

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Diplomová práce

Zločin a Trest:

Deviantní chování a sociální kontrola ve videohře

EVE ONLINE

Marek Tengler

Plzeň 2024

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologie

Studijní program Sociální a kulturní antropologie

Diplomová práce

Zločin a Trest

Deviantní chování a sociální kontrola ve videohře

EVE Online

Marek Tengler

Vedoucí práce:

Mgr. PhDr. Martin Tremčínský

Katedra antropologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2024

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2024

.....

Obsah

1	Úvod	3
1.1	Předmluva	3
1.2	Synopse	4
1.3	Cíle práce	5
1.4	Metody výzkumu	5
2	Do hloubek kyberprostoru	7
2.1	Vymezení kyberprostoru	7
2.2	Kontext EvE online	9
2.3	Historie EVE online	14
2.4	Mediální pokrytí	20
2.5	Motivace k hraní	24
2.6	Demografie	27
2.7	Podreprezentace žen	28
3	Zločin	33
3.1	Deviantní chování	33
3.2	Typologie zločinu	34
3.3	Pán a Ráb	35
3.4	Pohled hráčů	37
3.4.1	Dualita prohry	37
3.4.2	High-sec pirátství	39
3.4.3	Scamming-Podvádění	41
3.4.4	Hacking a glitching	43
3.5	Pohled vývojářů	45
3.5.1	Hacking a glitching	46
3.5.2	Real money trading	47
3.5.3	Multiboxing	50
3.5.4	Botting	51
4	Závěr	55
5	Slovník pojmů	59

Kapitola 1

Úvod

1.1 Předmluva

Jeho oči okamžitě přeběhly k indikátoru stavu plátování jeho lodi. "Jak je to možné, vždyť je to těžařská Venture?! Tyhle lodě nejsou vybavené pro boj!". Oči kapitána hypnotizovaly ikonu, která výhruzně připomínala, že je stále v dosahu tažného paprsku který znemožňuje vstup do warpové rychlosti. Se směsicí paniky a zloby sledoval, jak ho hejno bojových dronů propalovalo svými lasery. Marně doufal, že bude dost rychlý, aby unikl tomu, co měla být snadná kořist. V jednu chvíli sledoval stav trupu lodi a ve druhé ho oslepilo světlo a... nic.

Mezi tím si Vojta, který vystupoval ve hře EVE online pod pseudonymem "Wilhelm Killhelm" sundal sluchátka a promnul si spánky. Pořád nechápal, že někdo byl tak šílený, aby postavil Venture jako PVP fregatu. Cítil hněv, ne kvůli tomu, že přišel o svojí loď, konec konců hrál už EVE několik let a věděl, že se na gankování se neberou drahé lodě. Byl naštvaný, protože už teď viděl blikající ikonku Discordu na kterém mu spoluhráči posílali posměvačné zprávy.

"Lol tě vážně sejmula Ventura jo? To jsi u toho usnul nebo co?"

O několik stovek kilometrů dál seděl v Nizozemském Hague Noah. Veterán EVE online, který byl kvůli autoimunitnímu onemocnění odkázaný na lůžko. Fyzický hendikep ho nicméně nezastavil v tom, aby ve hře vybudoval jednu z největších žoldněřských korporací. Tenhle kontrakt byl víceméně "pro bono", když ho kontaktoval nováček skrze EVE Akademii s tím, že si na něm zasedl nějaký "Wilhelm", rozhodl se pomoci "n00bovy"- termín pro nováčka, v nouzi.

S úsměvem sledoval kapitán Ventrue, jak se pirátova loď rozplynula v prach. "Mno tak se aspoň podíváme, co z něj vypadlo." Nebylo žádným překvapením, že loď byla mízně vyzbrojená a jediné co po ní zbylo, byl šrot, který se hodil tak akorát na recyklaci "Nu což.". Kapitán zadal kurz na nejbližší stanici. Sebral ze svého hangáru šrot a plánky, které na svých výpravách ukořistil a odeslal je expresním kontraktem na stanici, kde byla momentálně zabydlená jeho korporace. Ačkoliv hlavním zdrojem příjmů pro ně byla válka, jako při výděleku sloužila výroba raket a menších lodí.

Ve spojených státech ve státě Texas viděl Zach, jak přišel nový kurýrský kontrakt. "ISKY se sami nevydělají." Zach se přihlásil na jeden z jeho mnoha účtů, který v EVE online měl. Vybavil jeden ze svých alternativních účtů "Zachariel 5", transportní loď a jal se připravovat trasu, na které se vyhne pirátům.

O pár hodin později viděl José, že dorazil nová zásilka od Noah. Okamžitě otevřel menu rafinérie, kterou na stanici jeho korporace vybudovala. K jeho překvapení už se recykloval šrot, který do rafinérie poslal ráno. To pro něj ale znamenalo, že bude muset nakoupit vzácnou rudu Nocxium na trhu, aby mohl zadat do tovární výroby novou loď.

V Čínském Lu'anu zrovna pracoval Xiuying na prezentaci do práce, když jí program, který si sama napsala zrovna poslal upozornění, že se změnila cena Nocxia. Naštěstí jí práce v kanceláři nijak nebránila v tom pracovat na jejím virtuálním bohatství ve vesmíru New Eden. Někomu by přišla práce stanicového obchodníka jako nudná. Zvláště ve hře, která umožňovala pilotování kolosálních titánů v bitvách se stovkami hráčů. Xiuying však práce s čísly vždy bavila a moc dobře věděla, že bitvy jsou sice válčeny ve vesmíru, ale války vyhrávají obchodníci a účetní korporace.

A v Plzni jsem seděl já. Vůbec jsem nechápal, jak je možné, že mi někdo odepsal na zoufalou zprávu v EVE Academy a už vůbec jsem nechápal, jak se podařilo anonymnímu žoldáku zničit toho "Wilhelma". "Hmm očividně je ta loď Ventrů docela silná, možná bych si jí měl taky pořídit." Pomyslel jsem si. Znavigoval jsem se sérií menu a podmenu a našel loď která byla vyrobená před necelou minutou.

"Tahle hra je fakt jiná."

1.2 Synopse

Tato práce pojednává o videohře EVE online a virtuálním vesmíru pojmenovaným "New Eden", kde se hra odehrává. Hra je více jak 20 let stará a za svojí dlouhou historii, dala za vznik nespočtu příběhů. Některé příběhy jsou vyprávěné komunitou pořád dokola a jiné jsou vyprávěné pouze jednotlivci či malou skupinou, kteří byly úhlavními hrdiny či záporáky těchto příběhů.

V této práci jsme se rozhodli zaměřit pouze na úzký aspekt tohoto světa a tím je zločin a trest. Samotný virtuální svět je plný subkultur a jejich specifickými zvyklostmi a memy. Jinak na tom není komunita EVE online. Díky své komplexitě a historii se však hra liší od běžných online videoher. Její hráči jsou v průměru mnohem starší, hra samotná je pomalejší a její naučení vyžaduje velkou dávku trpělivosti. Zároveň se snaží simulovat velmi detailní a uzavřenou ekonomiku včetně výrobních procesů, distribuce a její spotřeby.

Naneštěstí (či na štěstí) jsme v sociálních vědách odkázáni pouze na deskriptivitu a provádění sociální experimentů je velmi obtížné. V těch několika případech, kdy můžeme experimenty provádět, je aplikace výsledků při nejmenším problematická. V současnosti nejsme schopni experimentálně simulovat evoluci. Nemluvě pak o sociologických experimentech, při kterých je neustále potřeba dbát na etiku výzkumu. Věříme, že jedním z vzácných nástrojů které nám mo-

hou pomoci ověřit teorie a hypotézi je kyberprostor. Videohry specificky pak poskytují nedocenený zdroj kvantitativních dat o chování hráčů. Díky interdisciplinaritě sociálních věd tak z těchto dat můžou těžit nejen ekonomové zkoumající Teorii her, sociologové zkoumající chování masy, ale i antropologové kteří mohou vidět vznik a jedinečný vývoj kultur a subkultur. Díky vlastnostem kyberprostoru navíc data nepodléhají tak snadné zkáze jako historické prameny. Není obtížné pátrat ve velmi vzdálené a téměř pravěké historii roku 2002 a zkoumat příspěvky hráčů na herních fórech. Jak se měnili jejich očekávání, jejich jazyk a i to, co pro ně bylo deviantní.

Tato práce využívá tradičních antropologických metod, jako je terénní výzkum a polostrukturované rozhovory. Zároveň však navazuje na práci digitální antropologie, která zažívá svůj rozkvět až v posledních desítkách let. Práce B.Nardi [39] o hře World of Warcraft a práce T. Boellstroffa [6] o hře Second Life byly hlavní inspirací pro antropologické studium EVE online.

1.3 Cíle práce

Tato práce se vytyčila tyto cíle zodpovědět tyto otázky:

- Jaké chování je označováno za deviantní komunitou.
- Jaké chování je označováno za deviantní vývojáři/provozovateli.
- Jaké formy represe používá komunita k potlačení deviace.
- Jaké formy represe používají vývojáři/provozovatelé k potlačení deviace.
- Reflexe komunity samotné a to, jak vnímá svůj vlastní obraz v mediální prostoru.

Při vytyčení těchto cílů je nutné upozornit, že autor si je vědom problematičtějších konotací slova "deviace". Z psychologického hlediska je tento termín zastaralý a potenciálně urážlivý. Je proto důležité upozornit, že s tímto termínem pracuji v jeho sociologické definici - tedy odchylka od normy. Samozřejmě bez definování normy je tento pojem pořád poměrně prázdný, ale jak doufáme, v následujících kapitolách se pokusíme přiblížit co je "norma" pro hráče EVE online.

Co je deviací pro kulturu jednu, může být ctnost pro kulturu druhou. V současné době je nemožné napsat antropologickou práci, aniž by se člověk nějak nevypořádal s otázkami postmoderního vnímání výzkumu. Jen stěží můžeme tvrdit, že jsme jako výzkumníci povzneseni nad záležitosti odsuzování určitého chování. Přes to musím apelovat na čtenáře, aby deviaci nevnímali v kontextu EVE online jako pojem urážlivý či odsuzující.

1.4 Metody výzkumu

Hlavními metodami výzkumu bylo zúčastněné pozorování, které se uskutečnilo od května 2023 až do ledna 2024. V průběhu celého pozorování byly poznámky

zapisovány do terénního deníku pro účely následné analýzy. Původní výzkumný záměr bylo identifikovat několik různých komunit, v nichž by bylo možné provést rozhovory. Krátce po kontaktování a aklimatizaci se v první skupině se ale tento záměr ukázal jako značně naivní. Všechno v EVE online zabírá mnoho času a pro pochopení toho, jak daná komunita funguje je potřeba řádově celý rok. Do karet nám nehrála ani hra samotná, ta vyžadovala hodně učení a především "farmení", aby se člověk dostal na náležitou úroveň, na které se bude moct zúčastnit skupinových aktivit. Ku příkladu první velká bitva, které jsem se zúčastnil se odehrála až koncem listopadu 2023. Po zjištění jak časově náročný výzkum, byť jedné komunity byl, jsem učinil rozhodnutí zaměřit se na jednu skupinu hráčů pořádně, než abych kontaktoval více hráčů se kterými bych klouzal pouze po povrchu hlubokých témat.

V průběhu celého zúčastněného pozorování, ne však dříve než od července 2023 a ne později jak do prosince 2023, byly prováděny polo strukturované rozhovory. Témata a modelové otázky je možné najít v příloze k této práci. Tyto rozhovory byly nahrávané a uskutečněné online na platformách Teamspeak a Discord, který sloužil ke komunikaci v dané skupině. Nicméně řada rozhovorů byla rozdělena do 2-3 částí, které od sebe oddělovaly někdy i několik hodin, než bylo možné rozhovor dokončit. Kvůli obtížnosti přepisu a skládání útržků rozhovorů byly pokusy o možný přepis vzdány. Z těchto rozhovorů byly tedy pořízeny poznámky a vybrány klíčové fráze, která se opakovaly a ty byly následně použité jako odpichový můstek k dalšímu výzkumu např. specifických deviací. Tímto způsobem bylo uskutečněno šest kompletních rozhovorů a tři nekompletní, při kterých z různých důvodů nebylo možné rozhovor dokončit. Kompletní harmonogram celého výzkumu je součástí přílohy.

Jako velmi dobrý zdroj informací a především vztahů ve skupině se ukázal skupinový chat. Díky tomu, že historie chatu se táhla až do roku 2020 stal se i velmi dobrou referencí vývoje komunikace ve skupině. Zcela záměrně byly z celé práce odstraněné možné reference na přezdívky hráčů a jméno celé skupiny, aby bylo i pro případného čtenáře-hráče těžké zjistit, v jaké skupině byl výzkum prováděn. Důvod k tomu je především ochrana zájmů respondentů. Daná skupina se věnuje řadě (ve hře) lukrativních činností a případně informace o jejím fungování by jí mohli poškodit a tomu jsem se chtěl vyhnout. Stejně tak jsem však dané korporaci nechtěl dělat reklamu či anti-reklamu, aby bylo možné psát o skupině co možná nejupřímněji bez obav z pozitivního či negativního dopadu na skupinu.

Kapitola 2

Do hloubek kyberprostoru

2.1 Vymezení kyberprostoru

Není snad naivní předpokládat, že čtenář tohoto textu se dostal do kontaktu s určitou formou kyberprostoru. Každý den jsou miliardy z nás v kontaktu s určitou formou technologie, díky které interagujeme s kyberprostorem. Ať jde o vědomou interakci jako je vyhledávání informací na internetu, nebo nevědomou interakci při jízdě tramvají, která synchronizuje svoji trasu napříč molochem systému integrované městské dopravy. Úžasné a děsivé zároveň je, že si jedinec nemusí ani uvědomovat, co je to kyberprostor anebo, že s ním právě interaguje. V následujících řádkách ho zkusíme definovat a uchopit, což nám v budoucích kapitolách pomůže vytvořit určitý rámec, ve kterém můžeme nad činy a aktivitami v kyberprostoru přemýšlet.

Pojem „kyberprostor“ se poprvé v kontextu digitálních technologií objevil ve vědeckofantastické knize Vypálit Chrom [22] ve své další knize Neuromance autor W. Gibson pak definuje termín takto:

„Kyberprostor. Halucinace kterou dobrovolně prožívají každý den miliardy uživatelů na celém světě. Děti jsou v něm vyučovány matematické koncepty. . . grafické reprezentace z úložiště všech počítačů v lidském systému. Nepředstavitelná složitost. Řada světelných paprsků uspořádaných v nehmotném prostoru myslí, shluky a souhvězdí dat.“ [23]

A ačkoliv později autor přiznává, že slovo „kyberprostor“ byl pro něj v podstatě nesmyslný a jenom zněl zajímavě [40], Nelze se ubránit pocitu, že autor popisuje to, co dnes známe jako internet. Vzhledem k tomu, že již v roce 1963 byl vytvořena experimentální síť ARPANET a v roce 1983 vznikl protokol TCP/IP a systém DNS, díky kterým se internet mohl rozšířit do komerční sféry, nebyl tento nápad distribuované sítě propojených počítačů zcela nesmyslný.

Pro účely antropologické analýzy se ale nespokojíme s definicí, kterou nabízí Gibson a která se vžila do kolektivní paměti. Termín „kybernetika“ není pro antropology rozhodně cizí a psal o ní již Claude Lévi-Strauss, Margaret Mead, Clifford Geertz a Gregory Bateson [3]. Zásadní ale pro práci s kyberprostorem,

jako s určitou formou terénu v antropologii, byl text „Welcome to Cyberia“ [19]. Z nějž budu vycházet při definování kyberprostoru, jako určitého abstraktního sociokulturního prostoru. Prostoru, jehož existenci umožnil vývoj v oblasti informačních a komunikačních technologií. Tento prostor zahrnuje virtuální dimenzi, která umožňuje interakci mezi jednotlivci a skupinami na globální úrovni, a to většinou, ale nikoliv výhradně skrze online identitu, která může ale nemusí být shodná s identitou skutečnou. Tato identita je pro nás klíčová, protože virtuální "avataři" nejsou ničím jiným, než zmíněnými identitami.

Samozřejmě je jasné, že text A. Escobara [19] pracuje s kyberprostorem a specificky s kyberkulturou mnohem obširněji, než tak činíme v tomto textu. Daleko více vnímal kyberkulturu jako proces, kterým se moderní společnost a kultura mění vlivem technologií. Objektem jeho zájmu jsou jak informační technologie, tak i biotechnologie. Obě tyto oblasti se u něj pak schovávají pod množinu „kyberkultura“. Toto rozdělení dává perfektní smysl v kontextu doby, vzhledem k tomu, že ještě v roce 1992 B. Pfaffenberger [44] je nucen vymezovat kyberprostor proti myšlenkám technologického determinismu a somnambulismu, tedy myšlence, že technologie je rozhodující faktor podoby společenského života a myšlence, že technologie je neutrální, a tudíž tím odsuzuje kyberkulturu jako něco, co lze studovat pouze z hlediska materiální kultury. Takový pohled je pro nás příliš omezující a spíš se v tomto ztotožňujeme s B. Pfaffenbergerem a pohledem, že technologie je sociálně konstruovaný fenomén a jeho podoba je tvořená společností. Ne snad protože bychom chtěli vykonávat Heidegerské morální soudy nad technologií a obávali se jejích dopadů [27]. Ale z čistě sobecky výzkumnického hlediska. Pokud totiž aplikujeme kulturní relativitu na pojmy jako rodina, jídlo, válka, láska můžeme se domnívat, že stejný přístup si zasluhuje i pojem technologie a na něj navázaný kyberprostor. První krok k aspoň zdárně objektivnímu studiu naší problematiky, je uvědomění si, že naše kultura formuje, jak hledíme a jak používáme technologie. Jinými slovy nás nezajímá odkud technologie pochází a jak/jestli ovlivňuje naši kulturu. Přijímáme totiž to, že je pevnou součástí kultury a jako taková v ní má funkce a je součástí jejích struktur. Nezkoumáme dualitu člověk vs technologie, ale přijímáme to, že kyberprostor je stejně skutečný, jako je koncept rodiny a jazyka.

Pokud na moment odstoupím od implikací studia kyberprostoru a vrátím se k objektu našeho zájmu, tedy videohře EvE online. Její pozice v kyberprostoru se nenachází pouze na serverech provozovatele hry, ale i na fórech vlastněných a provozovaných hráči, na youtubových kanálech fanoušků, kteří tvoří obsah o hře, na discordových serverech, kde probíhá živá debata mezi hráči a v neposlední řadě i mimo kyberprostor v ulicích Las Vegas či Reykjavíku, kde se konají každoroční setkání. Vydefinování si kyberprostoru tedy není pouze otázka intelektuální sémantiky, ale především nástroj abychom věděli, kde máme jako kyber-antropologové (či digitální antropologové) vůbec hledat terén. Jak nám v posledním roce výzkumu potvrdilo, kultura hry EvE online leží sice z většiny v kyberprostoru, ale je roztržštěná do tisíce střípků nacházející napříč nejen 5 000 hvězdnými systémy, které se nachází ve hře samotné. Její střípky, se jsou ale rozházené napříč celým internetem, v knihách, memes, PR materiálech, hackerských fórech a přednáškách. Důvod pro tak obširnou definici je, že tento moloch

nelze shrnout pouze do fráze "výzkumný terén je videohra samotná".

2.2 Kontext EvE online

EvE online je videohra poprvé vydaná v květnu roku 2003. Hru je možné zařadit do žánru MMOG tedy „massively-multiplayer online games“ [54]. Je možné jí také zařadit do kategorie MMORPG, kam jí řadí mimo jiné i jeden z vydavatelů společnost Valve. Kategorie MMORPG tedy „massively multiplayer online role-playing game“ se vlivem marketingu stala obdobně nedeskriptivní jako MMOG. Obecně vzato je hraní rolí tedy „role-playing“ v jádru většiny masivně multiplayerových her. Ačkoliv existují i výjimky, jako jsou simulátory vojenské techniky hra "War Thunder", od herního studia Gaijin Entertainment a "World of Tanks" od studia Wargaming. Pro účely této kapitoly platí, že všechny zmíněné tituly jsou jak MMOG tak i MMORPG.

Díky své více jak dvacetileté historii se Eve online počítá za veterána herního žánru. Obdobného věku se dožila i hra World of Warcraft od herního studia Blizzard Entertainment, která byla vydaná v roce 2004. Hra Second Life od studia Linden Lab z roku 2003 anebo RuneScape od studia Jagex vydaná v roce 2001. Výše zmíněné tituly jsou pouze krátký výčet, který nicméně sdílí jednu vlastnost, díky které si tyto tituly udržely aktivní hráčskou základnu po mnoho let. Tyto tituly spojuje termín „live-service games“. Odlišují se tak od tradiční formy distribuce videoher, u kterých se prvoplánově nepočítá s přidáváním herního obsahu po jejich vydání. Vzhledem k vývoji technologií a obchodních modelů, které spoléhají na podporu videoher po jejich vydání a případnému vydávání dalšího obsahu formou DLC tedy „downloadable content“, je velmi obtížné vytvořit času odolnou definici tohoto termínu. Spokojíme se tedy s tím, že jsou to hry s kontinuální podporou.

Důvod proč bychom měli věnovat obchodnímu modelu videoher pozornost, je protože je inherentně spjatý nejen s tím, "kdo" videohry hraje, ale i s tím "jak" danou videohru uživatelé hrají. Všechny zmíněné tituly jsou kontinuálně podporované a vzniká pro ně neustále obsah. Ať je to ve formě velkých expanzí, jak je tomu u World of Warcraft. Tedy herní obsah nad rámec základní hry, který si uživatel může zakoupit, a tak ho ve hře zpřístupnit. V případě WoW je expanze doprovázená i obsahem, který je zpřístupněný i hráčům, kteří si expanzi nezakoupili. Alternativně si uživatel může zakoupit časově omezený přístup ke hře tzv "game time". Uživatel nicméně může využít bezplatného „trial mode“ který umožňuje hrát do 20 úrovně [57], to dá uživateli možnost seznámit se základními herními mechanikami, ale většina hry mu je pořád nepřístupná.

Hra Second Life využívá modelu s exkluzivním předplatným rozděleného do několik úrovní. Cena předplatného se pohybuje od \$5,50 do \$20,75 a dává uživateli přístup k hráčským domovům a exkluzivním dárkům [64]. Zároveň má ale uživatel přístup ke hře samotné zdarma a pouze určité herní mechaniky jsou mu nepřístupné. Hlavní příjmy má provozovatel hry z účtování si poplatků za finanční transakce mezi hráči a pronájem virtuálních pozemků. Hra má vlastní měnu tzv. Linden dolar obvykle označovaný jako L\$. Tuto měnu je možné

za skutečné peníze nakoupit na burze LindeX kterou provozuje Linden Lab [61]. Společnost získává 5% provizi z prodeje virtuálního zboží na „Second Life Marketplace“. Na tomto tržišti uživatelé mohou nakupovat a prodávat herní předměty, které vytvořili jiní hráči. Mezi takové předměty patří oblečení, které uživatelský avatar může ve hře nosit. Na tržišti se kromě oblečení prodávají herní zvířata, umění, nábytek či celé budovy. Ze statistiky z roku 2021 vyzchází že hrubý domácí produkt ve hře odpovídá zhruba 600 milionů dolarů [21], což pro kontext odpovídá zhruba 10% HDP Karlovarského kraje [17].

Runescape od společnosti Jagex, podobně jako dvě předchozí hry, generuje profit pomocí předplatného. Další zdroj příjmů má z prodeje virtuální měny tzv. „bonds“, které uživatel může použít k prodloužení předplatného a získání dalšího typu herní měny. Runescape má podobně jako second life kosmetické předměty, které je možné zakoupit za virtuální měnu. Hlavní rozdíl mezi nimi je, že kosmetické předměty jsou tvořené pouze vývojáři hry [63]. Přímá směna reálné měny za tuto herní však není možná a veškeré způsoby, mimo oficiální „bonds“, jsou proti pravidlům hry [29]. Uživatelé mají přístup ke hře zadarmo. Stejně jako ve WoW mají přístup pouze k malé části mapy. Takový hráči také nemohou využívat určité herní dovednosti, předměty a plnit všechny úkoly a aktivity, které jsou dostupné pro platící hráče. Obecně také platí, že hráči nemají přístup k aktivitám, které jsou v komunitě považovány za nejvýdělečnějš. Zajímavé také je, že hráči nemají přístup ke kosmetickým pláštům, kterými se označují uživatelé, kteří dosáhli maximální úrovně v určité dovednosti [60]. Tyto pláště jsou v herní komunitě zdrojem společenské prestiže.

Kritický se tak ukazuje vztah hráčů k předplatnému, kosmetickým předmětům, směně skutečné měny za tu herní a fungování hráči generované ekonomiky. Právě tyto herní prvky nevyhnutelně diktují, jak uživatel interaguje se hrou. Pro tituly jako WoW a Runescape platí, že je možné si za herní měnu koupit předplatné ať pomocí „bonds“ nebo pomocí tzv. „wow token“ které mají obdobnou funkci jako „bonds“ ve World of Warcraft. Na rozdíl od WoW ale Runescape umožňuje uživateli nakoupit „bonds“ bez počáteční investice v podobě nákupu předplatného. S těmito mechanikami na místě, tak každý hráč nevyhnutelně kalkuluje s cenou času proti ceně herní měny. Tato samotná kalkulace, anebo spíš výsledky kalkulace nejsou důvodem proč hráči hru hrají. O motivacích k hraní u konkrétních hráčů se píše v této práci dále v kapitole „Motivace k hraní“. Motivace napříč videohrami jsou také velmi dobře zdokumentované ve studii [18] zkoumající korelaci mezi časem stráveným u videohry a různými proměnnými, z nichž mimo jiné vychází, že velmi silný prvek motivace je sociální aspekt videohry. Mechanika herního času a nutnosti ho kupovat nás může svádět k závěru, že jde o jednu z mechanik, která využívá pocitu FOMO „fear of missing out“, tedy pocitu mentálního a emocionálního stresu způsobeného, pocitem že člověku uniká zkušenost získání sociálně odměňující zkušenosti [1]. V našem případě hráč, který utratil peníze za herní čas může mít pocit, že když nehraje, přichází o tento čas. V této oblasti je velmi zajímavá studie [26] zkoumající hry, které spadají do žánru tzv. „free to play“. Testovací data totiž ukazují vzorec chování, dle kterého uživatelé skuteční nějaký herní nákup mají pak větší inklinaci udělat další nákup. Zároveň tendence při každém dalším ná-

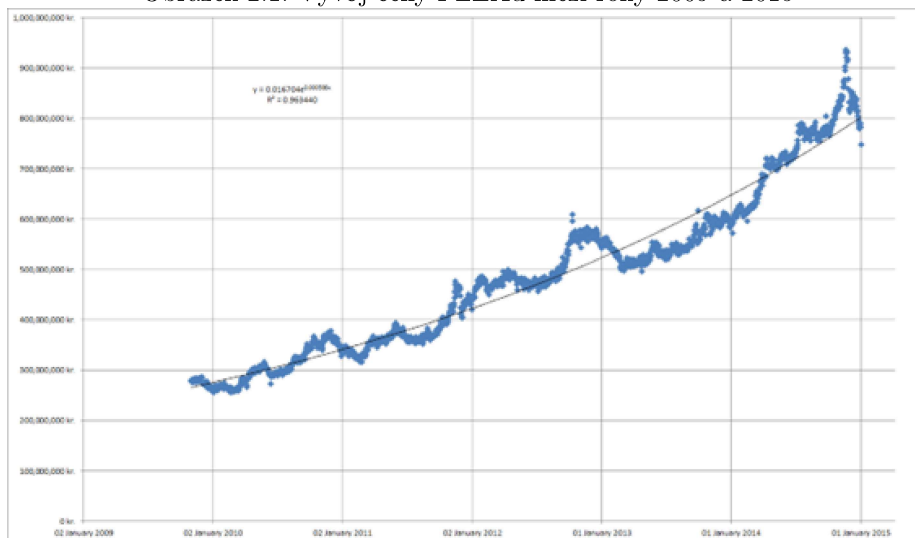
kupu utratit větší částku se v mém vlastním výzkumu potvrzuje, většina mých respondentů začínala s měsíčním EvE online předplatným a později přechází na roční předplatné, které poskytuje sice nižší průměrnou částku na měsíc nicméně jde o jednorázově větší nákup. Ke dni psaní této práce je cena za předplatné EvE online \$19,99 za měsíc a roční plán vychází na částku \$12,39 za měsíc tedy \$149,90 za jednorázovou platbu.

Když bychom EvE online srovnávali s ostatními MMOG tituly pouze pomocí výše zmíněných indikátorů, můžeme vidět, že EvE se příliš neliší od ostatních videoher tohoto žánru. Hra má vlastní předplatné, které je možné si nakoupit za skutečnou měnu. Zároveň ale nabízí možnost nákupu virtuální měny tzv. PLEX, za který je možné si koupit herní čas, kosmetické doplňky jako oblečení či tzv. „skins“ nebo také „skiny“ na lodě což jsou kosmetické vylepšení lodí které ovlivňují barvu lodí, ale nemají žádný vliv na její fungování ve hře. V neposlední řadě je také možné směnit PLEXy za herní měnu prodejem na herním tržišti. Je nicméně zajímavé, že mnohými hráči, které je možné zařadit do sociální třídy vesmírných boháčů, tedy hráči kteří ovládají značná aktiva v herní měně, používají PLEXy jako formu spekulativní investice. Obvyklým trendem totiž je, že s každou novou herní expanzí do hry přibudou noví, anebo vracející se hráči a tím se zvýší poptávka po herním čase, a tudíž i po PLEXu. Jak jsem byl ale upozorněn informátorem „nic není jistý a je jen otázka času, než to CCPčko zase podělá“ (CCP je zkratka pro Crowd Control Productions, tedy vývojářské studio stojící za EVE online) to i určitým způsobem koreluje s oblíbenou poučkou investičních bankéřů „Předchozí výkony neznamenají budoucí výsledky.“

Vzhledem k tomu že PLEXy jsou hned po standardní herní měně ISKách tedy „Interstellar Credits“ druhá nejpoužívanější forma měny, ačkoliv nemá ani zdaleka takovou likviditu jako ISKy, za které je možné si koupit cokoliv ve hře. Obecně můžeme tedy říct že PLEXy jsou více komoditní peníze a ISKy mají blíže k těm fiatovým, kvůli své funkci nuceného oběživa (v tomto případě vynucené vývojáři hry). Důvod, proč na těchto řádcích tak obsírně definuji PLEX je, protože na rozdíl od her jako WoW či Runescape PLEX byl součástí EvE online téměř od jejího počátku, předchůdcem PLEXu byl pak GTC tedy „Game time cards“. Oproti tomu byly WoW tokens tak i Runescape bonds přidány do konkurenčních her až v roce 2015. Díky bohaté historii má PLEX mnohem integrálnější místo ve hře samotné, a především v její ekonomice. Do určité míry byl také před rokem 2015 marketingovým tahákem EvE online, v té době herní model free-to-play teprve nastupoval a největší MMOG videohry fungovaly na obchodním modelu předplatného. V té době bylo pro mnohé především mladší hráče velmi lákavé si „vydělat na hru pomocí hry samotné“. Mezi hráči se stalo určitou známkou sociální prestiže být „na PLEXovaným“, což znamenalo do hry nevložit ani korunu. V roce 2016 byl do EvE online uvedena forma free-to-play modelu pomocí tzv. „Alpha clones“ což byly herní charaktery, které měli omezený přístup k určitým loďm a skillům. Oproti tomu pak vystupovali „Omega clones“ které měly přístup k celé hře. Do té doby nicméně ve hře existovala forma „trialu“, tedy formy omezené doby, kdy si hráč mohl hru vyzkoušet s určitými omezeními na lodě a skillly tento „trial“ trval nejprve 14 a později 30 dnů. V této omezené době uživatel mohl vydělávat ve hře ISKy, které následně mohl směnit

za PLEX. Mezi hráči tudíž byla určitá známka hrdosti, pokud někdo dokázal našetřit dost ISKů na PLEX, protože zpravidla to obsahovalo mnoho úmorných hodin „farmení“ tedy jednotvárné činnosti, kdy si uživatel po stovkách tisících vydělal na PLEX, který se mohl pohybovat v hodnotách stovek miliónů ISKů.

Obrázek 2.1: Vývoj ceny PLEXu mezi roky 2009 a 2015



Zajímavým rozdílem u placeného předplatného hry EvE je její volnost. Uživatel byl jak ve WoW tak i v Runescape omezený nejen skilly, které dokáže herní postava získat a předměty, kterými se může vybavit (obojí je platné i pro EvE online). Ale i herní plochou, po které se může postava pohybovat. Runescape využívá tzv. „hard-locků“, tedy limity kvůli kterému hráčský charakter nemůže vstoupit do zóny pro platící hráče. Oblast, která je přístupná free-to-play hráčům je možné vidět na obr. 2. WoW při tomu využívá kombinaci „hard-locků“ a „soft-locků“. Do zón, které jsou součástí nové expanze se neplatící hráč nepodívá. Oproti tomu ale oblastí, které byly součástí původní hry anebo přibily v expanzích v předchozích letech přístup mají, alespoň tedy technicky. Neexistuje žádná neviditelná zeď, která by hráčům bránila ve vstupu do takových oblastí. Tyto oblasti jsou nicméně plně moster, které mají mnohem vyšší úroveň a jsou tedy daleko silnější než hráčská postava, která je limitovaná 20. úrovní. Jedná se tedy o formu „soft-locku“, tedy herní mechaniky, která nám brání v postupu. EvE nemá žádné takové omezení a co se týká herních mechanik, tak nic nebrání Alfa klonům navštívit každý hvězdný systém, který se ve hře nachází. Samozřejmě by případný turista měl obtíže při návštěvách „low-sec“ systémů, kdy by mohl být přepaden piráty. Anebo v „null-sec“ systémech, kde by mohl být přepaden buď určitou formou alianční domobrany anebo organizovanou flotilou která se v takových systémech stará o bezpečnost členů vlastní aliance. Tomuto riziku jsou nicméně vystaveny jak alfa, tak i omega klony.

Obrázek 2.2: Mapa světa videohry Runescape s vyznačenou zónou pro free-to-play hráče.



Dalším rozdílem jsou pak limity na možné finanční operace prováděné ve hře. V Runescape mají neplatící hráči těžší přístup k hernímu trhu kvůli absenci herního tunelu, tedy určité zkratky, tento tunel ve hře umožňuje snadný přístup k tržišti a mají k němu přístup pouze platící hráči. Neplatící hráči jsou také limitováni prostorem v bance a množstvím předmětů, které mohou nabízet na tržišti. Zároveň tak nemohou posílat či vyměnit více jak 25 000 zlatých s jiným uživatelem.

Ve WoW jsou hráči limitováni vlastnictvím pouze 10 zlatých a vůbec nemají přístup k herní poště, tudíž není možné jim posílat peníze a předměty. Zároveň je neplatícím hráčům zapovězen přístup k hernímu tržišti. Je nutné samozřejmě upozornit, že „zlato“ má v obou hrách velmi odlišnou hodnotu. Obecně se dá však tvrdit, že omezení, které má WoW jsou daleko více restriktivní. Obě hry mají tyto pravidla nasazená kvůli formě deviantního chování, které je v komunitě obou her známé jako „gold selling“ anebo jako RMT tedy „real-money trading“. Tyto praktiky jsou proti pravidlům obou her a jsou bez výjimky prováděny mimo design samotných her anebo herních společností [48].

I v EVE online jsou jakékoliv formy RMT (kromě těch oficiálních) postížitelné ztrátou herního charakteru. Alfa klony nicméně mají pouze omezení v

podobě jednoho kontraktu. „Kontrakt“ je v EVE nástroj, kterým mezi sebou hráči mohou směňovat herní předměty a služby. Specificky existují kontrakty typu aukce, při které uživatelé draží předměty, přičemž předměty jsou vydraženy v momentě, který dražitel stanovil např. po 24h, 1 týdnů po 4 týdnech. Volitelně má držený předmět také možnost „buyout“ což je částka, za kterou je možné předmět okamžitě koupit a předčasně tak ukončit aukci. Dalším typem kontraktu je kurýrský kontrakt. Tato mechanika umožňuje hráči najmout jiného hráče na přepravu předmětu či předmětů. V takovém kontraktu pak kurýrovi náleží předem stanovená odměna a v případě ztráty zásilky, je nucen zaplatit tzv. „collateral“, tedy částku stanovenou zadavatelem, která mu přísluší při nedoručení. Na jednoduchou mechaniku „kurýrství“ jsou samozřejmě napojeny mnohé sociální a ekonomické struktury vytvořené hráči. Ať jsou to pirátské organizace lovící tyto kurýry, nebo přepravní společnosti, jejich členové přispívají do společného pojištění kterým se pak pokrývají případné ztráty lodí zásilek. Případnému čtenáři mohu doporučit prezentaci z komunitní akce EVE Fanfest 2015 od uživatele RF Gnaeus Crassus [15], který popisuje vnitřní fungování těchto struktur. Případně studii na téma produkčních vztahů [54], kde se transportu herních produktů také věnují. Poslední typ kontraktu je „item Exchange“. Tento typ kontraktu je asi to co se nejvíce blíží obchodu mezi hráči ve WoW a ve hře Runescape. Tedy prostá směna specifického hráče předmětu za předmět, popř. předmětu za ISK. Tento typ kontraktu pro nás bude nejzajímavější, protože je to právě tato herní mechanika, kterým je realizované nejčastější deviantní chování, kterým jest „scam“ nebo také prostě podvod. V dalších kapitolách se bude možným podvodům a tomu, jak se s nimi hráči vypořádávají, věnovat více.

Doufám, že tato kapitola nám dala možnost nahlédnout do určitých mechanických vzorců, které se v MMO videohrách objevují. Mým cílem nebyla komplexní komparace různých titulů. Doufám však že nás toto nahlédnutí na ostatní herní tituly stejného žánru, vybavilo sémantikou, díky které se orientujeme v tom, co je mezi hráči považováno za „normální“ a čím se EVE online odlišuje. I to nám pak pomůže chápat dynamiku a fungování sociálních struktur, které mezi sebou hráči mají. Tyto struktury vznikaly nejen v průběhu dvou desetiletí fungování EVE online, ale v i průběhu čtyřech desítek let utváření hráčské komunity.

2.3 Historie EVE online

EVE online vyšel v 6. května 2003 a 23. května v Evropě tehdy naprosto neznámým studiem CCP Games založeného roku 1997. Jedno z mála videoherních studií z Islandu, které dosáhlo světové proslulosti. Založené Reynir Hardarsonem, Þórólfur Beck Kristjánssonem a Ívar Kristjánsson s cílem tvoření MMORPG her. Ačkoliv EVE online není jediný titul, který studio vydalo, tak se jedná o titul který zakladatelé studia chtěli vytvořit již od začátku. Tituly vytvořené do té doby sloužily především k tomu, aby získali finance pro vytvoření EVE online. Studio vydalo a produkovalo stolní hru „Hættuspil“ v roce 2020 znovu vydané pod anglickým titulem „Danger game“ [48].

Obrázek 2.3: Záběry ze hry Elite 1984



Hlavní inspirací byla hra Elite z roku 1984 viz obr. 3. Hlavní náplní hry je možnost chopit se role komandéra Jamesona a kormidla vesmírné lodě kdesi ve vzdálené budoucnosti. Jedná se o hru pro jednoho hráče s otevřeným koncem. Hra tudíž nemá jasně definovaný konec ani příběhovou linku. Hráč je tak vržen na úvodní vesmírnou stanici a je na něm čemu se ve hře bude chtít věnovat. Hra v základu umožňuje obchodování, pirátství, vojenské mise, lov odměn anebo těžení asteroidů. Všechny tyto činnosti pak generují peníze, za které si hráč může pořizovat vylepšení své lodi anebo zcela novou loď. To se zdá naprosto fundamentální pro pochopení incentív a herních mechanik ve videohrách. Elite totiž inspiroval celou generaci videoher, jako byl Wing Commander, Grand Theft Auto, Freelancer, X series a mimo jiné i EVE. Samozřejmě když bychom se podívali na hru Elite blíže, zjistili bychom, že herní koncepty a motivace vývojářů a hráčů ujmout se role svobodného pilota v kapitalistickém sci-fi prostředí nevznikla ve vakuu.

Britští vývojáři David Braben a Ian Bell (vývojáři Elite), patřili ke generaci mladých mužů, která byla fascinovaná vesmírem a mezihvězdným cestováním. Bezpochyby i vlivem vesmírného závodu mezi USSR a USA. Oba vývojáři v době vydání Elite sotva dvacetiletí byli inspirováni nejen historickými událostmi a sociokulturními podmínkami Británie v 70. a 80. letech minulého století. Vliv na ně také měla videohra Star Trader z roku 1974, která byla hra o vesmírném obchodování pro více hráčů. Další hrou byla stolní hra na hrdiny „Traveller“ z roku 1977, kde se hráči chopili vesmírných cestovatelů s volností objevovat vesmír, obchodovat a bojovat ve vesmírných bitvách. Zmínku zde stojí, že nejznámější titul z žánru her na hrdiny Dungeons & Dragons – original edition vyšel v roce 1974. Historie těchto her pak sahá do 19. století k válečným hrám vyvinutým pruskou armádou tzv. „kriegsspiel“, které sloužily mimo jiné k výcviku důstojníků, kteří se měly chopit velení skutečných batalionů.

Inspirací pro mechaniku „permanentní smrti“ resp. permanentní ztráty byla pak hra Ultima online vydaná v roce 1997. Jednalo se o hru také z žánru MMORPG vycházející z MUD tedy „multi-user dungeon“ textových her, které dovozovali hráčům komunikovat a deklarovat akce pomocí textu. Ultima se posunula od svých MUD kořenů takže již měla 2d grafiku za cenu mírného omezení hráčské agendy. Pro EVE online byla Ultima důležitá hned kvůli dvou mechanikám. První „permanentní ztráta“ bylo něco, co bylo v Ultimě zdrojem mnohých hráčských konfliktů a interakcí. Když hráčská postava v Ultimě zahynula, tak veškerý její majetek který měla u sebe, zůstal ležet na místě jejího skonu. Duše hráčské postavy se přesunula do nového těla a hráč tak musel cestovat zpět do místa kde zahynul a předměty si opět sebrat. Mezi tím mohl přijít jiný hráč a předměty si vzít pro sebe. Pokud hráč zahynul vlivem environmentálního nebezpečí, nejčastěji pak počítačem řízených protivníků, existovala určitá šance, že když bude dost rychlý, tak stihne svoje předměty získat zpět. Pokud však hráčská postava zahynula ve střetu s jiným hráčem, najednou se riziko ztráty předmětů stalo nejen pravděpodobné, ale jisté. Tato mechanika vyřešila EVE online problém odměňování hráčů za PVP střetnutí, tedy, pokud se podaří hráči sestřelit jiného hráče, některé komponenty lodě je možné sebrat a buď prodat či použít. To vyřešilo i ekonomický problém inflace herních předmětů, jelikož při explozi lodí je část předmětů vždy nenávratně zničena. Dokud budou ve hře ničeny lodě, bude vždy potřeba nové lodě vyrábět. Tento proces vede k nutnosti těžít suroviny. Těžení surovin vede k potřebě efektivního zpracování, které vede k potřebě udržovat kontrolu nad rafinériemi a potřeba kontroly nad rafinériemi pak vede k potřebě držet vlastní území. Vzhledem k tomu, že území resp. "výhodné území" je v EVE online omezeným zdrojem, vede kontrola nad omezenými zdroji k hráčskému konfliktu. Tento konflikt může mít podobu jak ekonomickou - obchodní válka, tak i fyzickou – ničení lodí. Celý cyklus se nám tedy uzavírá a tvoří tak uzavřený systém. Celý proces je samozřejmě prvoplánově designovaný, aby vedl ke konfliktu hráčů, protože dle slov vývojář je to právě konflikt, který tvoří drama, emoce a příběhy kvůli kterým hry uživatelé tak milují [62]. Druhá mechanika je pak ztráta těla ale vlastnictví "duše". V Ultimě i v EVE sice hráč může přijít o fyzické předměty, ale nikdy neztratí schopnosti jeho postavy v obou hrách označované jako „skillly“. To může být určitou psychologickou ber-

ličkou pro hráče, kteří jsou ochotni podstupovat „kalkulované riziko“. Jedním z příkladů deviantního chování, které tohoto využívá je griefing či jeho konkrétní manifestace „sebevražedných náletů“, kterým se budeme věnovat v pozdějších kapitolách této práce.

Může se zdát, že jsme se v exkurzu do historie vzdálili od EVE online, ale opak je pravdou. Od her inspirovaných válečnými hrami, přes první tituly, které simulovaly vesmírný obchod až po samotné historické události stojící za zpopularizování cestování do vesmíru. Všechny tyto události pomohli tvořit to, co dnes hráči znají jako videohru EVE online. Do dnes je možné všechny tyto vlivy ve hře cítit.

EVE online prošel vývojem, běžným pro jakýkoliv software. Běžně rozdělované na Alfa verzi, Beta verzi a vydání. První dvě fáze sloužily především k testování technologií a herních mechanik. Tyto fáze nebyly přístupné pro širokou veřejnost, ale pouze pro úzký okruh hráčů, kteří se do alfa a beta testování přihlásili. Do první Alfa fáze se dostalo pouze několik stovek hráčů [25], zároveň byl herní prostor omezen pouze na 7 hvězdných systémů, v porovnání se současnými 7 805 systémy které jsou ve hře přístupné v době psané této práce [2]. V Beta verzi se rozšířil jak počet hráčů vpuštěných do hry, tak i počet systémů. Většina prvních hráčů byla „rekrutována“ z řad fanoušků her z žánru space-sim, tedy vesmírných simulátorů, a fanoušků sci-fi obecně. Hráči her jako Elite, Earth and Beyond a Homeworld byli tedy prvními, kdo se do hry dostal. Tyto rané fáze nebyly důležité pouze pro vývojáře, ale i pro hráčskou komunitu. Už tehdy totiž vznikaly zárodky prvních skupin, které sdružovaly hráče. Byly to právě tyto skupiny a veteráni, alfa a beta fáze, kteří určili podobu komunitní scény na další dvě dekády dopředu. Dnes už by bylo těžké najít herní veteráni kteří „byly u toho“, ale jejich činy jsou cítit v herním světě do dnes.

Ačkoliv většina herního majetků z dob alfa a beta fází vzala za své, kvůli tzv. „wipu“ tedy vývojáři řízenému smazání veškerého herního majetku, jak uvádí A. Groen ve své genealogii herního světa EVE Online.

„Existují zjevné výhody, které přichází s tím, když začnete hrát hru dávno před ostatními. Ale existují i ty méně zjevné. Je jasné že takoví hráči mají více zkušeností s mechanikami produkce a boje. Mnohem kritičtějším aspektem je ale networking a training (zde je myšlený training kooperace s ostatními hráči). Hráči, kteří tu jsou déle mají prostě více známých a přátel. Nelze podceňovat důležitost spojenců v bezohledném světě New Eden.

Evolution (jméno jedné z prominentních korporací v počátcích hry) – a každá jiná korporace, která měla to privilegium začínat v beta verzi hry, měla ještě jednu výhodu. . . . v době kdy byla hra vydaná. Vůdci Evolution museli tucetkrát vybudovat celou korporaci od píky (důvodem byly výše zmíněné wipy). Po tolika pokusech věděli přesně, jaká je optimální struktura. Věděli, jak rychle zbohatnout. Věděli, jak vybudovat válečnou flotilu, a i jak jí používat [25].

Na tomto příkladu je vidět, že finanční kapitál má ve hře zanedbatelnou hodnotu oproti know-how a sociálním kapitálu. Nejen, že nám to říká mnohé o určité asymetričnosti moci mezi hráči EVE online v podstatě od jejího počátku. Ale také o tom, že i jednotlivec může mít na hru velký vliv. Tento poznatek určitým způsobem doplňuje étos MMORPG her. Tedy étos, že jednotlivec v takových

hráč nemá takovou moc a potřebuje kooperovat s jinými hráči, aby něčeho dosáhl. Tento princip se nám objevuje téměř bez výjimek ve všech her tohoto žánru. Ať jde o mechaniky „raidu“ – tedy průchod určitým herním obsahem, který lze dokončit pouze ve větší skupině hráčů, kvůli jeho obtížnosti. Anebo jde o mechaniku skupinového PVP – tedy konfliktu jedné skupiny hráčů proti jiné skupině hráčů, ve které by jednotlivec byl poražen kvůli početní převaze. Existence asymetričnosti moci v EVE online je naprosto zřejmá a je naprosto fundamentální pro fungování celé hry. Nicméně skutečnost, že existuje určitý ekvivalent „generačního bohatství“ již tak zřejmí není. Asi nemůžeme jít tak daleko, že bychom tvrdili, že sociální kapitál veteránských hráčů je jediný faktor. Ukazuje se nám ale, že tento faktor má efekt na to, kdo dnes ovládá zdroje v EvE online. Tento jev také zdůrazňuje sílu FOMO efektu i ve hrách, které prvoplánově neobsahují predátorské obchodní taktiky [1].

Až do roku 2004 nebyla ve hře žádná mechanika, kterou by si mohla skupina hráčů „de jure“ nárokovat území. Do té doby tedy korporace prosazovaly svojí moc především pomocí neformálních prohlášení na oficiálních fórech hry. Tato prohlášení, byly pak doprovázeny organizovanými flotilami, které sestřelovali hráče, kteří nepatřily do stejné korporace. Samozřejmě rozdíl mezi hráčskými skupinami, které dělaly to samé jen se nazývaly „piráty“ byl zanedbatelný. Null-sec byl tudíž v počátcích hry velmi nebezpečné a chaotické místo. Možnost nárokovat si území de-jure přišla s aktualizací hry, která přinesla mechaniku „sovereignty“. V průběhu let se tato mechanika proměňovala a nelze vyloučit, že se v dalších aktualizacích hry nebude měnit. Její pointa však zůstává, dát hráčům možnost nárokovat si určité území ve hře, budovat na něm struktury – např. vesmírné stanice a monopolizovat tak suroviny na určitém území. S možným vlastnictvím území pak přichází samozřejmě možnost o vlastnictví bojovat, tedy dobýt nepřátelské území a sebrat mu stanici a možnost snadného těžení surovin v daném systému.

Jak bylo zmiňováno v předchozí kapitole, EVE je videohra fungující na principu „live-service“. V praxi to znamená, že hra je v kontinuálním vývoji a do hry v pravidelných intervalech přibývá obsah formou „patchů“ tedy aktualizací které modifikují/opravují stávající mechaniky a přidávají nový herní obsah. Live-service model také znamená, že chod hry je financován z kontinuálních příspěvků hráčů. EVE využívá předplatného a „mikrotransakcí“, za které hráč dostane přístup ke kosmetickým doplňkům. V průběhu dvou dekad historie hry vyšlo nespočet aktualizací a expanzí, které rozšířily herní svět, přidaly nové herní prvky a diametrálně proměnilo hru. K porovnání obr. č. 4 a 5 ilustrují jak dramatickému vývoji v průběhu let došlo. Ačkoliv se v průběhu let mechaniky a i vizuální stránka hry měnily, tak jádrové „modus operandi“ se nijak nezměnilo. Pořád je potřeba těžit minerály, pořád je potřeba z minerálů vyrábět komponenty, které slouží na stavbu lodí a pořád jsou lodě ničeny ve střetu hráč vs hráč.

Doufáme, že nám tato kapitola pomůže zasadit do kontextu jak hru samotnou, tak motivace hráčů a incentive se kterými pracují vývojáři a pracovali již od počátku hry. Tedy, že hra byla stvořena s cílem simulovat tržní ekonomiku s funkční nabídkou a poptávkou. Hra, resp. hráči také pracují jak s finančním,

Obrázek 2.4: Záběry z beta verze EVE online.



tak i se sociálním kapitálem. Ten je ve hře často pak silnou motivací pro mnohé hráče. Z raného vývoje také vidíme, že bez ohledu na fyzický majetek ve hře, obrovským benefitem, kteří mají veteráni hry proti nováčkům, jak jejich mechanická znalost hry, tak i sociální síť přátel a kontaktů, které ve hře mají. Díky této síti je pro ně snazší nabít finančního kapitálů ať formou půjček – protože zkrátka vý za kým zajít, tak i snazšímu získání pozic v hráči ovládaných korporacích. Díky těmto pozicím pak i mnohý veteránský hráč může proměnit své zkušenosti se hrou v náskok. Posledním bodem, který nám z této kapitoly vychází, je pak silná fixace vývojářů na konflikt hráče proti hráči tedy PVP. Hra mnohé své mechaniky podřídila právě tomuto konfliktu. Můžeme vidět, že tomu byla podřízena i infrastruktura hry. Na rozdíl od většiny největší MMORPG jak své doby, tak i současnosti EVE online se odehrává v jednom kontinuálním světě. Všichni hráči hrají ve stejném vesmíru a nic nebrání libovolnému hráči spojit se s libovolným hráčem. Bez znalosti jiných videoher toho to žánru se to může zdát triviální, ale opak je pravdou. V počátcích existence videoher bylo technologicky nemožné, aby větší množství hráčů bylo připojeno na jednom serveru či herním světě, a proto byla komunita roztržštěná do desítek světů, které spolu nemohli interagovat. EVE byla jedna z prvních her, která byla stavěná s tím, že je možné, aby se všichni hráči ve hře mohli sejít na jednom místě ve stejný čas. V tomto ohledu existuje pouze jediné omezení, a to mezi čínskými hráči a zbytkem světa. Jelikož EVE online má v tomto ohledu dva „klastry“ Serenity – Čína a Tranquility – zbytek světa. Jak jsem ale vyzoroval ve vlastním výzkumu působení čínských hráčů není tak jednoduché a mnoho čínských hráčů působí na v obou klastrech. Co se nám však na tomto případě ukazuje, je jak moc velkou moc má na chod hry konflikt mezi hráči. Právě konflikt mezi hráči je také něco, co EVE online dostalo na titulní strany novin.

Obrázek 2.5: Záběry ze hry EVE online z roku 2023



2.4 Mediální pokrytí

V době psaní této práce existují stovky akademických prací věnující se EVE online. Řada z nich se věnuje spojení kyberprostoru a našeho fyzického prostoru. Jde o studie zkoumající chování hráčů např. úroveň agrese a jejich materiální podmínky [4]. Videohra je také hojně pokrytá v ekonomických studiích, které zkoumají herní trh jak z pohledu mikroekonomie [52]. Specificky pak mikroekonomické teorie které zkoumají několik komodit, jejich cenu a to jak jejich ekonomický model koreluje se skutečnými komoditami. Existuje také řada makroekonomických studií, které studují jak ekonomiku jako celek, tak i ekonomické cykly které hra prodělává vlivem virtuálních válek [28].

Ačkoliv pokrytí EVE online akademiky je zajímavé, důvod tohoto pokrytí je sporný, ale odhadujeme že hlavní roli hraje podoba EVE online. Jde o hru, která pracuje s velkým množstvím uživatelů. Hra simuluje skutečné ekonomické cykly a tudíž je možné nad ní laborovat se skutečnými ekonomickými teoriemi. Důvody, proč je hra tak zajímavou případovou studií není tolik odlišný od důvodů pro vznik této práce. Kvůli komplexnosti sociálních procesů chybí v sociálních vědách možnost opakovatelného testování v kontrolovaném prostředí. To čemu se asi nejvíce blíží "kontrolované prostředí" je v našem případě kyberprostor simulující sociální a ekonomické procesy ne-odlišných od těch v materiálním prostoru.

Kromě fascinací výzkumníků EVE online existuje však i další skupina, která je fascinovaná pokrytím této MMO videohry, a to jsou novináři. Jenom málo které MMO hra se dočkala takového mediálního pokrytí. Zpravidla se jedná o články informující čtenáře o nových aktualizacích ve hře. Mezinárodní média věnující se videohrám jako jsou weby PC gamer, Kotaku, GameSpot mají v popisu

práce popisovat vývoj na poli videoher. Zároveň díky úzkému zaměření čtenářů mohou informovat o detailech jako jsou nové aktualizace. Mediální pokrytí, o kterém však chci mluvit já, je od médií jako je New York Times [51], BBC [58] či The Guardian [45]. Jsou to právě tato média, která mají schopnost oslovit i ne-hráče a takové články jsou pak typicky prvním kontaktem, kteří lidé mimo videoherní scénu mají s EVE online. V tomto ohledu stojí za zdůraznění, že i pro mě samotného byly „click-baitové“ články to co mě k EVE online přilákalo. Click-baitovými články se rozumí články jejichž titulek má v první řadě upoutat čtenářovu pozornost a až na druhém místě je účel titulku informování o obsahu článku. Články jako „Mega-Battle Breaks \$300 000 in Real-World world damages“ [14] či „Over 6000 EVE Online Players Clashed in A Massive Battle...“ [8] jsou příkladem takových článků. Ve čtenáři to pak vzbudí touhu vědět víc o hře, kde je možné ztratit virtuální loď v hodnotě tisíce amerických dolarů, stejně tak možnost účastnit se vesmírné bitvy spolu s 5 999 jinými hráči.

Jedním z klíčových slov, v polo-strukturovaných rozhovorů bylo „být součástí něčeho velkého“. Zůstává otázkou, jestli články využívají touhy lidí/hráčů naplnění potřeby sociální realizace, anebo naopak jsou lidé/hráči podvědomě přitahováni k takovým článkům. Na to jaké míry dokáže tato hra naplnit tyto potřeby mohu na základě výsledků interview odpovědět nejednoznačně. Respondenti, kteří zmínili pocit „být součástí něčeho většího“ se shodli na tom, že EVE jejich potřeby naplňuje. Zde narážím na limitace vzorku hráčů, se kterými byly rozhovory provedené. Všichni tito hráči byli součástí nějaké korporace, a tudíž byli aktivně zapojeni do komunitního aspektu hry. Nicméně víme že existuje celá jedna skupina hráčů, kteří létají „solo“, tedy nejsou součástí žádné korporace a do kooperačního aspektu hry se zapojují minimálně. Dá se odhadovat, že pro takové hráče komunitní aspekt hry není tolik důležitý, nicméně s jistotou to tvrdit nelze. Zároveň bychom museli ignorovat velké množství hráčů, kteří EVE online přestali hrát. Vzhledem k tomu, že data o retenci hráčů je velmi složitě vyhodnotit, protože je těžké získat data o tom, proč hráči hru přestali hrát.

Vztah, který mají hráči k médiím, jsem se pokusil více do detailu rozebrat v sérii otázek zaměřené na reprezentaci komunity v médiích. Výsledky těchto otázek však nepotvrdily mojí úvodní hypotézu, že hráči by mohli být nespokojeni s tím, jak je média vykreslují. Hráči většinou neměli nijak vyhraněný názor na tyto články a shodli se na tom, že tyto články mají šanci přilákat nové hráče do hry. V případě rozhovoru s jedním z velkých důstojníků korporace se ukázalo obava, že články popisují realitu hry, se kterými se běžný hráč nedostane vůbec do kontaktu. Konkrétně v tomto ohledu mluvil o masivních bitvách a drahých lodí tzv. „kapitálek“/„capitals“, což je specifický druh velmi mocných a velmi drahých lodí, ke kterým má přístup pouze nižší stovka hráčů v celé hře. Během zúčastněného pozorování jeden z pilotů těchto lodí také několikrát zdůraznil, že způsob jakým se s těmito loděmi lítá je velmi odlišný od standardních bitevních lodí. Když pomíneme finanční náklady samotné lodě (ta se může lišit podle typu kapitální lodě), ale bez výjimky dosahují ceny ve stovkách miliard ISKů. Když pomíneme cenu, je zde investice času na trénink nových skillů která jsou v řádu let. Tedy trvá několik let skutečného času než virtuální avatar dosáhne potřebných skillů pro to, aby vůbec mohl zasednout za kormidlo

kapitálních lodí.

Čas na výcvik se dá zkrátit pomocí herních předmětů tzv. „skill injectors“ které se dají nakoupit buď za skutečnou či virtuální měnu. Poslední překážkou, která stojí mezi novým hráčem a pilotováním kapitální lodě je logistika. Tyto lodě jsou nepřekonatelné kolosy co se týká palebné síly, ale ani takové kolosy nejsou imunní vůči početní převaze. Nechráněná kapitální loď je tučným systémem pro mnohé piráty či členy konkurenční frakce. Proto tyto lodě vyžadují infrastrukturu, kterou mohou poskytnout pouze velké korporace či aliance. Jedná se o specifické dokovací stanice a flotily sloužící na ochranu těchto lodí. Ztráta kapitální lodí je pak velkou ránou nejen pro samotného hráče, který loď pilotuje, ale i pro celou alianci, které spoléhá na počty těchto kapitálních lodí při frakčních válkách. Hodnota těchto lodí pro aliance pak ale leží v jejich geopolitické hodnotě. Při zúčastněném pozorování byly tyto lodě nejednou srovnány s ekvivalentem „nukleárních zbraní“ a to nejen kvůli ničivému potenciálu, ceně, logistickým nákladům ale kvůli jejich psychologickému efektu. Množství těchto lodí je hlavní rozhodující faktor, jestli se korporace potažmo aliance pustí do války s jinou korporací/aliancí. To, že jedna aliance má více kapitálních lodí ještě automaticky neznamená že je pro ní válka výhodná. Pokud si velitel aliance totiž dokáže spočítat, že válka s konkurenční aliancí by ho stála minimálně několik kapitálních lodí, může se rozhodnout nepojít se do konfliktu i přes velkou šanci na vítězství, aby se vyhnul Pyrrhovu vítězství. V tomto ohledu samotné vlastnictví kapitálních lodí je určitým odpuzujícím faktorem pro případný konflikt. Tato situace tak nápadně připomíná doktrínu vzájemného zničení z dob studené války. V EVE online i v tuto chvíli probíhá hned několik studených válek a proxy konfliktů, ve kterém jsou nasazovány „pouze“ slabé lodě, přičemž se čeká zda-li proti strana nenasadí mocnější lodě a nedojde k tzv. „eskalaci“. Války mezi velkými aliancemi se proto mohou táhnout měsíce i roky, kdy jsou vysílány pouze malé flotily „raiding-fleets“, které se navzájem ošukávají a čeká se než velcí důstojníci „vytáhnou“ větší lodě.

Důvod určité nespokojenosti respondenta s mediálním pokrytím EVE tedy vychází především z toho, že prvo-hráč může dojít k závěru, že i on může snadno pilotovat tyto velké a drahé lodě. S aspektem účasti na masivní bitvách se to má velmi podobně jako s pilotováním kapitálek. Technicky vzato je možné se přidat do korporace, která je součástí větší alianční války a zúčastnit se velké bitvy. V praxi jsou ale tyto bitvy velmi vzácné. Má vlastní zkušenost s konfliktem byla taková, že připomínala spíše ponorkovou bitvu nežli masivní lodní bitvu. V praxi většina kontaktů s nepřítelem neeskalovala ve větší konflikt, ale vyústila ve stažení jedné anebo druhé strany. Ke konfliktu došlo pouze v momentě, kdy jsme měli buď početní či technickou převahu nad nepřítelem, nejlépe obě dvě.

Může se zdát, že takové konflikty jsou nudné, ale opak je pravdou. Hlavním parametrem našeho vítězství totiž byla schopnost mě, resp. mého velcího důstojníka či zkušenějšího hráče analyzovat informace o nepřátelské flotile a rozhodnout jakou loď proti nim nasadit. Na bojišti pak rozhodovala schopnost rychlé reakce, znalost vlastní lodí, skilly herního avatara a schopnost komunikovat informace. Tato zkušenost pro mě byla plná rozčarování, protože se nepodobala žádnému jinému boji, který jsem v MMO videohrách zažil. Samozřejmě

i ve hrách jako je WoW existuje určitá analýza konfliktu, do kterého se hráči pouští, ale ani zdaleka se nejedná o tak propracované výpočty, a především opatrnost se kterou se hráči do konfliktu pouští. Osobně se domnívám, že důvod je především cena prohry. Ve hře jako WoW či Guild Wars 2 není ztráta postavy či herních předmětů permanentní, takže časová investice do přípravy konfliktu též není tak vysoká.

Vrátíme-li se ale ke zkušenosti prvohráče, jeho zkušenost s konfliktem je spíše zmatečná (pokud nemá vedení) anebo připomíná ponorkovou bitvu. To je pravda v případě malého konfliktu. Členství ve velké organizované flotile není zcela exkluzivní pouze ostříleným veteránům, ale v tomto ohledu byla má zkušenost spíše omezená. Ve většině případů hráč sedí na stanici a čeká na rozkaz FC tedy „fleet-comander“, který rozhodne o tom kam a jestli flotila poletí. Výsledek tohoto rozhodnutí má nejčastěji za následek něco, co se v komunitě označuje jako „blue balls“, tedy situaci, kdy není zcela jasné kdo by měl na vrch při kontaktu s nepřítelem a proto se jedna nebo obě strany rozhodnou konfliktu vyhnout. Z vyprávění účastníků velkých konfliktů pak často zaznívalo že samotná bitva je pro řadového „pilota“ relativně nenáročná – relativně vůči solo PVP či PVP v malé skupině kdy jednotlivec nese daleko větší zodpovědnost. Hlavní břemeno výhry nebo prohry totiž leží na FC, který označuje nepřátelské lodě které se mají prioritně zničit. Účastník pak pouze označí vytyčený cíl a spustí zbraně. Účastníkovy takové bitvy se říká tzv. „F1 monkey“. Jedná se o pejorativní označení pro hráče, který v bitvě pouze označí nepřítele a stiskne F1, což je klávesová zkratka pro střelbu ze všech zbraní. Samozřejmě toto nejsou jediné dvě role, které hráč může v bitvě mít, ale v případě „F1 monkey“ je to role, kterou nováček ve hře pravděpodobně zastane kvůli své nenáročnosti.

Z analýzy článků, které vychází o hře EVE online se nedá říct, že by články nebyly pravdivé. Nicméně je pravdou, že potenciální hráč by mohl dojít k závěru, že velké bitvy a drahé lodě jsou běžnou součástí hry. V případě mé zkušenosti však nic nemůže být vzdálenější realitě. A ačkoliv je pravda, že hra tyto zkušenosti může nabídnout, vyžaduje to od hráče nemalou časovou investici. Na určitý narativ „dvou různých her“ jsem za dobu mého výzkumu narážel neustále. Ať jde o verzi propagovanou vývojáři či verzi propagovanou samotnými hráči, kteří vypráví o svých zážitcích ze hry. Nejde říct, že by hra byla méně zábavná, než jak je popisovaná, ale minimálně má vlastní zkušenost potvrdila, že hra je nejen technicky komplexní ale i samotný život ve hře má mnoho různých vrstev.

Domnívám se, že i to přispívá určitému kultovnímu statusu, který hra má, tj. to, že můžete hrát hru několik desítek let a vaše zkušenost, kterou máte na začátku a na konci bude diametrálně odlišná. S tím, jak totiž hráč odkrývá vrstvy mechanik a vztahů ve hře, proniká hlouběji do hry, tak i nejběžnější činnosti, které vykonává prvohráč dostávají nový rozměr v očích veterána. Jako příklad mohu uvést cenu anti-materiálové munice ve hře. Prvo-hráč za ní vidí pouze něco, co mu dovoluje ničit nepřátelské lodě na blízko a která je teď trochu drahá. Veterán za ní však může vidět mnoholetou válku dvou největších aliancí ve hře, může za nimi vidět nedávné zničení továrny na tuto municí, jejímž vlivem cena vyletěla tak vysoko. Veterán za ní může vidět podrobnou statistiku, podle které může vyhodnotit, na jakou vzdálenost tuto municí využít a může za ní

vidět obchodní potenciál, pokud by importoval tuto municí z opačné strany vesmíru. Když se pak články zmiňují o komplexitě hry EVE online jen málo kdo si dovede představit komplexnost sociálních a technologických simulací, které nepozorovaně probíhá pod povrchem. A mimo jiné také komplexnost, kvůli které dokáže hra existovat dvě dekády a stále bavit tisíce hráčů.

V závěru této kapitoly stojí za to říct, že pohledy na to, jak je hra znázorňovaná v médiích se různí. Výše podané svědectví je pouze jedním z mnoha odrazů, jaké strasti může prvo-hráč zažít. Četnost těchto názorů a později osobní zkušenost mě utvrdila, že skutečně existuje určitá „hra ve hře“ či meta-hra, která probíhá na různých úrovních pro různé hráče. Má zkušenost však nemusí popisovat celou realitu a během svého výzkumu, jsem se snažil nevytvářet žádné závěry a být otevřený alternativním pojetím hry. Ke konci mého výzkumu jsem byl konfrontován s téměř až konspirační teorií že „Velká válka“ tedy konflikt mezi dvojicí super-aliancí „Imperium“ a „PandaFam“, které vedou válku o území, které následně mohou pronajímat korporacím věnujícím se RMT. Tedy stinnou stránku hry, podle níž je herní konflikt vedený o neherní měnu a živobytní lidí živící se prodejem digitální měny. Vzhledem k tomu, že se ke mně dostala tato informace až po roce zúčastněného pozorování a doslova pár týdnů před dokončením této práce, je nad míru jasné, o kolik se může realita různých hráčů lišit a stejně tak i jejich zkušenost se hrou. A právě tyto zkušenosti se snažím popsat optikou mých respondentů v další kapitole.

2.5 Motivace k hraní

Podobně jako řada jiných aktivit, je i hraní videoher určitá forma volnočasové aktivity. Rostoucí popularita videoher vedla k vytvoření samostatného trhu a průmyslu s videohrami. Vlivem tohoto průmyslu se v posledním desetiletí rozvinul těž segment „profesionálního hraní videoher“, tradičně označovaného jako e-sport. V případě „profesionálních hráčů“ se samozřejmě nedá označit aktivita již jako volnočasová, jelikož je pro mnohé hlavním zdrojem příjmů. Do této kategorie nepatří pouze profesionální kompetitivní hráči, ale také recenzenti, streameři – tedy lidé, kteří se živí vysláním videohry v živém přenosu a různí producenti video/audio obsahu jehož primární tematikou jsou videohry. Tato kategorie profesionálů – definovaných jako jedinci, pro které je hraní videoher zdrojem obživy. Této kategorii se zde nicméně věnovat nebudeme. Když totiž přijde na EVE online, tak v porovnání s jinými videohrami neexistuje tak rozvinutá kultura profesionálního hraní. Což nicméně neznamená, že jedinci, pro které je EVE online volnočasová aktivita, neberou hru extrémně vážně. Pro kontext, dle statistik z platformy Twitch, což je největší platforma pro streamování videoher, je EVE na 133. místě, co se množství sledujících týká, oproti hře World of Warcraft který je na 4. Či Old School Runescape který je na 17. místě. Nicméně videohra Second Life, zmiňovaná v předchozích kapitolách, např. nemá ani vlastní kategorii. Toto hodnocení vychází z platformy twitchTracker [65] a je vypočítán z celkově sledovaných hodin a z nejvyššího počtu diváků. Tedy hry na, které se kouká velké množství lidí dlouhou dobu se umisťují nejvýše.

Motivace jedinců, kteří vnímají EVE jako volnočasovou aktivitu se různí. Akademické zdroje na toto téma zmiňují především vnitřní motivace a specificky pak touhu po výzvě, útěku, socializaci [18] [46] [55]. Jak nicméně upozorňuje Tychsen et alli motivace, pro hraní se mohou velmi lišit na základě specifického hráče a hry, která je zrovna hraná. Koncept, který se v souvislosti s videohrami také objevuje, je tzv. „flow-state“, tedy duševní stav plného soustředění téměř až pohlcení. Tento stav je velmi dobře zdokumentovaný. Poprvé ho popsal maďarský psycholog Mihaly Csikszentmihalyi [16] a to na malířích, kteří se na tolik ponořili do své práce že zapomínali jíst, pít a i spát. Tento stav není exkluzivní pouze pro umělce, je totiž přítomný u většiny rekreačních aktivit, videohry tak nejsou výjimkou. Studie Souttera a Hitchense [53]. potvrdila hypotézu, že možná úprava herního charakteru koreluje s tím, jak často se hráč dostane do stavu „flow“. Tuto realitu pak můžeme vyzorovat i v EVE online, jedním z jehož stavebních kamenů je právě vizuální, ale především mechanická úprava postavy. Mechanikou je myšleno rozdělování a učení se herních „skillů“. Tedy vlastností, které ovlivňují jaké lodě může postava pilotovat, jak schopná je v ovládní palubních zbraní anebo jak velké poplatky má na komoditním trhu.

Respondenti nezmiňují „flow-state“ jako motivaci k hraní, ačkoliv řada z nich byla s termínem obeznámena. To, co však bylo skloňováno, byla motivace k hraní jako formy relaxační aktivity. Řada aktivit prováděných v EVE mají relativně monotónní podobu. Typickou takovou aktivitou je „rattting“ nebo počestlě „ratění“. Ratění je aktivita, při které hráč vletí na pseudonáhodně vygenerované místo tzv. „site“ nebo taky „combat site“. Na tomto místě se objevují „rats“ zkratka pro anglické „pirates“, v české komunitě označované jako „krysy“. Tito piráti jsou generovaní a ovládní hrou samotnou, jedná se tedy o NPC „non-player-characters“ charakteru ovládné charakterem, jejichž chování je v kontextu eve online snadné predikovat. Tyto npc rats jsou pak terčem hráčů, zničení každé takové lodě sebou nese nejenom zisk v podobě trosek z lodí, ale především ISK odměna vypsaná na jejich hlavu, která je automaticky připsána na účet hráči, který sestřelí takto označené lodě. Ne každá NPC loď má na sobě vypsanou odměnu, ale lodě combat sites zpravidla ano. Proto jsou tyto sites vyhledávané hráči jako možnost nenáročného výdělků. Nenáročným přivýdělkem byla tato aktivita považovaná alespoň v komunitě, ve které jsem prováděl výzkum. Při mém vstupu do korporace, a počátečním zaučení mi byla zapůjčena bitevní loď specificky upravená a specializovaná na lov těchto krys. Takže pokud se člověk držel instrukcí, bylo obtížné být zničen. V případě, že bych byl součástí jiné korporace, která nemá takový finanční, ale především vzdělávací kapitál byla by tato aktivita výrazně složitější. Obecně vzato však platí že každý hráč, i ten který není součástí komunity, objeví ve hře určitou nenáročnou činnost, které se může věnovat. I bez těchto aktivit však je EVE online povětšinou více relaxační aktivitou. Pokud bychom EVE online porovnávali např. s žánrem fps – „first-person-shooter“. Zjistili bychom, že eve např. nevyžaduje tak rychlé reakce. Oproti fps titulům označovaných lidově jako „střílečky“, které vyžadují rychlé reflexy a vysokou míru přesnosti EVE ve své nekompetitivní formě nevyžaduje ani jedno. Když bychom však srovnávali EVE i s hrami stejného žánru jako je WOW, množství zbraní a aktivních modulů je relativně

nízké, jinak řečeno uživatel nemusí udržovat pozornost nad velkým množstvím herních mechanik.

Rychlým porovnáním budiž, že během 2h hraní WoW a stejným množstvím času dedikovaným EVE online s minimálními znalostmi obou her, jsem ve hře WoW s postavou elfího lovce odemkl více jak deset různých schopností a aktivních předmětů a oproti tomu v EVE online pouhých pět. Případný čtenář obeznámený s detaily hry by samozřejmě nesouhlasil. Neboť kompetitivní hraní EVE vyžaduje rychlé reakce a ještě rychlejší schopnost rozhodování, zároveň prvky jako zbraně a moduly a jejich ekvivalent ve WoW schopnosti a talenty, jsou pouze jeden z prvků se kterými uživatel interaguje. Nicméně v obecné rovině je možné říct, že EVE online i přes své PVP zaměření je spíše pomalejší hrou i ve svém žánru. To ani v nejmenším neznamená, že jde o hru nenáročnou. EVE online obsahuje tisíce mechanik, které na sebe navazují a navzájem se ovlivňují. Jediným příkladem za všechny je pak např. d-scan celým označením „directional scanner“. Tato mechanika, ke které má každý pilot přístup od prvního momentu ve hře slouží k odhalení elementů v systému, ve kterém se zrovna uživatel nachází. Snad pomůže připodobnění k radaru. Hráč může ovlivňovat na jakou vzdálenost tento radar používá, popř. v jakém směru a díky tomu je schopen analyzovat své prostředí ve vesmíru, které není možné spatřit pouhým okem, či ho není možné vidět na navigačním počítači/navigačním panelu. V rukách schopného hráče může informovat nejen o přítomnosti nepřítelů, ale i o typu lodě se kterou přiletěl či o pozici na které se nachází. Použití scanneru v jeho rozšířeném provedení je čistě dobrovolné, přes to mi potvrdilo, jeho důležitost, v podstatě každý hráč, se kterým jsem v rámci naší korporace komunikoval. To, co pak odlišuje schopného hráče a hráče nováčka jsou pak především znalosti o existenci a využití těchto mechanik. Pro hráče, který je obeznámený s fungováním herních mechanik, které jsou pro danou aktivitu nutné, je pak jejich použití veskrze jednoduché a tudíž relaxující.

Tam, kde se relační podoba EVE online projevuje nejsilněji je pak těžení asteroidů. Tato aktivita je pak především v high-secu tedy „bezpečné“ části vesmíru považovaná téměř až za nudnou kvůli její monotónnosti. Ačkoliv člověk používá mechanicky velmi podobné techniky jako u raitingu, tedy označení asteroidu/nepřítelů a spuštění těžebního laseru/lodních děl, aby získal minerály/vybavení které následně může zpeněžit. V případě raitingu samozřejmě existuje stále riziko možného zničení, tedy ztráty celého postupu. A to i v případě že se na daném místě neobjeví hráč který by se nás pokusil zničit. Proto je pro řadu hráčů těžba asteroidů preferovaná forma výdělků a věnují se tzv. „afk miningu“, tedy činnosti, při které nejsou přítomni u počítače, ale přes to těží minerály. Z vyprávění respondentů je pak běžné, že této formě hraní se věnují otcové, kteří mají po práci a hlídají své potomstvo. Vzhledem k tělesné i mentální nenáročnosti dovolují aktivity tohoto typu participovat na hře a věnovat se při tom jiné činnosti. Ačkoliv bylo řečeno, že profesionální hraní EVE online je omezené záměrně jsem z výčtu vynechal jednu kategorii, a to jsou hráči, kteří se věnují RMT. Real-money-trading je ve hře sankcionován a uživatel který by participoval na směně reálné měny za měnu virtuální. Takový hráč se vystavuje riziku odebrání přístupu k účtu tkzv. „banu“. Fungování této směny je v prin-

cipu velmi jednoduché, ale v praxi má mnoho nuancí a jeho dopady jsou cítí v celé hře. Princip je nicméně takový že jednotlivec či skupina hráčů se věnuje specifické činnosti, která má co možná nejvyšší „isk per hour ratio“ tedy za co možná nejkratší čas vydělává co největší množství peněz. V herní terminologii se jejich činnost označuje jako tkzv „grind“, tedy jednotvárná činnost, která má specifický cíl. V našem případě vydělávání peněz. Určité formě „grindu“ se věnuje nebo věnoval každý hráč eve online.

To co odlišuje lidi kteří mají RMT jako živobytí je, že typický hráč grinduje, aby zlepšil svojí postavu a nebo si vydělal na lepší loď. Oproti tomu „profesionální hráč“ tuto činnost provádí s vidinou prodeje herního majetku a přeměnou za skutečnou měnu která pro něj bude živobytím. Tento druh profesionálního hraní není specifický pro EVE online. Motivace přeskočit postup ve hře výměnou za finanční transakci, je přítomný v každém MMORPG. Tam, kde vstupuje tento RMT model do šedé zóny je pokud je prováděn bez vědomí a nebo bez participace samotných vývojářů na transakci. V dalších kapitolách se budu věnovat dopadům a samotnému fungování RMT v EVE online. Nicméně při zmínce o motivacích pro to hrát hru, je nutné zmínit i motivaci finančního obohacení na postupu jiných hráčů. Stereotypně mají tuto motivaci hráči ze zemí s nízkými náklady na život a vysokou nezaměstnaností. Vzhledem k tomu, že tyto transakce jsou prováděny v eurech, dolarech nebo jejich ekvivalentem v bitcoinech. Nejčastěji jsou s grindem spojováni hráči z Číny, Ruska, Indie, Pákistánu, Venezuely. Tento stereotyp spojovaný s hráči ze specifických zemí zde zmiňuji, protože je spojen i s určitou formou diskriminace. V knize Empires of EVE jsou zmiňovány urážky jako „Russian dogs.“, „They're selling ISK to feed their families.“ či „Their ships were bought with Russian brides.“. Poslední dvě zmíněné urážky pak přímo odkazují k RMT [25]. Vzhledem k tomu že jsem během svého výzkumu byl součástí aliance s velkou čínskou a ruskou populací, s touto formou otevřené diskriminace jsem se nesetkal. Nicméně napříč komunitou stále panuje určité napětí především s čínskou komunitou. Původce tohoto napětí osobně přikládám především jazykové bariéře, která existuje s anglofonní hráčskou populací. V typické mezinárodní alianci tak člověk může slyšet čínštinu, angličtinu a ruštinu. Problémy neochoty a nebo neschopnosti jedné nebo druhé strany komunikovat jazykem protějška je zdrojem mnohých neshod.

2.6 Demografie

Demografická data pro EVE online jsou notoricky obtížná k získání. Ty nejpřesnější statistiky které máme, jsou o počtech aktivních uživatelů a i ty jsou agregovanými výsledky ze stránek třetích stran. Ačkoliv je velmi pravděpodobné, že vývojáři mají velmi přesná čísla o počtu aktivních hráčů, tyto informace nejsou veřejně dostupné, a tudíž nebylo možné je v této práci analyzovat. Statistiky které máme, jsou ze stránek distributorů jako je platforma Steam která zveřejňuje počty aktivních hráčů. Nicméně platforma započítává pouze ty uživatele, jež jsou přihlášený přes zmíněnou platformu a již nepočítá hráče, kteří se do hry připojují přímo skrze oficiální „launcher“, tedy program na spuštění samotné hry.

Stránky jako MMO Populations, které se zabývají sběrem dat o různých MMO videohrách pro změnu nezveřejňují způsoby, jakým je hráčská populace sbírána, tudíž ji nelze použít pro spolehlivou analýzu. I když bychom přijali že statistiky ze stránky Steam jsou spolehlivé, narazíme na problém duplicity či triplicity účtů. Mezi hráči EVE online je naprosto běžné mít nejen několik herních postav vázaných na jeden účet, ale i několik účtů, které nejsou nijak provázané, vzhledem k rozšířené praktice „multi-boxingu“, tedy hraní stejné hry skrze několik herních účtů ve stejný čas. Je téměř nemožné získat přesná data. Existují sice metody, jak spočítat hráčskou populaci a skutečné množství hrajících hráčů např. skrze filtrování instancí s duplicitní IP adresy. Tedy metoda, při které vývojář ignoruje účty, které jsou připojené z jednoho počítače. K této metodě nicméně ze své podstaty mají přístup pouze vývojáři hry.

Na problematice počtu hráčů ve hře tak můžeme krásně demonstrovat komplikovanost sběru demografických dat o hráčích EVE online. Snažíme-li se tedy vytvořit „ideální typ“ hráče EVE online, jsme odkázáni pouze na data o hráčích videoher, kvalifikovaný odhad a osobní zkušenost. Nutno podotknout, že poslední zmíněné nemá a ani nemůže mít příliš vysokou výpovědní hodnotu. Statistika na amerických hráčích z roku 2023 vychází že průměrnému hráči je 34 let. Přičemž 70% z celkové hráčské populace je starší 18 let a 45% všech hráčů jsou ženy [69]. V tomto ohledu existuje trend, kdy se věkový průměr hráčů zvyšuje. EVE online je do určité míry specifický, protože kvůli své komplexitě a dlouhotrvajícímu životnímu cyklu má populace EVE online spíše vyšší věkový průměr. Tuto hypotézu podporují data vydaná k výročí 20 let hry, kdy existuje pořád velké množství charakterů, které jsou starší 20let a jsou pořád aktivní [59]. Přičemž věkem charakterů je v tomto duchu myšleno stáří, kdy byly poprvé registrovány. Což sice neznamená automaticky že hráči jsou starší, nicméně vidíme, že hra má značnou retenci hráčů. Jinak řečeno „Jednou hráč EVE online, vždycky hráč EVE online.“

2.7 Podreprezentace žen

V dnešní době stereotypní pohled na hráče jako na „pubertáka-chlapce, který celé dny sedí ve sklepe svých rodičů“, zdá jako úsměvný. Ačkoliv se dnešní společnost od tohoto stereotypu již odklání. Na „vině“ v tomto případě budou zřejmě sami hráči, resp. jejich generační posun. Lidé, kteří v České republice hrály hry na počátku 90. let, jsou již dávno dospělí a jsou na vrcholu či za vrcholem produktivního věku. Řada z nich má již rodiny či dokonce vnoučata. Díky osobní zkušenosti, která tato generace má s videohrami je i jejich perspektiva do značné míry rozdílná. A tak se i proměňuje mainstreamový názor na videohry a jejich hráče.

V posledních několika letech došlo také k zásadnímu posunu týkající se inkuzivity ve videohrách a ve společnosti jako celku. V tomto případě je potřeba následující řádky vždy vztahovat na západní globalizovanou společnost. Herní trh se vyvinul takže se snaží ve svých produktech akcentovat potřeby doposud neoslovených menšin jako jsou ženy a queer populace. Přičemž to není záležitost

pouze malých nezávislých studií tzv. „indie“ (čte se jako indý). Ale i velká produkční studia vytváří hry, ve kterých jsou protagonisti ženy, popř. trans-jedinci [38]. Jde-li o motivaci čistě tržní, tedy oslovit segment zákazníků, kteří byli doposud mainstreamovými médii ignorováni. Či jde o formu komunikace značky pomocí „virtue signallingu“, tedy snaha dostat svůj titul do reflektorů mediální pozornosti. Ne snad že by globální kulturní diskurz na téma genderu ve videoherním průmyslu nestál za zdokumentování, ale pro nás je v tento moment důležité pojmenovat daný trend. V tomto ohledu je zajímavé, že EVE online je genderově velmi homogenní. Nejen že jsem během mého hraní nenarazil na nikoho, kdo by se identifikoval jako žena, ale s jedinou výjimkou ani nikdo z mých respondentů se neidentifikoval jako žena. Jediná výjimka v tomto ohledu byl non-binární jedinec.

Tyto čísla potvrzuje i moje šetření na největší facebookové česko-slovenské skupině. Z celkového počtu 1 294 uživatelů pouze 8 z nich má dívčí jméno a pouze 5 z nich má profilovou fotografii. Což vychází na zhruba 0,62% žen, které by se aktivně zapojovaly do hry. Podle komunitního odhadu z roku 2013 je toto číslo bližší 4% [37]. Kvůli nedostatečnému množství kvantitativních dat mohou být čísla samozřejmě zavádějící. Nicméně i při terénním výzkumu a následné kontrole interní komunikace korporace, jež jsem byl členem, potvrzuje trend, že komunita EVE online je v drtivé většině ovládaná muži. Liší se tím např. od WoW jak opakovaně podotýká i autorka antropologické monografie *World of Warcraft* Bonnie Nardi. Nejen, že nebyla jedinou ženou v její herní skupině, ale zároveň existovaly herní skupiny čistě ženské [39]. A to šlo o výzkum prováděný v roce 2010 a dá se očekávat, že se od té doby populace žen ve videohrách pouze zvětšuje. Zůstává však otázkou proč?

Pokud by šlo o problém videoher či žánru mmorpg tak by WoW a Second Life neměli násobně větší populaci než EVE online. Nerad bych tuto otázku odbyl pouhým „otázka žen v EVE online není hlavním předmětem zájmu této práce“. Je však pravdou, že by tento fenomén zasloužil vlastní výzkum a snad i podrobnější komparaci s dalšími tituly. Přes to se pokusím postulovat vlastní hypotézu na toto téma.

EVE online patří mezi tituly, které mají vysokou prvotní bariéru vstupu. Pokud chceme hrát hru na seriózní úrovni je nutné si platit předplatné. Dáleko zásadnější determinantem je ale vysoká mechanická náročnost pro hraní hry. Hra je notoricky komplikovaná na ovládání. Takže i pro veterána žánru mmorpg může být náročné začít hrát a užívat si jí. Hlavním motivátorem je v EVE určitá forma hyper kapitalismu, tedy každý hráč se snaží vydělat co možná nejvíce s nejmenším rizikem a časovou investicí. Jedním z hlavních měřítek úspěchu je ve hře pak „net-worth“, tedy součet veškerého majetku, který dotyčný charakter má. Dalším velký motivátorem je kompetice sestřelit loď, která je nejdražší. Všechny tyto aspekty časové náročnosti, důraz na kapitál, kompetice jsou aspekty v naší kultuře spojované se světem mužů. Od ženy se očekává zaměření na vztahy, rodinu, domácnost a jsou od ní očekávány volnočasové aktivity doplňující tyto zaměření např. vaření, šití, malování. Kompetice je dalším aspektem, který je silný hlavně v mužském světě. Tedy snaha být nejsilnější, nejrychlejší. Videohry, které jsou tyto kulturní vzorce schopné stimulovat

jsou pak muži podvědomě vyhledávány. Domnívám se však, že prvkem, který je nejvíce odrazující z pohledu kulturních stereotypů je zaměření hry na sci-fi. Vědecká fikce, ve většině případů, jako žánr neobsahuje stereotypy, které by byly více zaměřené na muže než ženy. Tedy alespoň ne více než-li žánr fantasy. Nicméně aspektem z žánru sci-fi, který je v EVE online nejvíce využitý, je fascinace technologií a konkrétně loděmi. Stejně jako pro mnohé muže je známkou společenské dominance sportovní automobil, jinak tomu není v EVE online, kdy mají uživatelé s drahými loďmi větší společenskou prestiž. Genderově nevyhraněné aspekty sci-fi, jako je mimozemský život, utopická či dystopická politika či bohatý a odlišný svět, jsou u EVE online sice přítomné, ale na hru samotnou nemají vůbec žádný vliv. Když tak zmiňuji genderově vyhraněné aspekty jako jsou futuristické technologie a vesmírné cestování. Myslím tím, že k těmto aspektům jsou muži typicky přitahováni např. větším kulturním důrazem na muže jakožto racionální hybatele kultury [42].

Kdyby však bylo možné vše svěst na kulturní vzorce, život antropologů by byl pak asi hodně nudný. Faktem však je, že kromě kulturní preferencí je EVE online nehostinný pro ženy i kvůli velmi častému verbálnímu násilí a nepokrytému sexismu.

Kristen Lucas ve své práci na téma rozdílu mezi pohlavími ve videohrách, vychází z hypotézy, že podobně jako knihy jsou videohry způsobem komunikace[35]. Víme též, že jak muži tak i ženy jsou již od malička podrobováni úplně jiným druhům sociální kontroly, která mimo jiné také ovlivňuje jazyk, resp. komunikační prostředky, které mají děti používat v závislosti na jejich genderu. Nejtýpčtějším příkladem je pak používání vulgarismů. Ačkoliv děti obou pohlaví budou perzekuovány za nadužívání vulgarismů, specificky u dívek bude dáván důraz na to, že "Takhle holky nemluví.". Vracíme se tak k prohlášení, které zaznělo na začátku tohoto textu "...kroťte se" v tomto specifickém případě naráží na vulgarismy se sexuální podtextem. Jedinec, který pak vyžaduje, aby se jeho druzi zkontrolovali ve skutečnosti pak říká "Pánové nepoužívejte vulgarismy a sexuální narážky, protože by to mohlo pohoršovat naši spoluhráčku.". V určitém duchu je tato činnost chválná, určitá formy kontroly jazyka v kontextu toho s kým mluvíme, může ušetřit mnoho problémů. A v případě genderově neutrálního jazyka může vést k větší inkluzivitě. Nicméně stejnou měrou se může stát i nástrojem útlaku [31] [50].

Případ ostrakizace pomocí vulgarismů je jeden z mnoha. Dalším takovým může být např. zpochybňování dovedností a znalostí ze hry na základě pohlaví. Takový příklad je vysvětlování herní mechaniky inkurzí. Jedná se o jednu z činností ve hře EVE Online, při které se typicky 20-30 hráčů sejde a snaží se zničit několik vln velmi silných flotil lodí, které na ně útočí. Typicky tyto aktivity vyžadují velkou míru koordinace a nesou sebou velkou herní odměnu. Byl jsem svědkem hned několika těchto vysvětlování, kdy byli nováčci ve hře zaučováni a byly jim vysvětlovány základní mechaniky hry. Typicky toto představování probíhalo pomocí přirovnání z jiných her „Inkurze jsou v podstatě takové raidy ve WoWku.“ Ve hře World of Warcraft zkráceně WoW fungují „raidy“ tedy herní aktivity podobné inkurzím z EVE online, jen s tím rozdílem, že se velká skupina snaží porazit jednoho velkého nepřítele tzv. „boss“. Následuje pak vysvětlování

samotných herních mechanik. Když byla stejná věc vysvětlována hráčce, již nebyly použita přirovnání ze hry World of Warcraft „Hele v podstatě je to o tom, že se sejde hodně lidí a prochází se jednotlivými anomáliemi...“. Samozřejmě mohlo jít o náhlou změnu výkladu, nicméně můj předpoklad je takový, že gamekeeper automaticky předpokládal, že hráči už někdy hráli jiné MMORPG pravděpodobně WoW. Kdežto u hráčky nic takové nepředpokládal a považoval jí tedy za neznalou těchto mechanik.

Další takový příklad je využívání hráček do diplomatických pozic. Typické je, když je potřeba dohodnout nějaký obchod či dohodu je vhodné, když je přítomná hráčka. Dá se totiž očekávat, že obchod bude např. výhodnější a vyjednávání půjde snadněji. Ze stejného důvodu jsou některé hráčky více vybírány do rolí „náborčího“, když je potřeba získat členy do herní skupiny, je větší šance na úspěch, pokud s potenciálními uchazeči mluví žena.

Je naivní předpokládat, že hráčky jsou v těchto činnostech pasivní. Dá se předpokládat, že hráčka má větší šanci se např. dostat do muži dominované hráčské skupiny. Že dokáže v hráčských organizacích rychleji stoupat v hierarchii. Důvodem pro to může být jednak její schopnosti, zkrátka i to, že kvůli celkově nižší ženské populaci ve hrách, jako je EVE, se mnohem snadněji zapamatují. Ten zásadní rozdíl je však, že jde o určitou „výhodu“ o kterou některé z hráček nikdy nestály, a tak samy o sobě mohou způsobovat diskomfort.

Tyto příklady jsou pouze něco, s čím jsem se sám setkal a byl jsem toho při svém výzkumu svědkem. Rozhodně to však nejsou jediné příklady. Není se tedy čemu divit, když řada hráček volí anonymitu a svoji identitu skrývají. Ve hře, jako je EVE online je to částečně možné díky přítomnosti chatu. Je zcela normální, že i hráči-muži si vybírají ženského avatara, takže otázka na pohlaví je velmi raritní. Výzkum, který by zkoumal „hráčky“ je v takovém prostředí velmi obtížný.

Anonymita vedle práce navíc s anonymizováním dat, což je samozřejmě nevýhoda pouze pro nás výzkumníky, je i určitá nedůvěra, která panuje vůči anonymním uživatelům. EVE online je známý v herní komunitě díky svým příběhům o krádeži herního majetku a o aktivitě „špiónů“, kteří pracují pro jednu hráčskou skupinu proti jiné. Hráčům, kteří vystupují v anonymitě, se tudíž nedá věřit. Další nevýhodou je standardizovaná hlasová komunikace přes platformy, jako je TeamSpeak, Discord či Mumble. Velmi těžko se dává několik hodin dlouhé školení o detailech výroby vesmírné lodě pouze přes text. Takže samotná anonymita je tudíž technologicky poměrně náročná.

Diskriminace, rasismus a nacionalismus je a bude součástí video herních komunit. Ne snad protože by videohry byly útočištěm "těm nejhorším z nejhorších", ale protože pouze jejich komunita pořád vychází z kulturního rámce naší společnosti. Díky anonymitě mohou hráči projevovat své názory a to v mezích, které jim vytyčí vývojáři. Stejně jako se ženy mohou setkat jak s případy mikroagrese, tak běžné jsou i případy otevřené verbální agrese. Pro hráče, kteří se takto projevují, poskytuje videohra médium pro jejich pocity a jejich agresi vůči minoritním skupinám.

Tak jako videohry poskytují médium nenávisťným hlasům, se hry mohou stát i médiem pochopení a bezpečného prostoru pro lidi, pro něž tento prostor

neexistuje ve skutečném světě. Kde jinde se totiž Veronika může stát kapitánkou bitevní lodi, z jejíhož můstku velí celé flotile. Kde jinde závisí pouze na její libovůli, zda-li bitva skončí oslavným vítězstvím nebo pohřebištěm jejích bratrů ve zbrani. Kde jinde může mladý trans muž spojení mužské skupiny jakýsi „esprit de corps“. Kde jinde se může mladá queer žena z Uzbekistánu být součástí LGBTQ flotily, která lítá v nekonečných hloubkách vesmíru a prozkoumávají galaxie, do kterých doposud nikdo nikdy nevkročil.

Kapitola 3

Zločin

3.1 Deviantní chování

Pokud chceme začít zkoumat komunitu EVE online a její sociokulturní regulativy, musíme si nejprve vyjasnit jaké jsou její kulturní ideje. Antropologie jako obor nám naštěstí poskytuje dost nástrojů, abychom mohli podchytit kulturní vzorce kterými se hráči EVE odlišují a vyznačují. Na stranu druhou je potřeba vnímat komunitu pouze jako podmnožinu širší komunity hráčů videoher, uživatelů internetu a v neposlední řadě členů etnických a národních skupin. Jinak řečeno, na rozdíl např. od Tanzanských Masajů jež může zkoumat jako relativně samostatnou skupinu, my bohužel tento luxus nemáme. Běžný hráč EVE online je velmi odlišný od hráče, např. střílečky z první osoby ze série Counter Strike, nejen prizmatem demografie, ale především odlišnými motivacemi které si hraním naplňuje. Díky úzkému a globálnímu propojení této subkultury se nám paradoxně trochu smazávají národní rozdíly.

Autorka Bonnie Nardi se ve své antropologické monografii věnuje jak americkým tak i čínským hráčům WoW [39]. Rozdíly jsou nicméně spíše v tom, kde hru hrají. Čínská komunita se zdržuje okolo "heren" které jsou jak místem hraní tak i socializace. Oproti tomu američtí hráči a hráčky jsou spíše ukotvení doma a socializace probíhá skrze herní chat či programy pro hlasovou komunikaci.

Bohužel rozsah této práce nedovoluje studovat hráče specifických národností a jejich rozdíly. Pokusím se tedy alespoň extrapolovat poznatky z české komunity na tu světovou. S tímto přístupem samozřejmě existuje riziko promítání zvláštností české komunity a opomenutí zvláštností např. komunity ruské. Pokusím se tak nebrat zřetel na zjevné specifika české komunity - může jím být např. zcela běžné spojování Čechů a Slováků pod jednu taktovku. A nebo specifické biasy české komunity proti určitým členům komunity. Tento příklad nezmiňuji náhodou, neboť jeden z mých respondentů se např. domnívá, že je outsider české komunity kvůli interpersonálním důvodům s jinými členy. Z jeho úhlu pohledu je tak "persona non grata" a tudíž aktivní vystupování v komunitě je samo o sobě bráno jako projev určité deviace. Dalším specifickým projevem české komunity,

pak může být její "meme culture", tedy kultura interních vtipů a referencí. V tomto ohledu budu používat pouze překlady termínů, které byly českou komunitou přijaty. Důvodem k tomu je pohodlnost čtení. Příkladem takového termínu je např. "krysa" v angličtině "rat". V obou případech termín označuje to samé, počítačem ovládanou loď která se objevuje u asteroidových pásů a snaží se zničit hráče.

V této práci se pokusíme s termínem deviance pracovat v sociologickém duchu toho slova. Tj. jako určitý formální atribut sociální situace či sociálního systému. Určité situace, na které může být nahlíženo jako na deviantní v kontextu videohry, tak nemusí být vnímány jako deviantní v kontextu "nehráčů" a vice versa. Tato definice není zvolená pouze kvůli tomu, že při běžném cestování Prahou je velmi nepravděpodobné, že by nás přepadl pirát silnic, který by zničil náš dopravní prostředek a ukradl obsah našeho kufru. Deviantní chování také není srovnatelné, jelikož kulturní vzorce [5] komunity EVE online jsou odlišné od kulturních vzorců obyvatel Prahy.

3.2 Typologie zločinu

V této práci jsem se rozhodl deviantní chování rozdělit do 3 základních typů:

1. je chování, na kterém se většina hráčů shodne, že jde o deviantní chování. Jedná se především o chování, které je vnímané především jako nepřátelské vůči jiným hráčům a přímo ovlivňuje jejich schopnost užít si hru. Typickými představiteli těchto chování je sestřelování nováčků, sebevražedný ganking, price dumping, scamming. Všem příkladům zmíněným v této kapitole se budeme podrobněji věnovat v dalších kapitolách.

2. typ je pohled vývojářů. Toto jsou "zločiny", které nějakým způsobem ovlivňují chování hry mimo intence vývojářů. Ačkoliv toto je poměrně obecná definice - ne každé chování mimo intence vývojářů je deviantní, ale všechno deviantní je mimo intence vývojářů. Můžeme toto chování specifikovat na chování, které ovlivňuje běh samotné hry. Příkladem těchto chování je hacking, glitching, exploiting a harrasment [13]. Do určité míry se chování, které vývojáři trestají, shoduje s dalším typem deviantního chování.

Toto rozdělení není dokonalé a existují určité překryvy. Kde to, co je vykládáno jednou zájmovou skupinou je vykládáno i druhou zájmovou skupinou jako deviantní chování. Takové příklady jsou např. určité formy podvodu. Ačkoliv vývojáři oficiálně neřeší krádeže a potenciální podvody. Vývojáři se zapojují do případů, kdy došlo k podvodu pomocí chyby ve hře. Příkladem je např. kontrakt na loď, která se tváří jako jedna varianta lodě, ale chybou vykreslování textu může jít o jiný levnější variantu. Takové chování je vnímáno jako deviantní jak hráči tak i vývojáři. Legislativa vyžadující např. nepropagování rasismu, je pak v souladu s představami vývojářů o "harrasmentu" tedy slovní napadání. V tomto ohledu se definice deviance pro obě strany shoduje.

Tam, kde leží antropologicky zajímavý konflikt je, když jedna strana považuje chování za deviantní a druhá nikoliv. Takovým příkladem je už výše zmíněný scamming. Podle řady hráčů jde o chování, které je zavržení hodné.

Nicméně, v tomto ohledu se vývojáři absolutně distancují od vymáhání sociálního normativu a nechávají na hráčské komunitě se sebe-regulovat. V kontextu každé jednotlivé skupiny můžeme pak mluvit o endogenní a exogenní vlivěch na ideu deviace. Pro hráče je nemožnost připojit se na servery v Číně exogenní vliv, kdežto ostrakizace hráče, který okradl členy vlastní korporace je vliv endogenní, jelikož není vynucován vnější skupinou.

Pokud bychom chtěli skupiny zkoumat prizmatem kritické antropologie, nelze zároveň ignorovat i aspekt mocenské hierarchie, který mezi sebou skupiny mají. Hráči jsou podřízeni vývojářům a je pouze na nich jaký, bude osud hráčských avatarů. A stejně tak jsou vývojáři odkázáni na regulativní aparát států, které mohou plošně daný titul zakázat jak se již v minulosti stalo u mnoha titulů [68]. Kritická antropologie a především marxistický proud by pak tíhnul na poukázání vlastnictví výrobních prostředků, kterými všechny tři skupiny disponují a množství kapitálu, jež mají k dispozici. Nicméně je pravda, že hráčské charaktery jsou pod kontrolou vývojářů. Nicméně CCP je pořád závislá od příjmů které generují uživatelé. A ačkoliv mají státy ve většině světa mocenský monopol na svém území, tudíž nic nebrání Čínské či Islandské vládě zabavit lokální servery - tedy výrobní prostředky firmy CCP. Mají incentivu tak neučinit, jelikož soukromé společnosti generují příjem odvedený na daních a v zemích s demokratickou tradicí jsou státy odkázány na politickou moc vycházející z veřejného mínění. Toto veřejné mínění by se pak např. mohlo otočit proti vládě, pokud by byla soukromá společnost vyvlastněná. Nemluvě pak o reakci mezinárodního kapitálu na lokální investice. Do velké míry se nám tak vztahy mezi jednotlivými skupinami komplikují.

Cílem této kapitoly není spekulovat nad tím, jaká skupina má větší moc a proč. Ale spíše konkrétní vliv, který skupiny mají na segment "výklad deviantního chování". Tedy cílem práce je spíše zjistit, co se daným skupinám nelíbí, než to, co s tím efektivně mohou dělat. Nelze nicméně psát práci o kulturních idejích bez toho, aniž by člověk psal o způsobech, jakými jsou tyto ideje vymáhané. A tak stejně jako středověká společnost měla lámací kola. Společnost CCP má o poznání humánnější metodu tzv. banovacího kladiva.

3.3 Pán a Ráb

Vymáhání pravidel je odvěký problém nejen ve videohrách. Soudně-trestní systém v ČR je založený na principu separace a rehabilitace. Jedinec, který se dopustil deviace proti českému zákoníku a byl souzen, je separován od negativních vlivů a rehabilitován, aby se po odnětí trestu mohl vrátit zpět do společnosti [34]. Rehabilitace slouží k zabránění recidivy. Odnětí svobody, tedy separace, má za cíl jak zabránit v pokračování deviantního chování, tak i separování od případných zdrojů deviantního chování.

Cíle a metody vězeňského systému se mohou lišit napříč různými jurisdikcemi. V Singapuru, Malajsií a Bruneji jsou např. povolené tělesné tresty [30]. Ve Spojených státech a Itálii jsou pak hojně využívány tzv. "samotky", tedy části vězení, ve kterých je vězeň oddělen od zbytku vězeňské populace [41] [33].

Tudíž i napříč jedním systémem sociokulturních regulátorů tj. vězeňský systém, je mnoho rozdílů. O efektivitě různých elementů systému a i celého systému se samozřejmě vedou debaty. Příkladem budiž mnohokrát citovaná kniha M. Foucaulta "Dohlížet a Trestat"[20] ve které popisuje vznik tohoto systému a jeho inherentní problémy. Není však sám a celé filozofické a politické hnutí vězeňského abolicionismu, pak usiluje o přeměnu a zrušení věznic [47].

Stejně rozdílů jako máme ve vězeňských systémech máme i v systémech ve kterém je deviantní chování potlačováno ve hrách. Elementární nástroj a nástroj, se kterým se setkal snad každý hráč je "ban". Tedy zákaz přístupu ke hře. Tento systém je ve své podstatě velmi podobný vězeňskému systému. Má za cíl separovat deviantního hráče/jedince od zbytku komunity/populace. Existují jak formy časové formy banu, tak i permanentní. Jeden z respondentů se vyjádřil, že toto časové rozpětí se liší v závislosti na typu deviace. Ze zprávy o herní aktualizace z roku 2020 [10], vychází, že např. botting se drží pravidla 2krát a dost. Když se u platícího hráče potvrdí že se dopustil bottingu tedy, že za herní aktivity za něj vykonával počítačový program, dostane 3denní ban. Při dalším porušení tohoto pravidla následuje ban permanentní. Pro takového hráče to znamená ztrátu všech charakterů, které má s účtem spojené a veškerého jejich majetku.

Systém časově omezeného zákazu není nic nového. Ve strategické hře League of Legends je např. pravidlo "4krát a dost" při prohřešcích s vulgární komunikací. Při prvním přečinu jsou to tři, další sedm, čtrnáct dní a až při čtvrtém prohřešku hráč dostane permanentní ban [56]. Ačkoliv se dá polemizovat, že důvodem pro volbu této sociální kontroly je obava o ztrátu platícího zákazníka. Jednou z dalších interpretací je, že jde o určitý čas, kdy uživatel může reflektovat nad svým chováním mimo hru. Tento čas dedikovaný rehabilitaci tak nápadně připomíná čas, který má trestanec strávit ve vězení.

Ban je jedním ze způsobů sociální kontroly. U případů, kdy se hráč participoval na RMT - tedy obchodě herních předmětů za skutečnou měnu. Nejen, že případný "delikvent" riskuje přístup ke hře, ale zároveň mu je zabaven veškerý majetek, který tímto způsobem získal. Tento mechanismus pak připomíná zločiny v oblasti majetkové trestní činnosti. Člověk, který např. zpronevěří peníze ze svěřeneckého fondu má následně zmražené účty a pokud je to možné, dojde k navrácení peněz okradené straně. Zásadním rozdílem je v tomto případě samozřejmě virtuální podstata ukradených předmětů ve videohře. Vesmírná loď nakoupená za skutečné peníze není ukradená "de facto". Strana, která předmět prodala, získala obratem např. dolary, nad kterými vývojáři nemají žádnou kontrolu. Oproti tomu hráč, který si virtuální loď koupil, přijde nejen o fiat měnu, za kterou si vesmírnou loď koupil, ale i loď samotnou. Zároveň vzhledem k virtuální podstatě vesmírné lodě - tedy skutečnosti, že nejde o omezený zdroj, se dá spekulovat, že dopad na samotné vývojáře je také zanedbatelný Ekonomický dopad na populaci EVE online je ale zajímavý. Samotný akt výroby lodě roztáčí kola ekonomiky, protože zvyšuje množství minerálů v ekonomice a tudíž zvyšuje jejich cenu. Ze zvýšené ceny benefitují těžaři, ale trátí konečný spotřebitel, jemuž se zvýšená cena minerálů podepíše na výsledné ceně lodě. Když vývojáři pak vesmírnou loď smažou, má to za následek snížení celkového

množství lodí daného typu v oběhu a opět zvýšení jejich ceny. Zároveň ale nevyhnutelně vede ke snižování ceny hráčské "práce", která byla vynaložená na postavení lodě.

Tento příklad je velmi zjednodušující a nezohledňuje všechny konsekvence vymazání lodě, především pak ty ekonomické. To, co však demonsturuje, je určitá problematičnost trestání. Stejně, jako má vězeňský systém ekonomické náklady na občanskou společnost, stejným způsobem se i trestání v EVE online podepisuje na hráčské komunitě.

Doposud byla řeč pouze o ekonomických dopadech. Při této analýze je ale důležité si ale uvědomit, že důvody proč formy sociálně kulturní kontroly vůbec existují, jsou primárně socio-kulturní. Doposud jsme chodili okolo konkrétních příkladů deviantního chování jako okolo horké kaše. Pokud ale chceme pochopit sociální a především kulturní dopady a benefity musíme pevně uchopit "zločinou" část "zločinu a trestu".

3.4 Pohled hráčů

3.4.1 Dualita prohry

V průběhu výzkumu pro tuto práci byla opakovaně demonstrována, nejen názorová, rozmanitost hráčské komunity. Výklad toho, co hráči považují za deviantní není výjimkou. Obligátně můžeme říct, že jednotlivci si vykládá jakoukoliv jednostrannou agresi vůči své osobě jako deviantní. Příkladem takových akcí je, když se kapitán nákladní lodě stane obětí pirátů, kteří jej chytí do "bubliny". Tedy, že při skoku z jednoho systému do druhého pomocí brány, která umožňuje dosažení nadsvětelné rychlosti je druhá strana brány hlídána. "Bublina" deaktivuje pohon lodi, takže je možné se pohybovat pouze velmi pomalu. V případě kapitána obrovských nákladních lodí to je rozsudek smrti. Ekvivalentem může být, když byly lodě 17.století "zahákovány", aby bylo možné se na loď nalodit. V tomto případě však není důvodem nalodění se, ale pouze snaha dostat loď do dosahu palubních zbraní.

Hráč, který je v roli takového kapitána, hledí na takový čin nevyhnutelně s velkou mírou zášti a hněvu. Tento hněv je spojený nejen se ztrátou lodě a veškerého jejího nákladu. Ty největší nákladní lodě tzv. "jump freighters" se mohou pohybovat i v ceně předplatného EVE online na celý rok. Nemluvě o nákladu, který může dosahovat ještě vyšší ceny, než je samotná loď. Jeden z nejznámějších případů v posledních letech je hráč, který přesně touto metodou přišel o výrobní plánky v hodnotě \$5000 [36].

Ukazuje se tak, že ztráta lodě může být nejen emocionální ztráta. Tedy oprávněný pocit "prohry", ale zároveň fyzická ztráta virtuálního bohatství - času stráveným ve hře. Já osobně si tak mohu spočítat, že ztráta mé nejdražší lodě kterou mám v loděnici loď třídy Dominix, by mě stála kolem 1,5 bilionů ISK. Při mém průměrnému příjmu 50mil ISK/hodinu to znamená, že bych přišel o zhruba 30 hodin času. Taková představa by byla bezesporu děsivá pro každého.

Zde je nicméně nutné podotknout, že toto je pouze perspektiva oběti. Ta,

takový čin pirátství vnímá jako projev deviace. V celkovém pojetí agrese ve hře jde ale o naprosto legitimní zabití a hráč, který by si stěžoval spoluhráčům, by si spíše než lítost vysloužil posměšky. "Lol ty jsi banán, proč jsi si nekontroloval okolí na d-scanu." I takové posměšky pak implikují, že člověk si za ztrátu lodě může sám kvůli své neznalosti. Ne nadarmo je jedna z nejskloňovanějších rad kterou si hráč v této komunitě předávají je "Nelítej s ničím co si nemůžeš dovolit ztratit.", nebo "V momentě kdy vydokuješ ze stanice, musíš být připraven, že přijdeš o loď."

Vesmír EVE online je velmi tvrdý a nekompromisní, když jde o trestání chyb a to se odráží i v pohledu komunity. Duševní pohodě jedince, který přišel o loď, taková rada nebude příliš ku prospěchu, takové rady totiž ve skutečnosti říkají "Můžeš si za to sám.". Toto velmi tvrdé prostředí, kde je člověk člověku vlkem se i odráží v tom, jak hráči přistupují ke ztrátě lodí jiných hráčů.

K vytvoření tohoto kulturního vzorce nepochybně přispělo přidání tzv. killmailu v roce 2007. Killmail je automatizovaná zpráva, která informuje obě strany konfliktu o smrtích a ztrátách. Tento systém získal svojí pevnou podobu pomocí aplikací 3. stran jako je zKillboard, který informace shraňuje, ukládá a vizualizuje. Svým způsobem se tak profil na stránce zKillboardu stal známkou prestiže. Hráči se předhánjí v tom, jak dobře vypadají jejich statistiky, jakou nejdražší loď zničily, jaká je jejich efektivita - tedy jestli cena jejich sestřelů je větší než cena jejich ztrát.

Korporace, jež jsem byl součástí, není výjimkou. Hráči si navzájem hlídají účty ostatních členů a gratulují jim při dobrých sestřelech nebo naopak zesměšňují při mimořádně špatných ztrátách. Zároveň tyto statistiky pomáhají při analýze chyb, které jedinec udělal. Když například nováček přišel a ztěžoval si, že byl sestřelen a nechápal proč, zkušenější hráči byli schopni identifikovat chybu kterou udělal pouze na základě statistik lodě. Další důležitou funkcí této mechaniky je pak identifikace cíle. V kapitole o mediálním pokrytí byl popsán jev tzv. "blue balls", tedy jev při kterém skupina nezaútočí na druhou skupinu, jelikož bitva není jednostranná. Stejný efekt platí i v konfliktech menších skupin. V momentě, kdy vletí cizí kapitán do systému, je okamžitě analyzováno, jakou loď přiletěl a jaká je jeho statistika na zKillboardu s danou lodí. Jinak řečeno, v reálném čase je odhadnuto, jak nebezpečný daný jedinec je.

Pokud by měla EVE komunita uvrhnout někoho do prvního kruhu pekla, tak to budou lidé, kteří prohrávají. Neboť společenská prestiž v EVE komunitě se přímo odráží v tom jak je hráč dobrý v boji. Jedna stran mince je tedy situace, kdy prohrájeme a agresor je pro nás deviantem, protože nám ublížil. Druhá strana mince je pak skutečnost, že jsme sekundárně viktimizováni za naší prohru našimi spoluhráči. Čtenář se nevyhnutelně neubrání pocitu nespravedlnosti nad tímto chováním. Je ale nutné uvědomit si, že svět EVE online je primárně PVP hrou a jednotlivci a skupiny jsou ve stavu konstantní agrese. Časté ztráty člena korporace nejsou tak pouze osobními ztrátami, ale ztrátami celé korporace, která je pod drobnohledem konkurence. Zesměšňování kvůli prohrě můžeme tedy vnímat jako projev anti-sociálního chování, které je umožněné kvůli anonymní a virtuální podstatě hry. Jinak řečeno, sekundární viktimizace je prostou šikanou. Zároveň však má důležitou funkci zpětné vazby na chybu,

či celou sérii chyb, které jedinec učinil. Jde o zpětnou vazbu velmi nevybíravou, ale takovou kterou si jedinec, alespoň z pohledu komunity, zapamatuje.

Kvůli averzi vůči prohře a zesměšňování prohrávající strany, je o to zajímavější, že komunita se v jiném případě silně zastává prohrávající strany. Případ, kdy je agresor všeobecně odsuzovaný je, když piráti sestřelují nováčky.

3.4.2 High-sec pirátství

Když přijde řeč na pirátství, je potřeba rozlišovat termíny pirátství a PVP. Ve svém konceptu oba termíny označují konflikt mezi dvěma loděmi. To, co je však odlišuje, je účel a záměr obou stran konfliktu. V případě pirátství je motivace agresora získat náklad oběti. Motivací samozřejmě může být nepřeborné množství. Pirátství může být součástí organizovaného plánu na karanténu stanice, může to být součástí snahy o oslabení nepřátelské korporace ve válce. Tyto motivace zároveň nemusí být exkluzivní a nejčastěji je to kombinace všech těchto motivací na jednu. Důležité je také zmínit motivaci "zábavy", to co by se ve vojenské terminologii nazvalo jako "thrill of fight" neboli "nadšení z boje samotného". To je právě hlavní motivace PVP, tedy boje hráče proti hráči. Ačkoliv tedy každé pirátství je PVP, ne každé PVP je pirátství. PVP může mít kromě "nadšení z boje" i motivaci zlepšit svojí reputaci v komunitě sestřelením hodnotné lodě.

Při mé vlastní zkušenosti s PVP operacemi, jsme se vydali s malou flotilou, která čítala sedm lodí, hluboko do nepřátelského území pomocí tzv. "filamentů". Tyto nepřilíš nákladné herní předměty umožňují přesun lodě či malé flotily, do náhodné části null-secu, tedy hráči ovládaného vesmíru. Tento přesun může mít samozřejmě za následek přesun i do oblasti, která je ovládaná přátelskou aliancí, ale v případě naší skupiny, která má znepřátelenou velkou část galaxie, existovala velká šance na to, že skončíme v pro nás příhodné lokaci. V momentě kdy jsme se ocitli za nepřátelskou linií, jsme se pod velením našeho komandéra vydali lovit hráče kteří se přesouvali, těžili či se věnovali "ratění". V momentě kdy jsme identifikovali cíl, jsme přiskočili k cíli a pomocí "warp disruptorů" jsme mu znemožnili útěk a následně každý člen našeho "gangu" vypálil salvu ze svých raketometů.

Jak se z vyprávění dá odmyslet, nalezení cíle nemuselo být vždy tak jednoduché. V obrovské otevřené galaxii Nového Edenu, může být náročné najít vhodný cíl. Pokud už se stane, že flotila nalezne vhodný cíl, musí postupovat velmi rychle protože pozornému hráči neujde skutečnost, že do systému "přiskočila" skupina cizích lodí. Rychlost, s jakou lze identifikovat vhodnou oběť pak odděluje nováčky a veterány. Pokud se totiž podaří proplout nepřátelským systémem, aniž by byla vzbuzená pozornost mítní domoobran. A pokud se podaří nalézt loď a dostatečně rychle k ní skočit, to samotné ještě neznamená, že bude možné vesmírnou bitvu vyhrát. Výsledek konfliktu pak ovlivňuje nespočet faktorů, které je ale možné zredukovat na vlastnosti lodě a schopnosti hráče.

Doposud byla řeč o PVP, ale pokud chceme identifikovat co je pro komunitu EVE online projevem určité deviace, musíme se zaměřit na pirátství. Je nutné upozornit že samotné pirátství není komunitou považováno za deviantní

což činí zásadní rozdíl mezi pirátstvím v našem fyzickém světě a ve světě EVE online. Kvůli virtuální podstatě hry se dá očekávat, že si hráči budou chtít naplnit své fantazie o tom, stát se nemilosrdným vesmírným pirátem a do určité míry je to komunitou přijímáno a očekáváno. Zajímavé je, že v tomto případě existuje i verze virtuálního "privatýrství", kdy korporace, které jsou ve vzájemném konfliktu, loví plavidla mezi sebou. Tato činnost nejen, že není deviantní je do určité míry považována za ctihodnou. Stejně jako vyžaduje velkou míru odbornosti řídit flotilu v otevřené bitvě, vyžaduje stejné množství umu i zmíněné "privatýrství". Čímž se nám v podstatě celý pohled na deviantní chování v posouvá od skutečného světa. V případě Zlatého věku pirátsví, bylo každé pirátství považováno za deviantní, oproti privatýrství, které bylo považováno za tolerované. V EVE online je pirátství tolerované a privatýrství honorované.

Chápat tento pohled je zásadní pro to, proč je určitý druh pirátství vnímán jako deviantní. Příkladem opovrhovaného pirátství je pirátství prováděné na nováčcích. V tomto ohledu je důležité chápat koncept "hodnoty sestřelu". U sestřelu samotného je zásadní hodnota lodi, kterou měl protivník a kterou měl agresor. V případě mého PVP popisovaného několik odstavců zpět, byl konflikt vedený velkou skupinou relativně malých a levných lodí. Společenská prestiž sestřelů získaných s těmito loděmi vychází ze skutečnosti, že je malou lodí sestřelená loď velká a drahá. Hráč, který dosáhne takového sestřelu totiž demonstuje určitou míru znalosti mechanik hry. Hráč, kterému se něco takového povede totiž ví, jak si vybavit loď aby díky své rychlosti dokázal utéct obrovským a pomalým dělům velké bitevní lodě. A za tuto demonstrovanou znalost mu komunita přisuzuje respekt a společenské uznání.

Když přijde na sestřely nováčků, dá se očekávat, že takový sestřel byl provedený v high-secu, tedy části vesmíru, kde se jakákoliv agrese setkává s tvrdým potrestáním počítačem ovládaných lodí tzv. Concordu, který má roli určité policie. Zároveň se dá očekávat, že tento sestřel byl provedený na lodi jejíž cena má naprosto mizivou hodnotu. To se dá očekávat, protože nováček ve hře si bude moct dovolit pouze velmi levnou loď, se kterou se bude snažit vydělat si svých prvních pár milionů ISKů. To, co se na takových sestřelech demonstuje je, že agresor si byl vědom, toho že sestřel byl provedený v high-secu. Jeho motivace pirátstvím zároveň ukazuje určitou mechanickou znalost hry. V high-secu, kde se každá agrese setká s potrestáním v podobě velmi silných počítačem ovládaných lodí je smrt agresora téměř zaručena. Počítačem ovládané lodě nicméně neútočí na lodě, které ukradli náklad již zničené lodě. Takové lodě jsou sice "podezřelé", což znamená, že po omezenou dobu na ně může beztretně člověk zaútočit, ale samy o sobě nejsou vnímány jako agresory. Dá se předpokládat, že agresor tedy spolupracuje buď ve skupině a nebo používá alternativní účet se kterým shrábne odměnu ze zničených lodí.

Ve výsledku pak agresor působí jako velmi zkušený hráč, který sestřeluje velmi nezkušené hráče a to s tak nízkým ziskem, že se dá očekávat, že hlavní motivací je hlavně pobavení. Komunita EVE online na tuto interpretaci pak reaguje s očekávaným odporem. Takový hráči jsou považováni za "slabochy", protože si nedovolí na protivníka, který se jim umí bránit. Zároveň jsou opovrhováni, protože očekávanou frustrací nováčků odpuzují nové hráče a hru tak gatekeepují.

Hráči jejichž historie sestřelů se skládá pouze z levných lodí nováčků, jsou pak opovrhováni a zesměšňováni i ve skupinách jež jsou sami součástí. Tito hráči se pak mohou stát terčem jiných skupin, kteří jsou ekvivalentem bukanýrů. Tedy organizovaným skupinám hráčů, kteří agresory loví a snaží se jim jejich pirátství aktivně znepříjemnit. Rozhovor s jedním ze samozvaných bukanýrů pak prozrazuje, že vůči pirátům trpí značným odporem. Zajímavé však je, že zdroj nezmiňoval ani tolik samotný akt "agrese" jako špatný, ale spíše neschopnost pirátů, jako hlavní důvod k odporu vůči nim. V tomto ohledu je kultura EVE online zvláštním způsobem konzistentní v názoru, že "Neschopnost je horší, než slabost."

3.4.3 Scamming-Podvádění

Podvod v EVE online může mít nespočet podob. Do kategorie podvodů by bylo možné zařadit aktivity na bázi sociálního inženýrství, či podvody založené na neznalosti herních mechanik a podvody založené na gamblerství. Naštěstí pro nás komunita eve online vytvořila komprehenzivní seznam podvodů na své wikipedii [67]. Nikdo z mých respondentů v rozhovorech nerefletoval nad vlastní zkušenosti s podvody. Tedy žádný z respondentů si sám nepřiznal že se stal obětí podvodu. To lze samozřejmě interpretovat různými způsoby. Je možné že to bylo pro respondenty nepřijemné téma, či měli pocit studu.

První kategorií které se budeme věnovat, jsou podvody realizované pomocí herního chatu a trhu. Příkladem je tzv. "begging" neboli žebrání. Ten využívá altruismu spoluhráčů a pomocí nešťastného příběhu např. o ztrátě lodě vyžebrať od ostatních peníze. Pro tyto účely se nezřídka zneužívá sexualita, kdy se "žebráci" tváří jako ženy, aby zneužili mužské spoluhráče. Jazyk který využívají, je často naivní a naplněný emotikony, aby využil stereotypu dívek písčících velmi expresivně. Z vlastní zkušenosti mohou říct, že tento druh podvodu není tak častý v privátních skupinách a korporacemi ovládaných stanicích. Důvodem může být silná sociální kontrola např. hráčskými skupinami, které by toto chování potrestaly vyloučením ze skupiny. Mnohem častější druh podvodu je pak podvod se zdvojnásobením poslané částky. Tento podvod prováděný též pomocí chatu, je založený na domnělém mecenášství bohatého hráče, který je ochotný zdvojnásobit částku, kterou uživatel odešle na jeho virtuální peněženku. Nutno podotknout, že po odeslání této částky už oběť své peníze nikdy nevidí.

Dostáváme se k největší kategorii podvodů a to jsou podvody pomocí kontraktu. Tato kategorie je největší především kvůli skutečnosti, že kontrakty jsou mimo tržiště, hlavní forma směnného obchodu mezi hráči. Na tržišti tak není např. možné prodávat již vybavené lodě, či více položek, prodávaných na jednou za zvýhodněnou cenu. Pro tyto funkce se tak hráči musí uchýlovat ke kontraktům. Pro mnohé prvohráče může být tato mechanika složitá. Důvodem může být jak absence vysvětlení této mechaniky v herním tutorialy, což je vzdělávací část hry, ve které si hráč může vyzkoušet základní herní mechaniky, které jsou doprovázené vysvětlením těchto mechanik. Zároveň může být pro mnohé hráče uživatelské rozhraní poměrně komplikované. Hráč, který chce určitý kontrakt vytvořit, si musí vybrat jaký druh kontraktu chce vyvěsit. Zda-li jde o aukční,

kurýrský či výměnný kontrakt. Řada možností a podmnožností tak hráče může snadno zmást. Toho zneužívá řada podvodníků. Mezi ty nejznámější podvody patří "Double WTB contract". Podvodník napíše do obchodního chatu, že chce nakoupit určitou položku za tržní či lehce pod tržní cenu. Oběť, která chce obchod uskutečnit si otevře podvodnickovo kontrakt a nevěšme si, že položka je znásobená, takže může omylem prodat několik položek na místo jedné. Mezi další takové podvody patří zkombinování nákupního a prodejního kontraktu do jednoho. Oběť si nevěšme, že to, co chce prodat, není jediná věc, která je součástí kontraktu a přijde tak o další položku. Oblíbený trik je pak také prodání lodě bez vybavení. Nakupující může přehlédnout, že vybavení buď chybí a nebo je daleko nižší kvality než na ta, na které se s prodávajícím dohodli.

Všechny tyto podvody jsou relativně jednoduché a využívají nepozornosti podvedeného. Nicméně existují podvody, které jsou daleko sofistikovanější. Jedním z takových je "courier contract ganking". Tento podvod využívá mechaniky kurýrství. Typická oběť přijme zakázku na transport materiálu na stanici, k níž vede cesta skrze "low-sec" či "null-sec". Podvodník si pak počká na kurýra a přepadne ho s alternativním charakterem. Oběť přijde o loď, náklad a navíc jí propadne záloha, kterou musela složit, aby kontrakt vůbec bylo možné přijmout. Samozřejmě tento podvod už vyžaduje i značnou znalost vesmíru a mechanik PVP, aby bylo možné oběť nejen vylákat, ale zároveň úspěšně sestřelit. Alternativou tohoto podvodu je vypsání kontraktu na stanici, která je. Např. kvůli probíhající válce, nedostupná. Řada velkých korporací, která se profesionálně věnuje transportu materiálu skrze vesmír, se snaží limitovat rizika takových podvodů buď pomocí formy společného pojištění, kdy každý člen kurýrní korporace přispívá s každou zásilkou do společného fondu a následně je obětím podvodu proplácena cena lodi. Či se kurýrní společnosti zavazují k doručování pouze do předem schválených obchodních stanic.

Ty největší podvody velmi často zrcadlí techniky a strategie využívané ze skutečného světa. Jedním z takových je např. Ponzioho schéma. Hráč, který se tváří jako burzovní makléř, shání investice pro svoje obchody výměnou za podíl na profitu. Využije zmíněných investic k vyplácení vysokých profitů, aby získal další investory. Díky realisticky simulované tržní ekonomice v EVE online je možné realizovat určitou formu burzovního obchodování. Makléři v EVE online nakupují za levno a prodávají za draho přičemž se snaží vydělat na tržních výkyvech. Jejich činnost nejen, že slouží jako velmi nenáročná forma vydělávání herní měny, zároveň má ale velmi důležitou funkci vytváření herní likvidity. Likvidity pak využívají např. těžaři, kteří nechtějí ztrácet čas prodáváním své rudy na trhu a přehazováním cen a na místo toho prodají rudu těmto makléřům. S větším kapitálem mohou makléři podnikat větší obchody a tudíž je jejich profit větší a nebo spolehlivější. Makléři v Ponzioho schématu však, podobně jako Charles Ponzio, po kterém je podvod pojmenovaný, po získání dostatečného kapitálu od investorů zkrátka peníze vezmou a utečou.

Složitější forma podvodu se zdvojnásobením kreditů je pak banka. Hráč, který se vydává za majitele banky či jejího reprezentanta, se snaží přesvědčit hráče, aby vložili peníze na účet banky, přičemž z těchto peněz může hráč získávat úrok. Podobně, jako skutečné banky, se ani banky v EVE online nikterak

netají, že peníze, které hráč uloží na její účet v bance zůstávají, ale na místo toho jsou reinvestovány. Výdělky z těchto investic pak financují jak hráčovo úroky, tak i fungování banky. Ve svém principu jde o funkční model, nicméně kvůli anonymitě, či nekompetenci, tyto banky velmi často buď zkrachují a nebo jsou vyloupeny jejich majiteli.

V závěru pak zmíním virtuální loterii a kasína. Ačkoliv samy o sobě nejsou tyto hráči vytvořené mechaniky podvodné, dlouhodobá šance na bohatství je mizivá. Fungování loterií je jednoduché, hráči si za drobný poplatek koupí lístek do loterie. Po předem stanovené době jsou pak jednomu vítěznému hráči vyplacena výherní částka. Loterie se mohou snadno stát obětí podvodu, kdy autor loterie zkrátka vezme peníze a uteče. Kasína jsou pak dedikované stránky třetích stran, na kterých uživatel může sázet a vyhrávat ISK. Typicky je pak možné na těchto stránkách hrát jednoduché minihry, při kterých hráč může vyhrát částku, kterou na hru vsadil. Podoba těchto miniher se může lišit v závislosti na stránkách. V minulosti to byly stránky jako Eve-bet, I want ISK a nebo Eve online Hold'em. Poslední zmíněná pak umožňovala hrát nejen proti automatům, ale zároveň na ní bylo možné hrát poker se skutečnými hráči. V současnosti jsou tyto stránky již nefunkční. Velkou ránu těmto "online kasínům" uštedřily nejen zákony omezující hazard a virtuální kasína, ale především iniciativa vývojářů. Studio CCP v roce 2016 aktualizovalo "podmínky používání", se kterými každý hráč souhlasil, aby se vůbec do hry dostal. Tyto podmínky zakazovaly transfer jakýkoliv herních statků na hry třetích stran. Po ustanovení těchto pravidel následovala vlna banů zaměřených jak na majitele těchto kasín tak i hráče [9].

Důvodů, proč se vývojáři rozhodli tak tvrdě zakročit proti online kasínům, může být několik. V roce 2016 byl videoherní hazard velmi zásadním tématem a to především v hrách jako Counter Strike: Global Offensive a nebo FIFA. Dá se spekulovat, že vzhledem k tomu že ve stejný rok EVE online vstoupil do formy free-to-play. Dá se spekulovat že vývojáři se chtěli vyhnout stejné kontroverzi. Tyto stránky byly zároveň značným příjmem jedné z největších aliancí v EVE online. Majitelé těchto kasín totiž investovali značné peníze aby byla poražená aliance Goon Swarm. Tyto stránky byly také kontroverzní kvůli tomu, že nevyžadovaly na rozdíl od online kasín, kde se hraje o skutečné peníze, žádný způsob identifikace věku hráče. Vzhledem k tomu byly tyto stránky zdrojem kontroverze i v diskuzi o hazardu mladistvých.

V současnosti tato kasína již nefungují, ale vzhledem k ilegalitě těchto aktivit se nedá vyloučit, že určité stránky jsou stále v provozu, byť jsou provozované pouze pro malou skupinku pozvaných. Technicky pak taky nic nebrání provozování hazardu v malém rozsahu, pouze ve skupině známých. Podoba může být např., že si skupinka hráčů zahraje online poker o peníze v EVE online.

3.4.4 Hacking a glitching

V předchozí kapitole jsme si představili způsoby, jakými se hráči obohacují na úkor ostatních hráčů. Hacking - tedy snaha využít zranitelnosti v počítačovém softwaru hry, paradoxně nemusí být vždy na úkor ostatních hráčů. Hacking je forma deviantního chování, se kterým je možné se setkat téměř v každé online

videohře. Nejčastější forma hackingu má za cíl získat nějakou neférovou výhodu, ke které nemají ostatní hráči přístup. Ve videohrách žánru FPS to např. může být schopnost vidět přes zdi. Hráč s takovou výhodou pak mohou snadno získat přehled o pohybu nepřítele a připravit se na jeho příchod. Způsoby, jakými hráči využijí softwarové zranitelnosti může být nespočet. Často se k tomu využívají programy třetích stran, které nějakým způsobem ovlivňují chod hry samotné. Tím se tak odlišuje hacking od glitchingu. Glitching nevyužívá programy třetích stran, ale využívá chyb, které byly do hry zanesené vývojáři.

Jedním z nejznámějších "glitchů" v EVE online souvisí s událostí, které se v komunitě přezdívá "Yulay incident". V začátcích hry skupina hráčů zahájila obléhání stanice - to bylo ještě v době, kdy do hry nebyl přidán "reinforcement system", který oficiálně umožňoval zabírat stanice. Malá skupina hráčů zneškodnila jakékoliv vydokování ze stanice, protože každá, loď která vyletěla z hangáru, byla okamžitě zničena sérií tzv. "smart bomb", tedy bomb, které se na příkaz odpálí a zničí vše v dosahu 10km. Teoreticky by každý hráč, který se něčeho takové dopustí měl co do činění s Concordem. A skutečně, krátce po první smrti dorazila na místo letka počítačem ovládaných lodí, která zahájila palbu proti bitevní lodi která bomby nastražila. V tu chvíli však nastoupili na řadu přátelé výše zmíněné bitevní lodě, kteří začali loď opravovat. Díky jejich velkému množství dokázali opravovat bitevní loď rychleji, než jí stihnul concord ničit a tak se stala loď de-facto nezničitelná. Toto nebylo vývojáři zamýšlené chování, protože vlivem chyby ve hře nebyli lodě, které opravovaly bitevní loď prohlášeny za nepřátelské, tudíž na ně concord ani nikdo jiný nemohl zaútočit.

Zde můžeme vidět, že herní chyba měla za následek poměrně jasné vychýlení jazýčků vah mezi hráči. Přes to povaha většiny hacků a glitchů je taková, že většina z nich je komunitou poměrně známá. První zneužití těchto chyb se tak může setkat s překvapením. Po té jsou však tyto chyby přidány do série nástrojů a taktik, kterých zkušenější hráči mohou využít. Většina z nich však tak nečiní, důvodem je však především obava z "trestu", který by následoval ze strany vývojářů, kteří jakékoliv takové zneužívání herních mechanik tvrdě trestají.

Skutečnost je taková, že z pohledu hráčské komunity je chování hry něco, čemu se hráči konstantně přizpůsobují. Noví hráči se přizpůsobují specifickému způsobu ovládní lodě v EVE online a veteráni se konstantně přizpůsobují změnám, které se v průběhu let ve hře dějí. V tomto ohledu jsou glitche jenom další herní mechanika, se kterou hráči musí pracovat. Hacky jsou pro změnu další zdroj třetí strany, se kterými se hráč musí naučit pracovat. Tento stav platí samozřejmě jenom částečně. Individuální hráč může mít názor na tu či onu mechaniku. A skutečnost, že hackovací programy jsou jenom "další zdroj" není zcela pravda kvůli tomu, že většina z nich je ilegální a z pravidla prodávaná skrze velmi nereputabilní prodejce. Přes to mentalita hráčů je v tomto zcela jasná, pokud bychom ignorovali ilegality těchto zdrojů, je to pouze další nástroj.

Toto pochopení je důležité, protože dokážeme uchopit, proč komunita vnímá hacking jako deviantní chování. Příkladem může být, když jeden z hráčů ve skupině využívá program třetí strany k tomu, aby např. detekoval nepřátelské lodě v systému. Program zkrátka automaticky zaznamenává jakýkoliv nový přílet do systému a hráče o něm informuje. Hráč, který takový program využívá, se stane

v komunitě ostrakizovaný z velmi nečekaného důvodu. Tento program dokáže nepochybně přispět k bezpečnosti celé korporace, na druhou stranu, informace o jeho používání se může snadno dostat mimo samotnou korporaci. Pokud by se informace o tom že určitá korporace používá tento nástroj dostal do rukou např. konkurentům takové korporace, mohla by konkurence této informace využít buď k vydírání a nebo k okamžitému útoku prostřednictvím vývojářů. Bylo by tak např. velmi nepříjemné den před velkou bitvou ztratit polovinu flotily protože hráči dostali několikadenní zákaz hraní.

V tomto ohledu se tak korporaci nevyplatí riskovat tento druh útoku, protože benefity nejsou tak velké. Proto využije sociálního tlaku k určitému zázkazu těchto programů, aby se vyhnuly případným problémům, které by z toho plynuly. Toto chování je tak krásný příklad uplatňování moci vývojářů skrze komunitu na jednotlivce.

3.5 Pohled vývojářů

Vývojáři jsou bohové celého světa Eve online. Organizace CCP má první a poslední slovo v tom, co se ve hře objevilo a v budoucnu objeví. Jako bohové si tak mohou určovat vlastní pravidla a tresty, které budou následovat po nedodržování těchto pravidel. Do velké míry můžeme mluvit o CCP jako ultimátní moci v New Edenu. Pouze však do určité míry. Všechny videohry v sobě mají zakořeněnou dualitu spojenou se samotným médiem. Na straně jedné jsou videohry umělecké dílo, byť dílem moderním a velmi různorodým. To potvrzují jeho funkce, jako snaha imitovat realitu - v případě her jako FIFA, vyjadřovat emoce - v případě hry jako Last of Us, pokládat otázky filozofické otázky o životě a posouvat hranice racionality a logiky - jako v případě Talos Principle [7]. Hry jsou uměleckým dílem, ale jeho dualita spočívá v druhé straně mince - hry jako produkt. Videohry a videohry, které jsou distribuované formou "game as service" jsou produktem, který je nabízený na volném trhu a zákazníci si ho mohou koupit a užít.

V předchozích kapitolách byly představeny různé formy distribuce, kterými jsou videohry nabízené. Člověk by si snadno mohl pomyslet, že když je videohra distribuovaná free-to-play, jako je konec konců i EVE online díky svým Alfa účtům, taková hra nemůže být produktem. Opak je však pravdou. Za produkt v takovém případě nezaplatíme rovnou, ale je možné si titul užít do určité míry zadarmo. Poté, co však z produktu chceme získat např. více zábavy a větší naplnění, musíme za něj zaplatit. Příkladem budiž EVE, ve kterém chceme-li si pořídít větší loď se kterou se můžeme účastnit komunitních akcí, musíme vlastnit Omega účet, ergo za hru si zaplatit. Avšak i u her, kde neexistuje žádný přímý transakční styk, není možné rovnou říci, že nejsou produktem. Vypůjčíme si zde omšelou frázi "Tam, kde za produkt neplatíme, jsme produktem my sami." často je používána v souvislosti se sociální médii. Tyto média nejsou zpravidla zpoplatněná, ale jejich využívání je vykopené tím, že jsme zdrojem informací o našem chování, které je následně nabízené např. pro účely reklamy [43]. Stejně, jako např. propisky či koblíhy rozdávané zadarmo na setkání s politiky, jsou vy-

koupené určitou naší emocionální investicí k danému politikovi, nebo minimálně k danému setkání a to bez ohledu na naší afilaci.

To, že jsou hry produktem, není však vyjádření morální soudu, ale pouze konstatování, že stejně jako jakýkoliv jiný produkt je svázaný s tržními mechanismy resp. především jeho vývojáři. Stejně, jako když v dobách renesance sponzoroval Lorenzo de' Medici legendárního Leonarda da Vinciho, aby mohl jaký mladý umělec sochat ve Florencii pod Verrochim, jsou vývojáři her placeni hráči za tvorbu videohry. Obdobně jako v 15. století tak činí hráči nikoliv z nezištných důvodů, ale pro to aby si mohli užít dané umělecké dílo. Vzhledem ke globalizaci a masivnímu měřítku dnešních videoher tak masa hráčů, která sponzoruje vývoj videohry tak nečiní, aby získala politický kapitál a proslavila své jméno.

Dualita produkt/umění a přirovnání k renesančním mecenášům není náhodné. Sandro Botticelli měl velkou míru svobody ve svých obrazech, stejně jako CCP i on byl bohem ve svém umění, který měl naprostou kontrolu nad podobou díla. Stejně však jako CCP i on byl závislý na mecenášství a na svých klientech. Mohl si však dovolit namalovat cokoli, avšak musel počítat že při mimořádně urážlivém obraze by velmi snadno mohl ztratit patronství svých mecenášů.

V současnosti mají společnosti jako CCP dedikovaný celý marketingový tým, který dohlíží na komunikaci s veřejností a především se svými hráči. A ačkoliv mají plnou kontrolu nad produktem a tudíž i nad definováním herní deviance, jsou stále svázáni vůlí svých hráčů resp. stálých a potenciálních zákazníků. Toto vědomí nám snad pomůže pochopit, proč jsou některé činy vývojáři považovány za deviantní a jiné nikoliv.

3.5.1 Hacking a glitching

Na rozdíl od hráčské komunity, kdy je posuzování toho, co je deviantní více reaktivní. Vývojáři jasně skrze oficiální zdroje deklarují, co je považováno za porušení podmínek použití [12]. V tomto ohledu seznam potrestání hodných akcí obsahuje desítku aktivit, kterým by se hráč měl vyhnout. Řada těchto aktivit se vztahuje k velmi specifickým herním mechanikám, např. chyba, při které hráč může obejít váhový limit lodě při aktivování akcelerační brány. Akcelerační brány slouží k rychlému transportu v rámci jednoho hvězdného systému, většinou je tento transport spojen s určitým herním obsahem připraveným vývojáři. Kupříkladu vývojáři mohli připravit úkol pro hráče, který spočívá v tom dostat se k asteroidu a zničit u něj pirátskou stanici. Akcelerační brány slouží jak k tomu aby se k asteroidu nedostali hráči, pro které úkol není určený. Tak i k tomu, aby hráč nemohl použít loď, která je mnohem silnější než je zamýšleno, tudíž by pro hráče daný úkol nebyl žádnou výzvou. Zneužití chyb tohoto typu by mělo za následek jiný, než zamýšlený zážitek ze hry. Zároveň by objevení a zneužití takové chyby mohlo znamenat neférovou výhodu oproti ostatním hráčům.

Z toho můžeme soudit, že existují chyby, jež nějakým způsobem ovlivňují zamýšlené fungování herních mechanik. Zároveň máme ale chyby kvůli kterým by se stala hra naprosto nehratelná pro ostatní hráče. Příkladem budiž situace po-

psaná v předchozí kapitole tzv. "Yulay incident". Hráčská skupinka využila vývojáři neočekávaného chování, kdy concord nereagoval na loď, které opravovaly loď, která byla jejím nepřítelem a tím pádem značně snížila vlastní efektivnost. Tato situace byla dle vývojáři velmi tragická, především protože chyba ve hře měla přímý dopad na ostatní hráče. Obláhatelé stanice zničily každou loď, která chtěla přistát a nebo každou loď která, chtěla vydokovat ze stanice. Vývojáři reagovali na nastalou situaci tak, že vyzvali skupinu obláhatelů, aby zanechala svého jednání. Hráči tuto výzvu odmítli uposlechnout. Jejich proti argumentem bylo, že neporušovali žádné pravidlo. Což byl technicky vzato pravda, neboť do té doby se žádná taková situace nestala. Reakcí vývojářů byl plošný ban všech zúčastněných. Obětím obláhání byl vývojáři proplacen veškerý zničený majetek a pravidla byla aktualizovaná.

Reakce vývojářů vytvořila precedent a vyslala jasnou zprávu do komunity "Hra nepočítá s každou variantou a experimentování s hranicemi hry bude postižené banem.". Chyba, díky které bylo možné operaci obláhání uskutečnit byla o několik měsíců na to opravena. Nicméně daleko větší než dopad samotné chyby byla reakce na tuto chybu. V hráčské komunitě se zvedla vlna nevole vůči banu. Začaly se ozývat hlasy, které čin obhajovaly, hra něco takového dovolovala a v té době nebylo možné efektivně obláhat nehráčské stanice. Toto byla jedna z možností, jak určité formy obláhání dosáhnout. Zároveň tato operace byla prováděna velmi sešnou skupinou a kvůli zapojení velmi silné loď třídy "dreadnought" to nebylo něco, co by mohly udělat každý. Tyto hlasy postupem času však utichly a vývojářská pozornost se zaměřila na rozšíření obsahu teritoriálních válek, tedy konflikt, při kterém korporace mohly napadat stanice soupeřících korporací. Je však důležité, že hlavní problém komunity - tedy omezení teritoriálního konfliktu na low a null sec, nikdy nebyl adresován. Můžeme se však domnívat že potenciálním vysvětlením je snaha učinit hru přístupnější pro nováčky. Nováčci ve hře by totiž mohli ztratit zájem, pokud by se okamžitě po přihlášení stali obětí útoku.

3.5.2 Real money trading

Jedno z nejzásadnějších témat videoherního průmyslu v posledních letech je RMT, zkratka pro obchod se skutečnou měnou. V prvních kapitolách byl věnován čas představení monetizačním praktikám, které jsou ve videoherním průmyslu běžné, aby bylo možné pochopit vlnu odporu vůči RMT. V této kapitole se tomuto tématu budeme věnovat více do hloubky.

Real money trading je v kontextu videoher praktika, při kterých hráč nakoupí za fiat peníze digitální měnu, či jiný digitální statek. Typicky tak RMT vypadá tak, že hráč chce získat novou loď, ale nemá dostatek herních prostředků. Proto se odebere na stránky třetí strany, kde si pomocí online platební brány koupí určité množství ISKů. V současnosti je možné si koupit 1 bilión ISKů za cca 150 korun českých [11]. Při průměrných 50mil ISK/hodinu, na které jsem se při výzkumu dostal já, bych na stejnou částku musel ve hře "farmit" 20 hodin. Kdybychom stejnou operaci chtěli udělat oficiální cestou - tedy koupit z oficiálních stránek PLEX a ten pak prodat na herním trhu, získali bychom za 150 Kč

pouhých 0,5 biliónu ISK. Není tedy těžké pochopit, proč jsou hráči motivováni participovat na těchto praktikách.

Pro řadu hráčů je to způsob, jak přeskočit monotonní činnost farmení a okamžitě získat např. kýženou loď. Kromě přímé směny fiatů na digitální měnu je možné si na většině stránek třetích stran zakoupit i "injectory", což jsou herní předměty, které hráči umožní instantně získat určité "skilly", tedy dovednosti hráčského avatara. Za normálních okolností by hráči museli čekat řadu týdnů, než by se jejich postava naučila kýžené dovednosti, injectory umožňují dlouhé čekání přeskočit. V EVE online je tyto předměty možné zakoupit i na herním trhu, ale jejich cena je na něm dvojnásobná.

Na rozdíl od vývojářů, hráči tyto praktiky nepovažují za deviantní. Při rozhovorech se otázka na RMT s jedním z respondentů zvrhla na debatu o etice tohoto počínání. Je totiž možné vytvořit argument, který odsuzuje participování na RMT kvůli korozivnímu vlivu, který má tato praktika na monetizaci videoher. Obava je totiž taková, že pokud normalizujeme tuto formu nákupu herní měny vývojáři se tomuto trendu přizpůsobí a budou sami nabízet možnost nákupu herních výhod za skutečnou měnu. Tento nákup herních výhod by byl na úkor hráčů, kteří nemají dost finančních prostředků a nebo nechtějí do hry investovat další prostředky. Hráči, kteří by si totiž koupili herní měnu, by měli okamžitou herní výhodu proti těm, kteří tak neučinili. Normalizace této praktiky by znamenala, že by se celkový herní obsah stal daleko těžší a že by nebylo možné "vyhrávat" bez toho, aniž by člověk do hry neinvestoval další peníze. Tato obava je v komunitě jako obava z "pay-to-win", tedy stavu, ve které hra podporuje hráče v nákupu herních výhod za účelem výhry [70].

Tento určitý etický pohled hráčů je však v menšině, jak potvrzuje přibývajících množství her, které ve svém designu implementují mikrotransakce. Tedy relativně malé transakce, za které je možné si koupit buď kosmetické doplňky či herní výhodu. Zároveň jsem během mého výzkumu nenarazil na jednoznačně negativní pohled na tuto mechaniku.

Vývojářská perspektiva je však velmi odlišná. Díky skutečnosti že existuje určitý "černý trh" s herní měnou, vývojáři nevyhnutelně ztrácí případné zisky, kterých by mohli dosáhnout od hráčů, kteří si chtějí koupit ISK. Nejen tedy že RMT poškozují profit CCP, ale zároveň má neblahé účinky na hru samotnou.

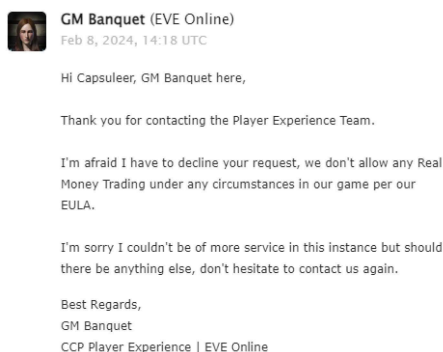
Dle tvrzení jednoho z respondentů se současná válka korporací, která se odehrává ve světě New Eden, vede především kvůli profitům které poskytuje obchodování s ISK. V minulosti byly tímto obchodováním neblaze proslulé hráčské skupiny z Ruska. V současnosti se to samé tvrdí o Čínských hráčích. Skutečností je však že lidé z chudších regionů by mohli být motivováni přívýdělkem z hraní videohry.

Před několika lety se tak dočkali medializace hráči z Venezuely. Tam se kvůli ekonomickému propadu a pádu venezuelského bolívaru v roce 2021 řada obyvatel dostala do velmi obtížné životní situace [66]. Jedna z určitých alternativ se stala videohra Runescape, farmení zlatých mincí a následný prodej za bitcoiny se stal obživou řady lidí. Bitcoiny bylo možné pak v sousedních zemích směnit za dolary či lokální měnu. Pro mnohé se stalo toto "těžení zlata" způsob jakým se uživit či se dostat ze země.

Dá se očekávat že RMT v EVE online má velmi podobnou motivaci. A ukázalo se, že samotné mechaniky jsou mnohem větším tématem, než bylo z počátku očekáváno. Obchodování s ISKy a lidským časem se ukazuje jako potenciální kandidát na možný projev aktivit jako vykořisťování či potenciál pro aktivity organizovaného zločinu. Během mého výzkumu neprojevalo nic průkazného a většina těchto podezření je pouze na bázi šušky.

Vývojáři jakékoliv projevy RMT vyšetřují a pokud se podezření z toho že hráč je nějak spojený těmito aktivitami, je poté zabanován. V tomto ohledu CCP zaměstnává dedikovaný tým tzv. "Game masterů", tedy zaměstnanců, kteří jsou placeni od vyšetřování, trestání a komunikaci s hráči. V rámci svého výzkumu jsem hledal kooperaci těchto "game masterů" v případné účasti na RMT. Bohužel oficiální odpověď bylo odmítnuté jakékoliv povolení RMT a to za žádných okolností.

Obrázek 3.1: Korespondence s CCP



Zdá se že, pro vývojáře je RMT zásadním tématem. Nejen, že prvky mikrotransakcí dělí komunitu na "ty, kteří za hru platí a ty, kteří ne". Toto rozdělení ve hře EVE online nemá až tolik zásadní vliv, jako u titulů z kategorie "pay to win". Řada veteránů EVE online by se vyjádřila tak, že "ani všechny peníze světa vás hru nenaučí". Vycházejí pak z předpokladu, že hráč, který nemusel strávit řadu hodin "grindingem" neovládá hru tak dobře jako někdo, kdo tak učinil. Hráčské schopnosti někoho, kdo si např. koupil drahou loď za skutečné peníze pak nebudou tak dobré, což bude mít za následek jeho rychlou smrt. Takový hráči se pak v kontextu EVE online hanlivě označují jako "whale" z anglického verlyba. Sestřelení takového hráče se pak označuje jako "whale hunting" tedy pomyslný lov verlyb.

Kromě dělení komunity je zde ale zásadní prvek RMT a tedy, to že každý prodaný ISK na "černém trhu" je ztrátou pro vývojáře. Potenciální kupec takových ISKů totiž raději šel za překupníkem, než za vývojáři kteří nabízí tu samou službu. Profity firmy CCP jsou tedy přímo ovlivněné tím jak efektivně potírají RMT. Dalším příkladem, kdy jsou "zisky" firmy to, co ovlivňuje, jaké chování je pro CCP deviantní, je praktika tzv. "multiboxing".

3.5.3 Multiboxing

Multiboxing je v kontextu videoher technika, díky které může být hráč připojen k několika instancím hry z jednoho počítače. Jinak řečeno, uživatel může najednou ovládat několik herních avatarů. Motivace mohou být různé, ale z pravidla je důvodem poskytnutí určitého druhu výhody. Tou nejzjevnější je, že dvojnásobné množství lodí poskytuje dvojnásobné množství palebné síly. Hráči, kteří ovládli techniky multiboxingu pak mohou najednou ovládat desítku charakterů najednou. Jednotlivec je od určitého množství alternativních avatarů limitován činnostmi, které je možné dělat. Efektivní ovládnutí desítky charakterů je v podstatě nemožné, takže většina charakterů má pouze velmi omezené a jednoduché fungování.

Jedna z příkladových studií pro multiboxing je ratting. Konkrétně technika tzv. "afk rattingu". Tato technika se specializuje na relativně nízký uživatelský vstup při ničení počítačem ovládaných pirátských lodí. Tato technika umožňuje hráči např. sledovat film či seriál při hraní, bez nutnosti konstantního kontrolování obrazovky samotné hry. Tato technika je možná pouze díky tomu že uživatel ovládá několik lodí najednou a ty se mezi sebou podporují, aby bitvu přežily.

Obrázek 3.2: Záběry ze hry zobrazující multiboxing, každé malé okna (vpravo) je vlastní instance hry.



Dalším příkladem je použití při cestování. V EVE online je cestování vždy nebezpečné a to bez ohledu na bezpečnostní úroveň daného systému, tedy high-low-null sec. Ačkoliv by high-sec měl být bezpečný, není tomu tak vždy. High-sec systémy jsou z pravidla vytíženější, čímž se nabízí více příležitostí pro piráty. V těchto systémech se využívá tzv. "suicide gankingu", tedy techniky, při které pi-

rát počítá s vlastní smrtí. Multiboxing v takovém případě hraje roli jak útočnicka tak i oběti. Útočník využívá alternativního charakteru při suicide gankingu, aby po zničení oběti (a sám sebe) sebral kořist a uprchl. V takovém případě oběť nemá čas na znovu získání svého majetku i když ví, že byl útočník zničen concordem. Stejně tak i oběť může využít multiboxingu. Alternativní charaktery jsou užitečné především pro průzkum systému před tím, než tam oběť vletí. Tohoto hojně využívají např. transportní společnosti, jejich piloti rozmístí na klíčových místech alternativní charaktery, které poskytují aktuální informace z míst kam se poletí.

Vývojářský pohled je na multiboxing neutrální. Vidíme, že nástroje jako eve-o-preview, které multiboxing umožňují, vytváří zásadní výhodu oproti hráčům, kteří tyto nástroje nevyžívají. Nicméně oficiální stanovisko je "Overlays which contain a full, unchanged, EVE Client instance in a view only mode, no matter how large or small they are scaled, like it is done by EVE-O Preview as of today, are fine with us. These overlays do not allow any direct interaction with the EVE Client and you have to bring the respective EVE Client to the front/put the window focus on it, in order to interact with it." [24]. Dokud tedy program na multiboxing nepřesáhne vymezené limity, tedy že "zobrazují plnou a nezměněnou instanci EVE Klienta", mohou být použité.

Tento pohled není ve videoherním světě univerzální. V předchozích kapitolách zmíněný Runescape např. zakazuje používání jakýkoliv programů třetích stran. Vývojáři Blizzardu, kteří stojí za hrou World of Warcraft se pak nikdy oficiálně nevyjádřili, zda-li je multiboxing proti podmínkám použití. Tolerance multiboxingu se tedy různí.

Vývojáři mají benefit z toho, že hráč multiboxuje a to i přes nevýhody pramenící z nerovnosti v hráčské komunitě. Více účtů jednoho hráče znamená více prodaných předplatných, tedy větší zisky pro CCP. Určitým přehlíženým benefitem, který pramení z otevřenosti her k použití programů třetí stran. Takové programy učí případně tvůrce práce s rozhraním hry samotné, resp. učí je, jak pracovat s hrou jako s počítačovým programem. Zkušeností s tvorbou takových programů pak potenciálně může využít samotné studio při hledání nových vývojářů hry. Pokud totiž existuje snadný přístup k tomu takto hry upravovat, existuje více lidí, kteří jsou schopni tak činit. To pak výrazně snižuje náklady vývojářského studia na zaučení a najímání nových vývojářů. Takovému vývojářskému studiu pak stačí se podívat na ty nejpoužívanější aplikace a kontaktovat jejich autory s nabídkou práce.

Důvod, proč je některým vývojářům multiboxing trnem v oku, je jeho přímé napojení na další deviaci tj. "botting".

3.5.4 Botting

Slovo "bot" má svůj původ ve zkrácenině slova "robot". Jednotné číslo pak označuje určitý robot, který ve videohrách vykonává monotónní činnost, kterou hráč nechce vykonávat. Jak již bylo popsáno v předchozích kapitolách, tak i EVE online má svojí dávku relativně monotónních činností, které je možné automatizovat a získat tak ve hře víceméně pasivní příjem herní měny.

Klíčový rozdíl, který odděluje botting od grindu za pomoci multiboxingu, je nulový vstup uživatele ovládající bota. Bottingové operace jsou prováděné spíše plošně, tedy tak, že jeden uživatel má více botů, kteří například vydělávají ISKY. Příjem z několika botů je pak nějakým způsobem konsolidován na jeden účet a buď jej hráč použije na vlastní spotřebu a nebo takový příjem putuje na černý trh třetích stran. V tomto bodě je důležité upozornit, že se pro účely této práce nepodařilo najít prokazatelný důkaz, že operace RMT jsou financované pomocí bottingu. Obě tyto činnosti patří mezi aktivity, které jsou vývojáři tvrdě potírány a tak se dostat k zaručeným informacím není snadné. Při těchto předpokladech tedy vycházíme z tvrzení několika respondentů a jejich spolehlivost není zaručená.

Tomu, že je RMT obchod umožněný z velké míry boty, nahrává především nízká cena řady nabízených komodit oproti časové investici, která je vyžadována pro jejich získání. Jak již bylo nakousnuto v kapitole o RMT, je možné, že grindovací aktivity, ze kterých se získává digitální měna, je prováděná lidmi z ekonomicky slabých lokalit. Nicméně existuje tak i silná incentiva pro automatizaci tohoto procesu. Samozřejmě vytváření bottingového programu, tedy programu který bude sám bude EVE online hrát, není snadné. Vyžaduje to jak určitou míru schopnosti vývoje aplikace, ale především znalosti automatizovaných detekcí botů, které automaticky banují jakékoliv účty podezřelé z bottingu. Tyto anti-botovací opearce činí znatelný náklad pro vývojářská studia, která se bez rozdílů snaží proti botům bojovat. Tam přichází na řadu další míra expertízy a především vyšetřování Game mastery. Když je totiž uživatel zabanován má možnost vznést oficiální žádost o odbanování. Tu pak musí zaměstnanec herního studia vyhodnotit a na základě získaných informací rozhodnout.

Máme tu tedy motivaci botovat a následně transformovat zisky do skutečné měny. Nicméně existuje tu i určitý sekundární trh, tedy trh, na kterém je nabízený samotný program. Vývojáři botovacích programů si tak do určité míry nemusí spínit ruce samotným botováním a mohou se soustředit na vývoj. Nabídka tohoto druhu programů existuje jak pro botovací software tak i pro hackovací programy. Tedy za úplatu je možné získat přístup k programu, který umožňuje získat ze hry informace které nejsou běžným hráčům přístupné.

Vlastní kategorií jsou pak obchodovací boty. V EVE online existuje tržiště s nabídkou a poptávkou, které je přístupné všem hráčům. Takové prostředí pak přirozeně umožňuje existenci obchodovacích robotů, kteří podle zadané strategie dokáží automaticky provádět obchody. Tento princip je dobře známý z burz, kde se obchoduje s komoditami, akciami, či různými finančními agregáty. Díky údajům z 2 největší americké burzy NASDAQ víme, že něco mezi 50-70% všech obchodů je prováděno automatickými boty. Tyto boti na trhu poskytují likviditu, tedy to, že je vždy možné prodat např. akcie. Oproti lidem jsou pak mnohem rychlejší a efektivnější v úpravách aktuálních cen a to v krátkodobém horizontu umožňuje vždy prodat za nejnižší možnou cenu. Existují boti kteří provádějí velmi rychle mnoho obchodů s nízkým ziskem a profitují z vysokého objemu. Je ale také možné najít boty, kteří nakupují a prodávají podle určité strategie, vydělávají spíš na konzistenci dané strategie. Takoví boti sice nejsou rychlejší, než lidé, ale odpadá faktor emocí a lidské nekonzistence při provádění

obchodů. Zároveň takoví boti vyžadují téměř nulový vstup od hráče, takže se může věnovat jiným herním činnostem.

Vztah vývojářů vůči obchodním botům byl dlouho dobu vyhraněný. Zlom nastal v roce 2018, kdy byly představeny změny rozhraní API pro EVE online. Toto API umožňovalo získávat aktuální informace o stavu trhu bez uživatelského trhu. Na základě toho mohl bot provádět změny v cenách nabídky či poptávky. V praxi to vypadalo tak, že každou minutu vyslal program příkaz na EVE online burzu, aby změnil cenu buď o 0.01 ISK nahoru či dolů a předešlal tak aktuálně nejlepší nabídku na burze. Změny tohoto API rozhraní toto už neumožňovaly a trh se začal více soustředit na hráčem řízené obchody. Do dnes však existují boti kteří informace z trhu získávají odlišnými cestami, ale v současnosti je jakákoliv automatizace tohoto typu ve hře zakázaná.

Specifickou kategorií jsou pak programy, které získávají informace např. o stavu peněženky a nebo, o v minulosti uzavřených obchodech. Taková forma automatizace je povolena a v některých případech i vývojáři podporovaná, jak dokazuje aktualizace z roku 2023, kdy bylo představeno rozhraní mezi programem Excel a EVE online, kdy je možné informace o svém digitální majetku automaticky transformovat do excelové tabulky.

EVE online v tomto ohledu poskytuje široké možnosti pro realizaci lidí se schopnostmi jak z vývoje aplikací, tak i lidí ze světa financí. Právě tito lidé pomalu smazávají hranice mezi "skutečným" digitálním světem a tím "videoherním" digitálním světem.

Kapitola 4

Závěr

Na začátku této práce jsme si stanovili několik cílů a výzkumných otázek, na kterých jsme se pokusili naleznout odpověď. V této kapitole si je pokusíme postupně probrat a shrnout tak poznatky z celého výzkumu.

Překvapivé zjištění pro nás je, jak moc se názor komunity řídí názory provozovatelů hry. Můžeme vidět, že ačkoliv pro hráče je např. glitching a různé formy RMT přijatelné, úmyslně se těmto aktivitám vyhýbají a ostrakizují hráče, kteří se tomuto věnují ze strachu z kolektivní viny. Tento jev se nám zrcadlí do skutečného světa v různých formách díky státní represí vůči vlastním občanům. Tuto represí můžeme vidět např. v drogové represí, ačkoliv je pro mnohé lidi užívání drog otázkou osobní svobody, tedy něco, o čem si každý může rozhodovat sám. Kriminalizace držení, konzumace či distribuce nevyhnutelně vede k ostrakizaci uživatelů drog z obav zásahu represivních složek např. v bydlíšti uživatelů [49]. Stejným způsobem se např. členové korporace obávají, že by při případném hackingu mohli být vyšetřováni a obviněni ostatní členové. Samozřejmě, hrají zde roli i jiné efekty v našem srovnání s drogami. Může mít na ostrakizaci vliv kulturní vzorce, náboženství či obava ze zdravotních rizik. V případě hráčů provozující RMT může panovat obava z jejich motivací hrát hru. Tedy, že hru mohou takový hráči vidět jako zdroj příjmů a ostatní hráče jako potenciálně oběti podvodu.

Celkově vzato bylo identifikováno několik příkladů deviantního chování které je pro komunitu klíčové. V tomto ohledu mají však společný rys a tím je pohrdání neschopností. Komunita si velmi cení schopností a znalostí hry a naopak opovrhuje jejich neznalostí a vůči hráčům kteří se ukážou jako "neschopní" může být občas i otevřeně nepřátelská. V tomto ohledu je ale dobré zmínit, že se to inherentně netýká "nováčků". Hráči, kteří jsou součástí komunity pouze několik měsíců jsou určitým způsobem "hájeni". Útoky vůči něm jsou viděny jako projev slabosti a vlastní neschopnosti, protože si "na někoho sobě rovného netroufnou". Celkově by se daly tyto projevy jevit jako otevřeně toxické. Druhý pohled v sobě odhaluje ale určitou férovost a při terénním výzkumu mě opakovaně překvapovalo, jak je komunita ochotná pomáhat nováčkům.

Vývoji se pohledem hráčů stávají nevyhnutelně určitou represivní složkou.

Oni jsou ti, kteří mají kontrolu. Oni jsou ti, kteří rozhodují, kdo může být součástí jejich světa a kdo ne. EVE online a jeho vývojáři nicméně měli od začátku silnou vizi svého světa. Vize hyperkapitalistického sci-fi světa ve kterém máte maximální svobodu. Nevyhnutelně a otevřeně inspirováni byli vývojáři v historii své domovské zemi Islandu. Citujíc z hlavního designéra Hilmar Veigar Pétursson:

(EVE) je o lidech, kteří se plaví hvězdnou nocí ve své lodi. To je konec konců i příběh vzniku Islandu, Vikingové, kteří se snažili utéct před Norskými daněmi a doufali, že někde naleznou novou zemi. Můžete si představit jaké to je, být v noci na tichém oceánu, plavíc se ve vikingské lodi. EVE definitivně vyvolá tyto pocity, především, když se rozhlédnete a můžete vidět mléčnou dráhu. Vznik hry a vznik země od sebe nemá tak daleko. Island je místo, které vás vážně chce zabít. Tenhle pocit je velmi silný zvláště, když tu vyrůstáte. Jsou tu vulkány, láva, zemětřesení a mrazivý nepředvídatelný vítr. Je to velmi nepřátelské prostředí... EVE je úplně stejný. Je to velmi tvrdé prostředí, ale ti nejhodnější lidé. Lidé jsou na sebe na Islandu milí, protože byli donuceni spolupracovat, ti kteří tak neučinili už mrznou v zemi. EVE je v tomhle podobný. Nutí vás spolupracovat, protože když jste sami, nikdy nedosáhnete svého plného potenciálu. EVE vás neustále nutí kooperovat a spojovat se s ostatními. Jsou zde určité aspekty hry, které vás téměř nutí aby jste se cítili osaměle. To pak tvoří základ určitého "přátelství se strojem". Tohle je ta nucená spolupráce, způsobená nepřátelským prostředím a později nepřátelskými hráči. Právě tohle tvoří extrémně silné spojení mezi hráči.
[32]

Mimo tento narativ jsou však vývojáři resp. společnost CCP stále komerčním subjektem, který dodává produkt tj. videohru. Nevyhnutelně je tedy produkt, ovlivněn incentívou profitu. Tato incentiva se pak např. projevuje v tvrdém postihování RMT, který má zásadní vliv na profitabilitu hry. Spekulativně má RMT vliv i na samotný game design, kdy by v ideálním případě měla hra odměňovat schopnosti hráčů a neměla by promítat socio-ekonomické rozdíly ve společnosti. V takovém případě ale zůstává otázka proč jsou ve hře tolerované "oficiální" způsoby nákupu měny tj. PLEX. Vysoká cena virtuální měny pak naopak daleko více prohlubuje socio-ekonomické rozdíly mezi hráči a RMT, které tlačí cenu virtuální měny dolů, má naopak tendenci snižovat rozdíly díky tomu, že si předplatné mohou dovolit i lidé z chudších regionů. Je dobré zmínit, že největší herní distributor, společnost Valve, má možnost regionálních cen. To v praxi funguje tak, že hráči např. z Indie mají možnost si pořídit hru levněji než hráči z Evropské unie. Cenové rozdíly jsou nicméně v případě předplatného pro hru EVE online naprosto zanedbatelné. Jak vychází ze statistik SteamDB, cenový rozdíl "starter"packu je pouze 17% . Tedy v Indii je možné si pořídit předplatné o 17% levněji.

To, "kdo" je komunitou ostrakizovaný pak v zásadě kopíruje potřeby vývojářů. Hráči obávající se určitých forem zákazu hry pro celou skupinu, se raději uchýlí k ostrakizaci potenciálně "nebezpečných" členů. Neprobíhá tak často ani vědomě, ale riziko nemožnost hrát je pro "pocitivé" hráče příliš velké.

EVE Online pak představuje nejen unikátní virtuální vesmír, ale také komplexní společenské experimenty, v nichž se prolíná lidská přirozenost s digitální

realitou. Výzkum ukázal, že komunita této hry reflektuje mnoho aspektů reálného světa, od ekonomických principů po sociální dynamiku a represí. Napětí mezi individuální svobodou a kolektivní zodpovědností, mezi komerčními zájmy vývojářů a touhou hráčů po spravedlivém prostředí, vytváří fascinující prostor pro studium lidského chování. Hra, která se zdá být na první pohled pouze rozsáhlým kosmickým dobrodružstvím se tak proměňuje v zrcadlo, v němž můžeme pozorovat nejen odraz naší společnosti, ale i hluboké lidské touhy po překonávání výzev, budování komunit a explorači neznámého. Zároveň však EVE Online poukazuje na důležitost etiky a morálních rozhodnutí v digitálních světech, které mají často přímé dopady i do našeho reálného života. Tato práce nejenže odkrývá různé vrstvy interakce v EVE Online, ale také přispívá k širší diskusi o vztahu mezi technologií, společností a lidským chováním. Ve světě EVE Online, stejně jako v reálném životě, se ukazuje, že naše největší výzvy i úspěchy pramení z naší schopnosti spolupracovat, učit se a adaptovat se na neustále se měnící podmínky.

Kapitola 5

Slovník pojmů

"DLC" Z anglického "Downloadable content" je dodatečně stahovatelný obsah do her. Často (ne však vždy) zpoplatněný a vydaný vývojáři hry za účelem další monetizace již prodané hry a rozšíření dosavadního herního obsahu. Tento obsah vyžaduje vlastnictví původní hry.

"WoW" Zkratka pro hru World of Warcraft vydávaného studiem Blizzard Entertainment. Historicky jedna z nejhranějších her tohoto žánru a videoher vůbec.

"FOMO" "Feel of missing out" nebo také strach z toho, že nám něco uteče. Je psychologický fenomén a druh úzkosti využívaného v marketingu.

"PLEX" "Pilot's License Extension" neboli pilotní licence je jedna ze tří herních měn v EVE online. Slouží k nákupu předplatného, který hráči odebírá přístup k celé hře. Nákup této měny se liší od nákupu samotného předplatného, protože PLEXy je možné ve hře volně směňovat za herní předměty a herní měnu s ostatními hráči. PLEX také slouží k nákupu kosmetických předmětů do hry.

"Skins/Skinny" Skinny je souhrnné označení pro kosmetické předměty ve videohrách. Můžou mít podobu šatů, které si mohou obléct herní avataři. Také ale můžou mít podobu barevných polepů na vesmírnou loď. Obecně vzato jde o jakýkoliv předmět který k vizuální expresi daného hráče.

"ISK" "InterStellar Kredits" je herní měna v EVE online a hlavní herní oběživu. Zároveň jde o zkratku pro "Islandskou korunu" oběživu domoviny vývojářského studia CCP které za EVE online stojí.

"GTC" "Game time credit" či "Game time card" byl předchůdce herní měny PLEX používaném v roce 2004.

"Alpha" Nebo také "Alpha clone" je označení pro hráče, který ve hře EVE online nemá aktivované předplatné. Alpha clony mají pouze omezený přístup

k hernímu obsahu. Alpha účet je výchozí stav všech účtů po registraci do hry.

"Omega" Nebo také "Omega clone" je označení pro hráče ve hře EVE online, který má aktivované předplatné.

"Skill" Dovednosti herního charakteru v EVE online. Naučení se dovedností vyžaduje skutečný čas, který běží i když uživatel není přihlášený ve hře. Naučení se všech dovedností ve hře zabere něco přes 10 let skutečného času.

"Free-To-Play" Herní žánr her, které si uživatel může zdarma stáhnout a hrát. Pro svůj chod tyto hry využívají formy předplatného, který platícímu hráči poskytuje nějaké výhody. Popř. ve své monetizaci využívají prodeje kosmetických doplňků ve hře.

"Trial" Časové období, během kterého hráč může vyzkoušet hru a zjistit, jestli ho baví na tolik, aby za ní utratil peníze. Je synonymem slova "demo", které označuje to samé, ale zpravidla ve hrách pro jednoho hráče. "Trial" se používá pro hry pro více hráčů.

"Farmení/Farming" Repetitivní činnost, kterou ve hře hráč vykonává, aby si odemkl nový herní obsah. Farmit je možné téměř cokoliv ve všech hrách žánru MMORPG. Může jít o farmení herní měny, zkušeností, které posouvají herní avatar na vyšší úroveň, či vzácné herní předměty.

"Grind" Synonymum slova "farming".

"CCP" "Crowd Control Productions" je název herního studia, stojící za hrou EVE online.

"Hard-Lock" Termín používaný ve videohrách pro určité omezení, které je na hráče uvalené. Může jít o zákaz vstupu do herní zóny kvůli nízké úrovni, nemožnost si pilotovat loď, dokud si jí hráč nekoupí. Hard-Lock je specifický absolutní nemožností zkusit herní obsah, dokud není překonána daná překážka. Hráčský charakter je např. zastaven neviditelnou zdí, když chce vstoupit do herní oblasti která je pro uživatele, kteří si hru koupily.

"Soft-Lock" Podobně jako "Hard-Lock" je Soft-Lock omezení které znemožňuje uživateli si naplno užít daný herní obsah. Narozdíl od Hard-Locku je však možné si herní obsah vyzkoušet, ačkoliv pouze v omezené verzi. Příkladem může být herní zóna pro vyšší úrovně hráčského charakteru. Takovou zónu je možné navštívit a objevovat, nicméně herní nepřátelé budou schopni hráčský charakter porazit několika ranami kvůli jeho nízké úrovni. Hráč proto aby si užil celou herní oblast, musí dosáhnout vyšší úrovně, aby monstra blokující cestu byl schopný porazit.

"High-Sec" "High security space" je území ve hře EVE online, které je chráněno tzv. "concordem", což je flotila počítačem ovládaných lodí, která

trestá agresí hráče proti hráči. Na takovém území je tak konflikt mezi hráči značně omezený a občas označován jako "bezpečný". Ekvivalent v reálném světě mohou být bohaté části města, kde jsou schopní policisté reagovat do pár minut.

"Low-Sec" "Low security space" je území ve hře EVE online, které je chráněno "concordem" což je flotila počítačem ovládaných lodí, která trestá agresí hráče proti hráči. Na rozdíl od "High-Sec" systému má "concord" mnohem delší čas odezvi, což umožňuje rychlý konflikt hráče proti hráči. Po konci konfliktu je možné uprchnout do "Null-Secu", kde už bude agresor před "concordem" v bezpečí. Tato část vesmíru je už vnímaná komunitou jako nebezpečná.

"Null-Sec" "Null security space" je území ve hře EVE online, které není chráněno "concordem", což je flotila počítačem ovládaných lodí, která trestá agresí hráče proti hráči. Jde o oblast, která je plně pod kontrolou hráčů a hráčských frakcí. Cestování přes tyto oblasti je téměř vždy nebezpečné a nováčkům se nedoporučuje. V této části také neexistují omezení na určité typy zbraní, což umožňuje např. využívání tzv. "bublin", které chytí hráč okamžitě poté, co přilétne do systému, což často znamená konec dotyčného nešťastníka.

"Gold Selling" Nebo také prodej zlata. Praktika, při které je nabízena herní měna výměnou za skutečnou měnu. O prodeji zlata se mluví především v kontextu her World of Warcraft a Runescape, ačkoliv tato praktika není pro tyto hry exkluzivní.

"RMT" "Real money trading", neboli obchod se skutečnými penězi. Podobně jako "gold selling" jde o praktiku výměny herní měny za měnu skutečnou. RMT je deštníkový termín, který zahrnuje jakoukoliv směnu herní měny či služeb za měnu skutečnou a to v jakékoliv hře. Tento termín je nicméně používán zásadně, jde-li o směnu mezi hráči a třetí stranou. Pokud jsou podobné služby nabízené vývojáři, jde o tzv. "mikro-transakce". Ve většině her je RMT tvrdě trestáno.

"Kontrakt" Druh směnného obchodu ve hře EVE online, který umožňuje určitou formu barteru mezi hráči. Díky kontraktům je možné směňovat předměty, ale i např. "kurýrní služby".

"Scam" V překladu podvody je obecný termín pro jakýkoliv podvod, uskutečněný ve hře. Podvod má vždy za cíl obohatit se na úkor jiného hráče a tím se liší od tzv. "griefingu", což je podvod či poškození jiného hráče, bez nutnosti vlastního obohacení, zpravidla prováděného pro radost.

"Space-sim" Žánr vesmírných simulací. Tyto hry mají společné zasazení hry na mimozemská tělesa, ať jde o lodě či jiné planety. Takové hry mohou patřit do široké palety podžánrů, ale zpravidla mají snahu se přiblížit svým fungováním skutečnému vesmíru či fyzikálně uvěřitelnému pohybu ve vesmíru.

- "Wipe"** Herní událost, při které je vývojáři vymazaný buď veškerý či pouze část majetku hráčů. Tyto události jsou vzácné a mohou být prováděny při přechodu mezi testovacími verzemi hry. Také ale tato událost může být snahou vývojářů zachovat ve hře určitou rovnost v herní ekonomice. Motivací může být zabránění hromadění bohatství hráči, kteří začali hru hrát dříve než ostatní.
- "Korporace"** Termín označující malou až střední skupinu hráčů do 50 hráčských avatarů.
- "Aliance"** Termín označující velkou skupinu hráčů do 400 hráčských avatarů. Aliance jsou tvořené několika korporacemi. Aliance se dále sdružují do tzv. "mega aliancí", ty jsou pak tvořené na základě hráčských paktů a nejsou navázané na žádné herní mechaniky.
- "Raid"** Herní obsah, který vyžaduje koordinaci několika desítek hráčů s jedním cílem, tento cíl bývá často o splnění určitého herního obsahu, který by v jiné, než ve velké skupině nebyl splnitelný, např. poražení mocného nepřítele.
- "PVP"** Zkratka pro "player vs player", tedy konflikt hráč proti hráči. Jde o obecný termín zhrnující jakoukoliv formu konfliktu mezi hráči od otevřeného střetnutí až po nepřímé poškozování ostatní hráčů, např. pomocí manipulace trhu.
- "MUD"** Zkratka pro "Multi-user dungeon" byl předchůdce žánru MMORPG. Hry tohoto typu umožňovaly společnou interakci ve hře pomocí textového rozhraní.
- "Mikrotransakce"** Nebo taky transakce s malým obnosem. V kontextu videoher označují transakce uskutečněné s cílem odemknout určitý herní obsah. Nejčastěji se o mikrotransakci mluví v kontextu tzv. "pay-to-win" označující poskytnutí neférové výhody, ke kterým ostatní hráči nemají přístup, dokud sami nezaplatí.
- "Cluster/Klastr"** Označení pro server v EVE online. Hráči z jednoho clusteru nejsou schopni hrát s hráči v jiném clusteru a tyto cluster/servery fungují jako zcela oddělené světy. V ostatních hrách se cluster označují také jako "realmy" či "shardy".
- "Kapitálky/Capitals"** Označení pro největší třídu lodí v EVE online. Jedná se typicky o nejdražší a nejsilnější lodě v celé hře. Kapitální lodě se následně dělí do podkategorií "Capital size ships", "Capital ships", "Super-capital ships".
- "Skill Injector"** Předmět v EVE online, který umožňuje okamžitě odemknout nové úrovně "skillů". Tyto předměty jsou prodávány vývojáři a hráči s nimi mohou volně obchodovat.

- "FC"** Zkratka pro "Fleet commander"nebo také velitele flotily. Je označení pro velitele uskupení hráčů, který je schopný pomocí herních a verbálních příkazů koordinovat skupinu hráčů ve vesmírné bitvě. Ty nejmenší flotily mohou čítat jednotky hráčů a ty největší mohou čítat stovky hráčů.
- "Blue balls"** Hanlivé označení pro událost, při které jedna ze stran konfliktu odmítne střet s oponentem.
- "F1 monkey"** V překladu "F1 opice". Označení pro hráče, který je součástí velké flotily a jeho jediný úkol je zaútočit na designovaný cíl. F1 se odkazuje ke klávese která v základním nastavení slouží k střelbě ze všech zbraní. "Monkey"se odkazuje k tomu, že činnost je tak jednoduchá, že to zvládne opice.
- "Ban"** V kontextu videoher jde o zákaz přístupu do hry. Tento "ban"může být jak permanentní tak i pouze po určitý čas.
- "Ratting/Ratění"** Označení pro aktivitu v EVE online, při které hráč ničí počítačem ovládané lodě na tzv. "sites", což jsou náhodně vygenerovaná místa ve vesmíru, na kterých se tyto lodě objevují. Zničení těchto lodí poskytuje finanční odměnu, jelikož je na tyto lodě vypsána odměna. Zároveň je po zničení těchto lodí možné získat část jejich výzbroje a tu pak prodat.
- "Rat/Krysi"** Souvisí s termínem "ratting". "Rat"je označení pro počítačem ovládané lodě, které slouží jako cíl/zdroj příjmů pro hráče. Označení "Rat"neboli krysa se odkazuje k typickým záporákům ve hrách žánru RPG, krysy slouží jako nepřátelé pro herní postavy na nízkých úrovních.
- "NPC"** Zkratka pro "non-player-character"počítačem ovládané postavy ve videohrách, mohou sloužit jak jako pomocníci tak i jako oponenti.
- "D-scan"** Zkratka pro "directional-scanner"je herní mechanika v EVE online díky které hráč může určit směr, ve kterém se nachází jiné lodě. Dá se připodobnit k určitému "radaru"kterým je vybavená každá loď.
- "Multiboxing"** Technika, díky které hráči mohou ovládat více charakterů najednou. "multiboxing"se odkazuje k tomu, že každý charakter má na obrazovce pouze určitý prostor, při odvlání více charakterů je tento prostor uskupen do "krabic"které na sebe navazují.
- "Ganking"** Organizovaný útok ve videohře na slabšího hráče s cílem zničit jeho herní avatar.
- "Scamming"** Označení pro podvodnou aktivitu jejímž cílem je obohatit se na někom jiném.
- "Hacking"** Aktivita, při které je zneužitá určitá slabina v herním kódu a hra je pozměněná tak, aby pomohla člověku provádějící tuto aktivitu. Typicky pak např. programy, které nadlidskou rychlostí zamíří na nepřítel bez nutnosti pohnout myší.

"Glitching/Exploiting" Aktivita, při které je zneužitá chyba ve hře k vlastnímu obohacení. Např. duplikování předmětů pomocí herní truhlice.

"Bubble/Bublina" Předmět v EVE online, který umožňuje "chytit" nepřátelské lodě do pole, ze kterého se nedá utéct. Typicky používané ve velkých bitvách a při "gankingu".

"Concord" Počítačem ovládaná flotila lodí, která slouží v EVE online jako určitá "policie", která trestá napadení ostatních hráčů v low-secu a high-secu.

"Tutorial" Část hry, ve které jsou hráči vysvětlené herní mechaniky.

"FPS" Zkratka pro "first-person-shooter", neboli stříleček z první osoby. Odkazuje se k žánru videoher ve které hráč "vidí očima herního charakteru".

"AFK" Zkratka pro "away-from-keyboard", tedy situaci, kdy hráč potřebuje odejít od počítače během hry. Typicky slouží k upozornění spoluhráčů že odchází, ale plánuje se vrátit.

Literatura

- [1] Alabri A. *Fear of Missing out (FOMO)*. Human Behavior and Emerging Technologies, 2021.
- [2] S. Artelius. How many systems can i explore if i want to explore them all?, 2022.
- [3] B. K. Axel. *Anthropology and the new technologies of communication*. Cultural Anthropology, 2008.
- [4] A. M. Belaza, J. Ryckebusch, K. Schoors, L. E. Rocha, and B. Vandermarlier. *On the connection between real-world circumstances and online player behaviour: The case of EVE Online*. 2020.
- [5] R. Benedict. *Patterns of Culture*. Houghton Mifflin Company Boston, 1934.
- [6] T. Boellstorff. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. 2015.
- [7] Jeroen Bourgonjon, Geert Vandermeersche, Kris Rutten, and Niels Quinten. *Perspectives on Video Games as Art*. Purdue University Press, 2017.
- [8] J. Bradford. Over 6000 eve online players clashed in a massive battle between its giant coalitions this past weekend., 2023.
- [9] Brendan Caldwell. The casinos of eve online are being rumbled, 2016.
- [10] CCP. Eve security update, 2020.
- [11] CCP. Eve market store, 2023.
- [12] CCP. Known & declared exploits, 2023.
- [13] CCP. Suspension and ban policy, 2023.
- [14] A. Chalk. Eve online mega-battle breaks \$300,000 in real-world losses., 2022.
- [15] R. G. Crassus. Eve fanfest 2015, 2015.
- [16] M. Csikszentmihalyi. *Flow – The Psychology of optimal experience* . 1990.

- [17] CZSO. Regionalni hdp, 2023.
- [18] Johnson D, J. Gardener, and P. Sweester. *Motivations for videogame play*. Compute in Human Behavior, 2014.
- [19] A. Esboar. *Welcome to Cyberia*. Current Anthropology, 1994.
- [20] M. Faucault. *Dohlížet a trestat*. Dauphin, 2000.
- [21] N. Galov. 18 second life facts in 2023, 2023.
- [22] W. Gibson. *Vypálit Chrom*. Omni, 1982.
- [23] W. Gibson. *Neuromancer*. Ace Books, 1984.
- [24] Grimmi. Eve-o preview v5.1.0 “able actor” (multi-client preview / switcher) [2021-05-08] + limited linux support, 2017.
- [25] A. Groen. *Empire of EVE A history of the great wars of eve online*. 2016.
- [26] N. Hanner and R. Zarnekow. *Purchasing Behavior in Free to Play Games*). Human Behavior and Emerging Technologies, 2015.
- [27] M. Heidegger. *Being and time*. Harper and Row, 1962.
- [28] B. Hooper. *EVE Online: The Worlds of Wealth*. 2020.
- [29] M. Hunk. How to make real money from runescape?, 2022.
- [30] Harm Reduction International. Judicial corporal punishment for drug offences, 2023.
- [31] Celia Kitzinger. *Preventing Heterosexism and Homophobia, Speaking of Oppression: Psychology Politics and the Language of Power*. 1996.
- [32] Fredrik Knudsen. Eve online | down the rabbit hole, 2023.
- [33] L. Kurki and M. Norval. *The Purposes, Practices, and Problems of Supermax Prisons*. Crime and Justice, 2001.
- [34] Jiří Langr. *Specifika resocializace závislostního chování ve věznicích*. MUNI, 2007.
- [35] Kristen Lucas and John L. Sherry. *Sex Differences in Video Game Play:A Communication-Based Explanation*. Sage Publications, 2004.
- [36] S. Messner. The victim of eve online’s \$5,000 gank says he’s struggling with the aftermath, 2020.
- [37] J. Muncy. Boy’s club: Why don’t more women play eve online?, 2013.
- [38] J. Muncy. The trans narrative in ‘the last of us part ii’ is compelling. there’s so much more to be done., 2022.

- [39] B. Nardi. *My Life as a Night Elf Priest*. 2010.
- [40] M. Neale. No maps for these territories, 2000.
- [41] Council of Europe. Council of Europe anti-torture committee publishes report on Italy, focusing on prison establishments, 2020.
- [42] S. Ortner. *Má se žena k muži jako kultura k přírodě*. 1974.
- [43] Panagiotis Papadopoulos, Nicolas Kourtellis, Pablo Rodriguez Rodriguez, and Nikolaos Laoutaris. *If you are not paying for it, you are the product: how much do advertisers pay to reach you?* IMC '17: Proceedings of the 2017 Internet Measurement Conference, 2017.
- [44] B. Pfaffenberger. *Social anthropology of technology*. Annual Review of Anthropology, 1992.
- [45] T. Regan. Welcome to EVE Online: the spaceship game where high-flyers live out their imperial fantasies., 2022.
- [46] G. Reid. *Motivation in video games: a literature review*. The Computer Games Journal, 2012.
- [47] Critical Resistance. What is the pic? what is abolition?, 2023.
- [48] J. W. Rivers. *The Caretaking of EVE Online*. University of Wisconsin-Milwaukee, 2022.
- [49] Bryan R. Roberts. Drugs, violence, and the state, 2013.
- [50] Gerald Roche. *Articulating language oppression: colonialism, coloniality and the erasure of Tibet's minority languages*. TaylorAndFrancis Online, 2019.
- [51] S. Schiesel. In a virtual universe, the politics turn real., 2007.
- [52] Christopher Smith. *EVE: Online as a Potential Microeconomic Model*. University of Wisconsin-Oshkosh Office of Student Research and Creative Activity, 2017.
- [53] A. R. Soutter and M. Hitchens. *The relationship between character identification and flow state within video games*. Computers in Human Behavior,, 2016.
- [54] N. Taylor, K. Bergstrom, and S. de Castell. *Alienated Playbour*. Games and Culture, 2015.
- [55] A. Tychsen, M. Hitchens, and T. Brolund. *Motivations for Play in Computer Role-Playing Games*. 2020.
- [56] Unbanster. Lol toxicity bans – all you need to know, 2024.

- [57] Unknown. World of warcraft free trial, 2000.
- [58] Unknown. Eve online virtual war 'costs \$300,000' in damage., 2007.
- [59] Unknown. Eve player data., 2022.
- [60] Unknown. Runescape free-to-play, 2022.
- [61] Unknown. Buying and selling linden dollars, 2023.
- [62] Unknown. The making of eve online, 2023.
- [63] Unknown. Runescape membership, 2023.
- [64] Unknown. Secondlife premium, 2023.
- [65] Unknown. Twitch tracker stats., 2023.
- [66] Ben Weiss. The venezuelans trying to escape their country through video game grunt work, 2021.
- [67] Wiki. Scams in eve online, 2023.
- [68] Wikipedia. List of banned video games by country, 2023.
- [69] V. Yanev. Video game demographics - who plays games in 2023?, 2023.
- [70] David Zendle, Rachel Meyer, and Nick Ballou. The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played steam games of 2010-2019, 2020.

Abstract

The work is focused on the study of deviant behavior and forms of social control in online video games, specifically the EVE Online game, in the format of a video game monograph. It is based on participant observation, semi-structured interviews, and analysis of the game creators' official communication. The work emphasizes the dimension of symbolic anthropology and works with symbols in the spirit of C. Geertz. At the same time, it draws on the current knowledge of digital anthropology, which takes cyberspace as its field of study and applies traditional anthropological methods.

Aim of the project

The project aims to document the EVE Online game community, identify patterns of meaning, and interpret them for potential readers. More specifically, the goals of the work are to examine the following points:

- What behavior is considered deviant by the community?
- What behavior is considered deviant by the developers/publishers?
- What forms of repression does the community use to suppress deviance?
- What forms of repression do the developers/publishers use to suppress deviance?
- Reflection on the community itself and how it perceives its own image in the media space

1 Osobní informace

1.1 Za kolik by jsi byl ochotný prodat svůj herní účet?

1.2 Kolik vám je let?

1.3 Jaké je vaše zaměstnání?

1.3.1 Manuální/Kancelářská práce

1.3.2 Používáte běžně PC v práci

1.4 Rodinný stav

1.5 Kolik času strávíte denně u PC

2 Herní profil

2.1 Jak často hrajete videohry

2.1.1 Měnilo se to nějak v průběhu života?

2.1.2 Jak často hrajete EvE

2.2 Co za hry kromě EvE hrajete

2.2.1 Jaké jsou vaše oblíbené žánry

2.2.2 Hrajete i jiné MMO

2.3 Jak dlouho hrajete videohry

2.3.1 Jak dlouho hrajete EvE

2.4 Obohatily nějak videohry váš životě?

3 EvE online

3.1 Herní profil

3.1.1 Co tě v EvE baví nejvíce?

Jaké je tvé povolání v EvE

3.1.2 Máš nějaké jiné účty kromě "mainu"

Kolik máš účtů

Na co je používáš

Platíš plex za ISKky?

Na jak dlouho si předplácíš Omega?

Koupil jsi si nějaký skin do hry?

3.1.3 Považuješ se za zkušeného hráče?

3.1.4 Souhlasíš s tvrzením "čím bohatší je hráč tím je lepší?"

Proč ano/ne

3.1.5 Lítáš solo nebo s korporací?

A proč?

Jaké je tvoje role v korporaci

3.1.6 Považuješ EvE komunitu za přátelskou a proč?

3.1.7 Myslíš že EvE jako hra je přátelská vůči novým hráčům?

3.1.8 Máš mezi hráči nějaké přátele

Jsou stejné národnosti?

Seznámily se přes hru

3.1.9 Znáš nějaké hráče i "IRL"

3.1.10 Zúčastnil jsi se nějakého IRL setkání

Jakého?

Jaký jsi z něj měl pocit?

3.2 Zločin (deviantní chování)

3.2.1 Je nějaké chování které ti v EvE přijde přes čáru a jaké?

3.2.2 Jaký je tvůj názor na scamování?

A co scamování nových hráčů?

3.2.3 Co si myslíš o gankingu?

A o gankingu nových hráčů?

3.2.4 Jaký je tvůj názor na botting?

3.2.5 Myslíš že v EvE je hodně cheaterů (používají program na ovlivňování herního klienta)

Myslíš že CCP dělá dost aby tomu předcházela?

3.2.6 Jaký je tvůj pohled na špionáž?

3.2.7 Co si myslíš o meta-gamingu v EvE (využití irl znalostí k získání výhody ve hře)

3.2.8 Jaký máš pohled na to když někdo hackne stránky cizí korporace

3.2.9 Co si myslíš o multiboxingu?

3.2.10 Co si myslíš o nákupu skill injectorů za reálné peníze?

3.2.11 Je podle tebe něco co by mělo být zakázané ale není?

3.2.12 Kdyby jsi měl páku na to změnit cokoli ve hře, co by to bylo?

3.3 Reprezentace komunity

3.3.1 Jaký je tvůj pohled na zprávy okolo EvE

3.3.2 Máš pocit že takové zprávy jsou pozitivní nebo negativní a proč?

3.3.3 Doporučil by si EvE svým přátelům?

3.3.4 Jak dlouho myslíš že bude EvE ještě fungovat?