sme sa však posúvali dopredu a uberali bossovi viac a viac života, čo hráčov udržovalo v napätí a nádeji, že ho nakoniec pokoríme. Obvyklé komentáre, vtipy, poznámky a výkriky počas „encounteru“ (proces zabíjania bossa v danom čase) utíchli a obmedzili sa len na taktické usmerňovanie. Všetci hráči sa pevne sústredili na svoje role. Žiadny zo zúčastnených hráčov nemal pripomienky k strate času a ani nechcel končiť (ako tomu často býva pri neúspechoch), pretože bol jasne viditeľný postup raidu smerom k úspechu. Ryolitha sme nakoniec pokorili, na čo na TS vybuchla eufória radosti a gratulácií s okamžitým vyhodnotením úspechov a dobrej spolupráce teamu. V podaní Allandella boli tiež vyzdvihnuté zaregistrované výnimočné výkony konkrétnych hráčov, čo v nich vzbudilo patričnú hrdosť na svoju úspešnú snahu. Títo hráči boli nenásilne dávaní ako príklad ostatným, ktorých snaha by mohla byť o niečo lepšia. Po pochvalách a menšej emotívnej oslave na TSkú nasledoval loot z bossa, ktorý posilnil postavy a potešil mnohých členov raidu, o čo viac sme si všetci vážili vzájomnej podarenej spolupráce. S ohľadnutím sa na čas strávený v raide sme po Ryolithovi usúdili,

že je na čase raid ukončiť v najlepšom o 23:23. Ešte pred odchodom hráčov z hry boli Allandellom hromadne pridelené bonusové EPčka za „prvý slain“ Ryolitha. Nasledovalo krátke zhodnotenie raidu, efektivity hráčov, ich snahy, pokrokov a chýb, ktorých sme sa dopustili a výpočtu toho, čo je do budúcnosti potrebné zlepšiť. Boli tiež vymenované taktiky na bossov, ktoré si hráči majú do ďalšieho raidu naštudovať z videí alebo guidov dostupných na internete. Po tomto krátkom predslove mnohí poďakovali za skvelý raid a dobrý progress a odišli offline. Niektorí však ostali na TS, kam sa k nim pripojili ďalší hráči z iných „miestností“ v jeho rámci (na základe pravidiel guildy môžu počas raidu byť v jednej „raid“ TS miestnosti len hráči, ktorí sú v raide, ostatní môžu spolu komunikovať v iných miestnostiach, ktoré daný kanál poskytuje). Prichádzajúci hráči sa zvedavo zaujímali o to, ako raid prebiehal a mali množstvo otázok, na ktoré im hráči z raidu radostne rozprávali celý „príbeh“, vzájomne si skákali do reči a doplňovali sa. Spoločné zážitky z raidu a udalostí z fyzického sveta sa nakoniec rozoberali ešte do skorých ranných hodín.

9. 1 Čo je to raid

Na úvod tejto podkapitoly je dôležité definovať čo raid popisovaný vyššie v skutočnosti je. Raid⁷⁹ je uzavretá oblasť, v ktorej sa nachádza pevne daný počet hráčov. Do raidu ako instance, dokonca jeden hráč ako jednotlivec ani nemôže vstúpiť. Hráči pre vstup do raidu – instance musia byť v raide – skupine hráčov, ktorá sa zoskupila za nejakým účelom. Pre guildu Headhunters platí, že raidy sa skladajú najčastejšie v rámci PVE špecializácie guildy, teda za účelom zabitia bossov v herných instanciách.

Raid by sme mohli prirovnať k magickému kruhu v pravom slova zmysle, ako ho chápe Johan Huizinga, ako nepriestupný kruh, v ktorom sa nachádzajú hráči združení spoločným cieľom – túžbou po hernom zážitku, spoločnej interakcii, komunikácii a spoločnom „dokázaní niečoho“. Herný zážitok, je takzvaným nehráčom (vonkajšia časť magického kruhu) skrytý, zážitky a

⁷⁹ Raid je súhrnné pomenovanie pre všetky herné instance. Každá instance má svoje špecifické meno, príbeh za ňou stojaci, konkrétnych protivníkov a ich špecifické typy a schopnosti. Príkladom názvov instancií sú napríklad: The Firelands, Naxxramas, The Bastion of Twilight, Dragon Soul, Molten Core a mnohé ďalšie.

emócie spojené s konkrétnym herným zážitkom sú z vonkajšieho pohľadu na magický kruh neviditeľné.

Raid prebieha ako posvätný obrad, na posvätnom mieste a v posvätnom čase ako zvláštny dočasne platný svet, známy a dostupný len konkrétnym hráčom v raide. Vnútri raidu platia jeho pravidlá, v tomto momente sa z neformálnej guildovnej štruktúry ako sociálnej skupiny stáva skupina viac, či menej formalizovaná. Hráči sa v raide stotožňujú so svojimi rolami, stávajú sa niečím, čím v skutočnom živote nie sú. Pravidlá sú jasne dané, role a hierarchia definované.

V návaznosti na to, čo predkladá Huizinga v súvislosti s hrou, je raid kombináciou prísnej časovej a priestorovej určenosti a skutočnej voľnosti (Huizinga, 1971: 28). Počas boja sa čas zastavuje a priestor sa obmedzuje na konkrétnu instanciu v konkrétnej jej časti. Tento výrok potvrdzuje i to, že raidovaním hráči dokážu stráviť hodiny a hodiny času bez toho, aby si uvedomili, koľko času v skutočnosti ubehlo. Raid sa odohráva v radostnom ale i vážnom duchu, kde úlohu všedného života preberajú role hráčov v raide, všedný život je počas boja odfiltrovaný na „druhú koľaj“.

9.2 Reflexia raidu

Za najdôležitejší „inauguračný akt“⁸⁰ pre PVE guildu Headhunters považujem raid. Hráči sa mnohokrát o raide zmienili vo viacerých odpovediach, aj v tých, ktoré sa raidu netýkali. Považujú ho totiž za jednu z najdôležitejších vecí, prečo hru vôbec hrajú. Raid je pre hráčov základným stmelujúcim aktom guildy, je základom spoločných zážitkov, komunikácie, zdieľania spoločných cieľov, trápení a víťazstiev, je platformou pre individuálnu, či skupinovú pochvalu a z nej vyplývajúcu hrdosť hráčov na seba i na celú guildu a jej dosahované úspechy. Hráči raid považujú za najvyšší prostriedok získania prestíže medzi ostatnými guildami a tiež základ k získavaniu lepších hráčov pre svoju guildu, a teda pre rýchlejšie a kvalitnejšie pokorenie ťažkých inštancií.

⁸⁰ Utužovanie vzťahov je prostriedkom udržiavania a pestovania skupinovej integrity, ktorá sa deje prostredníctvom takzvaných „inauguračných aktov“, ktoré môžu mať symbolickú alebo inštitucionálne praktickú podobu“ (Lozoviuk, 2005: 165).

Samotní hráči v rámci výskumu raid definovali veľmi podobne za použitia takmer rovnakých slov a ich priority zoradenia v texte. Z výskumu vyplýva, že raid tvorí zásadnú skupinovú aktivitu, ktorá napomáha posilňovaniu kontinuálnej vnútro skupinovej integrity v guilde. Táto integrita ďalej vedie k podozrievavému či indiferentnému postoju voči vonkajším skupinám (Smolík, 2010: 24). Raid je totiž jedno telo, ktorého myseľ – takzvaný Raid Leader a jeho pomocníci musia spoločne s končatinami – ostatnými členmi raidu fungovať ako dobre namazaný stroj.

S vyššie uvedeným úzko súvisí i veľmi častá veta, ktorá sa prelínala takmer každou z odpovedí informátorov týkajúcich sa raidu: „Nie každý má na to inteligenčne“. Raid je intelektuálnou skúškou hráča a jeho schopností i miery „zvládnutia“ hry samotnej a tým pádom i svojej postavy, role a triedy. Keď hráči spolu nedokážu spolupracovať, raid nikdy nemôže dosiahnuť žiadny úspech. Pri slabej kooperácii, koordinácii a slabom teamovom výkone sa dostávajú v hre neúspechy, ktoré jedným razom z hry činia, ako sa informátori zhodovali a ako ukazuje i vyššie uvedený popis konkrétneho raidu stratu času. Raidovanie je prínosnou aktivitou len vtedy, keď sa hráčom darí a spoločne niečo dokazujú, alebo je aspoň viditeľný nejaký pozitívny posun v „progresse“ danou inštanciou.

Z raidov a ich úspechov a neúspechov vyplýva tiež hrdosť hráčov na svoju guildu, ktorá úzko súvisí s hrdosťou na svojho avatara, teda hernú postavu. Avatar je pre hráčov veľmi dôležitý. Je dôležité ako vyzerá, ako sa volá, aký typ a akú úroveň brnenia na sebe má. Tento fakt demonštruje i to, aká obrovská debata a aktivity sa strhli v rámci toho, keď som hráčov požiadala, aby vyfotili svoje postavy a poslali mi ich screenshoty, ktoré sú v prílohách práce. Niektorým hráčom trvalo vyfotenie svojej postavy na „najlepšom“ mieste a aby „najlepšie“ vyzerala i niekoľko dní. Avatar je hráčovou pýchou i odrazom hráčových schopností, úspechov a tiež zosobnením času, ktorý do postavy i do hry investoval.

Herné postavy sú tiež odkazom na to, aké úspechy hráči spoločne ako guilda dokázali proti niečomu, alebo niekomu inému (PVE/PVP špecializácia). Ako hovorí Huizinga (1971: 52), víťazstvom, či úspechom v hre hráči získavajú viac ako hru samotnú. „Výhra získava vážnosť a česť, ktorá pripadá k vážnosti

a cti celej skupiny, ku ktorej víťaz alebo víťazi prináležia“ (Huizinga, 1971: 52). Úspech, ktorý dosiahne jeden hráč alebo jedna skupina hráčov v rámci guildy, je prenosná na celú skupinu (Huizinga, 1971: 52).

S touto témou tiež úzko súvisí problematika víťazstva a odmeny. Do hry všeobecne sa obvykle hráči púšťajú s tým, že do nej dávajú istý vklad, o ktorý sa hrá. Častokrát sa však jedná len o víťazstvo samotné, ktoré sa stáva takzvaným zadostučinením pre všetkých zúčastnených, získanie či potvrdenie svojej povesti. Pre niektorých je hlavnou alebo vedľajšou motiváciou k výhre equip – (podľa obtiažnosti vylepšovaná výzbroj a výstroj s tendenciou ku geometrickému zvyšovaniu a cennosti jeho atribútov). Tieto odmeny sú pre niektorých hráčov hlavným motívom k účasti na raide, avšak v guilde Headhunters ako reprezentatívne vystihol informátor Dianne, tento motív nie je hlavným. Equip je dôležitým, nie však základným motívom pre raidovanie. Týmto motívom je spoločná spolupráca a radosť z hry v interagujúcej sociálnej skupine.

Ďalším motívom hráčov je tiež neopomenuteľná pochvala, ktorú za svoje dobré výkony očakávajú. Táto túžba je jedným zo základných pudových impulzov jednotlivca či skupiny, ktorá vedie k ich zdokonaľovaniu. Ľudia sa hodnotia navzájom, ale i sami seba a chcú byť docenení, hodnotní pre skupinu a tiež chcú, aby si ich ľudia vážili za ich vynikajúce vlastnosti a snahu (Huizinga, 1971: 63). Každý z informátorov vyjadril, že túži po tom byť pochválený za svoj výkon a keď ho nedosahuje, snaží sa výkon za týmto účelom zlepšiť. V raide je vždy možné pozorovať súťaž medzi hráčmi o to, kto bude najlepší v tabuľke, ktorá ukazuje, kto najviac hráčov vyliečil, či ktorý hráč urobil protivníkovi najviac škody. Dalo by sa povedať, že tieto štatistické tabuľky a meradlá hráči študujú s takmer náboženským zaujatím. Hráči sa nimi riadia, podľa nich sa zlepšujú a na ich základe sú tiež proporcionálne odmeňovaní a chválení alebo naopak. Cieľom každého hráča v raide guildy Headhunters je stať sa čo najlepším a čo najlepšie naplniť svoju rolu, a tým pádom byť užitočným a doceneným hráčom, ktorý je dávaný na obdiv tým, ktorí svoju úlohu plnia menej dobre.

9. 3 Raid ako prejav kultúry

„Kultúra je označenie pre všetky zdieľané normy, spôsoby správania sa, hodnoty, rituály, tradície, znalosti a schopnosti, s ktorými sa človek nerodí, ale získava ich v procese socializácie. Kultúra vybavuje ľudí určitým referenčným rámcom a videním sveta, čím ich formuje k obrazu svojmu. (Duffková, Urban , Dubský, cit. podľa Smolík 2010: 27).“

V súvislosti s uvedeným, hra World of Warcraft jednoznačne vykazuje známky kultúry, rovnako ako sa domnieval Huizinga, je hra – raid, „organizovanou činnosťou nejakej skupiny alebo nejakého spoločenstva“ (Huizinga, 1971: 49). Huizinga vo svojom diele venovanému hraniu tvrdí, že kultúra vzniká formou hry, nie naopak. Kultúra je podľa neho spočiatku hraná. Huizinga pre vznik kultúry z hry predpokladá, že kultúrotvorné rysy vykazujú herné aktivity, ktoré povznášajú hru v kultúru na základe ich intelektuálnej, morálnej, fyzickej či duchovnej hodnoty (Huizinga, 1971: 51). „Čím je hra schopnejšia zintenzívniť život jedinca alebo skupiny, tým viac sa stáva kultúrou (Huizinga, 1971: 51).“ Hra WoW a raid v jej rámci nesporne vyžaduje určitú mieru intelektu, na ktorého základe sa hráč stáva buď lepším a cennejším alebo horším. Hra je tiež súperením, súťažou znalostí, obratnosti v hre, herných schopností, ale i odvahy. Čím je hra ťažšia, tým väčšie napätie budí. Obsahuje tiež i veľký estetický potenciál, čím v hráčoch vyvoláva pocit krásna. Pociť krásna a napätia sú pre Huizigu tiež jednými z kultúrnych formujúcich prvkov, ktoré hra vykazuje. Hra tiež nemenej dôležitým spôsobom zintenzívňuje život jej hráčov a skupiny, v ktorej sa socializujú. Ako dokazuje vyššie popísaný raid, hranie má tiež morálne, duchovné hodnoty, je tiež formou zápasu a je plné napätia.

ZÁVER

Výskum syntetických svetov a počítačových hier je v domácom prostredí (myslené ČR a SR) značne podceňovaný a na akademickej rovine často neprávom odsudzovaný. Doposiaľ (v domácom prostredí) neexistuje žiadna relevantná etnografická štúdia, ktorá by podávala skutočný popis a obraz sociálnej reality a subkultúry hráčov MMORPG hier. Tento jav podľa môjho názoru vyplýva zo slabej informovanosti domáceho akademického prostredia o existenciách a výskumnom potenciáli nových kultúr syntetických svetov, ktoré sú skúmané prevažne v zahraničí (Škandinávia, USA). Tieto oblasti sú rovnako chybné považované za „virtuálne reality“, ktoré sa vyznačujú svojou nereálnosťou. Opak je však pravdou. V syntetických svetoch sa pohybujú skutoční hráči (užívatelia), ktorí žijú v skutočnom svete a sú mozgom svojej hernej postavy (avátara). Títo hráči sa v rámci hry združujú do sociálnych skupín – guild (typické pre WoW), ktoré boli podrobne popísané v jadre práce so zameraním na ich sociálnu realitu a interakciu. Je samozrejmé, že pre rôznych ľudí je rozdielne dôležité ich členstvo v sociálnych skupinách pod záštitou väčších subkultúr. Rovnako je tomu i v rámci hry World of Warcraft. Nedá sa však povedať, že by pre skúmaných hráčov WoW daný kolektív v rámci guildy znamenal málo. Z výpovedí informátorov a uskutočneného výskumu vyplýva, že samotné hranie hry nie je až tak dôležité, ako skôr radosť z hry pod záštitou členstva v interagujúcej sociálnej skupine založenej na báze spoločného záujmu. Sociálny aspekt hry bol v každom prípade vyzdvihovaný ako dôvod, prečo sa hráči do hry opakovane vracajú.

Spomínaná nereálnosť „virtuálneho“ prostredia je klamnou domnienkou, pretože život hráčov v hre a život hráčov v syntetickom svete je bez pochyby nutne prepojený. Táto prepojenosť je však problematicky viditeľná z vonkajšej časti „magického kruhu“, ktorého „exteriér“ tvoria nehráči hry. Na základe čoho nehráči usudzujú, že hra nie je reálnou a neprináša jej hráčom žiadny úžitok a už vôbec nemôže tvoriť sociálne „pole“. Dúfam, že sa mi touto prácou a popisom sociálnej reality a subkultúry hráčov hry WoW podarilo tento „mýtus“ dostatočne vyvrátiť.

Záujem súčasnej populárnej kultúry o tieto hry je obrovský. Dokazuje to i zvýšená produkcia MMORPG hier komerčným herným priemyslom posledných rokov. Ako som predostrela v jadre práce, dokladom je tiež existencia subkultúr na rôznych úrovniach, ktoré sa tvoria okolo tohto typu hier. Subkultúry združujúce ľudí so spoločným záujmom, ktoré okolo MMORPG hier (s príkladom WoW v práci) vznikajú sú živé a vykazujú rovnaké definičné znaky ako subkultúry, ktoré poznáme z fyzického sveta. Je pre ne typické majoritné stretávanie sa ich členov online, čo však nie je prekážkou pre ich existenciu.

V súvislosti s výskumom a cieľmi práce, ktoré tvoria náplň jadra textu diplomovej práce som sa tiež okrajovo snažila dokázať, že syntetické svety sú „hodné“ záujmu vednej disciplíny ako je sociálna a kultúrna antropológia a mnohé ďalšie. Syntetické svety s ich užívateľmi tvoria nezameniteľné kultúry, ktoré vznikajú ako hrané. Tieto kultúry predstavujú nekonečnú studnicu možného akademického záujmu a realizovateľných výskumov. Moja práca predstavuje len zlomkovú ukážku možného výskumu v tejto oblasti, ale verím, že s rastúcou popularitou tejto problematiky v krátkom časovom horizonte vzrastie aj produkcia a záujem o ďalšie výskumy na podobné témy.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A ZDROJOV:

AARSETH, E.: Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*. [online]. 2001, Vol 1, No. 1, Dostupné z: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>> Citované 9.10.2014.

BAKER, CH.: *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006.

BARTH, F.: *An Anthropology of Knowledge*. Current Anthropology. Vol. 43, No. 1. 2002, pp. 1-18.

BARTH, F.: *Method in Social Anthropology: selected essays*. Chicago: University of Chicago Press, 1958.

BERNARD, R. H.: *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*, Altamira Press, Lanham, 2006.

BOELLSTORFF, T.: *Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human*. New Jersey, Princeton University Press, 2008.

BLIZZARD ENTERTAINMENT.: *World of Warcraft: Azeroth by Numbers*. Dostupné z: <<http://us.battle.net/wow/en/blog/12346804/world-of-warcraft-azeroth-by-the-numbers-1-28-2014>>. Citované 2. 4. 2014.

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

CLAYMAN, D.: *The History of Blizzard*. IGN Games Newsletter. 2010, Dostupné z: <<http://www.ign.com/articles/2010/10/22/the-history-of-blizzard?page=1>> Citované 11.10.2014.

DOČEKAL, D.: *Počítačové hry mohou za násilí a agresi*. Dostupné z: <http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=5019&catid=1&Itemid=57>. Citované 2.11.2014.

DUFFKOVÁ, J., URBAN, L., DUBSKÝ, J.: *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2008.

ESCOBAR, A.: Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture, In: Z. Sardar - J. R. Ravetz (eds.), 1996. *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway*, s. 111-137 Pluto Press, London.

ESTRÁNKY.CZ.: *Příběh WOW*. 2010, Dostupné z: <<http://www.wow-mmorpg.estranky.cz/clanky/historie-wow/pribeh-wow.html>>. Citované. 15.10.2014.

Encyclopaedia Britannica. *Guild*. 2014, Dostupné z: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/248614/guild>>. Citované 27.3.2014.

FANTASYOBCHOD.CZ.: 2014, Dostupné z: <<http://www.fantasyobchod.cz/mikina-world-of-warcraft-20-frost-resistance-p-3463.html>> Citované. 25. 11. 2014.

FENDRYCHOVÁ, K.: *Sociální realita hráčů World of Warcraft*. Plzeň. Fakulta filozofická, 2012. Bakalářská práce. Západočeská univerzita.

GAME STUDIES. The international journal of computer game research. [online]. Vol. 14, No. 1. 1999–2014, Dostupné z: <<http://gamestudies.org/1401>>. Citované 10.10.2014.

GAME STUDIES. Board of reviewers. [online]. The international journal of computer game research. [online]. Vol. 14, No. 1. 1999–2014, Dostupné z: <<http://gamestudies.org/1401/board>>. Citované 10.10.2014.

GRAY, B.: *What Is Wargaming? Part I – History of Wargaming: Military Wargaming; Commercial Hobby Wargaming*. HMGS Historical Miniature Gaming Society, Inc. 2003, Dostupné z: <<http://www.hmgs.org/history.htm>> Citované 11. 10. 2014.

HAKKEN, D.: *Cyborgs@Cyberspace? An Etbographer Looks at the Future*. New York- London: Routledge, 1999.

HUIZINGA, J.: *Homo Ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.

JANIŠTIN, V.: *Počítačová hra: analýza uživatelských strategií*. Brno. Fakulta sociálních studií, 2010. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

JANSSEN, C.: *First Person Shooter (FPS)*. Technopaedia, 2010–2014, Dostupné z: <<http://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>> Citované 31.10.2014.

KOEBEL. A.: *WoW special event on this weekend od Twitch.tv*. WoW insider. Dostupné z: <<http://wow.joystiq.com/tag/paragon/>>. Citované 16.4.2014.

KOHOUTEK, R. *Nerd*. 2005–2014, ABZ.cz. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/hledat?typ_hledani=prefix&cizi_slovo=nerd> Citované 4.11.2014.

LOZOVIUK, P.: Etnická indiference a její reflexe v etnologii. In: HIRT, T., JAKOUBEK, M. (ed.): *Soudobé spory o multikulturalismus a politiku identity: (antropologická perspektiva)*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2005.

MACEK, J.: Koncept rané kyberkultury. In: *Média a realita*. [online]. Brno, FSS MU, 2004, Dostupné z: <http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf> Citované 9.10.2014.

MACEK, J.: Poznámky k teorii virtuálních komunit. In: *Biograf*. [online]. 2009, No. 50, Dostupné z: <<http://www.biograf.org/clanek.php?id=738>>. Citované 8.10.2014.

MACCHIARELLA, P.: *Trends in digital gaming: Free-to-Play, Social, and Mobile Games*. [online]. Dostupné z: <<http://www.tvconnectevent.com/wp-content/uploads/2583Parks%20Assoc%20Trends%20in%20Digital%20Gaming%20White%20Paper.pdf>>. Citované 23. 3. 2014.

MARÁI, M.: *MMORPG z pohledu jeho uživatelů*. Brno. Fakulta sociálních studií, 2013. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

NARDI, B. A.: *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2009.

NOVINKY.CZ. *Mladík před masakrem ve Winnendenu hrál počítačovou hru*. Dostupné z: <<http://www.novinky.cz/zahranicni/evropa/163890-mladik-pred-masakrem-ve-winnendenu-hral-pocitacovou-hru.html>>. Citované 2.11.2014.

NOVINKY.CZ. *Násilné hry podněcují agresi, tvrdí nová studie*. Dostupné z: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/74254-nasilne-hry-podnecuji-agresi-tvrdi-nova-studie.html>>. Citované 2.11.2014

NOVINKY.CZ. *Násilné počítačové hry ohrožují mládež, tvrdí experti*. Dostupné z: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/164107-nasilne-pocitacove-hry-ohrozuj-i-mladez-tvr-di-experti.html>>. Citované 2.11.2014

NOVOTNÁ, E.: *Sociologie sociálních skupin*. Praha: Grada Publishing, 2010.

PARAGON. Dostupné z: <<http://www.paragon.fi/>>. Citované 18.4.2014.

PAVONUM.: *Roleplaying*. 2006-10-14, WoWWiki. Dostupné z: <<http://www.wowwiki.com/Roleplaying>> Citované 22.10. 2014.

PETRUŠKOVÁ, K.: *Vztahy a sociální interakce v MMORPG World of Warcraft*. Plzeň. Fakulta sociologie, 2011. Bakalářská práce. Západočeská univerzita.

PRCHLÍK, O.: *Sociální aspekty virtuálních on – line světů a jejich přesah do života jedince*. Brno. Pedagogická fakulta, 2009. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

PŘIBÁŇOVÁ, D.: *Online hry a jejich vliv na utváření komunit*. Plzeň. Pedagogická fakulta, 2011. Bakalářská práce. Západočeská univerzita.

SMOLÍK, J.: *Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2010.

SEMOTAMOVÁ, V.: *MMORPG a virtuálne komunity*. Brno. Fakulta sociálních studií, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita.

South Park. séria 10, epizóda 8, Make Love, Not Warcraft. Trey Parker, Brian Graden, Matt Stone. Comedy Central television network 2006.

SUTTON-SMITH, B.: Play as Adaptive Potentiation. *Sportswissenschaft*. No. 5, 1975, pp. 103-18.

ŠKOCH, O.: *Hry dělají z dětí zločince, tvrdí šéf australské policie*. Dostupné z: <http://bonusweb.idnes.cz/hry-nasili-cs6-/Zurnal.aspx?c=A120806_211425_bw-zurnal_osk>. Citované 2.11.2014

ŠVELCH, J.: *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. [online]. 2007, Praha, Fakulta sociálních věd UK. Dostupné z: <http://publication.fsv.cuni.cz/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf>. Citované 8.10.2014.

TAYLOR, T. L.: *Playing Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

The Big Bang Theory. séria 4, epizóda 4, The Hot Troll Deviation. Chuc Lorre, Bill Praddy, Steven Moralo. CBS. 2010 – 2011.

The Big Bang Theory. séria 1, epizóda 3, The Fuzzy Boots Corollary. Chuc Lorre, Bill Praddy, Steven Moralo. CBS. 2007 – 2008.

The Big Bang Theory. séria 4, epizóda 19, The Zarnecki Incursion. Chuc Lorre, Bill Praddy, Steven Moralo. CBS. 2010 – 2011.

THE EMERALD DREAM; Forums: *Přihlášky do guildy*. 2014, Dostupné z: <<http://www.ted.shivtr.com/forums/977147>>. Citované 30.11.2014.

TURNER, V.: *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual*. Cornell University Press, Ithaca and London, 1967.

TURNER, V.: *Průběh rituálu*. Brno: Computer Press, 2004.

TWINSTARCZ.: *Twinstar team sraz summer 2011*. 2011, Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4zVF_0j1OzE> Citované. 26.11.2014.

WORDNIK.: *Banshee*. 2014, Dostupné z: <<https://www.wordnik.com/words/banshee>> Citované 2.11.2014.

WORLD OF WARCRAFT. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. MMORPG PC hra. Platforma: Microsoft Windows. Vydání: 2004.

WOWWIKI.: 2014, *Achievement*. Dostupné z: <<http://www.wowwiki.com/Achievement>> Citované 4.11.2014.

WOWWIKI.: *Banshee*. 2014, Dostupné z: <<http://www.wowwiki.com/Banshee>> Citované 2.11.2014.

WOWWIKI.: *Eredar*. 2014, Dostupné z: <<http://www.wowwiki.com/Eredar>> Citované 18.10.2014.

WOWWIKI.: 2014, *Light*. Dostupné z: <http://www.wowwiki.com/The_Light > Citované 3.11.2014.

WOWWIKI. *Massively Multiplayer Online Game*. Dostupné z: <http://www.wowwiki.com/Massively_multiplayer_online_game>. Citované 14.3.2014.

WOWWIKI.: 2014, *Mob*. Dostupné z: <<http://www.wowwiki.com/Mob>> Citované 22.10.2014.

WOWWIKI.: 2014, *NPC*. Dostupné z: <<http://www.wowwiki.com/NPC>> Citované 22.10.2014.

SUMMARY

The aim of the thesis is based on ethnographic research, focused to describe social reality and subculture of players of MMORPG game World of Warcraft. The objectives of the work are achieved through the description and analysis of specific social groupings so-called 'guilds' in the area of massively multiplayer 'online role-playing game' World of Warcraft. Investigative plan is specifically focused on the game World of Warcraft from a position of unofficial Czech - Slovak gaming servers. Based on qualitative research, I assume that players do not play the game primarily because of the desire for the game itself. I argue that the players, who are playing MMORPG games are playing out of their primary reason, desire for social interactions within a subcultural social group, which playing these types of games certainly provides.

PRÍLOHY

Príloha č. 1: Príbeh

Ako každý správny príbeh, i príbeh Warcraftu⁸¹ a WoW začína ako boj dobra proti zlu. Príbeh sa odohráva v pseudostredovekom fantasy prostredí - svete známom pod menom Azeroth. Azeroth bol s radou mnohých ďalších svetov objavený a následne formovaný mocnými bytosťami obývajúcimi vesmír. Obrovskými bohmi s kovovou kožou – Titánmi. Úlohou Titánov je vytvoriť poriadok z chaosu, a tým zaistiť stabilitu a bezpečnú budúcnosť pre bytosti žijúce vo svetoch nimi sformovanými. Titáni po dokonaní svojho diela svet opúšťajú, zanechávajúc nižším rasám moc k starostlivosti a udržiavaniu celistvosti ich práce.

Ako každý dobrý, starostlivý ochranca a stvoriteľ, majú i Titáni svoje temné protiklady. Sú nimi ničomné bytosti z takzvaného „Netheru“, medzihviezdnej dimenzie, mágie chaosu. Nether je domovom nekonečných počtov démonických bytostí, ktoré usilujú o zničenie života a pohltienie žijúceho vesmíru (eStránky.cz, 2010). Aby tejto hrozbe Titáni predošli, povolali Sargerasa, najsilnejšieho Titána zo svojich radov. Sargeras začal plniť úlohu ochrancu a postupom času vyhánal a ničil démonov. Počas tisícročí však démonov neubúdalo. Sargerasovi sa podarilo časť najsilnejších démonov uväzniť v temnom kúte vesmíru zvanom Twisting Nether. Avšak zásadný zlom vo vojne s démonmi tento čin nepriniesol. Jeho zapálené snaženie tak postupne začalo prerastať v depresiu a sklúčenosť z nemožnosti nájdania prameňa nekonečnej skazenosti. S neutíchajúcimi bojmi s démonmi vo svojej rastúcej depresii začal Sargeras nadobúdať presvedčenie, že neexistuje nič iné ako zlo a temnota. Nakoniec sám začal strácať presvedčenie o svojom poslaní a viere. Rezignoval na učenie a odkaz mierumilovných tvorcov a svojich bratov Titánov a vo svojom šialenstve opustil ich rady. Keď ho šialenstvo úplne pohltilo, rozhodol sa stať ničiteľom všetkej práce Titánov v presvedčení, že oni sami sú pôvodcami všetkého chaosu. K dosiahnutiu tohto cieľa si vytýčil vybudovanie neporaziteľnej armády z rád démonov, ktorých predtým uväznil. Otvoril Twisting Nether a podrobil si predtým uväznených démonov k jeho službám. Keď boli jeho démonické sily pripravené, vypustil ich do nekonečného vesmíru, aby ničili svet po svete a zotročovali a zbýjali ich obyvateľov. Túto armádu nazval príznačným menom Planenná Légia (Burning Legion).

Príbeh Warcraftu a World of Warcraftu je v podstate príbehom odohrávajúcim sa na platforme krehkého prežitia jedného sveta v boji proti Sargerasovej Plamennej Légii. Légia sa všetkými možnými spôsobmi snaží ovládnuť a zničiť Azeroth a jeho obyvateľov pomocou ľstí, moci, ovládania a trikov. Sargeras totiž ako Titán nemôže do sveta vstúpiť, pretože by čelil okamžitému zničeniu planét, ktorých by sa dotkla jeho bezprostredná prítomnosť. Šíri tak svoju vôľu prostredníctvom svojich démonických posluhovačov.

Na počiatku hry „Warcraft: Orcs and Humans“ Sargeras posadne veľmi mocného ľudského čarodeja (sorcerer) menom Medivh a donúti ho kontaktovať orkského warlocka „Gul'dana“ (kedysi shamana) vo svete mimo Azeroth, Draenore. Draenor je planéta, ktorá je domovom mierumilovných orkov (Orcs) a v dovedajšej

⁸¹ Dejová línia hier je tiež doplnená množstvom fantasy kníh a existujú i rôzne stolové hry nesúce názov Warcraftu. Pre predstavu, príbeh World of Warcraft je štatisticky 12x dlhší ako text Pána Prsteňov, obsahuje teda viac než 6 miliónov slov, stále sa vyvíja a narastá s datadiskovými expanziami World of Warcraftu (Blizzard, 2014). Hra má tiež svoju charakteristickú orchestrálnu hudbu, ktorú tvorí až 3 900 zvukových minút (Blizzard, 2014) a bohatý, detailne prepracovaný stredoveký svet kreslenej povahy, ktorý fascinuje svojou krásou, nápaditosťou a mnohotvárnosťou.

dobe i posledným útočiskom hrdej rasy darenei. Draeneiovia sú už dlhú dobu na medziplanetárnom úteku pred Kil'jaedenom, premeneným démonickým služobníkom Sargerasa, ktorý bol kedysi dávno ich vlastným druhom (Eredar⁸²) a jedným z vodcov. Sú nútení utekať z planéty na planétu v snahe zachrániť sa pred skazou, ktorá postihla ich bratov a sestry, ktorí sa stali nesmierne inteligentnými temnými čarodejmi pod menom Eredar. Z Eredarov sa po skaze, ktorú na nich priniesol Sargerass stali spoluničitelia svetov kráčajúci v predných radoch Plamennej Légie. Domovská planéta orkov, Draenor, stojí teda na počiatku zásadnej začiatočnej fázy premeny kedysi mierumilovných orkov na služobníkov Plamennej Légie. Sargerassovi sa totiž podarí ľstou skaziť (corrupt) orkov a premeniť ich na krvilačnú armádu pod menom „Iron Horde“ (v príbehu tiež len „Horde“⁸³). Táto krvilačná horda prekliata a hnaná nekonečnou túžbou po krvi a boji vstupuje prostredníctvom „Temného Portálu“ (Dark Portal), vytvorenou Gul'danom a Medvihom do Azerothu, kde naráža na ľudskú rasu národa Stormwindu. V tomto momente sa už naplno rozbieha príbeh na pôde Azerothu a boj jeho obyvateľov o prežitie. Divokí orkovia útočia na kráľovstvo ľudí, kde po zrade dochádza k vražde ľudského kráľa Llayne Wryna, v dôsledku čoho ho tiež dobývajú.

Príbeh pokračuje hrou „Warcraft II: Tides of Darkness“, kde porazený ľudský národ Stormwindu pod vedením Anduina Lothara opäť zotaví svoju armádu a doplní svoje rady v boji proti orkom. Ľudský národ sa po minulej porážke však vydáva do nových území pod menom Lordaeron, kde zakladá nové kráľovstvo. Lotharovi sa tiež podarí sformovať veľkú Alianciu ostatných národov, ktoré obývajú Azeroth s cieľom vzájomnej pomoci a vojenskej podpory k porazeniu okrskej armády vedenej nemilosrdným Orgrimom Doomhammerom. Aliancia je formovaná „ľuďmi“ (humans), „gnómami“ (gnomes), „elfami“ (elves) a „trpaslíkmi“ (dwarves). Aliancia však nie je jediná, ktorá obohatila svoje rady o nové národy žijúce v Azerothe. Doomhammer k Horde pripojil tiež národy divokých „trollov“ (trolls) a krutých „ogrov“ (ogres).

Keď sa už zdalo byť víťazstvo Hordy nevyhnutné, hlavný zákulisný vodca Hordy Gul'dan a jeho nasledovníci sebecky opúšťajú svojich spojencov v túžbe po nájdení mocných artefaktov, čo spôsobuje, že Horda musí nakoniec ustúpiť postupujúcej armáde Aliancie. Doomhammerovi sa v boji podarí zabiť Lothara, avšak ani smrť hrdinu nezlomí aliančnú morálku. Vedenie preberá vrchný veliteľ Turalyon, ktorý nakoniec dovedie Alianciu k víťazstvu, Hordu zatlačí a porazí. Zdecimovaná Horda je nútená k ústupu naspäť do Draenoru cez Dark Portál, ktorého východ do Azerothu je následne zničený Arcimágom Khadgarom. Portál je zničený, avšak jeho magická podstata ostáva prítomná.

Hra „Warcraft: Beyond the Dark Portal“ rozpráva príbeh, ktorý sa odohráva na druhej strane portálu v Draenore, kde vedenie Hordy preberá orkský shaman Ner'zhul. Prichádza s myšlienkou za pomoci mocných artefaktov z Azerothu vytvoriť mnohé ďalšie portály do rôznych svetov, ktoré by Horda mohla dobiť a ovládnuť. Aliancia však neváha a do Draenoru tiež vysiela svojich hrdinov, aby odstránili orkskú hrozbu už naveky. Ner'zhul však vo svojom pláne uspeje a podarí sa mu otvoriť portály, ktoré však narušia základnú konštrukciu reality sveta a hmoty a jeho šíalený plán po otvorení

⁸² Eredari sú starou rasou vrcholne najvyššie magicky talentovaných čarodejov pochádzajúcich z planéty pod menom Argus. Nanešťastie však, sa práve ich magické schopnosti a talent k využívaniu magickej moci stali dôvodom, ktorý prilákal Sargereasov pohľad. Po Sargerassovej intervencii sa ich jednota zrútila a rozdelili sa na temnú časť pod menom „Man'ari“ a mierumilovnú časť „Draenei“. Eredari (Man'ari) sa tak nakoniec stali jednou z prvých rás, ktorá sa pridala k sargerassovej Plamennej Légii. Pod vplyvom sargerassovej moci, ktorú im prisľúbil zmuťovali a premenili sa na jeho magických démonických služobníkov (z hier známi napríklad „Kil'jaeden“ – Sunwell Plateau, „Archimonde“ – Battlefor Mount Hyjal). (WoWWiki, 2014)

⁸³ Po slovensky Horda.

portálov začne trhať Draenor na kusy. Planéta nakoniec ostáva zničená pod menom Outland, s mnohými hrdinami Aliancie, ktorým sa podarilo prežiť uväzneným v tomto zničenom svete.

Tretia hra „Warcraft III: Reign of Chaos“ sa odohráva v Azerothe, kde je zvyšok Hordy uväznený Alianciou a nakoniec oslobodený orkským shamanom Thrallom. Ten nadviazal na pôvodné shamanské tradície svojho rodu, ktoré majú orkovia zakorenené z dôb pred ich korupciou v Draenore. Thrall v hľadaní nového domova a útočiska vedie svojich nasledovníkov na kontinent pod menom Kalimdor, aby unikol prichádzajúcej hrozbe Plamennej Légie, ktorá má po neúspešnom pokuse s Iron Horde zaplaviť celý Azeroth. Légia vytvorila novú zbraň, takzvanú Pohromu nemŕtvych (undead Scourge), aby oslabilu ochranu sveta. Nákazou sa všetci padlí bojovníci stávajú otrokmi bez vlastnej vôle v službách Légie, pred ktorými niet úniku. Na obranu proti Pohrome sa vydáva mladý princ Lordaeronu „Arthas Menethil“, ktorý však po nezlomnom boji v ochrane svojich území tiež upadá do služieb veliteľa Pohromy mysteriózneho kráľa Lichov (Lich King). V Kalimdore sa v reakcii na túto nevídanú hrozbu formuje kedysi nemysliteľná aliancia Hordy a Aliancie, ktorá musela odložiť vzájomnú nenávisť, aby sa spojila v boji proti tomuto zdanlivo neporaziteľnému protivníkovi. Spoločne za nesmiernych obetí aliancia predovšetkým orkov, ľudí a nočných elfov na posvätnej hore Mount Hyjal nakoniec porazí démonického lorda Archimonda, ľavú ruku Sargerasa, a najmocnejšieho z Eredarov, čím hrozbu príchodu Plamennej Légie na čele so Sargerasom na nejaký čas oddiali. Avšak vo Warcrafte: The Frozen Throne sa hrozba opäť objavuje teraz už v podobe premeneného ľudského princa Arthasa, ktorý sa stal Rytierom Smrti (Death Knight) prisvojením si mocného artefaktu - meča pod menom Frostmourne (Mrazivý smútok). Prostredníctvom meča nadobudol nesmiernu moc, ale nevedomky tým odovzdal časť svojej duše a vôle práve Lich Kingovi (Kráľovi Lichov, vládcovi Pohromy), proti ktorému celú dobu zaryte bojoval. Z Arthasa sa postupne stáva monštrum ovládané Lich Kingdom. Vraždí a premieňa stovky starousadlíkov Východných Kráľovstiev (Eastern Kingdoms) v nemŕtvych, a to všetko pod vlajkou Pohromy. Arthasovo besnenie sa však neobíde bez odpovede. Sylvanas Windrunner, samotným Arthasom zavraždená a premenená elfka veliaca a obraňujúca svoje územia (Silvermoon City), teraz už nemŕtva „banshee“⁸⁴ sa aj s mnohými ďalšími nemŕtvymi s veľkou vôľou odtrhne od Pohromy a pod svojím velením zakladá novú frakciu nemŕtvych pod menom „Forsaken“ (Opustený). Forsaken sa zaprisahávajú, že zničia Arthasa za každú cenu. Proti Lich Kingovi svoju armádu do Northrendu vyslala tiež lovec démonov Illidan Stormrage, neskôr známy ako zradca (The Betrayer). Arthas je však rýchlejší a postaví sa na ochranu svojho pána (Lich Kinga) a poráža Illidana, ktorý uteká s hanbou do Outlandu. Na koniec neporazený Arthas urobí nemysliteľný krok a podstúpi spojenie jeho duše a vôle s dušou Lich Kinga, čím sa stávajú „jedno“ a Arthas usadá na Ľadový Trón (Frozen Throne) ako nový Lich King, vládca Pohromy.

⁸⁴ „Banshee“ (smrtonoška) je pôvodne írsky a škótsky mytologický bytosť. Je to duša tragicky či násilne usmrteného nevinného dievčaťa či víly s bielymi vlasmi, ktorá sa objavuje obvykle členom rodiny a uši trhajúcim kvílením oznamuje prichádzajúcu smrť člena rodiny. (Wordnik, 2014). Vo WoW je banshee pôvodne elfská žena, ktorá sa po svojej brutálnej vražde Plamennou Légiou vrátila (počas Vojny Prastarých). Banshee, ktoré za veky už stratili povedomie o svojej pôvodnej existencii boli počas Tretej vojny „naverbované“ k Pohrome Ner'zhulom – Lich Kingom. Banshee bojovali proti svojim druhom v boji o Quel'Thalas (pôvodný domov vysokých elfov), kde Arthasovou rukou padla i Sylvanas Windrunner, z ktorej Arthas ako pomstu za jeho útrapy pri dobíjaní územia vytvoril banshee. Banshee boli kontrolované Lich Kingom tak, aby zažívali maximálne muky, bolesť, zúfalstvo a utrpenie z vlastnej existencie. Potom boli prinútené šíriť toto zúfalstvo a bolesť medzi živými obvykle prostredníctvom ohlušujúceho a mraziaceho kriku. Banshee jednotky vo Warcrafte tiež vedeli „posadnúť“ iné i silnejšie jednotky ako oni sami a ovládať ich, čím však prišli o vlastnú formu. Po konci Tretej vojny Arthas stratil kontrolu nad niektorými banshee v rátane Sylvanas, ktorá teraz stojí v čele nemŕtvych Forsaken v rámci Hordy. (WoWWiki, 2014)

World of Warcraft, ktorý nasleduje po strategických hrách je príbehom formovania nových aliancií rás Azerothu, ktoré sa formujú v boji proti novým skrytým hrozbám, ktorými sa snaží preniknúť Légia na svet. Príbeh sa odohráva zhruba štyri roky po ukončení strategických sérií hry Warcraft. Alianciu v tomto boji vedie ľudské kráľovstvo Stormwind a nasledujú ho trpaslíci, elfovia a gnómovia. Novú Hordu zjednotil a vedie orkský shaman Thrall a nasledujú ho trollovia, taureni⁸⁵ a nemŕtvy Forsaken. Aliancia a Horda bojujú proti ďalším a ďalším služobníkom temnoty, ktorá sa snaží pretlačiť do ich sveta. Samozrejme tiež bojujú proti sebe s ohľadnutím na dávne zločiny.

S prvým datadiskom k World of Warcraftu – „The Burning Crusade“ (2007) prichádzajú do hry a príbehu nové rasy draenei a blood elfovia. Draenei zväzujú svoje puto s Alianciou a blood elfovia s Hordou. Dark Portál je znovu otvorený a zaplavuje Azeroth hordami démonov Plamennej Légie. Hrdinovia Aliancie ako i Hordy prechádzajú portálom, aby raz a navždy ukončili inváziu v jej zdroji. Avšak stratení hrdinovia a noví spojenci nie sú jedinými znovuobjavenými obyvateľmi Outlandu. Hrdinovia narážajú na obrovský odpor Plamennej Légie a sú vtiahnutí do konfliktu s Illidanom Stormrage, ktorý prehlásil Outland za jeho doménu. Kael'thas Sunstrider, vtedajší vodca blood elfov, zradil svoj rod a nasledovníkov a pokúsil sa použiť legendárny magický zdroj blood elfskej magickej moci – Slnecnú studňu (Sunwell) k vyvolaniu démona Kil'jaedna do Azerothu. Našťastie sa podarilo Kael'thasa i Kil'jaedna zastaviť a očistiť starodávny zdroj moci za pomoci Velena, proroka a vodcu draenei.

S príchodom datadisku „Wrath of The Lich King“ (2008) sa príbeh rozrastá o povedomie toho, čo sa stalo s Lich Kingom a Pohromou, ktorá sa dlhú dobu neozvala. Zrazu prišla masívna vlna Pohromy útočiaca na mestá Azerothu. S cieľom zastaviť pohromu sa Thrall rozhodol vyslať do Northrendu expedíciu pod vedením Garrosha Hellscreama, syna legendárneho vodcu orkov, ešte pred a počas ich korupcie. Aliancia tiež nezaostáva a vyslala svoje jednotky do Northrendu, teraz už za vlády právoplatného donedávna strateného vládcu Stormwindu Variana Wryna. Na tejto strastiplnej ceste ich zastavuje objav trpasličieho archeológa, ktorý objavuje existenciu Starého Boha – Yogg-Sarona, ktorý sa oslobodil z pút, ktoré mu nasadili samotní Titáni a spriada plány k ovládnutiu Northrendu. Po porážke starého boha sú všetci pripravení na obrovský spoločný útok na Icecrown Citadel (Citadela Ľadovej koruny), citadelu skrývajúcu mnohé monštrá a Lich Kinga samotného. K boju sa pridáva i Sylvanas Windrunner, ktorá prisahala, že Arthasa zničí. Spoločným snažením Hordy a Aliancie sa tak nakoniec i stane.

Ďalším datadiskom je „Cataclysm“ (2010). Obohacuje hru o ďalšie hrateľné rasy „vlkodlakov“ (worgen), ktoré sa pridávajú k Aliancii a „goblinov“ (goblins), ktorý svoju lojalitu prejavia Horde. Po nesmierne náročnom zničení Arthasa ako Lich Kinga sa expedície vracajú domov, kde nachádzajú Azeroth otrasený bludnými silami elementov. Sily elementov sa dali do pohybu s návratom Dearhwinga Ničiteľa dračieho Aspektu Smrti, ktorý vyletel zo svojho hniezda s cieľom priniesť „Hour of Twilight“ (Hodina Súmraku), čas legendárneho proroctva plánovaného Starými Bohmi, ktorý má ukončiť všetok život v Azerothe. Šialený Deathwing je hračkou v rukách Starých Bohov a zároveň ich najväčšou zbraňou. Spoločnými silami sa za pomoci mocného artefaktu, druidov a drakov opäť podarí mocných elementálov poraziť a Deathwinga konečne poslať na večnosť.

⁸⁵ Taureni sú veľké nomádske stvorenia žijúce na trávnych pláňach. Sú to obrovskí svalnatí humanoidi (bytosti, ktorých telo sa podobá ľudskému) výzorom sa približujúci kravám. Ich telá sú pokryté srstou, majú rohy, na nohách kopytá a na rukách tri veľké prsty.

Posledným, zatiaľ známym datadiskom je „Mists of Pandaria“ (2012), kde do príbehu pribúda nová rasa pandarenov obývajúcich doposiaľ neznámy kontinent Pandaria. So smrťou Deathwinga sa opäť prejavuje dávna vzájomná nenávisť medzi Alianciou a Hordou. Vodca Hordy Garrosh Hellscream sa odhodlá k ničivému útoku na ľudské mesto Theramore, ktoré úplne zničí po výbuchu magickej bomby. Táto udalosť znovu zažne oheň planúcej nenávisti medzi Hordou a Alianciou, a tak otvorí dávny konflikt a nepriateľstvo. Na novo objavenom kontinente Pandarie sa toto nepriateľstvo prejaví a dostane sa do konfliktu so starousadlíkmi nového kontinentu. Pandareni sa tak stávajú podľa vlastného uváženia členmi Aliancie alebo Hordy. Na starom kontinente Pandarie sa samozrejme tiež skrýva staré zlo, ktoré je treba poraziť za pomoci hrdinov oboch frakcií. Taktiež sa tu nachádzajú mocné artefakty, po ktorých túži samotný vodca Hordy Garrosh Hellscream. Garrosh je v jeho túžbe po krvi a moci schopný čohokoľvek a pácha nezmierne činy v hľadaní týchto artefaktov. Obracia sa chrbtom k ostatným rasám Hordy a zapríčiňuje mnohé nepríjemnosti v krehkom vzťahu s Alianciou a niektorými neutrálnymi frakciami. Nakoniec je Garrosh v jeho vlastnom ambicióznom šialenstve a nenávisti porazený spoluprácou pod vedením trollského vodcu Vol'jina a Aliancie, ktoré má potenciál každú chvíľu vybuchnúť do vzájomnej likvidácie.

Ďalším datadiskom k hre je novo vydaný datadisk pod menom „Warlords of Draenor“, kde sa vrátíme v čase a spolu s Garroshom Hellscreamom sa stretne s jeho legendárnym otcom a Gul'danom či démonom Manorothom ešte pred korupciou okrskovej rasy v Draenore. S čím nás prekvapí ďalší príbeh však zatiaľ nie je známe.

Príloha č. 2: vyplnený rozhovorový dotazník (informátor Allandell)

1. Čo si myslíte, že guilda vo WoW hráčom poskytuje (aká je jej funkcia)?

No myslím, že jim pomáha, aby v té hře nebyli sami, spousta nováčků přijde a neví vlastně vůbec nic, bez cizí pomoci nebo rady nedokáže tu hru ani pochopit nebo si ji užít protože když něco lidi nechápou a nerozumí tomu, nemůže je to bavit. Lidi se chtějí zabavit a guilda to posouvá na vyšší úroveň, protože během hraní si povídáte s ostatními lidmi úplně o všem, společně máte třeba nějaké vytyčené cíle a ty zdoláváte nebo naopak ne a pak se s těmi neúspěchy nějakým způsobem vyrovnáváte. Guilda je vlastně taková společnost do které buď zapadnete nebo zkusíte jinou, ta podobnost s realitou je obrovská. Myslím si, že guilda jako taková vlastně sjednocuje lidi ve hře, její největší výhodou je, že ti lidi tam mají alespoň jednu věc společnou a tou je ta hra kterou hrají.

2. Čo pre vás znamená byť členom guildy, prečo ste práve v tejto guilde?

Když jsem začínal hrát tak jsem střídal guildy, psal si s lidmi a nevěnoval tomu nějakou důležitost do které guildy patřím. S postupem času a asi i s přispěním toho, že sem se do WoW dostával víc a víc a de facto ho poznával víc a víc jsem prostě chtěl být s lidmi se kterými jsem si během hraní nějak padl do oka, bylo fajn si s nimi psát, začali jsme plánovat nějaké aktivity a postupně to povýšili na komunikaci u hry pomocí komunikačních programů, jako teďka třeba teamspeak, dřív jsme používali třeba ventrilo. Jak sem během let hrál hru měl jsem pár guild kde byla fakt supr parta lidí, ale jak to tak bývá stejně jako v životě, lidi přicházejí a odcházejí, poznáváte nové, jiní přestávají hrát, ale neustále v rámci té guildy co jste udržujete tu komunitu tu pohodu a vlastně i ty cíle, jen lidi se třeba obměňují a tím myslím i sebe, protože když jsem třeba přestal hrát "zahodil" jsem všechno tohle a když jsem začínal znova tak jinde a úplně od začátku s neznámými lidmi. Je mi líto, že jsem ty svazky s lidmi z miula nějak nedorazil, ty lidi byli fajn, ale tak zase jsem byl mladší nebral jsem to tak. V téhle guildě co jsem mám zase pár supr lidí kolem sebe a chtěl bych si to přátelství s nimi přenést i

do reality a to nehledě na to odkud ty lidi sou. Takže být v téhle guildě pro mě znamená být s lidmi co jsem si oblíbil, je mi s nia fajn a hraji s nimi hru co mě baví ikdyž se daří nebo naopak nedaří. Nešel bych do jiné, protože nemám důvod, tady jsem spokojenej jsou tu fajn lidi.

3. Ako by ste definovali svoje postavenie v guilde?

Je pro mě těžký odpovědět na tuhle otázku, protože jsem hráč co hraje wowko už hodně let a po těch letech si guildu zakládám a nabaluji na sebe lidi, nabírám je, někteří zůstávají nekterí odcházejí, přesně jak s lidmi v životě. Takže co se týká postavení v guildě, už od začátku jsem do toho šel s tím, že tu guildu vytvořím, budu ji budovat a pokoušet se ji dotlačit na výslunní v podobě nějakého úspěchu třeba v instanci nebo tak, aby i v očích ostatních guild měla nějaké jméno nebo respekt v podobě jo tam je to fajn jak lidi tak i něco choděj dávaj a tak. Tohle všechno je ale taky vykoupeno starostmi a staráním se o tu guildu, už to není jen jít si za hrát jako obyčejný hráč mám vůči nim nějakou zodpovědnost, když se někam jako guilda vydáme jsem jejich leader, říkám jim taktiku co mají dělat kde mají stát, chválím je, vedu je, ale taky na ně křičím když dělají něco špatně nebo je jen kritizuju s každým musíte jinak na někoho zakřičíte a pomůže to někdo znervozní. Lidi jsou různí. Takže svoje postavení shrnu asi jako politiku cukru a biče když dělají co se má a tak je to fajn ale občas i přitvrdím, protože je to prostě potřeba, pak zase uvolníte atmosféru když hje napjatá, musíte to ale umět odhadnout, není to jednoduché, takže mám vlastně takovou roli po které ti co to nezkusili touží a ti co jí dělaj tak jí dělat nechtěj ale ze zodpovědnosti a chuti budovat nebo dokázat to prostě dělaj a taky kvůli tomu, že ty lidi vedu sem jejich lídr a vidím, že mě následují a to nezáleží na jejich věku ani postavení. Guilda má vlastní hierarchii a často se stává že dvacetiletý student krtituje 40letého podnikatele se třemi dětmi. To mě vždycky rozesměje, ale v té hře si to neuvědomujete to, berete to tak jak to je.

4. Stotožňujete sa z pravidlami vašej guildy/vedenia?

Ano ztotožnuji ale to asi i proto, že jsem je sám vytvářel. Většinou se ale jedná o taková obecná pravidla, která platí v každé guildě a vlastně i v guildách jiných her. Příkladem sou třeba pravidla o neprodávání si věcí mezi členy guildy, chování se slušně, zdravení nově příchozích a tak. Takže ztotožnuju jsou to taková pravidla podle kterých se stejně většina hráčů chová a třeba je ani nečetla, jsou to takové přirozené věci.

5. Cítite s guildou a jej členmi pocit spolupatričnosti?

Jasně cítím, přeci jen jsou to lidi co jsou v guildě, z mého pohledu sou prostě u nás, jsou naši. Cítím u sebe jim pomoc, popřípadě je pomstít když je někdo ve hře zabije. Jsem rád, že tu jsou a jsme tu přeci všichni aby jsme si pomohli nebo poradili a to i třeba mimo svět wow.

6. Aké aktivity v rámci guildy najradšej vykonávate (čo vás najviac baví)?

Co se týče těch aktivit tak je to hodně různé. Když máme v kalendáři, že jdeme nějaký den zkolit nějakého bosse nebo se o to pokusit tak prostě jsem naladěnej na to, že se to jde soustředím se na to, těším se na to, podřizuju tomu aktivity ve hře. Naopak ve dnech když se nic nejde, jsem třeba jen s ostatními členy na tsku (komunikační kanál) a chodíme bojovat proti opačné frakci nebo jen tak poletuji něco si dělám nějaké denní úkoly a jen si s nimi povídám. Jednou za čas mám zase chuť udělat těm lidem radost, vytvořím proto event, aby něco ve světě wow našli přinesli nebo tak, napíšu jim instrukce v hádankách aby u toho museli přemýšlet a zapojili do toho svoji soutěživost. Je super vidět jak dělají event, navzájem se hecují a pak mají radost z výhry nebo se těší na další. Myslím si, že ta radost z aktivit ve WoW závisí na náladě člověka, prostě se to mění. Občas se taky stane, že jsem ve světě WoW a chci mít od všech pokoj,

dělám si něco sám, relaxuju užívám si hru, čistím mysl, je to fajn odpočinek, třeba si jen lítat na drakovi po světě, občas něco objevit něco nebo někoho zabít a tak.

7. Čo od guildy očakávate keď do nej vstupujete? Čo vám guilda dáva, čo je pre vás najdôležitejšie?

Když do ní vstupuju očekávám, že mi tam bude dobře, doufám, že tam budou fajn lidi, že co se týče wow úspěchů má guilda perspektivu něco dokázat a tak. Hlaně očekávám, že mě mezi sebe přijmou, občas jsou guildy kam přijdete a mezi tu skupinu lidí se prostě nedostanete, nezapadnete tam, nepustí vás mezi sebe třeba to tak podvědomě ani nemyslí, ale jsou zvyklí na své lidi své členy a něja vás neřeší. Dost často takovýto nechtěný vztah končí tak, že buď odejdete a nebo na to rezignujete na to mluvit nebudete, a budete jen v guildě a po čase nějaká touha nějak se bavit asi i otupí, odvyknete si s těmi lidmi mluvit, mluvit na WoW na to je třeba si přivyknout ne každý mluví nebo chce mluvit, ale je to dáno i tím, že nevím co je to za lidi jaké mají problémy v realitě a tak.

8. Aká je podľa vás hra pre hráča WoW, ktorý nemá guildu (význam, zmysel)? Prečo guildu asi nemá (dôvody).

No hlavně jde o to proč tu guildu nemají. Buď o ní přišli z vnějaké důvodu, třeba odešli nebo byli vyhozeni. Takový hráč si podle mě chce jen odpočinout srovnat si to v hlavě a pak si vybrat nějakou novou guildu ve které mu bude líp a zapadne tam.

Nebo to jsou hráči co nic neví, to znamená, že se potloukají hrou, užívají si třeba úkoly nebo to, že můžou třeba chodit neviditelní nebo lovit a jsou z toho nadšení, stačí jim to. O takovém člověku vlastně skoro ani nevíte, žije vlastním životem a podle mě dělá z WoW hru pro jednoho hráče, takže vlastně vůbec nepochopil nebo neví co hraje. Nikdo si nevšimne když začne hrát a ani když skončí. Jednoho dne ho to přestne bavit a skončí úplně nebo se ho někdo zeptá, ztratí s ním trošku času vysvětlováním všeho, ale udělá z něj hráče a třeba ho veme i do guildy. Podle mého názoru je ještě jedna skupina lidí a to jsou lidi, kteří tu guildu prostě nepotřebují. Jedná se většinou o hráče, které zajímá jen zabíjení hráčů opačné frakce. Nepotřebují se s nikým bavit, pomáhat si, užívají si tu hru sami, jsou to takový osamělí válečníci.

9. Stručne popíšte raid (čo to je, prečo sa chodí, za akým účelom, čo sa pri ňom vykonáva, čo je v ňom dôležité, čo pre vás znamená zúčastňovať sa raidu, je pre vás dôležitý v rámci guildy, ako sa pri raide cítite – pocity (tešíte sa naň, čo vás tam čaká...))
Je to uskupení více hráčů, prostě větší skupina, kterou složil nějaký hráč za účelem třeba zabití bosse nebo napadnutí opačné frakce, společného získání reputace s někým, prostě pro zdolání něčeho s cílem místo zisk v podobě předmětů reputace a nebo jen zábavy, či jako ukázkou síly raidu jako celku. Podle toho kvůli čemu byl raid složen se přizpůsobuje chování v raidu, to jestli si na raid berete jídlo a alchymistické přípravky nebo ne. Pokud je to raid proti opačné frakci je to takové uvolněné každý se tam chová vlastně úplně svobodně maximálně hlídá postavu, která ostatní uzdravuje. Pokud je to raid na nějakého bosse, tedy raid na zdolání něčeho, tak je chování jiné, je daná struktura raidu v podobě vůdce raidu, jeho asistentů a ostatních. Jsou dány specifické role hráčů v raidu. Je zpřísněno chování hráčů, poslouchají raid leadera, dodržují taktiku a tak.

Účast na raidu pro mě znamená účastnit se guildovní aktivity, raid je něco co vlastně nutí ty lidi hrát, přijít do hry v určitý čas, předvést se svojí postavou nějaký výkon.

Raid je v guildě velmi důležitý protože sdružuje hráče, ukazuje, že ta guilda nějakým způsobem žije, má nějakou aktivitu, nechodí tam lidi jen být ve hře, ale hráče trošku směřuje.

Při raidu se cítím různě, podle úspěchů toho raidu a výkonnů ostatních hráčů. Velmi často jsem i naštvaný, protože nevýhodou raidu je, že pokud někdo dělá co má a jiný ne, tak kazí ten raid nejen sobě ale všem. Pokud je raid neúspěšný ve výsledku z něj nikdo nic nemá, jen ho stojí peníze, je naštvaný a začínají se objevovat myšlenky a

věty typu byla to ztráta času, mohl jsem dělat něco v realitě. Zajímavé je, že pokud by to dopadlo dobře nikdo by na to ani nepomyslel, ale vždy když se dostaví neúspěch je to ztráta času a je najednou velmi drahocenný.

10. Keď s niekým spoločne hráte WoW, máte pocit, že je vám ten človek bližší/blízky/máte niečo spoločné?

Myslím, že dost záleží nad těmi vztahy mezi lidmi, nad aktivitami co se dělají a jestli jen někde jste a nebo si přitom třeba povídáte přes teamspek nebo skype. Taky záleží jestli to povídání a to vídání se s lidmi děláte pravidelně, jak dlouho toho člověka znáte. Takže abych to shrnul, když sněkým hraju hru, beru ho jen jako dalšího hráče bez jakýchkoliv citových vazeb nebo blízkosti. Když je v guildě je mi bližší, když je v guildě a občas píše a něco jde je mi ještě bližší, protože ho mám v povšdomí už. Pokud je to hráč co hraje pravidelně a chodí na s povídat si se mnou a ostatními je mi ještě bližší a pokud je to člověk, který je semnou ve vedení guildy, znamená to, že jsme to všechno povýšili a naši blízkost utužili ještě tím, že něco budujeme o někoho se staráme, jsou tam ty starosti a to všechno.

11. Aké témy komunikácie sa v hre objavujú? O čom sa rozprávate/píšete s ostatnými členmi guildy? Komunikovali by ste o rovnakých veciach s inými hráčmi mimo guildy (neznámymi, krátko známymi)

Na guild chatu se nejčastěji řeší hra jako taková, jednotlivé úkoly potřeba pomoci, rady a tak. Je srandovní pozorovat když si tam ale píšou někteří mezi sebou a pak se to celé zvrhne na nějaké téma, třeba sexu, alkoholu a tak, do kterých se zapojují další lidé, někteří je odsuzují a prostě pokračuje komunikace. Jako člen vedení v takovéto situaci vše pozoruji a ikdyž třeba píšu taky tak se snažím vytyčit a dodržovat nějakou hranici únosnosti, aby to jedněm přišlo hodně fajn a jiným to třeba nevadilo nebo je neuráželo.

Co se týká teamspeaku tak tam nechodí všichni a chodí tam takové to jádro guildy co se zná má k sobě blíž, tam se probírá vše a to od WoW záležitostí přes oplodňování, vylučování exkrementů, sociálních situací, nedostatku peněz až k nemocem či politickým událostem ve světě.

S jinými hráči teda s nečleny guildy komunikujete o dost míň, avšak ani to neznamená, že se s nimi nemůžete zasmát nebo se dobře pobavit, za dobu hraní WoW jsem potkal spoustu fajn lidí z jiných guild a to jsme si psali třeba jen o wow, ale bylo to fajn.

12. Čo hraním získavate (aspoň 3 veci)

Hraním získávám spoustu zkušeností s lidmi, je to neocenitelné, je to to samé jako v reálném životě, lidi se chovají každý jinak, každý nějak reaguje, občas Vás to překvapí ať už ve zlém nebo v dobrém.

Hraní hry mi dává radost, spokojenost, relaxuju u toho.

Myslím, že hraním získávám spoustu přátel nebo alespoň známých. Nejdůležitější pro mě jsou zážitky, to je asi to nejvíc co mi hraní dává. Člověk co nehraje si to vůbec neumí ani představit jaký máte pocit ze zabití draka, lítání na něm. Jste v bitvě drtivě prohráváte a najednou se to nějakou malou chybou nepřítele nebo individuálním výkonem začne otáčet a nakonec těsně vyhrajete. Neuvěřitelný pocit, ten kdo tam není by si řekl tak jste prohráli jindy vyhrajete, ale když Vás to vtáhne je to neuvěřitelné ta jedna bitva, přitom třeba o nic nejde, ale je to zážitek. Nebo když Vám umírají ostatní a vy něco vymyslíte někam přeběhnete a zachráníte to a pak se to zabije a vy si řeknete dali jsme to! To jsou ty zážitky, ty úspěchy. Představte si celý raid mrtvý žijete jen vy a boss, který se na Vás otočil a je jasné že Vás zabije na jednu ránu, ale má už jen 1% života, přiběhne k vám a netrefí vás a vy jeho ano a zabijete ho tím. To je zážitek!

13. Aký vzťah máte k svojej postave? (Predali by ste ju? Vymazali? Čo by sa stalo keby ste sa logli a vaša postava/acc by bola preč, alebo váš equip? Čo pre vás znamená? Čo za tou postavou stojí – koľko času, námahy...)

Ikdyž si při hraní WoW udělám třeba více postav a hraji za ně, vždy mám určenou svoji hlavní postavu je to to moje. Ostatní postavy mám rád, mám k nim vztah, ale ta jedna je prostě nej, mám k ní zvláštní vztah. Ostatní by ani nevadilo kdybych o ně přišel ale tato by mě mrzela. Myslím, že nejmýštněji ten vztah popíšu asi tak, že bych všechny postavy klidně prodal nebo daroval, ale tu moji jedinou ne. Kdybych končil s WoW smažu ji, nedal bych ji nikomu, je to část mé práce, ty zážitky jsou moje. Umírající nepřátelé viděli moje jméno, nebude s ním běhat nikdo jiný. Já to byl, já jsem za to hrál a až přestanu hrát ta postava přestane existovat.

Kdybych o ni přišel a chtěl hrát dál, založím ji znovu tu samou, nebyl bych z toho nějaký zdrcený, jsou to jen pixely. Kdybych přišel o equip, tedy vybavení seženu si ho znovu, není to důležité, pro mě má cenu jen ta postava to jméno to ztělesnění mě v té hře a to, že za to budu hrát jen já.

Za každou postavou je různý čas, co se týká hlavní postavy, dá se to špatně odhadnout, protože velmi často jsem ve hře s postavou, ale u počítače ani nesedím. A jestli je to námaha, kdyby to byla pro lidi námaha tak to nehrají ne? Má to být pro ně radost.

14. Vidíte nějaké podobnosti v pojmech: World of Warcraft, Massively multiplayer online role-playing game, Single player hra (typu Counter strike, Quake III arena, Unreal Tournament, Call of Duty...), Facebook, ICQ, Hospoda/Bar/Klub **(ak áno aké?)** WoW vs. MMORPG Toto nemá cenu srovnávat, protože WoW je otcem i matkou zároveň všech MMORPG, takže ve všech dalších hrách najdete podobnost s WoW, protože všechny ostatní hry z něj vycházejí.

WoW vs. Singleplayer Řekl bych, že pokud přizpůsobíte styl hry ve WoW, může se z toho stát klidně singleplayer, protože veškerá interakce s ostatními hráči je dobrovolná a nikdo Vás do ní nenutí. V singleplayeru máte proti u sebe i proti sobě počítačem řízené nepřátele, ve WoW máte i ty řízené počítačem i ty řízené hráči a je přeci jen na vás jestli je budete za hráče fakt považovat nebo ne.

WoW vs. Facebook, ICQ Myslím si, že ta podobnost je obrovská ikdyž to tak na první pohled nemusí vypadat. Ve WoW i na facebooku či icq je chat prostřednictvím kterého s lidmi komunikujete. Spousta lidí na facebooku během toho komunikování hraje nějakou facebook hru, sleduje videa, čte si nebo něco dělá u WoW u komunikace prostě ovládáte postavu a pohybujete se v jiném světě. Často jsem své matce říkal na otázku proč jsem na WoW, že si s nima můžu psát i jinak odpovídal, že bych mohl mít klidně otevřený chat a dělat u toho jčokoliv jiného, jen běhání s postavou je asi příjemnější než loupání brambor u chatu.

WoW vs. Hospoda/Bar/Klub I tady je podobnost občas se na WoW "slezete" s přáteli opijíte se alkoholem ve hře u toho se královsky bavíte na teamspeaku, je to hodně podobné, jen se nevidíte naživo, ale zase třeba ušetříte. :D

15. Akú hodnotu má pre vás čas strávený v hre a naproti tomu mimo hry? Vidíte v tom nějaký rozdiel (aký).

Myslím, že čas je různý podle toho co děláte a to jak ve hře tak mimo ni. Když někde čekáte na autobus či ve frontě a nebo naopak ležíte u moře ten čas má pokaždé jinou hodnotu jinou hodnotu. S WoW je to úplně stejné, když se připravujete na raid nebo děláte něco nezáživného je to ztráta času, ale když jsem na raidu nebo se někde s přáteli bavím rozhodně to ztráta času není. Řekl bych, že z pohledu volného času tam žádný rozdíl není, někdo hraje WoW a někdo kouká na televizi. Já třeba televizi vůbec nemám, zprávy mohu sledovat na internetu.

16. Čo je pre vás výslovnou stratou času ? Aké aktivity pre vás vôbec nemajú zmysel a považujete ich za zbytočné? (vo všeobecnosti)

Celkově děláním věcí které nejsou potřeba a ani nijak nepomáhají a třeba ani hezky nevypadají. Třeba neustále zdouhavé opravování něčeho na co člověk má peníze koupit si nové a ve výsledku by ho to přišlo levněji. Bavit se s nechápavými a hloupými

lidmi, to je podle mě největší ztráta času a ještě je to vysilující a k ničemu to stejně nevede.

17. Túžite niekedy po tom, aby vás v hre niekto pochválil za dobrý výkon, chcete niekedy dačo dokázať sám sebe alebo iným?

Vzhľadom k tomu, že jsem ve vedení guildy tak bych to ani nechtěl, ale když jsem byl řadový hráč nijak jsem po tom netoužil, raději jsem měl radost z kolektivního výkonu, že se něco dokázalo a dalo, tím myslím raidy. Když vše jde krásně tak to má být, pak je spokojenost za dobře odvedenou práci, není potřeba být chválen.

Opačná situace ale nastáva ve WoW při boji hráčů proti sobě, ano tady chci být nejlepší, ale opět nechci být chválen. Toužím ale ukázat ostatním, že mě se mají bát, že já jsem dobrej, aby nepřátele věděli, že se blíží jejich smrt. Největším úspěchem a pochvalou je věta je je tu ten s ním to dáme.

18. Porovnajzte WoW s :

Filmom

Porovnání WoW s filmem se nedá srovnávat, na film se soustředíte a když je dobrý vtáhne Vás do děje, ale ve WoW ikdyž tam nastane situace která Vás vtáhne, alespoň já si pořád uvědomuji, že jsem tam s ostatními hráči a jsem na nich vlastně i závislý.

Knihou

Řekl bych, že je to velmi podobné jako s filmem při čtení knížky máte jen o ještě víc rozvinutou fantazii a jste pohlceni příběhem a velký rozdíl mezi WoW a knihou je to, že po té co dočtete knihu, tak si myslím, že většinou se možná s někým podělíte o zážitek, ale to nejcennější zůstane ve vás, oproti tomu ve WoW věšinu zážitků s někým sdílíte a pak je třeba řešíte na teamspeaku.

Single player first-person shooter hrou (Call of Duty, Quake...)

viz výše

19. Ako hra vplýva na váš :

Voľný čas

Ovlivňuje můj volný čas při rozhodování jak ho strávím, poka ho trávíme doma, trávíme ho při hraní nějaké hry. Televizi nemám, žádnou zajímavou knihu momentálně nečtu a navíc jsem ve volném čase rád se svými (ikdyž vzdálenými) přáteli. Na druhou stranu pokud mám možnost trávit volný čas spíše venku rozhoduji se pro tuto volbu. Reálný život

Řekl bych, že WoW nijak neovlivňuje můj reálný život, v mém životě má postavení jako konzumenta volného času a odpočinku, je jasné, že ho někdy nahradím. Ale jinak jsou mé životní priority jinde, nežiji WoWkem, mám ho rád, hlavně kvůli těm lidem se kterými ho hraji, ale je to jen hra.

20. Ako by sa podľa vás malo správať k hráčom, ktorí nerešpektujú pravidlá guildy alebo ich hrubo porušujú či urážajú jej členov?

Hráč, který vstoupí do guildy ví, že se tam musí chovat podle nějakých pravidel, většina hráčů ta pravidla dodržuje sama od sebe bez toho, aby je někdy četla. Jsou to pravidla slušného chování. S lidmi kteří se nechovají slušně jednáte tak, že je na to upozorníte, pokáráte je nebo je ignorujete. V guildě jsou na to hráči upozornění, pokáráni, přijde trest a pokud to nepomůže jsou vyhozeni nebo komunitou guildy vypuzeni, protože ostatní mezi sebou takového člena nechtějí, ten ať si najde guildu plnou jemu podobných.

21. Aký hlavný dôvod' máte k hraniu na free serveri?

Nechceme platiť za hru. Za tu hru vzhľadom ke kvalite free serverů a komunitě která tam je, za ní nemusím platiť. Je to alternativa, která je zadarmo a je srovnatelné kvality... 300stovky jsou prostě moc. Komunita hráčů je tam i tam, z vlastní zkušenosti stejná.

Demografické údaje:**Nick v hre:** Allandell**Vek:** 25**Najvyššie dosiahnuté vzdelanie:** Vysokoškolské**Uved'te v akej oblasti pracujete alebo študujete:** Momentálne nezaměstnaný.**Ako dlho hráte WoW?** S prestávkama 8 let**Príloha č. 3: Charakteristika informátorov**

Dianne, muž, 25 rokov, vzdelanie: stredoškolské s maturitou, Zamestnanie: Hudobný priemysel, Produkcia, Moderátor, WoW hrá 8 rokov



Enchantrees, žena, 23 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Učiteľka v materskej škole, WoW hrá 5 rokov



Žlemion, muž, 17 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ, WoW hrá 1,5 rokov



Isabelle, žena, 18 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ, WoW hrá 5 rokov



Allandell, muž, 25 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Nezamestnaný, WoW hrá 8,5 rokov



Lant, muž, 16 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ, WoW hrá 2 roky



Shiropriest, muž, 15 rokov, vzdelanie: základné, Zamestnanie: Študent SŠ, WoW hrá 4 roky

Ďalší informátori neposkytli (alebo nestihli poskytnúť včas) obrázok svojej postavy, ale ich demografické údaje sú nasledovné:

Mortemis, žena, 24 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Nezamestnaná

Otuk, muž, 20 rokov, vzdelanie: stredoškolské s maturitou, Zamestnanie: Študent VŠ, WoW hrá 6 rokov

Easypal, muž, 35 rokov, vzdelanie: vysokoškolské, Zamestnanie: Policiajt, WoW hrá 2 roky

Driez, muž, 15 rokov, vzdelanie: 1. stupeň ZŠ, Zamestnanie: Študent ZŠ, WoW hrá 3 roky

Bowarow, muž, 15 rokov, vzdelanie: 1. Stupeň ZŠ, Zamestnanie: Študent ZŠ, WoW hrá 3 roky

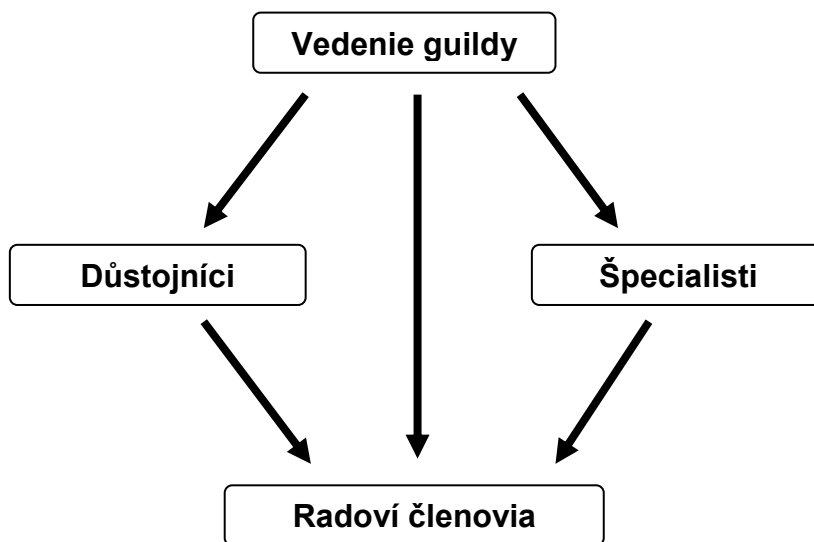
Príloha č. 4: Guildovný event (autor Allandell)

Event: Po stopách neznáma

Hrdinové, chrabří válečníci či goldúchtivý lovci hlav, pro Vás všechny je určeno toto oznámení. Kněžka Tyrande, vládkyně Darnassusu mě požádala o pomoc. Před nějakou dobou se ztratila jedna z jejich nejbližších pomocnic, špionka říkající si Ednoggel. Je zapotřebí ji nejenom nalézt a zjistit tak její osud, ale především dokončit tajný úkol, který jí byl svěřen. Jediné, co můžu s lítostí potvrdit je fakt, že svou misi nedokončila. Najděte ji proto ať už živou nebo mrtvou a **DOKONČETE** to, co ona začala! Příkládám popis mise, který byl nalezen našimi lidmi, špionka Ednoggel ho

musela ztratit někde na své cestě. Rozluštěte ho stejně jako to musela udělat ona! Ty jenž zbraň s láskou pozvedáš a bojuješ do posledního dechu, zavel svému koni k největšímu spěchu! Tvá pouť začíná v zemi kdysi krásné, ale i krása pod nohama nemrtvých rychle hasne. Je to země Uterova posledního odpočinku, avšak ty neotálej ani chvíli, zahlédneš jezero a na něm nehostinný ostrov, který je vstupenkou do něčeho daleko nebezpečnějšího. V první místnosti za mřížovými dveřmi najdi alespoň dvě knihy a zapiš si jejich název. Pomož potom aliančním jednotkám v bitvě o arathi, vyhledej camp a kup si jejich jídlo.(jídlo použitelné jen v té bitvě) Tvá cesta dále pokračuje do země, která se potýká s ošklivým problémem, vyhledávají ji totiž lidé zcela opuštění a bez domova. Jakkoliv je to smutné, ty se soustřeď pouze na svůj úkol. Lokalizuj budovu skrývající bytost z dávných dob, zapiš si jak se tato budova jmenuje a kde si ji našel, pak se opět vydej na cestu. Pokračuj přes les, kterého se lidé bojí až do pusté země, kde vysoká věž stojí. Na děsivosti toho místa nic nemění, že se zde každý týden odehrává druh kulturního umění. Avšak scéna je jen pro ozbrojené a kdo za to může? Zeptej se toho muže jenž ze strany stojí a na vše dohlíží, hlavně si pamatuj jeho jméno. Už jsi z toho putování utahaná, zdá se ti to všechno jako marná snaha? Nepřestávej, vydej se na jih, do země se zcela jiným klimatem. Při pobřeží nalezneš obrovskou stvůru avšak buď klidná, už se nad ní navždy hladina uzavřela, teď už pouze malý ostrov hlídá na tomto ostrově není skoro nic jen písek, voda no prostě bída. Avšak něco zde přeci jen musíš nalézt. Musí tam být objekt se svým jménem, to jméno o něj jde. Práce je z půlky hotova vydej se tedy dále na jih do místa plného zelené kůže, ale pozor tyto bytosti nemají problém s použitím bomb. Na mole vyčkej na loď, přenese Tě do vesničky ve které musíš vyhledat chlápka jménem gagsprocket, od něj si něco kup, jako znamení přátelství při vstupu do nové země. (jakýkoliv item od něj ale uschovej, bude požadován na konci). Putuj z tohoto města až na křižovátku, zde někde najdi tajný řád druidů, prý se skrývají v nějaké jeskyni, pche sou jako krysy ale pozor zabij jen tu ženu, ohledej pak její tělo a přines mi co najdeš. Je potřeba se zase zapojit do bitvy proti hordě, vydej se na sever, najdi v lesích tábor našich bojových jednotek a kup jejich jídlo. (jídlo použitelné jen v té bitvě). Zde popis končí, zbytek je ohořelý. Odpočiň si pak v největším městě, které se v ashenvalském lese nachází vyhledej tam druida jménem Isaaelas. Tento druid ví vše o tom co se kde šustne, třeba ví nebo alespoň tuší kam směřovaly Ednoggeliny kroky. (Nebude se s vámi bavit pokud mu nedáte nějaký alkohol) Odměna pro vítěze 5000g!!! Jestli na to všechno přijdete sami nebo ve skupinách je jen na Vás! Vítězové: Elspeth a Ydrial

Príloha č. 5: Diagram hierarchie vzťahov nadriadenosti a podriadenosti v gilde



Príloha č. 6: obrázok Mikiny World of Warcraft +20 Frost Resistance



Zdroj: FANTASYOBCHOD.CZ.: 2014, Dostupné z: <<http://www.fantasyobchod.cz/mikina-world-of-warcraft-20-frost-resistance-p-3463.html>> Citované. 25. 11. 2014.

Príloha č. 7: Ukážka rozhovoru hráčov o progresse raidu Dragon Soul (DS) na World chate serveru Twinstar (Horda)

A: Teraz ste vsetci top .. a budete flejmovat top hracov ked vas budu trollovat s bis gearom na hcckach >D

Preklad (A): Teraz ste vsetci top (*najlepší equip – momentálne sú všetci hráči na rovnakej úrovni a nejde získať lepší equip, pretože nie sú otvorené vyššie obtiažnosti instancií*).. a budete flejmovat (*byť našťvaný na...*) top hracov ked vas budu trollovat (*robiť si srandu, výsmech, podpichovať, „štvat' niekoho“ s momentálnym významom byť podstatne prínosnejší pre raid*) s bis (*ang. best in slot – najlepší možný získateľný gearom (equip) na hcckach (na heroic – HC mód raidu/dungeonu špeciálne upravený ako obtiažne zabiteľný s viditeľne lepším lootom za jeho pokorenie)*) >D (*smilík, ktorý sa škl'abí*)

B: no ja DS HC progressoval na offi a zase tak easy to nebylo

(B): DS HC – *Dragon Soul heroic mód, offi – oficiálny server, easy – ľahké*

A: no chlape

A: neviem kde si hral DS :D

C: ale vem si to oproti botku a bwd :)

(C): porovnanie s raidami o patch nižšie *Bastion of Twilight* a *Blackwing Descent*

C: oproti BWD a BOTku je DSko fakt ussles :D

(C): naproti BWD a BOT raidom je DS *veľmi ľahké*

B: no ja DS HC progressoval na offi a zase tak easy to nebylo

(...) o pár minút neskôr

A: to bude niečo jako Bentley pre slovaka Ragnar HC pre Twinstar hraca

(A): v zmysle, že *Ragnaros – finálny boss v instancií The Firelands na heroic mód bude pre Twinstar hráča neprekonateľný*

C: sranka na Paragon First World sem koukal a chujove ve 3 healerech :D

(C): *Guilda Paragon* (vid' odkaz v jadre práce) vyprodukovala *video s prvým slainom Lorda Ryolitha na svete. V raid skupine mali troch healerov* (obvykle bývajú dvaja podľa obtiažnosti kvality equipu hráčov v danom raide)

C: řídit bosse a ještě avoidovat dementní vulkany a crowdovat creepy aby nešlo k hnátám

(C): *otáčať a viesť bossa, vyhýbať sa sopkám a crowd kontrolovať mobov – creepy aby sa nedostali k nohám (CC – crowd control, hromadná konktola davu – v hre sa používa napríklad omráčenie, umlčanie, zamrazenie, zhodenie na zem, imobilizácia cieľa a pod. v zmysle ich držania si čo najviac od tela aby nespôsobili poškodenie)*

Príloha č. 8: Pravidlá gildy Headhunters

Obecná pravidla

Neznalost pravidiel neomlouvá!

Registrace na našem fóru je povinná pro všechny členy gildy. Raidy jsou plánovány přes Raidplanner. Hráči, kteří se chtějí raidů účastnit jsou povinni se do Raidplanneru zapsat. (v případě, že hráč ví, že se raidu nemůže zúčastnit je povinný se v raidplanneru odepsat, popř. dát nevim). Pokud je to možné, tak se na fórum a do Raidplanneru registrujte nickem, který máte ve hře.

Vedení gildy což jsou GuM a oficiři jsou nejvyšší autoritou v gildě. Hráči jsou povinni rozhodnutí učiněné vedením gildy akceptovat. Na guild chatu, Raidech a TS se nenadává. Pokud máte osobní problém, tak si ho nechte pro sebe. Pokud máte problém s někým v gildě, tak si to v klidu vyřešte s ním nebo přes vašeho Class leadera popřípadě přes vedení gildy, které Vám rádo pomůže. Pokud budete příliš spamovat nebo nadávat, budete napomenuti, demotnuti, budou Vám dány GP, popř. budete kicknuti z gildy. Vše záleží na závažnosti spáchaného přestupku a rozhodnutí vedení gildy.

Pokud někdo v gildě pozdraví je slušnost jeho pozdrav opětovat. Pokud se tímto nebudete řídit nemůžete se pak divit, že Vám dotyčný v budoucnu nemusí poskytnout pomoc svými profesemi a bude na Vás nahlíženo jinak než na hráče pravidelně zdravícího a zapojující ho se do dění na guild chatu, potažmo v gildě.

Aktivní přístup v gildě. Hráč se zajímá o dění v gildě, její chod a podílí se na dalším vývoji gildy jako takové:) Pravidelně sleduje internetové stránky gildy. Věci ohledně gildy, které by chtěl změnit nebo zlepšit hráč konzultuje se svým Class Leaderem(Ten je posléze předkládá na guildovní radě k projednání), popř. s vedením gildy!

Vyvarujte se neomluveným absencím. Pokud víte že nebudete delší dobu ve hře, oznamte to na fóru v příslušné sekci nebo poproste někoho ať Vás u vedení omluví, popř. sami kontaktujte vedení. Lhůtou neomluvené absence je lhůta 10 dní a vyšší. Dobu do 10dní máte omluvenou, ale i tak se snažte svoji absenci omluvit předem.

Jsou zvoleni takzvaní ,class leadeři', kteří hlídají hráče ve svém classu, radí jim, jak dosáhnout nejlepších výsledků. Také přijímají nové hráče své classy. Svými zkušenostmi se svojí classou mohou ovlivnit některá rozhodnutí učiněná vedením gildy!

Věci a služby v gildě jsou obecně zdarma. Tudíž se na gildě nevydělává, ale snaží se jí pomoci. Pokud máte nějaké věci navíc, můžete je nabídnout na guild chatu nebo je vložit do depositáře guild banky!

Guild banka:

Oficiři se strají o Guild Banku. Pokud zjistí, že ji někdo vykrádá, dotyčný bude velmi přísně potrestán!

Primárním správcem Guild banky je ELSPETH!

Neberte z Guild banky věci, které nepotřebujete. Jenom proto, že je ta věc cenná nebo že by se vám jednou mohla hodit, neznamena, že si ji můžete vzít. Pokud ji však upotřebíte, vzít si ji (až na výjimky) můžete.

Potions, elixiry, flasky, jídlo a další consumables jsou určeny výhradně na raidy. Ne do běžných dungeonů!

Pokud si hráč vezme z Guild banky opravdu cenný item, měl by za něj dát do banky item podobné kvality/hodnoty ze své profese. Tento bod není povinný, ale pomáhá k vytváření dokonale zásobené guild banky všemi profesemi.

Nikdo nevkládá do banky neužitečné nebo běžně dostupné věci a nezanáší tím tak banku.

Pokud dáváte item do banky, vkládejte ho do depositáře, odkud bude přerozdělen do příslušné sekce.

Raidy:

Každý hráč je povinen po dobu raidu, kterého se účastní, být přítomen na TS3 – a také ho vnímat! (TREST: Smazani EP za bosse/raid) Snažte se účastnit guildovních akcí. Jsme hlavně PvE guilda a tudíž má PvE absolutní přednost před PvP. Pokud ignorujete raidy, příští invite ani nečekejte.

Pokud se jde raid, na výzvu raid leadera opouštějte BG/areny. Pokud v pvp nevnímáte, je to vaše chyba, že se nedostanete na raid. Celý raid na vás nemůže čekat, dokud si nedohrajete battleground. (TREST: Napomenutí; Smazání EP za bossa/raidy; demote)

Každý by měl v dundu dělat to, co má dělat, když už za nějaký charakter hrajete, očekává se, že ho umíte ovládat. Pokud tomu tak není, obraťte se na své class leadery.

Raid leader je obvykle i loot leaderem a rozhoduje, kdo bere jaký item. V úvahu bere, stav vašeho equipu, prioritu Tank/Heal. Jak se hráč snažíte získávat equip nový, jak často se účastníte raidů a jak se na raidech chováte. Může tedy i přes prioritu hráče v EPGP udělit loot někomu jinému.

Zákaz chození raidů mimo guildu. (Vyjímkou je období progresu nově otevřené instance, kdy může vedení guildy rozhodnout o volnosti hráčů chodit už progreslé raidy mimo guildu, popřípadě situace, kdy se hráč nemůže zúčastnit guildovních raidů.)

V období progresu nově otevřené instance je zpřísněno chování na raidech. Je vyžadováno absolutní soustředění na raid. Pokud vedení guildy ohlásí wipe, hráč okamžitě wipne, nezdržuje celý raid, zdržování je trestáno napomenutím/GP. Pokud raid wipne hráči nemluví a čekají na vyjádření raid leadera, popř. vedení guildy, class leaderů, pokud ovšem nejsou vyzváni k doplnění cenných informací ohledně toho proč raid wipnul. Pokud vyzván nebude hráč čeká až Raid leader vyzve ostatní účastníky raidu k jejich vyjádření, doporučení atd.

Změna pravidel vyhrazena!

Děkujeme

Príloha č. 9: Glosár WoW termínov

Achievment (slang. **achiev**) sa v hre vyskytuje od datadisku Wrath of the Lich King, kedy bol do hry pridaný ako ďalší zábavný prvok hry s účelom udržiavať hru sviežu a zaujímavú. Existuje dokonca typ hráčov, ktorý sa na „lov“ achievementov zameriavajú prednostne. Achievements ponúkajú nové výzvy a zosobňujú v podstate méty (goal) s vlastným obsahom, ktoré môže hráč dosiahnuť a následne sa s nim prezentovať. Za niektoré achievements hráč môže získať tiež neobvyklú odmenu. (WoWWiki, 2014)

Avatar je herná postava hráča, za ktorú hrá. Extenziálne herné „Ja“ hráča.

Avoidovať z ang. to avoid znamená vyhnúť sa zamedziť niečomu.

Ban – vykázanie, zákaz z hry alebo chatu. Mechanizmus kontroly správania sa hráčov v hre.

Báza z ang. base znamená základňa. Vo WoW spojená obvykle s PVP zameraním, kde v battlegroundoch hráči obsadzujú konkrétne bázy alebo si z nich kradnú vlajky, ktoré musia dostať do báze proti stojaciho teamu.

BG (BGčko) – battleground je hromadný PVP súboj založený na konkurencii dvoch znepriatelených teamov v rámci časovo i priestorovo ohraničeného priestoru. Cieľom teamu je vyhrať dané BG a poraziť team oponentov. Odmenou za vyhnané BG je väčší počet honor pointov (body cti), za ktoré si hráči kupujú PVP equip. Za prehrané BG sú tiež honor pointy, ale v menšom množstve.

BIS – ang. best in slot – najlepší možný získateľný. Vzťahuje sa k získateľnému equipu, ktorý je v hre veľmi náročné získať. Hráči, ktorí disponujú BIS equipom sú obvykle v hre vážení z dôvodu najvyššej pravdepodobnosti, že svoju postavu i hru ovládajú veľmi schopne a sú tiež schopní kvalifikovane poradiť a pomôcť ostatným hráčom. Sú to takzvaní „**skilleri**“ – veľmi schopní hráči, po ktorých je v hre veľký dopyt a guildy o nich súperia.

CC – crowd control. kontrola davu. V hre sa používa napríklad omráčenie, umlčanie, zamrazenie, zhodenie na zem, imobilizácia cieľa a pod. Všetky vymenované „CCčka“ sú využívané v zmysle ich držania si iných hráčov (v PVP) alebo mobov (PVE) čo najviac od tela aby nespôsobili poškodenie hráčom.

CL – Class leader je vedením guildy schválený a poverený člen guildy, ktorý nanajvyššie uspokojivo ovláda svoju triedu (classu). CL je schopný odovzdať svoje skúsenosti ostatným hráčom rovnakej triedy, ktorí existujú v rámci guildy. Pod právomoci a povinnosti CL patrí napríklad nábor nových hráčov jeho triedy do guildy a ich sústavná kontrola a podpora.

Classa/Clary/clasy sú triedy, z ktorých si hráč môže vyberať pri tvorbe postavy. Konkrétne classy/triedy viď str. 35.

Creep – mob (z ang. creepy – desivý). **Mob** je skratka pre anglický názov „mobile object“ alebo „beast“, ktorý v hre tradične predstavujú nehráčske entity, teda postavy ovládané umelou inteligenciou počítača s naprogramovanou úlohou vo svete WoW. Úlohou mobov je byť zabíjaný pre získanie skúseností („experience“), sú predmetom úloh

(„questov“) alebo sú zabíjané pre poklad (loot), ktorý z nich môže hráč získať. (WoWWiki, 2014)

Datadisk je veľké rozšírenie pôvodnej hry o nový obsah. Vo WoW tradične prinášajúci napríklad nové územia, hrateľné i nehrateľné rasy, zvýšenie maximálnej hernej úrovne a pokračovanie príbehu.

DMG/ DMGer – z ang. damage (poškodenie) hráči tak označujú triedy sústredené na poškodenie oponentovi. Vid' DPS.

DPS – z ang. damage per second, poškodenie za sekundu. Hráči tak označujú triedy, ktoré sa v rámci svojho zamerania alebo užšieho talentového zamerania špecializujú na utrženie čo najväčšieho poškodenia protivníkovi.

Dungeon je herná instancia s možnosťou súkromnej interakcie piatich hráčov s prostredím daného dungeonu.

Encounter – boj prebiehajúci na danom mieste v danom čase. (ang. encounter referuje k odpočítavaniu času, ktorý je obvykle na konkrétny boj s konkrétnym bossom stanovený v obmedzenom množstve, boss tiež v danom čase alebo na konkrétnych bodoch (%) jeho zdravia používa špeciálne schopnosti, ktorými fázuje daný boj – encounter).

Equip – výzboj a výstroj postavy.

Experience points (XP/ expy sloveso slang. expit') – body skúsenosti. Za skúsenosti hráči získavajú nové úrovne.

Freečko – neoficiálny server (tiež „voľný server“ a „free server“, slang. „freečko“) je neplatenou takzvanou pirátskou verziou oficiálneho plateného herného serveru/ov spravovaného fanúšikmi danej hry.

Gear – výzboj a výstroj postavy.

GuM – Guild Master je vodca a najčastejšie tiež zakladateľ guildy.

Hack – referuje k všeobecnému porušeniu pravidiel hry používaním neschválenej hernej modifikácie, ktorá daného hráča nejakým spôsobom zvýhodňuje oproti všetkým ostatným hráčom, ktorí „nehackujú“.

Heal – liečenie, liečiť, **healer** podstatné meno subjekt – liečiteľ, **healing** podstatné meno označujúce proces liečenia. Vo WoW sú triedy so špecializáciou na heal tzv. healer. (napr. priest – holy, discipline, paladin – holy, shaman – restoration)

HC – heroic. Je raid či dungeon s podstatne zvýšenou obtiažnosťou než „normal“.

Invite/ inv referuje k vytvoreniu, prijatiu alebo odmietnutiu pozvánky od konkrétneho hráča. Pozvánku hráč môže dostať/poslať do skupiny (5man), raidu (10+man) alebo do guildy či arény teamu.

Instancie sú špeciálne priestory v hre WoW, kde môže skupina alebo raid interagovať s prostredím nerušené od zásahu ostatých hráčov. Umožňuje hru v súkromí danej instancie, kde sú „povolenými“ návštevníkmi výhradne hráči danej skupiny.

Kick – vykpnúť, vyhodiť, odstrániť. Kicknúť môžeme napríklad hráča z party, raidu, guildy alebo z chatu (ak na to máme právomoci)

Level (skratka **lvl**, sloveso **levelovanie**) – úroveň herných postáv. Stúpa so získavaním skúseností (experience). Maximálny level na Cataclysm datadisku je 85. Minimálny level je level 1, s ktorým sa hráč v hre objaví.

Lokácie – lokality alebo miesta v rámci hry. Napríklad Hellfire Peninsula je lokácia v Outlande, Elwyn Forest je aliančná lokácia a podobne.

Loot – poklad, ktorý po zabití bossa hráči získavajú (slang. padá z bossa) a medzi sebou nerovnomerne rozdeľujú. Raid leader je obvykle i loot leaderom a rozhoduje, kto dostane aký predmet.

Multi player – hra umožňujúca hru viacerých hráčov a ich interakciu.

Noob – ang. noob/n00b – v hre predstavuje výraz pre neznalca hry často s podtextom hlupáka a amatéra.

NPC – je skratka pre anglicky „Non-Player Character“, ktorá je postavou, s ktorou sa hráč dostáva do styku pri hraní WoW, ale nie je kontrolovaná iným hráčom. NPC sú generované a ovládané herným serverom. NPC vo svete predstavujú tradične postavy ako napríklad zadávač úloh (quest giver), obchodníka (vendor), tréner (trainer), stráž (guard) a mnohé ďalšie. (WoWWiki, 2014)

Patch je nový herný obsah (menší než datadisk) doplňujúci, opravujúci a rozširujúci momentálny datadisk hry, ktorý je v chode. Prináša napríklad nové úlohy, dungeony, raidy, predmety, nové schopnosti postáv alebo ich opravy a modifikácie.

Perma ban – permanentný ban (slang. perma ban, perma) platí hlavne pre prečiny v oblasti podvádzania v hre a používania tzv. „hackov“ – modifikácií hry, ktoré originálna hra nepodporuje a nejakým spôsobom buď zvyhodňujú hráča alebo znevýhodňujú ostatných hráčov oproti danému hráčovi.

Progress – posun, pokrok, vývoj. Referuje napríklad k postupu danou instancoiu smerom úspešne dopredu napr. úspešným prebíjaním sa k ďalším výzvam.

Quest giver – zadávač úloh tzv. questov. Plnením úloh hráč získava skúsenosti a s rastúcimi skúsenosťami rastie level hráčovej postavy.

Raid – dobrovoľná skupina 10, 25, alebo 40 hráčov združených za istým účelom (PVE/PVE)

RL – **Raid leader** prizýva do skupiny ďalších hráčov prostredníctvom príkazu v hre, ktorý vybraným hráčom pošle „pozvánku“ (slang. **invite**) do skupiny (raidu alebo party). Hráči môžu tento „invite“ prijať a začleniť sa do skupiny alebo odmietnuť. V raide môže

tiež vodca raidu (raid leader) priradiť ostatným hráčom skupiny pozície asistenta (slang. assista), ktorý môžu vykonávať rovnaké alebo takmer rovnaké funkcie v raide ako „raid leader“ (rozdeľovať poklad z bossov, organizovať skupinu a pod.).

Single player – hra jedého hráča bez interakcie s inými hráčmi. Interaguje výhradne s umelou inteligenciou.

Top – najlepší. Napríklad equip hráčovej postavy alebo referuje k schopnostiam daného hráča v ovládaní hry, ďalej napríklad k najlepším guildám a pod.

Vendor – obchodník. Rôzne typy obchodníkov ponúkajú v hre rôzne typy tovaru napríklad elixíry, domáce zvieratá, dopravné prostriedky – **mountov**, veci potrebné na profesie ako napríklad nite, látky a pod.

Zložiť raid (10 hráčov a viac) alebo **partu** (obvykle 5 hráčov), sa používa v hráčskom slangu pre výraz zorganizovania skupiny hráčov za určitým účelom v rámci PVE alebo PVP hrania. Zložiť skupinu môže jeden hráč, ktorý sa stáva takzvaným „leadrom“ skupiny.