

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Čekšmejd: Komunita v CZ/SK cechu Czechmade ve World of Warcraft

Bakalářská práce

2021

Michaela Záligerová

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Akademický rok: 2019/2020

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Michaela Záligerová**  
Osobní číslo: **H18187**  
Studijní program: **B6107 Humanitní studia**  
Studijní obor: **Humanitní studia**  
Téma práce: **Čekšmejdi: Komunita v CZ/SK cechu Czechmade ve World of Warcraft**  
Zadávající katedra: **Katedra věd o výchově**

### Zásady pro vypracování

Fenomén online komunit je v současné antropologii stále častějším výzkumným tématem. Tato práce se bude zabývat chováním a komunikací členů českého a slovenského cechu Czechmade ve hře World of Warcraft. Práce ovšem nastíní i hierarchii cechu, normy, pravidla a jeho celkové fungování. Metody výzkumu budou spadat do repertoáru digitální etnografie. Autorka bude vycházet z pozorování, které je nepřímé, zúčastněné a nestrukturované, dále z analýzy video materiálů a rozhovorů z komunikačního kanálu Discord a hry.

Rozsah pracovní zprávy:  
Rozsah grafických prací:  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- CHEN, Vivian H. H. a Henry B. L. DUH. Socializing in an Online Gaming Community: Social Interaction in World of Warcraft. AKOUMIANAKIS, Demosthenes, ed. *Virtual Communities: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. New York: USA Information Resources Management Association, 2011, s. 145-160. ISBN 9781605663401.
- DUH, Henry B. L. a Vivian H. H. CHEN. Understanding Social Interaction in World of Warcraft. *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology – ACE '07*. ACM Press, 2007, **203**, 21-24.
- GOLUB, Alex. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly*. Institute for Ethnographic Research (IFER), 2010, **83**(1), 17-46. ISSN 0003-549.
- NARDI, Bonnie A. *My life as a Night Elf Priest: an Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Library, 2010. Technologies of the Imagination. ISBN 978-0-472-07098-5.
- PINK, Sarah, Heather A. HORST, John POSTILL, Larissa HJORTH, Tania LEWIS a Jo TACCHI. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: SAGE, 2016. ISBN 978-1-4739-0237-4.
- THOMSEN, Steven R., Joseph D. STRAUBHAAR a Drew M. BOLYARD. Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets. *Information Research*. 1998, **4**(1).
- WHIPPEY, Caroline. Community in World of Warcraft: The Fulfilment of Social Needs. *TOTEM*. 2010, **18**(1), 49-59.
- WILLIAMS, Judy. Anthropology of the MMORPG. *Academia* [online]. San Francisco: portal.acm.org, 2019 [cit. 2020-01-04]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/8008011/Anthropology\\_of\\_the\\_MMORPG](https://www.academia.edu/8008011/Anthropology_of_the_MMORPG)

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Hana Synková, Ph.D.**  
Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání bakalářské práce: **31. března 2020**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **31. března 2021**

---

**doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.**  
děkan

---

**Ing. Jaroslav Myslivec, Ph.D.**  
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2019

Prohlašuji:

Práci s názvem Čekšmejd: Komunita v CZ/SK cechu Czechmade ve World of Warcraft jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne

Michaela Záligerová v. r.

Chtěla bych poděkovat PhDr. Haně Synkové, Ph.D. za všechny její čas a rady. Také chci poděkovat své rodině za její trpělivost a přátelům z cechu Czechmade, bez kterých by tato práce nemohla vzniknout.

## Anotace

Tato práce se zabývá chováním a komunikací členů českého a slovenského cechu Czechmade ve hře World of Warcraft. Primárním předmětem zkoumání je ovšem hierarchie cechu, normy, pravidla a jeho celkové fungování. Metody výzkumu budou spadat do repertoáru digitální etnografie. Autorka využívá pozorování, které je nepřímé, zúčastněné a nestrukturované, dále také analýzu videomateriálu a rozhovorů z komunikačního kanálu Discord a hry.

## Klíčová slova

online hra pro velký počet hráčů, guilda, cech, Czechmade, World of Warcraft, normy v MMO, normy v MMOG

## Title

Čekšmejď: Community of CZ/SK Guild Czechmade in World of Warcraft

## Annotation

The work is focused on behaviour and communication of the Czech and Slovakia guild Czechmade's members in the game World of Warcraft. The primary object of research is the hierarchy, rules and norms and the way in which the guild operates. The methods of the research belong to the field of digital ethnography. The author uses observation, which is non-direct, participatory and structured. Furthermore, an analysis of videos and dialogues from the communication channel Discord and from the game is also being used.

## Key words

Massively Multiplayer Online Game, guild, Czechmade, World of Warcraft, rules in MMO, rules in MMO Game

# Obsah

Seznam obrázků .....	9
Seznam grafů .....	9
Slovníček .....	10
Úvod.....	12
1 Co je World of Warcraft .....	14
1.1 Koncept .....	14
1.2 Historie.....	16
1.3 Historie serveru .....	17
1.4 Fungování serveru.....	18
1.5 Dosavadní poznatky a výzkumy o WoW .....	18
2 Metodologie .....	22
3 Czechmade.....	24
3.1 Představení .....	24
3.2 Historie.....	24
3.3 Dosavadní poznatky a výzkumy o cechu Czechmade .....	26
3.4 Jak být členem cechu .....	27
3.5 Herní složení .....	29
3.5.1 Různé typy hráčů.....	30
3.5.2 Různé typy raid leaderů.....	31
3.6 Hierarchie – prosazování autority, rozhodování .....	32
3.7 Konflikty .....	35
3.8 Domlouvání.....	38
4 Normy a pravidla .....	39
4.1 Obecné normy v online hrách pro více hráčů .....	39
4.1.1 Ustavování norem.....	39
4.2 Obecná pravidla ve WoW .....	40

4.2.1 Slušnost ve WoW .....	40
4.3 Normy v Czechmade .....	42
4.3.1 Ustanovení pravidel .....	43
4.3.2 Obecná slušnost .....	43
4.3.3 Tabu .....	45
4.3.4 Tresty .....	47
5 Závěr .....	48
6 Bibliografie .....	50
7 Přílohy .....	52
Příloha A Odchod hráčů .....	53
Příloha B <i>Žertování</i> .....	55



## **Seznam obrázků**

Obr. č. 1 – Herní obraz hráče Zuwus (herní role tank) poukazující na zaplněnost obrazovky.	19
Obr. č. 2 – Znak cechu Czechmade.....	22
Obr. č. 3 – Grafický popis charakteristiky hráčů.....	28

## **Seznam grafů**

Graf č. 1 – Průměrného počtu hodin hraní za týden.....	24
Graf č. 2 – Pozice WoW v žebříčku hodnot hráčů.....	24
Graf č. 3 – Zapnutí WoW nejdéle hodinu po příchodu domů.....	25

## Slovníček

Addy („Adky“) – nepřátelé v lokacích, kteří jsou silnější než mobky ale slabší než bossové, nejčastěji vyvolávání bossy v průběhu boje

Afk – „away from keyboard“, zkratka označující momentální a krátkodobou nepřítomnost u počítače

Boss – hlavní a nejsilnější nepřátelé v dané lokaci (dungeonu nebo raidu), každý z nich má své taktiky, taktiky se liší i podle obtížnosti, čím těžší obtížnost, tím složitější taktika

Class – „classa“, specializace hráče, určuje způsob hraní i možné role

Datadisk – rozšíření dané hry

Discord – aplikace užívaná k domluvě mezi hráči

Dps – osoba, jejímž primárním cílem je udělat co největší poškození bossovi a zároveň neumřít, doplňuje počet hráčů na dungeon i raid

Drop – věci, které hráči získají po zabití nepřátel v dané lokaci

Dungeon („Dung“) – malá lokace s nepřáteli a zhruba 3-5 bossy, která potřebuje 1-5 lidí ke splnění

Gear – zbroj, některé části poskytují hráčům v boji různé bonusy

GM – „game master“, osoba starající se o stav hry a o komunitu hráčů, zástupce provozovatele hry

Guild („Guilda“) – „cech“, skupina hráčů, kteří spolu tráví čas ve hře

Gum – „guild master“, osoba vedoucí guildu

Healer – osoba, která udržuje skupinu či raid naživu, do dungeonu je potřeba min. jednou, v raidu pak 2-3x pro 10 hráčů, až 5x pro 20 hráčů

Itemy – obecné označení pro věci, zahrnuje zbroj, ale i lektvary a další použitelné bonusy

Key – klíč, věc zvyšující obtížnost dungeonu

Lol – „laughing out loud“, poznámka „smějící se nahlas“

Loot – jiné označení pro drop

Lore – příběh lokace, hry, či postavy

MMO – „massive multiplayer online“, označení pro internetové hry pro velké množství hráčů

Mobky – obecný název pro každého nepřítele v dané lokaci, nejčastěji se užívá pro nejméně silné nepřátele

Mount – většinou zvíře, které zvyšuje rychlost hráče

Noob – začátečník v dané hře, nováček, často hanlivé označení

Omg – „oh my god“, zvolání „ó můj bože“

PVE – player vs. environment – hráč proti počítači, typ hry a lokací ve kterých bojuje hráč (či skupina hráčů) proti počítačem ovládanému nepříteli

PVP – player vs. player – hráč proti hráči, typ hry a lokací ve kterých se snaží hráč zabít druhého

Raid – velká lokace s nepřáteli a cirká 9 bossy a většinou nejlepšími věcmi pro hráče (například zbroj, zbraně apod.), která potřebuje minimálně 10 lidí ke splnění, nebo také skupina min. 10 lidí, nebo je tak označována obtížnost lokací

Raid leader – „rl“, člověk vedoucí raid, vysvětluje taktiky a řídí ostatní, určuje data dalších raidů

Role – primárními rolemi jsou tank, healer a dps, dps se dále dělí na ranged (na dálku) nebo melee (na blízko)

Staty – bonusové hodnoty na zbroji, které si hráč musí hlídat, aby byl „použitelný“

Tank – osoba, která odvrací pozornost nepřátel od ostatních na sebe, každá skupina na dungeon potřebuje minimálně jednoho, raid pak potřebuje 2

Taktika – způsob zabití bossa, při kterém budou omezeny ztráty životů hráčů na minimum

Wipe – úmyslné nechání se zabít, důvodem jsou nejčastěji příliš vysoké ztráty hráčů při nedodržení taktik

World – hráči mimo členský cech

WoW – zkráceně World of Warcraft

## Úvod

Výzkum fenoménu online komunit se v současné době dostává do popředí a zájem o něj vzrůstá i u nás. Vychází řada prací, které studují genderové role a vnímání genderu v online komunitách, nebo zkoumají projevy chování u členů těchto komunit. Online komunity totiž vytváří poměrně neznámý a z velké části stále neprobádaný svět, čímž fascinují nejednoho výzkumníka.

Tato oblast má pro mne ale především citovou hodnotu, protože mě online hry pro více hráčů provází prakticky od dětství. Hraji je i dnes z nostalgie, k trávení volného času, nebo i proto, abych byla s lidmi, které mám ráda. Byly proto také mou primární volbou při výběru tématu závěrečné práce.

Součástí herní komunity World of Warcraft na neoficiálních serverech jsem již zhruba dvanáct let, z toho posledních pět let hraji se členy cechu Czechmade. Název tohoto cechu byl jako vtip jednou zkomolen do Čekšmejd (tedy český šmejd) a protože ze zkušenosti vím, jak toxické<sup>1</sup> dokážou být české a slovenské hráčské komunity (věnovala jsem tomu několik odstavců i v této práci), rozhodla jsem se tento vtip využít jako název své práce. Pamatuji si na dobu, kdy se na hráče World of Warcraft dívali lidé skrze prsty kvůli negativnímu vyobrazení této hry v masmédiích. Vždy mi ale komunita herního světa přišla jako odraz společnosti v reálném světě. Vnější reálná společnost, stejně jako ta vnitřní herní, má svůj řád a pravidla. Proto jsem si jako výzkumné otázky určila: „Jak se hráči chovají ve styku s herní autoritou?“ a „Jak se hráči chovají v konfliktních herních situacích?“ Abych je zodpověděla, soustředím se na domlouvání společných aktivit, vývoj tabu a zákazů, řešení konfliktů, prosazování autority v praxi, použití trestů a jejich efektivnost.

Práce je rozdělena do čtyř hlavních částí – Co je to World of Warcraft, Metodologie, Czechmade, Normy a pravidla. V prvním segmentu představím historii a koncept hry World of Warcraft, dále se zaměřím na historii serveru a jeho fungování a v neposlední řadě zkusím shrnout dosavadní poznatky z výzkumů o této hře. Druhá část je věnována metodologii. Soustředím se zde na specifika online výzkumu u vybraného cechu. Předposlední část pojednává o cechu Czechmade a považuji ji za důležitou k pochopení posledního segmentu Normy a pravidla.

---

<sup>1</sup> Toxické ve smyslu přecitlivělé, urážlivé, vztahovačné a protivné.

Z metodologického hlediska byl výzkum prováděn především analýzou videomateriálu, rozhovorů z komunikačního kanálu Discord a hry a nepřímého pozorování, které je zúčastněné a nestrukturované.

# 1 Co je World of Warcraft

V této části představím koncept hry World of Warcraft a historii této hry. Dále historii neoficiálního serveru, na kterém působí cech Czechmade a popíši, jak tento server funguje. V neposlední řadě poukážu na několik vybraných děl s poznatky a výzkumy o této hře.

World of Warcraft je trojdimensionální online hra z roku 2004, která navazuje na předešlé hry o herním světě Azeroth. Vývojářem a vydavatelem je Blizzard Entertainment (zkráceně Blizzard, se sídlem v Kalifornii) dnes již ve spojení s firmou Activision. Název Blizzard vznikl roku 1994, původní název byl Silicon & Synapse a zakladateli byli Allen Adham, Michael Morhaime a Frank Pearce.<sup>2</sup>

## 1.1 Koncept

Konceptuálně je WoW poměrně jednoduchá hra, avšak jsou zde rozdíly mezi hrami před rokem 2004 a World of Warcraft hrou z roku 2004. Hlavním aspektem je totiž válka mezi dvěma frakcemi – Aliancí a Hordou. První hry nejenže měly příběhové mise pro jednoho hráče, ale v módu pro více hráčů na tyto frakce nedělily. Mohla tak vzniknout skupina složená z ras<sup>3</sup> z obou frakcí proti jiné takové skupině.

V online verzi pro více hráčů je rozdělení ras a frakcí zásadní. Aliance je považována v hráčské komunitě za dobrou stranu, charakteristickými barvami jsou pak modrá a zlatá. Horda je oproti tomu reprezentována červenou a stříbrnou, nebo tmavou barvou. V příběhu je několikrát zmíněno, že se Horda zrodila z krve a je považována za tu špatnou. Hráči, kteří znají příběh, ví, že vše není jen takto černobílé.

Rasy mají specializaci, nazýváme ji class, ta určuje způsob hraní a může se dále rozdělovat na role. Jednou z class je například paladin, jenž je bojovníkem světla na blízko a jehož role jsou tank, dps a healer (viz slovníček). Ne všechny rasy mohou mít všechny specializace. Například orkové nemohou být paladinové. Možné specializace (classy) jsou rozděleny oficiálním příběhem World of Warcraft a jakékoli změny vzešlé od Blizzardu vyvolaly silnou nevoli ze strany hráčů.

---

<sup>2</sup> WELCOME TO BLIZZARD. *Blizzard* [online]. Kalifornie: BLIZZARD ENTERTAINMENT, c2020 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-gb/company/about/>

<sup>3</sup> Do Aliance například patří lidé, noční elfové, trpaslíci, gnómové, vlkodlaci atd. Do Hordy orkové, nemrtví, krvaví elfové, trollové apod.

V průběhu rozšiřování hry byly přidávány další rasy a specializace, které hráčům umožňují lepší vžívání se do svých postav. Důležité je ztotožnění hráče se svou postavou. Čím víc se hráč vžívá do role, tím víc bude hru hrát. Podle komunity nepříliš domyšleným dopadem je ale rozsah vyrovnání schopností jednotlivých specializací, aby žádná neměla monopolní nadvládu nad ostatními. Každou úpravou hry totiž WoW prodělalo i nové vyrovnání, které spíše vedlo k úpadku a nehratelnosti některých specializací.

Konceptem je hra World of Warcraft zaměřena na komunitu. Proto jsou její nejdůležitější součástí právě skupinové raidy a dungeony („dungeo“). Aby do nich hráč mohl vstoupit, musí mít specifickou úroveň postavy (level /levl). Na raidy se požaduje maximální úroveň, kterou určuje rozšíření WoW (nynější je level 120). Hráč prochází světem a zvyšuje svou úroveň, aby mohl následně skrze dungeony získat lepší zbroj a vybavení. Dungeon je místo, odříznuté od vnějšího herního světa, které většinou obsahuje 4 až 5 hlavních nepřátel (bossů) a k jejich zabití je nutné mít skupinu pěti hráčů – jeden hraje roli „tank“, druhý ošetřující a tři hráči útočí. Dungeony mají čtyři úrovně obtížnosti – jednoduchou (normal), střední (heroic), těžkou (mythic) a velmi obtížnou (m+, neboli key /klíč). Čím těžší obtížnost, tím lepší může hráč dostat zbroj. Pokud je hráč maximální úrovně a vlastní dostatečně dobrou zbroj (což je měřeno číselným ukazatelem), může se účastnit raidů. Raid je oproti dungeonu mnohem větší a obsahuje až jedenáct bossů. Zabití všech hlavních nepřátel může trvat i 5 hodin. Proto se skupina, která chce raidovat, skládá z deseti až čtyřiceti lidí (minimum je mít dva tanky, dva až tři ošetřující a 5 nebo 6 útočících hráčů). Raid má 3 obtížnosti – jednoduchou (normal), střední (heroic) a těžkou (mythic). Opět platí, že čím větší obtížnost, tím lepší zbroj může hráči připadnout.

Běžný raid tak může vypadat, že se hráči v domluvenou dobu sejdou na komunikačním kanále (nejčastěji Discordu) a zkontrolují, zda mají dostatek hráčů v daných rolích (tank, ošetřujícího, útočníka) a všichni splňují minimální požadavky na úroveň zbroje. Připojí se do herního světa, dojdou ke vstupu do daného raidu, před každým hlavním nepřítelem si vysvětlí taktiku boje a které mechaniky mohou očekávat (např. čemu se musí vyhnout, kam mají co odnést atd.) v jednotlivých fázích. Čím je těžší obtížnost, tím je více mechanik a tím složitější je taktika. Po zabití nepřítele mají šanci získat lepší zbroj, či zbraň, ale šance není 100 %.

Hra World of Warcraft nemá oficiálně stanovený hlavní cíl. Po získání nejlepších zbraní, zvířat, zbroje apod. nečeká hráče jiná odměna než jeho pocit úspěchu. Za cíle této hry můžeme

považovat trávení času, nebo zabavení hráčů. Většina hráčů proto nehraje pouze za jednu postavu, ale vlastní jich několik. Mohou tak prožívat pocit úspěchu několikrát.

V začátcích World of Warcraft kolovalo komunitou, že se WoW inspirovalo z populární deskové hry Dungeons and Dragons zkráceně DnD. Ta byla vystavěna především na ideách role-playing game (RPG) neboli vcit'ování se a vžívání se do své postavy. Obecně je možné zařadit Dungeons and Dragons mezi předchůdce všech her s více rasami, rolemi a specializacemi. Nezodpovězenou otázkou ale zůstává, nakolik je tato tvrzení pravdivé, protože World of Warcraft nemá mimo obecných idejí příliš společného s DnD.

WoW se nicméně inspirovalo z reálného světa. Důkazem může být nespočet referencí, například Ernest Hemingway je ve hře přítomen pod anagramem Hemet Nesingwary a nejenže je také spisovatelem, ale je i vášnivý lovec.

## 1.2 Historie

První hra s WoW tématikou vyšla v roce 1994 pod názvem World of Warcraft: Orcs & Humans. Druhý díl vyšel roku 1995 a datadisk na něj o rok později.<sup>4</sup> Pod datadiskem rozumíme rozšíření dané hry o zbroj, rasy, lokace apod. Jednalo se o strategické dvoudimenzionální hry, které se soustředily především na boj mezi frakcemi. Staly se tak základními kameny dnes již bohatého příběhu.

Teprve hra Warcraft III: Reign of Chaos z roku 2002 a její rozšíření z roku 2003<sup>5</sup> se dostaly do širšího okruhu hráčské veřejnosti. Dodnes patří k tzv. klasice a často jsou považovány za základní hru. Hráče uchvátil především trojdimenzionální svět. A například remake, čili znovu vydání této hry v roce 2020 s moderním vzhledem, byl fanoušky velmi žádaný a očekávaný. Bohužel se po technické stránce příliš nevyvedl a sklidil tak poměrně silnou kritiku.

V roce 2004 vyšel World of Warcraft<sup>6</sup>, který byl online a pro více hráčů. Tato hra je i dnes rozšiřována a upravována. Nejnovější datadisk vyjde v prosinci roku 2020. Během těch let přibýly nové lokace ve formě světů a zajímavých míst, raidy, zvýšila se maximální úroveň postav, ale došlo i k mnoha úpravám herních mechanik, například možností pohybu.

---

<sup>4</sup> Timeline. *World of Warcraft* [online]. Kalifornie: BLIZZARD ENTERTAINMENT, c2020 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://worldofwarcraft.com/en-gb/story/timeline>

<sup>5</sup> Tamtéž.

<sup>6</sup> Tamtéž.



V posledních letech bylo také vedení a vyvíjení této hry Blizzardem velkým tématem diskusí. V průběhu let došlo ke spojení firmy Activision a Blizzardu a rozšíření jejich trhu do Číny. Activision navíc, stejně jako Čína, získává až příliš velkou pozici v rozhodování o osudu této hry, což vede ke grafickým úpravám. Podle hráčů WoW se Blizzard kvůli Activision začíná soustředit více na zisk z mikrotransakcí (neboli herního obchodu, kde se platí reálnými penězi a lze koupit například exklusivní zvířata, která nelze jinak získat) než na samotnou hru. Jiní vidí chybu právě ve hráčích, kteří kupují rozšíření hry, jež svou kvalitou neodpovídají ceně a podporují tak komerčnost vývojářů. Někteří fanoušci se proto tuto hru rozhodli bojkotovat tím, že ji přestanou hrát a platit tak měsíční poplatek. Na toto reagují vývojáři internetovými reklamami, kde fanouškům představují různé komponenty nejnovějšího datadisku a snaží se tak vyvolat jejich zájem a udržet si ho.

Mimo oficiální server od Blizzardu totiž existuje i řada serverů neoficiálních a soukromých. Tyto neoficiální servery, na rozdíl od oficiálního, umožňují svým hráčům hrát bez placení měsíčního poplatku, a protože tak Blizzard přichází o zisk, nejsou výjimkou soudy, které rozhodnou o ukončení činnosti těchto neoficiálních serverů.

### **1.3 Historie serveru**

Cech Czechmade se zrodil na neoficiálním serveru. Neoficiální servery zveřejňují svou historii minimálně. Na webových stránkách mívají často jen vágní všeobecné popisy serveru, kterými se snaží zaujmout. Historii nezveřejňují kvůli Blizzardu. V herní komunitě neoficiálních serverů je známo několik případů, kdy Blizzard donutil daný server nejen skončit, ale jeho majitele zažaloval. Nikdy se ale nezmiňuje, jaký server musel ukončit svou aktivitu. Mnoho online streamovacích platform tato rozhodnutí Blizzardu podporuje a samy zakazují online přímý přenos hry World of Warcraft z neoficiálního serveru.

Dalším důvodem, proč jsou neoficiální servery trnem v oku Blizzardu, je, že vše není úplně zdarma. Nejenže tedy nelegálně provozují servery a tzv. „pirátí“ hru, ale dokonce se na ní, na úkor Blizzardu, finančně obohacují. Běžně totiž zprovozňují i internetový obchod, kde si hráči mohou zakoupit zbroj, zvíře, nebo další herní výhody, které ve hře nejsou dostupné, či se obtížně získávají.

Mateřským serverem Czechmade byl Freakz. Na webových stránkách Freakzu se lze pouze dočíst, že se jedná o jeden z nejlepších serverů, což můžeme považovat za silně diskutabilní (např. poslední rozšíření hry na tomto serveru je jen málo hratelné). Pokud budeme považovat článek obsahující pravidla serveru za jeden z prvních, dostaneme možnost datovat vznik

serveru do roku 2007. V herní komunitě je všeobecně známo, že server Freakz je provozován z Rumunska a jeho majitelem je hráč s přezdívkou Shokeru.

Dalším místem, kde působí Czechmade, je server Firestorm. Jedná se o mezinárodní server rozvíjený lidmi ze Španělska, Portugalska, Ruska, Francie a anglicky mluvících zemí. Na rozdíl od Freakz se Firestorm tváří jako legální odnož serverů Blizzardu. Internetové stránky totiž odkazují na Ochranu osobních údajů a na Zásady použití, obě registrací na stránce smluvně závazné a v anglickém jazyce. Datum vzniku serveru je velmi obtížné zjistit, mohli bychom za něj považovat založení účtu pod jeho jménem na sociální síti Twitter, k čemuž došlo v roce 2015. První zprávy v sekci Novinky na webové stránce jsou také z roku 2015.

## **1.4 Fungování serveru**

Freakz má řadu game masterů, kteří pomáhají s opravami a vylepšují server. Má také vlastní komunikační kanál Discord, kde se snaží vyřešit problémy hráčů. Poměrně zajímavé je, že základ každého rozšíření hry World of Warcraft převezme z jiného neoficiálního serveru a poté se ho snaží upravit, aby byl hratelný. Například poslední rozšíření převzal z Ruska a můžeme nalézt některé aspekty ve hře psané azbukou.

Tento server z Rumunska také mimo oficiální hru vytváří pro hráče i vlastní části hry ve formě událostí („eventů“). Takovým eventem v roce 2018 byl například raid pro zhruba 15 lidí, v roce 2019 naopak menší lokace pouze pro 5 lidí a v roce 2020 znovu menší lokace pro 5 lidí. Tyto eventy jsou známy tím, že z nich hráči mohou získat speciální zbroj, nebo různá zvířata, která nemohou jinde získat. Cena za účast je ale poměrně vysoká, protože dané lokace mohou zabrat 3 i více hodin k projití. Přesto jsou poměrně vyhledávanou a očekávanou kratochvílí.

Firestorm nabízí hráčům pomalejší a delší průchod všemi rozšířeními hry. Server ale není o nic více funkční než Freakz. Rozdílné je, že umožňuje hráčům okamžité zvýšení úrovně postavy, což je zde jediná událost<sup>7</sup> mimo oficiální hru. Za zajímavé považuji to, že přestože Firestorm provozuje servery pro každé rozšíření, v tom nejnovějším všechna předchozí plně nefungují. Znamená to, že nenavazuje na již vybudovaná a opravená vlastní rozšíření, ale začíná pokaždé znovu.

## **1.5 Dosavadní poznatky a výzkumy o WoW**

Studie o těchto hrách nejsou, alespoň podle mého názoru, tolik známé v České republice a snad kvůli tomu je tento typ her často kritizován. Ze svých zkušeností ale mohu říci, že se společnost

---

<sup>7</sup> Firestorm z okamžitého zvýšení úrovně postavy vytvořil událost ve smyslu spíše slavnosti.

hráčů v herním světě výrazně neliší od běžné společnosti v reálném životě. Důležitý rozdíl je u hráčů v částečné ztrátě morálních zábran a někdy i slušného chování. To lze ale vysvětlit tím, že se lidé cítí chráněni „anonymitou“, kterou jim poskytuje právě jejich osobní počítač.

Podle studie od Vivian Hsueh Hua Chen<sup>8</sup> je nutností jakéhokoli výzkumu sociální interakce ve hře World of Warcraft vzít v potaz historii serveru a čas provedení zkoumání. V její práci je uvedeno několik příkladů rozhovorů ze hry, kde se hráči chlubí svými někdy až vymyšlenými úspěchy, či příběhem svých postav. Dovolím si poukázat na to, že článek pouze okrajově naznačil existenci různých typů serverů. Data, na která poukazyval, pocházejí pravděpodobně z velké části z tzv. „roleplay“ serveru (zkráceně RP), kde se hráči soustředí na příběh hry a svých postav. Oproti tomu existují ještě „normální“ servery, které se zaměřují ve stejné míře na hru „player versus environment“ (PVE) a „player versus player“ (PVP – viz slovníček). Posledním typem jsou servery, které jsou zaměřeny vyloženě pouze na boje hráče proti hráči. Na každém z uvedených typů serverů nalezneme různé typy komunikace, způsoby hraní<sup>9</sup> a různý smysl hry. Na RP serveru budou hráči často napodobovat až historický způsob mluvy s častým užitím archaismů a historismů. Na PVP serveru bude komunikace pouze během boje v daných lokacích, často složená z nadávek. Na běžném typu serveru si můžeme povšimnout nejen komunikace během boje v lokacích, ale i komunikace, kdy se hráči snaží prodat své výrobky, nebo hledají lidi, či pomoc. Nezbyvá tak než souhlasit s tvrzením tohoto článku, které poukazuje na komunikaci a socializaci jakožto na hlavní prvek této hry.

Na téma komunikace dále navazuje studie od Henryho B. L. Duh s názvem Understanding Social Interaction in World of Warcraft.<sup>10</sup> Autor poukazuje na rozpor mezi výzkumy, ve kterých je uvedeno, že komunikace je hlavním důvodem ke hraní, a přesto hráči komunikují pouze v malé míře. Henry B. L. Duh se proto snaží definovat pojem sociální interakce ve hře World of Warcraft. Sociální interakci rozděluje do dvou skupin – self a other. Do Self kategorie řadí interakce týkající se vlastní postavy (např. chlubení), pozorování ostatních hráčů

---

<sup>8</sup> CHEN, Vivian a DUH, Henry. Socializing in an Online Gaming Community: Social Interaction in World of Warcraft. *Academia* [online]. San Francisco: portal.acm.org, ©2019 [cit. 2019-12-15]. Dostupné z:

[https://www.academia.edu/8993749/Socializing\\_in\\_an\\_Online\\_Gaming\\_Community\\_Social\\_Interaction\\_in\\_World\\_of\\_Warcraft](https://www.academia.edu/8993749/Socializing_in_an_Online_Gaming_Community_Social_Interaction_in_World_of_Warcraft)

<sup>9</sup> Na RP serveru hráči prožívají příběh své postavy, hrají si na obyvatele města atd. Na PVP serverech hráči pouze zabíjí nepřátelskou frakci atd.

<sup>10</sup> DUH, Henry a CHEN, Vivian. Understanding Social Interaction in World of Warcraft. *Academia* [online]. San Francisco: portal.acm.org, ©2019 [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/621917/Understanding\\_social\\_interaction\\_in\\_world\\_of\\_warcraft](https://www.academia.edu/621917/Understanding_social_interaction_in_world_of_warcraft)

a povyšování se nad ostatní. Pod kategorií Other řadí lichocení a jak se hráč vidí jako součást dané skupiny.

Další poměrně rozsáhlý výzkumný rozpor se snaží specifikovat Alex Golub ve svém příspěvku *Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game*.<sup>11</sup> Poukazuje na bláhovost myšlenky, že je možné zkoumat objektivně hráče ve hře, protože se vcitují do hry a dochází tak k odříznutí od reálného světa. Alex Golub tak kritizuje myšlenku, která bere všechny hráče jako zastánce RP a poukazuje na skutečnost, že reálné a herní já hráčů je nezvratně propojeno. Hráči prožívají hru *World of Warcraft* i mimo personální počítač. Důkazem tohoto tvrzení může být každoročně pořádaný festival Blizzcon, na který si někteří hráči vyrábějí i speciální a mnohdy propracované kostýmy. Autor ale kriticky poukazuje na Toma Boellstorffa (2008)<sup>12</sup> a jeho výzkum zaměřený na hru *Second Life*<sup>13</sup>, který povyšoval imaginární herní světy na úroveň skutečných krajín, čímž výzkumnou oblast zjednodušil, protože imaginární herní svět odřízl od reálného.

Považuji za nutné vyzdvihnout samotný výzkum, ve kterém se Alex Golub přidal nejen k hráčské komunitě *WoW*, ale zaujal i místo v raidu. Raidy mnohdy vyžadují pomoc programů, které hru zjednodušují (tzv. addony) a jsou Blizzardem povoleny. Addony herní mechaniky převádí na čísla, tabulky a někdy i grafy. Herní obraz je tak většinou zaplněn a na RP nezbývá mnoho místa (viz příložený Obr. č. 1). Poukazuje také na strukturu cechu, jehož je členem, který připomíná spíše strukturu instituce. Stejně jako v instituci existuje v cechu ředitel (vedoucí, GUM), který má pod sebou manažery zodpovídající za jednotlivá oddělení (vedení, officers). Nejnižší jsou pak zaměstnanci (členové).

---

<sup>11</sup> GOLUB, Alex. *Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game*. *Anthropological Quarterly* [online]. Institute for Ethnographic Research (IFER), ©2010, **83**(1), 17-46 [cit. 2019-12-15]. ISSN 0003-549. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.471.1245&rep=rep1&type=pdf>

<sup>12</sup> BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey, USA: Princeton University Press, 2008. s. 92. ISBN 9780691168340.

<sup>13</sup> GOLUB, Alex. *Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game*. *Anthropological Quarterly* [online]. Institute for Ethnographic Research (IFER), ©2010, **83**(1), 17-46 [cit. 2019-12-15], s. 5-6. ISSN 0003-549. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.471.1245&rep=rep1&type=pdf>



Obr. č. 1 – Herní obraz hráče Zuwus (herní role tank) poukazující na zaplněnost obrazovky

Další unikátní a poměrně důležitý výzkum pochází od Bonnie A. Nardi.<sup>14</sup> Ve svém výzkumu se soustředila na několik vybraných cechů, kterých byla sama členkou. Prováděla tedy zúčastněný výzkum, což mě, jakožto hráčku, velmi potěšilo. Jednotlivé pasáže výzkumu jsou pak proloženy pasážemi jejích zkušeností a názorů. Sama naznačila, že touží, stejně jako mnoho dalších etnografů a antropologů, po zkoumání cizí a venkem nedotčené kultury. To je v dnešním světě již takřka nemožné, proto se rozhodla pro výzkum virtuální reality. Na jejím výzkumu ale oceňuji nejvíce úryvky z hry a popisy jednotlivých cechů. Například cech Scarlet Raven připomíná svým popisem cech Czechmade. Scarlet Raven byl popsán jakožto cech soustředící se sice na raidy, ale jehož členové se věnují spíše svému reálnému životu. Není tak neobvyklé, že se udělá přestávka, aby mohli přebalit své dítě, nebo že hraje v určitou dobu jen malý počet hráčů.<sup>15</sup> Podstatnou částí je také kapitola zabývající se genderem. Bonnie A. Nardi poukazuje na mužskou dominanci v psaném projevu,<sup>16</sup> ale také na provázanost chatu a sexuálních narážek. Zajímavé zjištění pak je to, že hráči nerozlišují ve hře mezi

<sup>14</sup> NARDI, Bonnie A. *My life as a Night Elf Priest: an Anthropological Account of World of Warcraft* [online]. Ann Arbor: University of Michigan Library, ©2010 [cit. 2020-01-04]. Technologies of the Imagination. ISBN 978-0-472-07098-5. Dostupné z: <https://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?cc=toi;c=toi;idno=8008655.0001.001;rgn=full%20text;view=toc;xc=1;g=dculture>

<sup>15</sup> NARDI, Bonnie A. *My life as a Night Elf Priest: an Anthropological Account of World of Warcraft* [online]. Ann Arbor: University of Michigan Library, ©2010 [cit. 2020-01-04], s. 33. Technologies of the Imagination. ISBN 978-0-472-07098-5. Dostupné z: <https://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?cc=toi;c=toi;idno=8008655.0001.001;rgn=full%20text;view=toc;xc=1;g=dculture>

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 157

profesemi vyloženě ženskými a mužskými.<sup>17</sup> Například vaření berou jako nutnou část WoW, protože jim vylepšuje charakter na časem omezenou dobu.

Caroline Whippey ve své studii<sup>18</sup> zkoumala kvantitativním šetřením, zda a v jaké míře naplňuje WoW sociální potřeby hráče. Dospěla k závěru, že díky vcítění se hráče do své postavy a díky tomu, že je WoW soustředěno okolo komunity, dochází k naplňování emočních a sociálních potřeb v podobné míře, v jaké jsou naplňovány v reálném životě. Považuje tak WoW za možnou náhradu<sup>19</sup>, čímž by bylo možné vysvětlit závislost některých hráčů na této hře.

Shrňme-li poznatky z výše zmíněných výzkumů, dospějeme k několika zásadním bodům. Hra World of Warcraft je primárně zaměřena na komunitu a socializaci, což je jeden z hlavních důvodů, proč je mezi hráči oblíbená. Téměř všechny cechy se proto na sociální stránku hry soustředí a podporují ji (především prostřednictvím společných aktivit cechu, například raidů). Hierarchie cechu je podobná té v institucích – hlava instituce (GUM, guild master, vedoucí), manažeři (oficíři, vedení) a ostatní členové (hierarchicky rozlišení podle doby strávené v cechu). Zkoumat hráče pouze ve hře je možné jen za cenu zjednodušení výzkumu, herní a reálný život je totiž provázán a nelze zkoumat jedno bez zkoumání druhého. Proto v této práci vycházím z předpokladu, že herní život je odrazem reálného. A v neposlední řadě v této hře neexistuje klasifikace profesí a rolí na specificky ženské a mužské. Ošetřovatelem může být i muž a to bez jakýchkoli sociálních sankcí (jako je například posměch), i když se v herní komunitě tvrdí, že tuto roli preferují hlavně ženy.

## 2 Metodologie

Výzkum vycházel z nepřímého, zúčastněného a nestrukturovaného pozorování hráčů ve hře během společných guildovních aktivit (např. raidů, klíčů apod.). Z nepřímého pozorování proto, že jsem hráče pozorovala z video záznamu. Ze zúčastněného, protože se na video záznamu vyskytuje i má postava a účastnila jsem se nahrávaných aktivit. Z nestrukturovaného, protože

---

<sup>17</sup> NARDI, Bonnie A. *My life as a Night Elf Priest: an Anthropological Account of World of Warcraft* [online]. Ann Arbor: University of Michigan Library, ©2010 [cit. 2020-01-04], s. 171. Technologies of the Imagination. ISBN 978-0-472-07098-5. Dostupné z: <https://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-index?cc=toi;c=toi;idno=8008655.0001.001;rgn=full%20text;view=toc;xc=1;g=dculture>

<sup>18</sup> WHIPPEY, Caroline. Community in World of Warcraft: The Fullfilment of Social Needs. *TOTEM* [online]. ©2010, **18**(1), 49-59 [cit. 2020-01-04]. Dostupné z: <https://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1199&context=totem>

<sup>19</sup> Tamtéž, s. 58

jsem si předem nestanovila cíl pozorování. Mimo pozorování jsem jednotlivé aktivity a rozhovory v chatu nahrávala pomocí nahrávacího programu OBS, aby je bylo možné později podrobně analyzovat. Data jsem sbírala po dobu 6ti měsíců – od začátku podzimu 2019 do začátku léta 2020.

Během studia dostupné literatury zabývající se hrou World of Warcraft jsem dospěla k závěru, že většina prací řeší problematiku socializace a nahrazování sociální interakce v reálném světě tou v herním. Několik prací bylo věnováno genderu, ale žádná se nezabývala problematikou konfliktů. I všechny můj nasbíraný materiál (videa a zprávy z Discordu) vypovídal především o konfliktech a chování členů cechu. Dospěla jsem tak k závěru, že by bylo vhodné chování během konfliktů popsat, čímž vznikly mé dvě výzkumné otázky: „Jak se hráči chovají ve styku s herní autoritou?“ a „Jak se hráči chovají v konfliktních herních situacích?“.

Při výzkumu jsem dodržela veškerá etická pravidla aplikovatelná v reálném i digitálním výzkumu (obdržení souhlasu, popsání užití veškerého nahraného materiálu, navrhnutí kontroly mé hotové práce atd.). Nespornou výhodou bylo, že s lidmi z cechu Czechmade hraji přes pět let. Souhlas s nahráváním, který mi poskytli před každým nahráváním, tak nebylo těžké obdržet. Navíc se k mému výzkumu stavěli indiferentně. V určitých chvílích zazněla zesměšňující poznámka, ale nedošlo k žádným změnám v chování či verbálních projevech.

Neanonymizuji, protože všechna zde zmíněná jména jsou pouze herními přezdívkami hráčů, kteří mi poskytli souhlas s nahráváním a užitím daného materiálu ve své práci. Herní přezdívky lze ve hře jednoduše změnit. Dále má práce nikoho nepoškozuje a s ohledem na nynější stav cechu docházím spíše k závěru, že bude brzy ukončena činnost Czechmade. Hráči se tak přesunou na jiný server, kde budou pravděpodobně hrát pod jiným jménem. Nedomnívám se také, že by mou práci někdo specificky vyhledával, nebude tak v české a slovenské komunitě známa.

Jednotlivá nahraná videa jsem brala spíše jako zvukové záznamy. Neviděla jsem smysl v analyzování neverbálních projevů ve hře s charaktery, ostatně by to bylo velmi obtížné. Obraz u videí mi tak poskytoval pouze určitý kontext k mluveným projevům hráčů. Analyzování se tak zjednodušilo, protože mohla jsem použít kódování pouze na rozhovory a ty dále zkoumat.

Online výzkum je specifický v absenci mimiky a gestikulace zkoumaného. Výzkumník se tak musí spolehnout na svou znalost osobnosti zkoumaného jedince. Nelze zde ve velké míře aplikovat obecné principy online výzkumů, protože každá skupina hráčů je specifická. Pokud se zaměřím na nynější výzkumy o World of Warcraft, docházím k závěru, že bylo provedeno

jen minimum hloubkových kvalitativních výzkumů. Většinou výzkumné práce podporují svá tvrzení kvantitativním a nejvíce dotazníkovým šetřením. Kvalitativní výzkumy hráčských skupin se příliš nezabývají mým tématem, což v mém případě vyústilo k menšímu množství užité literatury, na kterou se ve své práci odkazují. Nepopírám, že jsem mohla využít další zdroje, které se zabývají konflikty a komunikací nejen v reálném světě, nicméně pevně věřím, že nejsou v dostatečné míře aplikovatelné během hry na hráče. Herní svět je sice propojen s reálným, ale nejsou stejné a některé práce se věnují pouze „reálnému já“ hráčů a opomíjí jejich „herní já“, či naopak.

### 3 Czechmade

V této kapitole představím cech („guildu“, spolek hráčů) Czechmade a na několika příkladech poukážu na chování členů tohoto cechu nejen ve styku s autoritou, ale i během konfliktu. Část je také věnována domluvě mezi hráči, autoritě a hierarchii.

#### 3.1 Představení

Czechmade byl vytvořen na straně Hordy (tedy těch „zlých a nepochopených“). Jako důvod uvádělo několik členů, že chtěli hrát za ty zlé. Guilda jako taková měla vždy menší počet hráčů oproti jiným. Zatímco ostatní cechy měly i přes 200 členů, Czechmade dosáhl zhruba na 100. Za nejúspěšnější aktivitu v cechu se považovalo 20 hráčů online. Běžně bylo ale online sotva 7 členů, proto se cech spíše zaměřoval na komunitu (snažil se, aby se členové v cechu bavili) nežli na procházení samotné hry. To vedlo k častým konfliktům mezi členy, kteří chtěli dobývat lokace, a vedením.



Obr. č. 2 – Znak cechu Czechmade

#### 3.2 Historie

Cech Czechmade existuje již téměř přes čtyři roky, byl založen zhruba na podzim roku 2016. Většina jeho členů se zná ale více než 5 let, protože původně byli součástí cechu Czechoslovakia Legends. Dá se říci, že byli novým vedením, které se dostalo k moci právě v roce 2016, vyhnání kvůli jeho nesmyslným požadavkům, které zahrnovaly týdenní placení určité sumy herní měny za členství v cechu.

Později po založení cechu Czechmade ale odešlo zakládající guild master (Gum, jméno užívané ve středním rodu), kvůli svému osobnímu životu. Nynější Guild master je Kristýnka, tak se



jmenuje její herní postava, a je u moci již 3 roky. Jejím nástupem k moci došlo ke změnám i v dalších pozicích cechu, především v pozicích podléhajících v rámci hierarchie pouze Gum.

Czechmade se již od začátku potýkal s problémem nedostatku lidí. Z cechu více lidí odcházelo, než do něj přicházelo, a tak byl i častý nedostatek lidí s vhodnou zbrojí na raidy, což zapříčinilo další odcházení členů cechu. Když některý z členů konečně získal vhodnou zbroj, stávalo se, že přešel do jiných cechů, čímž znehodnotil někdy i půlroční snahu celého cechu mu pomoci. Postupně vedení začalo být z takovýchto lidí znechuceno, protože se po odchodu do jiného cechu začali nad členy Czechmade povyšovat a urážet je. Tento postoj vedení vedl k postupnému zhoršení stavu celého cechu, protože vedení Czechmade přestalo nové členy podporovat a pomáhat jim, což vedlo k dalším odchodům lidí z cechu.

V letech 2018-2019 došlo k dočasnému spojení guild Czechmade a SPC. Důvodem byl malý počet členů na obou stranách. Toto spojení se ale rozpadlo, protože povahy jednotlivých členů cechů byly až příliš odlišné. SPC totiž neprojevovalo téměř žádný zájem o raidy a spíše se věnovalo mimoherním volnočasovým aktivitám a psaní až 240 zpráv do třiceti minut na Discordu (viz slovníček). Tehdy se ale Czechmade chtělo především posouvat v rámci raidů.

V roce 2019 došlo k dalšímu spojení, tentokrát Czechmade a Gehenna. Nicméně se od tohoto spojení ještě v prosinci, po zhruba 3 měsících fungování, upustilo. Jako důvod vedení Czechmade uvádělo, že Gehenna je složena z tzv. try-hardů, neboli lidí, kteří investují téměř všechn svůj čas a velké částky peněz do této hry, aby patřili mezi nejlepší, a neodpouštějí žádné chyby. Vcelku běžnou situací, během fungujícího spojení, bylo, že se člověk zeptal na určitou část taktiky boje a obdržel hodinový monolog, který byl z velké části naprosto irrelevantní. Mnohem častější ale bylo, že se hráč z Gehenny podíval na zbroj hráče z Czechmade a jal se mu diktovat, co všechno má špatně, aniž by byl o to požádán. Situace se tak stala pro obě strany poměrně neúnosnou.

Krátce po koronavirové krizi v roce 2020 začali guildu Czechmade opouštět někteří její členové. To vedlo k hádkám nejen na Discordu, ale i ve hře. Důvodem byla nejčastěji nespokojenost s organizací guildy, protože se vedení a Kristýnka, vedoucí Czechmade, věnovali především mimohernímu reálnému životu. K odchodu z cechu vedla také nedorozumění mezi vedením a jednotlivými hráči. (Viz kapitola 3.7 Konflikty)

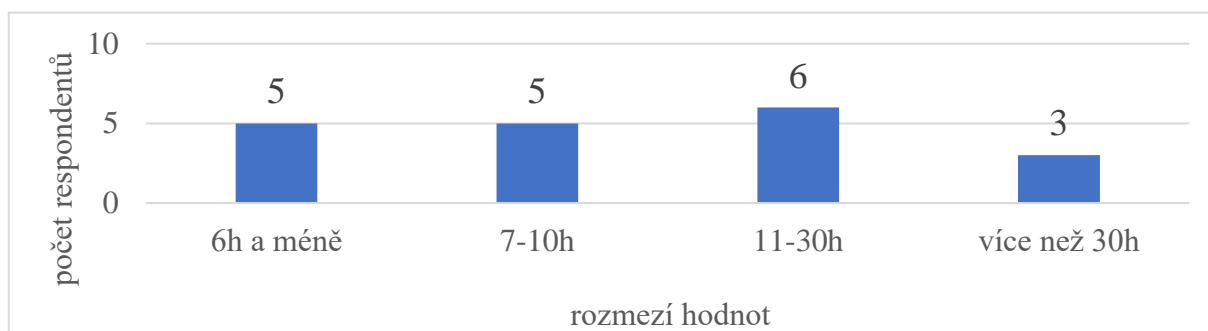
V červenci téhož roku se proto vedení rozhodlo přejít na jiný server, kde je možné hrát novější rozšíření hry. Nepřesunul se ovšem celý cech. Tímto rozhodnutím se také neukončila všechna aktivita na předchozím serveru, došlo pouze k „pauze“. Na novém serveru došlo také k založení

nového cechu pod novým názvem „Czech Evolution“. S touto změnou bylo vytvořeno i nové vedení, které bylo vybráno demokratickým hlasováním na komunikačním kanále Discord. Nicméně se i po tomto hlasování někteří stále dohadovali a žertovali, kdo bude ve vedení.

### 3.3 Dosavadní poznatky a výzkumy o cechu Czechmade

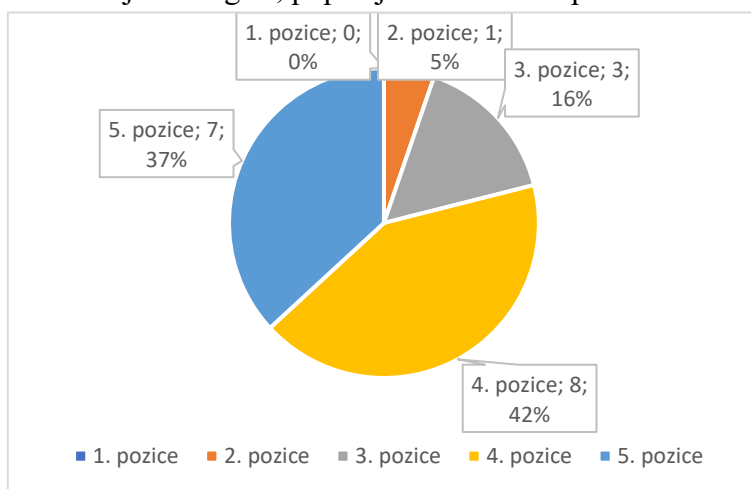
V roce 2019, ještě mimo rámec bakalářské práce, jsem dělala krátké dotazníkové šetření, kterého se zúčastnil nejen cech Czechmade, ale i tři členové cechu SPC, jenž s Czechmade v tu dobu spolupracoval. Dotazník byl vytvořen pomocí internetové stránky a šířen na Discordu. Validních odpovědí bylo celkem 19. Cílem výzkumu bylo zjistit, zda hráči považují hru za důležitější než realitu. V této práci chci ale poukázat především na hypotézu, která se později výzkumem potvrdila, a to že World of Warcraft neznamena pro hráče nic víc než pouhou relaxaci.

Například graf Průměrného počtu hodin hraní WoW za týden:



Graf č. 1 – Průměrného počtu hodin hraní za týden

Z delšího pozorování členů se zdají být hodnoty v grafu poměrně sporné. Hráči totiž tráví hraním této hry mnohem více času, některé dny hrají i do půlnoci nebo jedné hodiny ráno – jak ukazuje další graf, popisující otázku o zapnutí WoW nejdéle hodinu po příchodu domů.

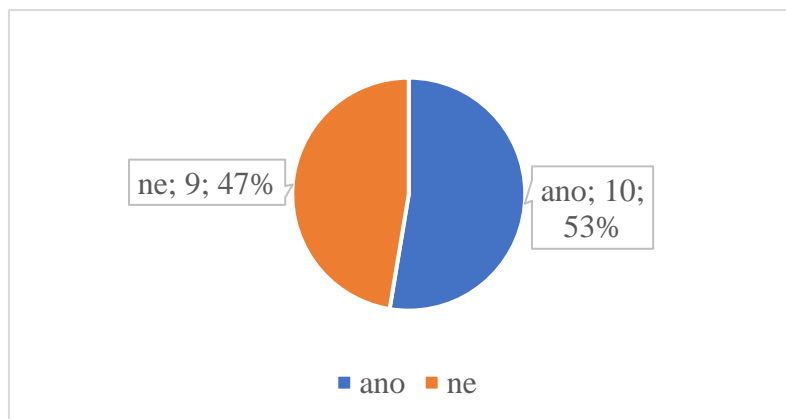


Graf č. 2 – Pozice WoW v žebříčku hodnot hráčů

většina z hráčů zapne tuto hru hodinu po příchodu domů a z pozorování nejen zpráv na Discordu vyplývá, že jsou vzhůru do půlnoci, dospívám k závěru, že si hráči nejsou vědomi počtu hodin strávených denně i týdně v této hře.

Zarážejícím faktem pro mne je také to, že hráči umístili hru

World of Warcraft na spíše dolní pozice ve svém hodnotovém žebříčku (přesto má WoW vyšší pozici než jiné koníčky). Pokud vezmeme v úvahu, že někteří do hry investují i nemalý obnos peněz a poměrně velké množství času (i když si to nepřipouští), přijde mi pozice WoW na dolních příčkách poměrně v rozporu s realitou.



Graf č. 3 – Zapnutí WoW nejdéle hodinu po příchodu domů

Navíc pokud by hráči brali tuto hru čistě jen jako zábavu, nevysvětlovalo by to jejich reakce při konfliktních situacích, kdy například uráží jiné hráče jen proto, že hrají jiným způsobem a mají jiné priority. Doufám, že takovýmto rozporům budou i další výzkumníci v budoucnu věnovat svou pozornost. Můj současný kvalitativní výzkum také ukazuje, že je nutné kvantitativní šetření brát s určitou rezervou.

### 3.4 Jak být členem cechu

Požadavky na členství jsou minimální. Hlavním požadavkem je schopnost užívat a mít Discord. Discord je neplacený program užívaný k dorozumívání se mezi hráči. Vzhledem k událostem z aliančních spojení cechů se později přidala, jako požadavek pro umožnění vstupu do cechu, i schopnost nebrat věci vážně. Někteří vedoucí a Gum požadovali, aby jedinec byl členem pouze cechu Czechmade a nikoli cechů ostatních, ale tento požadavek ustoupil postupně do pozadí. Inzerce na cech jsou psány v českém nebo slovenském jazyce, proto cech přijímá pouze česky nebo slovensky mluvící členy.

Zájemce o členství musí kontaktovat jakéhokoli člena guildy. Nefunguje to tak v každé guildě, ale u nás mají členové automaticky právo nabírat další hráče. Nejčastěji se zájemce kontaktuje přes všeobecný herní komunikační kanál serveru – global\_en (zkratka označuje, že je pro anglicky mluvící). Existují i další kanály specifické pro jiné jazyky, ale nejsou tolik populární. Cech zveřejní svůj nábor a čeká, který hráč mu pošle soukromou zprávu s žádostí o členství. Hráč se také může veřejně zeptat, zda ho nějaký cech přijme a poté už jen čeká na pozvánku do cechu.

K předejití problému s přebráním možného člena se využívá hlavně nábor. Za nábor považujeme text, který popisuje cech a pravidelně ho umístíme na globální kanál. V případě Czechmade se od pravidelnosti upustilo kvůli upadajícímu stavu cechu.

Guilda Czechmade se snažila stavět na vtipných a lehce urážlivých náborech. Obvykle náборы zahrnují, jaké raidy a jaké obtížnosti cech zvládl, že rád pomáhá nováčkům, zajistí jim lepší zbroj atd. Czechmade spíše náборы přeháněl, aby zaujal.

Příklad náborů Czechmade:

*Chovná stanice kuřat >Czech Made< dobírá do svých řad. Nabízíme ANT nm 9/9, hc 6/9 a starší raidy. Podmínkou je Discord a smysl pro humor.*

*cz/sk guilda >Czech Made< hledá aktivní hráče na progresování raidu - ANT (9/9) nm, ANT (6/9) hc - i starších - podmínka: Discord, pevný nervy. Větší aktivita večer.*

Dva náборы popisující úspěchy Czechmade v rámci raidů, které jsou uvedeny zkratkou, počtem zabitých bossů z celkově dostupných a obtížností. V prvním je zmíněna chovná stanice kuřat jako narážka na motto hlavní vedoucí cechu Czechmade, které zní: „Požór, jdou k vám kužátka!“

Další příklad náborů Czechmade:

*Máš deprese? Nic nemá smysl a všechno je špatně? Myslíš, že nemůže být hůř? Pojď k nám do Czechmade guildy! Zjistíš, že hůř může být vždy!*

*Máš masochistické sklony nebo jsi retardovaný či snad kretén? Guilda Czech made nabízí chat plný rakoviny, o feminismus není nouze! Časté hádky a nesnášenlivost jsou na denním pořádku! Přidej se i ty!*

*Nechtěli Tě v Rapidu? Nebrali tě na raidy? Že jsi low nebo bez mozku / kretén, či jste se pohádali? Máš Discord? Chodíš klíče často s worldem? Pojď k nám! Guilda Czechmade rozšiřuje své řady! Snažíme se složit raid až 2x týdně! [poslední tvrzení je ironické]*

Tři uvedené náборы poukazují na postupnou degradaci a snahu zaujmout nové hráče. Třetí nábor byl reakcí na spory s cechem Rapid Evolution, kam přecházelo několik členů Czechmade. Rapid byl tak složený většinou z lidí, kteří byli původně členy, ale místo neutrálního chování

většinou zaujali postoj zesměšňování Czechmade. Reakce Rapidu na tento nábor byla poměrně zajímavá, protože přišla od členů, kteří se k vedoucím Czechmade chovali vždy velmi mile, a kterým navíc Czechmade v minulosti pomohl. Jejich reakce se skládala z otázek na téma, zda má vedení Czechmade, které tvoří částečně ženy, zase svoje dny.

Příklad náboru cechu Rapid Evolution:

*<Rapid Evolution> Máš rád pve? Baví tě raidovat? Tak choť topiče*

Jeden z mnoha zesměšňujících náborů od členů Rapid Evolution, kteří si prostřednictvím něho stěžovali na podmínky v cechu. Rapid Evolution měl dvě skupiny – hlavní (složenou z jedinců s koupenou zbrojí) a vedlejší (složenou ze začínajících lidí). Cech často odmítal brát vedlejší skupinu na raidy, kde by mohli získat lepší zbroj, a raději bral hlavní skupinu, která v nich nemohla již nic nového získat.

### **3.5 Herní složení**

Guilda Czechmade se skládala ze 100 lidí, z nichž se zhruba 13 lidí znalo osobněji. Po první vlně epidemie zůstalo celkem 10 členů, kteří se znali z fotek a věděli o osobních životech toho druhého. Žádná reálná setkání ale neproběhla, protože jsou členové cechu rozmístěni po celé České i Slovenské republice.

Zbylou desetičlennou skupinu tvoří 4 vysokoškolsky studující lidé, 4 pracující a jeden absolvent střední školy, který nastupuje na vysokou školu a jeden absolvent střední odborné školy. Tři členové, kteří cech opustili, byli 2 maturanti a student vysoké školy.

Herní role jsou rozděleny poměrně genderově netypicky pouze ve dvou případech. V online hrách pro více hráčů se totiž častěji totiž setkáme s dívkami v rolích ošetřujících, což v cechu Czechmade není. Jedna, Kristýnka (vedoucí cechu Czechmade), představuje často dps. Druhá, Zuwa (raid leader), má jako primární roli naopak tanka. Kristýnka i Zuwa jsou ale schopny zastat všechny role (tanka, dps, i ošetřovatele).

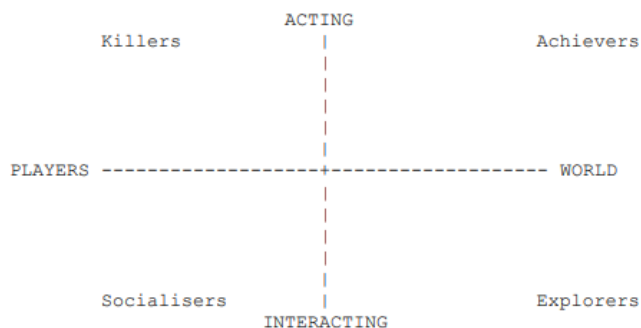
Mezi další členy vedení ze serveru Freakz patří Gimli (nynější přítel Kristýnky, s rolí dps), Refuse (primárně dps a raid leader) a Swathas (zastává všechny role). Na Firestorm přestoupil dále Cabo (tank a dps), Svatoušek (zastává všechny role), Emyl (primárně tank), Kooff (zastává všechny role), Kiko (dps, spíše neaktivní) a Zynz (dps).

Výše zmínění hráči mají více postav než jednu, ale při pojmenovávání se snaží držet různých modifikací „původní“ přezdívky. Zuwa má postavy: Zuwerul, Zuwus, Zuwie, Zuwen, atd. Kristýnka se drží různých podob Amestriis, či Amestriiss. Swathas je Swatík, Swatislav, Swatimir. Cabo má obdobu Caboe a Verde. Svatoušek zase Svatouš atd.

### 3.5.1 Různé typy hráčů

Ne všichni hráči jsou stejní. Hráč je jen člověk, takže má mnoho různých podob, záměrů a vášní. Stejně jako povahy u lidí jsou typy povah hráčů zastoupeny v různé míře, nikdo není pouze Achiever nebo Socializer. Patří sem povaha objevitele neznámých krajín a úkolů, povaha tzv. sociálního motýla, který rád komunikuje s ostatními, či povaha kompenzujícího člověka, který se ve hře chlubí a snaží se prokázat svou hodnotu ostatním.

Americký výzkumník Nick Yee se ve svých pracích soustředí především na herní komunitu a online prostředí. Jeho práci z roku 2006 nazvanou „The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments“ považuji za jednu z nejvýznamnějších prací, které se alespoň zmiňují o mém tématu. Nick Yee zde poukazuje na Bartleho a jeho práci z roku 1996, který sestavil 4 možné typy hráčů.<sup>20</sup> Jejich charakteristiku popisuje nejlépe grafické rozdělení<sup>21</sup>:



Obr. č. 3 – Grafický popis charakteristiky hráčů

Prvním typem je Achiever, kterého můžeme chápat jako příklad pojmu try-hard, tedy snaživce o jakousi virtuální odměnu v podobě ocenění, zbroje, zvířete atd.

<sup>20</sup> YEE, Nick. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments* [online]. 2006, 15(3), 309-329 [cit. 2020-10-16]. s. 11. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>

<sup>21</sup> BARTLE, Richard. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research* [online]. 1996, 1(1) [cit. 2020-10-16]. s. 6. Dostupné z: <https://scholar.google.co.uk/citations?user=ZKvoljcAAAAJ&hl=en>

Druhým typem je Socializer. Tento typ by mohl být vysvětlen jakožto jedinec, jenž je především silně zaměřen na komunitu a vše, co s ní souvisí. Znamená to, že je aktivní v diskusích, ve voláních s jedinci skrze komunikační kanály, v raidech a dungeonech.

Třetí je Explorer neboli ten, který prozkoumává hru a zjišťuje, jak co funguje. Mnohdy jedinci objevováním ve hře naplňují svou potřebu po objevení neznámého v reálném světě.

A posledním je Killer. To je asi nejobtížněji vysvětlitelný typ hráče. Killer má rád výzvy, proto zkouší, co zvládne sám (co zabije jeho, zkouší jakou výzbroj si nasadit, která je nejvhodnější pro jeho přežití atd.). Tento poslední typ by se dal označit za podkategorii pojmu try-hard. Podle Bartleho se ale jedná o hráče, který zabíjí jiné – hraje tedy PVP (player versus player).

### **3.5.2 Různé typy raid leaderů**

Oproti typům hráčů jsou typy raid leadera (vedoucího raidu, zkráceně RL) děleny jiným způsobem. Hráči se různí podle své povahy a snad i záměru hraní. Raid leaderi se dělí podle jejich role v raidu. Teprve poté je možno je zařadit do výše zmíněných kategorií hráčů. Obecně se tedy dělí raid leader do tří různých typů – raid leader healer, tank a dps.

Raid leader healer (ten, který udržuje členy raidu živé) je nejčastější typ RL. Tito hráči bývají často protivní a lze je charakterizovat jako soudce, kteří rozhodují o osudu jednotlivých hráčů i celého raidu. Ve hře je proto známo nepsané pravidlo „nenaštví healera“. Hráči, kteří hrají za ošetřovatele (healera), jsou ve větším stresu než hráči v jiných rolích, protože na healery je hrou vyvíjen mnohem větší tlak. Někteří z nich tak věří, že když někdo umře, je to chyba dotyčného mrtvého hráče a ne jejich, protože kdyby mrtvý hráč dělal to, co měl, tak by neumřel. Hráč Kristýnka je dobrým příkladem tohoto způsobu myšlení, protože se v raidu místo hry často věnuje svému telefonu.

Raid leader v roli tanka (drží nepřítele v bezpečné vzdálenosti od zbylých členů raidu) nepatří mezi časté varianty, ale je stále častější nežli raid leader v roli dps. Tito RL mají nespornou výhodu v tom, že vidí, co jednotliví členové dělají a zda dodržují určené taktiky. Mnozí mají také mentalitu medvěda, tudíž jsou trpěliví a klidní, po naštvání ale silně agresivní. Příkladem tohoto typu raid leadera je v Czechmade Zuwa.

Raid leader zaujímavější roli dps (pouze útočí na nepřítele) je nejméně častou variantou. V případě Czechmade tuto roli zastával hráč Refuse. Místo plnění svých povinností jako RL (pozorování ostatních, zda dodržují taktiky), spíše pozoroval, jaké množství poškození dělá. Lze to vysvětlit také tím, že jeho postava útočí z dálky, a tak nevidí situaci u bosse. Tento typ

raid leadera lze popsat jako určitý typ prezidenta, jenž okolo sebe musí mít další ministry, kteří mu pomohou.

### 3.6 Hierarchie – prosazování autority, rozhodování

Guild master a vedoucí cechu Czechmade je Kristýnka. Vede cech, protože to nikdo nechtěl dělat z důvodu časté nevděčnosti členů cechu. Pod sebou má tzv. vedení, které má názvem stejný rank jako ona, aby to vypadalo demokraticky, ale definitivní rozhodovací moc připadá jí. Původní ideou bylo fungování jako demokratické skupiny, později se ale dospělo k názoru, že se s ní ostatní nechtějí hádat, a tak rozhoduje konečným rozhodnutím ona.

Vedení mělo, nepočítaje Kristýnku, před koronavirovou krizí celkem 5 členů – Swathas, Gimlisko, Refuse, Zuwa a Farigos. Krátce po krizi Farigos opustil vedení i cech. Zuwa a Refuse zastávali i roli raid leadera, jak si sami vybrali. S přechodem na jiný server zůstala raid leaderem (viz slovníček) pouze Zuwa.

Jakýmsi trnem v hierarchii je také milostný vztah mezi Kristýnkou a Gimliskem, který je nejen herní, ale i reálný. Gimli s ní pak ve všem souhlasí, nehledě na jeho osobní názor. Pro ostatní členy vedení je tak téměř nemožné něco prosadit, i když spolu zbylí tři souhlasí. Dochází tedy buď k souhlasu s Kristýnkou, nebo naopak vyřešení problému dle sebe a teprve pak je jí to oznámeno. Příkladem takového jednání může být „diskuse“ o přechodu na jiný server:

*Refuse: Ok a nejaké finálne tvoje rozhodnutie? čo chceš robiť? lebo zuwa a swáta majú rovnaký názor ako ja.*

*Refuse: Mali by sme dáť Whizzymu GM a nech si on vyberie nových officierov.*

*Kristýnka: Myslím, že máme na víc, nikomu Gum nedám. Když chceš zničit guildu.. prosím, tak si ji obnovím znova. Nehraju tu s Váma 4 roky jen tak. Gehena se taky obnovila. Tak proč né my?! Kvůli raidum seženu 15 lidí a stačí. Gimli je taky zastánce, že by se to nemělo zahodit. Mám jen prostě dlouhý týden ..a sem v práci do úterý na směnách. Jeden odchod hráče a najednou je konec? Meh. Buď to budete chtít obnovit všichni, nebo klidně sama.*

*Gimli: Tak konečně mám čas na výjadření se taky, pardon včera sem to neotvíral a dnes práce (až ted sem sedl za noťas) až ráno jsem byl informovaný č osa tu deje. Sám som zastánca toho to obnoviť, nechápem Fariho proč leavl guildu a discord, Sám chcel pauzu od raidov kým sa neotvorí 3 wing<sup>22</sup> ... Lidé měli zkoušky a maturity / zaverečné zkoušky.... Niesom zastánca toho niečo rozpoušťať... už vôbec ne tuhle guildu, sem tu krátko oproti Vám, ale myslím si, že když investujeme do toho čo by len o trochu víc času a začneme s nábořem + opět se vrátíme k raidování, tak takhle guilda má zmysel. Fariho*

---

<sup>22</sup> Je tím myšleno třetí křídlo raidu, které obsahuje 3 bosse.



*leavnute z guildy neznamená konec guildy, lidi jsou boli a budú... Začneme s nábořem a ze skládaním raidov a kličku...*

Avšak i po této diskusi byly změny v cechu Czechmade minimální. Kristýnka a ani Gimli nezačali obnovovat cech, jak slibovali. Místo toho se do hry přihlašovali minimálně, což vedlo k tomu, že hráč Refuse opustil server.

Přestože má Kristy hlavní slovo, není v jiných ohledech brána jako autorita. Někteří členové ji naopak rádi „popichují“ a dobírají si ji. Nejčastěji naráží na její tělesnou stavbu nebo sexuální život.

*lbee: neznamená že když máš velký kozy že vládneš světu*

*Gimlisk: :D :D :D*

*lbee: :DDD*

*Kristynka: ty máš velkou hlavu a máš v ní nasrán, tak co*

*Pigun: :D:DD*

*Gimlisk: Už si je videl Lbee?*

*lbee: 😞*

*Kristynka: :DDDD*

Hráč lbee je bývalým členem cechu Czechmade. Jelikož to byla jedna z prvních konverzací takového druhu, reagoval Gimlisk poměrně mírně. Nicméně kvůli povaze Kristýnky, která se baví s každým novým hráčem i několik týdnů v kuse, začal Gimlisk velmi žárlit. Když nedávno hráč komentoval tělo Kristýnky, Gimlisk se opil, způsobil pozdvižení na Discordu, před celým cechem a následně byl donucen opustit vedení.

*Refuse: Takže mňa máš v piči, šéfová, ok*

*Gimlisk: :D*

*Emča ❤️: Hej ona je taká*

*Kristýnka: Byla tu moje láska ❤️*

*Emča ❤️: Ona má v piči všetkých*

*Swatik =): Hrozný ta holka*

*Kristýnka: Nemám.*

*Emča ❤️: Tak nie už má gimliho*

*Kristýnka: Běžte do prdele. :D :D*

V tomto případě se jednalo o ignorování hráče a člena vedoucích Refuse ze strany Kristýnky. Emyl (Emča), bratr Refuse, naráží na skutečnost, že všechny společné herní roky se Kristýnka ráda přátelí se všemi. Což mnohdy vedlo i k zamilovaným zprávám, které jí někteří posílali.

*Refuse: Kristýnka swata [Swatík] by nas do evolution ani nezobral*

*[...]*

*Refuse: Cabo má možno dobré srdce ale swata, to by sme neprešli vstupnou prehliadkou*

*Kristýnka: Ale vzal :D*

*Kristýnka: Mě jo, ukážu cecky*

*Kristýnka: Nevím co chceš ukázat ty :D*

*Refuse: lol*

*Kristýnka: Nevypadá jako buzík :D*

*Fari: cabo a dobře srdce? :D ved ho ma tako ochlastane ze infarkt v 40 minimalne :D*

*Fari: aj ref ukaze cecky :D*

*Fari: nech si vyberie :D*

*Swatík =): Na cecky nebereme*

*Swatík =): Iba čistý sklil*

Kristýnka všechny narážky bere s humorem a sama se na nich ráda podílí. Snaží se být přímá a nerada slovíčkaří. Na serveru Firestorm začala užívat nové jméno – Amestriis.

*Amestriis: brej 😊*

*Zuwie: no neke*

*Refius: ty kokot, ona žije*

*Amestriis: Debile..*

*Zuwie: po 19 dnech wow*

Její aktivita zůstala ale téměř nulová. Úryvek výše pochází ze hry, kdy se přihlásila po devatenácti dnech dovolené.

Prosazovat autoritu jako vedení, či raid leader je možné jen velmi špatně. World of Warcraft je hra, někteří ji neberou vážně, nebo jsou starší než někteří členové ve vedení a sami se tak chtějí stát součástí vedoucích. Dalším problémem je role pohlaví ve vedení guildy. Dívky nejsou brány vážně. Kristýnka to řeší přes snahu skamarádit se se všemi, Zuwa se naopak stahuje z herního života v cechu. Nevyváženost v pohlaví lze poznat například při skládání raidu. Pokud skládá Zuwa, dojde zhruba 6 lidí, a to jsou pouze lidé, se kterými má bližší vztah. Když skládal Farigos, došlo mu 13 lidí, z toho 5 stejných jako Zuwě. Nabízí se otázka kvality Zuwy

jakožto raid leadera. Když se ptala ostatních, co chodí na oba raidy, kde je chyba, bylo jí odpovězeno, že je holka.

*Refuse: zuwina mala 2 tyzdne dopredu nahlaseny raid a prisli jej 5ti ludia ....*

*Swatik =): a bez tebe 😊*

*Refuse: Bolo to v piatok, oslavoval som že ma prijali do práce a priateľka urobila BC 😊, prepáč že som nedošiel*

*Swatik =): No jo vidíš to, každý máme něco*

*Kristýnka: ted je nás 9 online :D*

*Refuse: No však ja to vravím, Ja budem skladať zase keď otvoria tretí wing.<sup>23</sup>*

*Cabo: Na zuwu se nechodí*

*Cabo: všichni se ji boji*

*Refuse: Teraz pre mňa nemá zmysel raidovať*

*Cabo: Musí skládat fari aby byla hona ucast*

Autoritu je možno prosazovat například odepřením práva lidem v některých situacích mluvit – tzv. „jim dát mute“. Tohoto využívají především raid leaderi, kteří tak potřebují utiší členy, když vysvětlují taktiky. Dále existuje možnost vyhodit vyrušující element (hráče) z cechu, ale není příliš účinné tím vyhrožovat. Mnohdy hráči hledají pouze záminku k vlastnímu ospravedlnění si odchodu z cechu a vyhrožování je pro ně jeden z nejlepších důvodů. Ostatně „mute“ i vyloučení z cechu se dá brát spíše jako trest a ve většině případů se to obrátí proti tomu, kdo se tak snažil autoritu prosadit.

### **3.7 Konflikty**

Konflikty v rámci hry World of Warcraft vznikají poměrně jednoduchým způsobem. Nejčastější je situace, ve které hráč bere hru vážněji než ten druhý. Na internetu často padají zábrany a konverzace již nejsou o tom, aby se našla pravda v kompromisu a každý se podělil o svůj poznatek. Konverzace na internetu je nejčastěji o dokázání své pravdy bez ohledu na názor druhého, a pokud se našte, je to jeho chyba, protože internet a hru nemůže člověk brát vážně. Podobné problémy můžeme nalézt i v reálném světě, ve kterém nás ovšem svazuje slušná výchova ve větší míře nežli na internetu, proto tolik neztrácíme morální zábrany. Co dalšího má konflikt v reálném světě společného s konfliktem ve světě herním? Třeba to, že lidé, kteří v rozepři nevyhrávají, často útočí na osobní stránky života toho druhého. V herním světě nejsou narážky na panictví, potřebu medikamentů či na váhu vzácné a to i přes to, že dotyčný

---

<sup>23</sup> Je tím myšlena část raidu, obsahující tři bosse.

o tom druhém nic neví. V reálném světě se pak často poukazuje na vzhled. Herní svět má jednu výhodu oproti reálnému: protivné hráče lze snadněji ignorovat.<sup>24</sup>

Skutečně ale lidé ztrácí zábrany jen proto, že je to hra a jsou tak v anonymitě? Práce od Kumi Ishii<sup>25</sup> považuje anonymitu za nejdůležitější příčinu konfliktu, neboť umožňuje hráčům chovat se tak, jak chtějí, aniž by je za to čekal jakýkoli postih. Hráči se s ostatními nemusí nikdy setkat v reálném světě a tak dávají přednost efektivitě před slušností. Avšak článek od Elizabeth Keating<sup>26</sup>, zabývající se otázkou náročnosti online komunikace, poskytuje čtenáři další možný důvod ztráty zábran ve hře. Elizabeth Keating tvrdí, že v online komunikaci chybí neverbální komunikace a proto lidé mluví jeden přes druhého či se nemohou pochopit. Nemožnost verbálně komunikovat, která je snad příčinou toho, proč hráč bere druhého jako pouhé NPC<sup>27</sup>, ke kterému si může dovolit vše, se snažil Blizzard vyřešit implementováním herní mechaniky umožňující hráčům používat „emoce“. Hráč může díky této mechanice napsat například /kiss a jeho postava pošle vzdušný polibek. Hráči dále během komunikace v chatu používají různé smajlíky, aby druhému usnadnili chápání významu vět. Bohužel ani to nestačí k předejití konfliktům.

Nabízí se otázka, jak je možné z pozice moci (vyššího hierarchického stupně) jednotlivé konflikty řešit. Odpověď je poměrně jednoduchá, konflikty se řeší stejně špatně, jako hráč trestá jiného hráče. Pokud se jedinec špatně vyjadřuje, či pomalu píše, nebo je citlivý a hru bere vážně, nemá v konfliktních herních situacích šanci. Bohužel ani vedoucí cechu nemají příliš možností jak konflikty vyřešit a potrestat ty, kteří začali (tresty rozebírám v kapitole 4.3.4 Tresty).

*Cabo: Kam sels ty vemínko?*

*Flandis: Jedu kariéru sólo vlka :D*

*Cabo: Proč? Protože jsi dostal mute na 5 minut?*

*Flandis: Protože dostávám mute vždycky když se připojím s tsukrem do pokecu, protože mi Zuwa maže zprávy, když řeknu svůj názor a ji se to nelíbí, protože se se mnou rozejšla holka a většina vedení z toho má prdel.*

---

<sup>24</sup> Hra má na to přímo funkci. Hráče si přidáte na „seznam“ a nevidíte, co píše.

<sup>25</sup> ISHII, Kumi. Conflict Management in Online Relationships. *CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING*. 2010, 13(4), 365-370.

<sup>26</sup> KEATING, Elizabeth. Why Do Virtual Meetings Feel So Weird? *Sapiens* [online]. University of Texas: Sapiens, 2020 [cit. 2020-11-26]. Dostupné z: <https://www.sapiens.org/language/nonverbal-communication-online/>

<sup>27</sup> NPC je postava ve hře, která je ovládaná počítačem (umělou inteligencí), nemá tak emoce atd.

Úryvek výše je přepis soukromého chatu hráčů Cabo a Flandis, jehož obrázek se rozhodl Cabo poslat do chatu určeného vedoucím. Z následné konverzace zmíním jen část (celá je přepsaná v Příloze A):

*Kristýnka: Jasně, on si mazal zprávy sám a házel to na lidi okolo, tak at drží pysk, mute ode mě opravdu dostal, ale jen jednou ode mě na Discordu, tak at' nepíše že pořád :D*

[...]

*Cabo: Proste cekal na prvni prilezitost aby mohl leavnout a necitil se spatne*

[...]

*Swatik =): prošel jsem protokol a žádný mute a mazání zpráv tam neměl, akorát od zuwi když to říkala + ten jeden mute od kristy na mic*

Daná konverzace nejenže poukazuje na způsob myšlení vedení, ale i na časté situace, se kterými se muselo vypořádat. Nebylo neobvyklé, že vedení bylo neprávem obviněno, zhaněno a dotyčný pak, dříve než mohl někdo zareagovat, opustil cech. Ukázkovým příkladem je odchod hráče Fari, vedoucího raidů, který se zachoval silně pokrytecky, když obvinil vedení z rozvracení cechu a odehnání hráčů Flandis a Tsukr, přesto sám několikrát oba hrubě urazil a nadával jim:

*Zufik =): Píšu pozdě, ale dáme si 5 minut ticha za Tsukra? Bude chybět :I*

*Swatik =): Mute všem?*

*Trym: Aj 10 kludne 😞*

*Zufik =): možná i nějakou smuteční řeč?*

*Fari: mozem ja?*

*Fari: „posrali ste to na plnej ciare.“*

*Zufik =): hej ale to jsme posrali toho už hodně*

*Swatik =): Zas nedělej hrdinu, ty si tu nejhorší z nás*

[...]

*Fari: takže vážení, rozhodol som sa po tol'kom čase opustiť túto guildu, nakoľko od doby čo som tu je táto guilda najviac mŕtva, každý to tu zabalil a aj tí, ktorí to nezabalili ste svojím správaním prinútili odísť a preto už budúcnosť tu nevidím. Prajem naďalej veľa zábavy a nech sa spamätáte a robíte všetko pre to, aby táto guilda ďalej existovala a bola konkurenciou Rapidu. P.S.: Dúfam, že ma teraz pekne poohovaráte a ponadávate mi jako to máte radi.*

Postupně tyto situace vedly až k jakémusi zahořknutí členů vedení, které se projevovalo sarkastickými poznámkami, jež na dané situace a někdy i jedince odkazovaly. Dobrým příkladem jsou například ty po odchodu výše zmiňovaných hráčů Tsukra a Flandis:

*Cabo: Abt mythic?<sup>28</sup>*

*Gigli ♥: Odleadruješ? :D*

*Swatík =): nedělej si z něho prdel, ještě leavne*

*Kristýnka: Nesmíš mu hlavně hned na to dát mute, to je pak jasný.*

*Swatík =): To je fakt no*

*Kristýnka: Swá'to, doufám, že se ho zastaneš a leavneš pak taky, jako jeho přísavka*

*Swatík =): Určitě*

Poznámka Swatíka odkazovala na hráče Flandis, který nesnesl, že si z něj lidi utahovali. Cabo totiž nikdy nebyl vedoucí raidu, takže Gigliho poznámka může být interpretována jako vtip. První poznámka Kristýnky odkazovala na hráče Flandis. Její druhá poznámka pak odkazuje na hráče Tsukra, který byl do hráče Flandis zamilovaný a odešel s ním.

Jak se tedy obecně chovají hráči cechu Czechmade v konfliktních situacích? To záleží na typu konfliktu. V lehčím typu zachovávají hráči tzv. „chladnou hlavu“, řeknou si, že je to pouhá hra a zkusí se přes to přenést. Ve středním typu zkusí uklidnit situaci a pohrozí možnými tresty a následky, či si jeden druhému v soukromé konverzaci stěžují na třetí osobu. V nejtěžším typu dochází k využití svých kontaktů mezi členy vedení cechu a ti následně použijí někdy i neadekvátní trest na „obranu“ svého přítele. Ve velké míře ale záleží také na osobnosti hráče. Někteří začnou jiným nadávat i kvůli nejdrobnějším chybám, jiní se snaží nevynikat a zapadnout. Na příkladech výše jsem poukázala na častou pokryteckost jednání některých hráčů, která není výjimečným jevem. Domnívám se, že většina hráčů není schopná vyřešit konflikty stejným způsobem, jakým by je řešila v „reálném“ světě, protože hra je veskrze anonymní, skrývá jejich reálnou osobu. Dochází tedy k jakémusi vnitřnímu konfliktu, kdy je popouzí ve hře to, co by je štvalo i v realitě a zároveň si uvědomují, že se jedná o pouhou hru a tudíž neomezují své projevy, což vede nejen k projevu chování typu „káži vodu, piji víno“, ale i ke konfliktům.

### **3.8 Domlouvání**

Domluva v cechu Czechmade funguje na poměrně primitivním principu. Denně si hráči vyměňují zprávy na Discordu na společném serveru. Většinou se jedná o momentální přání, pocity, informace o bývalých hráčích a tak dále. Pokud má někdo zájem hrát společně a nikdo

---

<sup>28</sup> Abt je zkratka názvu raidu, mythic je označení nejtěžší obtížnosti.

není v daný moment ve hře, existuje na Discordu speciální místnost, kde mohou vybrané hráče označit a psát konkrétně, co chtějí dělat a zda má někdo zájem se přidat.

Czechmade navázal na poměrně dlouhodobou tradici českých a slovenských cechů v rámci pozvánek a skládání raidů. Obnovení bossů a všech lokací se odehrává v pátek brzy ráno, proto téměř všechny cechy chodí raidy přes víkend. Například konkurenční cech Rapid Evolution chodí v pátek nejnižší obtížnost (tzv. normal), v sobotu těžší (střední obtížnost – heroic) a v neděli nejtěžší (mythic). Většinou si cech vybere šestou nebo sedmou hodinu večerní a snaží se lokaci dobýt i pět hodin v kuse. Czechmade na nejtěžší obtížnost neměl nikdy dostatek lidí, proto v pátek či sobotu chodil nejnižší, případně v sobotu či neděli střední. Zhruba týden dopředu, nejméně tři dny předem, se vytvořila pozvánka pro hráče, která se umístila na Discord. Pozvánka obsahovala název lokace, obtížnost, kdo skupinu povede, v kolik a v jaký den se to bude odehrávat a jaké požadavky jsou kladeny na hráče.

## **4 Normy a pravidla**

V této poslední části se pokusím vysvětlit a shrnout všechna pravidla, se kterými jsem se za jedenáct let hraní online her setkala.

### **4.1 Obecné normy v online hrách pro více hráčů**

Každá hra má vlastní pravidla, která se hráči většinou zobrazí při zapnutí hry. Přestože jsou to pravidla stejná, či většinou podobná, neexistuje žádná obecná literatura, jež by se jimi zabývala, popisovala je a věnovala se několika hrám v jejich obecné rovině dohromady.

Mezi základní pravidla například patří neurážet ostatní. Dalším pak většinou je neprojevat se rasisticky. Při porušení těchto dvou pravidel může dojít i ke znemožnění přístupu hráče na jeho herní účet. I přes takový trest porušují někteří hráči tato pravidla, většinou tedy v soukromém chatu, aby nebyli chyceni (přesto mohou být nahlášeni správcům hry).

Další pravidla zahrnují zákaz prodeje svého účtu za reálné peníze, zákaz kupování herní měny za reálné peníze z neoficiálních zdrojů a mnohdy je v pravidlech i upozornění, že se hráči mají bavit a nebrat danou hru příliš vážně.

#### **4.1.1 Ustavování norem**

Ve většině případů si základní pravidla určuje, jak zmiňuji výše, daná hra. Nicméně zde může docházet k překrývání s pravidly v reálném životě, především díky hráčům, kteří nejsou zvyklí „pohybovat se“ v online hrách, a kteří tak aplikují pravidla slušného chování jim vštípená už v dětství. Mnoho začínajících hráčů má například tendence slušně oslovit jiné hráče ve hře,

omluvit se za obtěžování a teprve pak položit dotaz a požádat o vysvětlení. To je oproti dlouhodobým hráčům velký rozdíl. Hráč se zkušenostmi většinou využívá na své otázky internet a prostuduje si mechanismus hry dříve, než ji začne hrát.

## 4.2 Obecná pravidla ve WoW

Oficiální pravidla jsou napsána ve formě zákazů a v anglickém jazyce. Jsou veřejně přístupná v sekci Legal – user license agreement<sup>29</sup> na webových stránkách Blizzardu. V herní komunitě je možno „zaslechnout“ názory, že některá z těchto pravidel existují jen proto, aby se Blizzard právně ochránil a zamezil vydělávání reálných peněz na WoW třetím stranám<sup>30</sup>.

Mezi primární pravidla tak patří například zákaz využívání botů, kteří sbírají místo hráče suroviny, či programů, jež dávají hráči výhodu nad ostatními. Je zakázáno využívání tzv. „exploitů“, tedy chyb v kódování a designu hry. Pod pohružkou znemožnění přístupu do hry je zakázán prodej, nebo pouhé nabízení svého herního účtu.

V rámci interakce s ostatními hráči je zakázáno šikanování, ponižování, hrubé chování i vulgarismy. Herní účet také nemůže být sdílen mezi dvěma uživateli. Blizzard dává důraz na nepřipustnost rasismu, což je myslím zapříčiněno tím, že sídlí v Americe, která se dlouhodobě potýká s problematikou rasismu.

### 4.2.1 Slušnost ve WoW

Mimo oficiálně ustanovená pravidla existují ještě ta neoficiální a nepsaná, která se naučí hráči dlouhodobějším hraním hry. Bývalo zvykem tyto pravidla dodržovat v době, kdy jsem začínala, s postupem času a příchodem mladších generací se už na ně tolik nedbá především kvůli změnám v mechanice hraní.

Abych to vysvětlila konkrétněji, musím představit krátce, jak fungovalo World of Warcraft v minulosti. Pokud dva hráči dělali stejné úkoly, ale nebyli ve skupině spolu, bývalo zvykem držet si rozestupy. Když jeden hráč napadl v rámci úkolu nepřítele, tak i kdyby stejného nepřítele napadl druhý hráč, nedostane druhý hráč žádnou zbroj a nezapočítá se ani do splnění úkolu. Tuto problematiku hráči vyřešili tím, že buď utvořili skupinu, nebo druhý hráč počkal, až se daný nepřítel znovu objeví. Mnoho hráčů ale této mechaniky využívalo k naschválům, kdy napadli nepřítele těsně před tím, než ho první hráč mohl napadnout. Takovéto situace byly

---

<sup>29</sup> Blizzard End User License Agreement. *Blizzard* [online]. Kalifornie: BLIZZARD ENTERTAINMENT, c2020 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>

<sup>30</sup> Třetí stranou se rozumí různé aplikace, či firmy, které nejsou v oficiální spolupráci s Blizzardem.



mnohdy frustrující, hlavně pokud se opakovaly. Blizzard to vyřešil tím, že změnil tuto mechaniku, takže když oba hráči napadnou stejného nepřítele a nejsou ve skupině, stejně každý dostane zbroj a započítá se to do splnění úkolu.

Slušností také bývalo, že když druhý hráč viděl, jak první hráč je téměř mrtvý kvůli nepříteli, tak mu pomohl, i když z toho druhý hráč nic neměl. S novými mechanikami a dalšími rozšířeními hry došlo bohužel k tomu, že se toto již neděje. Ba spíše naopak, druhý hráč nejen zaútočí na nepřítele (který zabíjí prvního hráče), ale zaútočí i na dalších šest a ty přivede k prvnímu hráči. Tato situace končí nejčastěji tím, že první hráč je mrtvý a frustrovaný, zatímco druhý odchází se splněným úkolem.

Co se ale ani s novými mechanikami nezměnilo, je to, že hráči rádi šikanují slabší. Zde je potřeba poznamenat, že to nedělají všichni hráči a je třeba poukázat i na tu skutečnost, že si tím hráči nejčastěji něco dokazují a vynahrazují. Jak jinak vysvětlit situaci, při které hráč s maximální úrovní schválně zabíjí začínajícího? Blizzard se sice tuto problematiku snažil vyřešit tím, že je možné šikanující hráče nahlásit, pokud to dělají opakovaně, a bude jim na určitou dobu znemožněn přístup do hry. To ale neplatí na neoficiálních serverech. Šikanovaný hráč musí na neoficiálním serveru požádat buď svůj členský cech, nebo ostatní hráče ze stejné frakce o pomoc, kterou ne vždy dostane.

Ve starším typu World of Warcraft bývalo zvykem poděkovat, nebo se za službu odvděčit jinou. Například během raidu jeden hráč přichystal jídlo, druhý zase místo, kde mohou hráči opravovat svou zbroj, byl tak větší důraz na spolupráci. V nejnovějším rozšíření hry to takto funguje již pouze v cechu. Pokud se cech spojí s nečlenskými hráči (tzv. „s worldem“), dochází k nemalým problémům. Hráči z cizích cechů totiž očekávají, že jídlo atd. dostanou zdarma a nejlépe ihned, nemluvě o jejich božském komplexu, kvůli kterému ztropí scénu, když není po jejich. Nabízí se otázka, proč k takové změně došlo? Odpověď můžeme nalézt ve změně mechanik, jak popisují výše, která již není v takové míře soustředěná na spolupráci. Další příčinou může být také mladší generace hráčů, ale o tom můžeme pouze debatovat.

Stejně jako se mění reálná společnost, tak se mění i ta herní. Mohu poukázat na skutečnost, že si mladší generace dnes „dovoluje“ mnohem víc, než by si mohla dovolit v minulých letech, což mne pak přivádí na myšlenku, že se to přenáší i do hry, ve které si taky v dnešní době dovoluje více, než by si dovolovala kdysi. Je to dáno dobou a vývojem společnosti, proto mě to utvrzuje v názoru, že herní společnost je pouze odrazem té reálné.

### 4.3 Normy v Czechmade

Ve hře World of Warcraft existují nejen oficiální pravidla od Blizzardu, ale každý cech si zavádí vlastní, která jsou napsaná v sekci informující obecně o daném cechu. Cechovní pravidla z větší části kopírují ta od Blizzardu, například „Chovejte se k sobě slušně“. Některá ale informují o fungování raidů, viz pravidlo „Zbroj z nepřátel rozdělujte RL (raid leader) a to pouze za zásluhy v daném raidu“. Hráči, kteří tak nedosáhli určitého poškození, nebo udělali chybu, ztrácejí nárok na zbroj z daného nepřítele.

Pravidla stanovená v cechu Czechmade kopírují některá pravidla Blizzardu:

#### *OBEČNÁ PRAVIDLA*

- *udržuj přátelskou komunitu*
- *vyvaruj se spamu*
- *chovej se slušně*
- *nezlob*

Celkem třikrát je zmíněna narážka na slušné chování v cechu. Nejenže tím vedení chtělo poukázat na zaměřenost cechu na komunitu, ale především se chtělo vyvarovat problémům. Po zkušenostech mohu ale s jistotou říci, že pravidla čte naprosté minimum lidí, nemluvě o jejich dodržování. Cech ale nemá ve hře World of Warcraft velké množství možností, jak potrestat lidi, kteří pravidla nedodržují. Více tyto možnosti potrestání budu rozebírat v sekci Tresty.

Po nepříjemných zkušenostech s členy cechu, kteří okrádali ostatní, byla pravidla rozšířena o následující část:

*1. Guilda není aukce, v guildě se neprodává, máme si pomáhat ne se vzájemně kasírovat.*

*2. Prodej craftů<sup>31</sup> mezi jednotlivými členy guildy se děje čistě barterovým obchodem, tedy materiál za požadovanou věc.*

*3. Guild banku může využívat každý hráč dle ranku. Věci z banky se využívají čistě pro jeho potřebu, nebo pro potřebu ostatních spoluhráčů, ne na kšeft.*

Jako trest za nedodržení těchto pravidel, týkajících se cechovní banky, bylo snížení ranku (pozice v hierarchii guildy), případně vyloučení z cechu. Jedná se o horší trest než za nedodržení obecných pravidel zmíněných výše.

Všechna pravidla cechu Czechmade jsou ale, podle mého názoru, pouhým „pojištěním“ pro vedení. Ve většině případů se s hráči snažilo vedení domluvit a upozornit je na jejich přestupky. Pokud se hráč odmítal napravit a nebyl blízký členům vedení, mohlo ho vedení bez známky lítosti a s čistým svědomím vyloučit z cechu z důvodu porušení pravidel. Pokud byl ale daný

---

<sup>31</sup> Myšleno výrobků z profesí, například jídla, šatů, zbraní atd.

člen blízký někomu z vedení, braly se jeho prohřešky jako legrace a v cechu mohl zůstat, pokud se to dlouhodobě neopakovalo. Pravidla tak spíše v tomto cechu slouží jako takový „alibismus“ pro členy vedení, kteří stejně jednají na základě svého uvážení a využívají postihů za nedodržení pravidel k vyhrožování ostatním hráčům v situacích, kdy se daná diskuse nebo sranda osobně dotkne daného člena vedení.

#### 4.3.1 Ustanovení pravidel

Ustanovení pravidel proběhlo v Czechmade ihned po vzniku cechu. Vedoucí cechu hraje WoW již delší dobu (11 let) a její otec je vedoucí cechu na jiném serveru, proto základní pravidla guildy stanovila sama. Tato pravidla byla později po diskusi s ostatními členy vedení rozšířena a upravena. Jakékoli další změny musí být navrženy a prodiskutovány přes komunikační kanál Discord.

#### 4.3.2 Obecná slušnost

Charakterizovat neoficiální pravidla slušného chování je v cechu Czechmade poměrně obtížný úkol. Členové cechu se často mění, někteří odcházejí a jiní přicházejí. Každý z členů má vlastní tzv. „komfort zónu“, tedy rozsah aktivit a témat, který mu je příjemný. Stálí členové a vedení jsou tak nuceni si neustále zvykat na nové podmínky a podněty v konverzaci. Konverzace s novými hráči proto bývá pro většinu členů vedení vágní (neurčitá), výjimkou je Kristýnka a Swathas. Kristýnka se baví se všemi stejně a v tématech je poměrně osobní. Swathas zastává stanovisko, že si na něj musí ostatní buď zvyknout, nebo mají smůlu, on se nehodlá nijak omezovat v projevu.

Existuje ale několik témat, kterým se vyhýbají všichni členové vedení, pokud je daný nový člen nezačne sám. Mezi taková témata patří hlavně osobní život, politické názory, či další témata, která mohou lehce vyvolat konflikt. V konverzaci se známými členy v cechu už ale žádná omezení na témata nejsou, mizí slušnost a naopak převládá familiárnost. Například konverzace s Farim po odchodu hráčů Tsukr a Flandis:

*Kristýnka: To, že jsem na Tebe [Fari] reagovala bylo to, jak si se ho zastával, zrovna ty, kterej je tu taky ten co do lidí rýpe a často máš mute :D*

*Fari: jn, zastavam klub mrdkozrutov :D*

*Fari: a jako, možno som kreten, ale rozhodne nevyhanam ludi kvoli debilnam*

*[...]*

*Zufík =): takže já jsem ta špatná, protože nechci aby tsukr četl homofobní kecy, super :D*

Kristýnka ráda rýpala do hráče Fari kvůli tomu, že veřejně přiznal svoje tajemství, za které se nestyděl, takže si na chování Kristýnky nestěžoval. Fari naopak vyčítal celému vedení to, jak se k odchodu hráčů Tsukr a Flandis postavilo.

Viditelná familiárnost je i v konverzaci s hráčem Caboe, který má ve zvyku chodit na toaletu těsně před začátkem raidu. V cechu už z toho vznikl i vtip (tzv. „inner joke“, tedy vtip, kterému rozumí jen určitá skupina lidí, dokud není vysvětlen i ostatním), takže členové vedení svou potřebu jít na záchod ostatním hráčům omlouvají jako „jít cabovat“.

*Caboe: jdu kadit*

*Amestriis (Kristýnka): vyser se na to*

*Svatousekk: nejdeš*

*Caboe: zuwa mi zakazuje kadit*

*Caboe: to je vrchol*

*Zuwie: pukni*

Dlouhodobá známost mezi skupinou hráčů se projevuje i v přezdívkách. V případě Czechmade se jedná o oslovení Kristýnky (GUM, vedoucí cechu) jako mamky, či označení většiny slovenských hráčů jakožto „severních Maďarů“ a „Čoboláků“. Mnohdy ale takovéto projevy na „veřejnosti“ před jinými hráči způsobují nechtěné problémy. Dochází k tomu, že hráči, kteří neznají například Kristýnku dlouho, ji začnou familiárně oslovovat a „žertovat“. Například se v konverzaci Zuwie a Caboe (viz Příloha B), kdy ji z legrace Caboe nabádal, aby si do postele vzala chlapce či dívku a nejen plyšáky, projevil hráč Nutmeg a radil, co má Zuwie dělat. Pro Zuwie jsou romantická témata poměrně nepříjemná, ale s hráčem Caboe hraje již přes 4 roky, nicméně poznámka od hráče Nutmeg ji vnitřně vadila, i když tušila, že to nemyslel zle. Je poměrně známou zkušeností v herní komunitě, že se noví hráči cítí nesví a snaží se zapadnout právě užitím vtipů, narážek a snahou o familiárnost s dlouhodobými členy cechu.

Existují ale i případy, kdy se nový hráč vyloženě snaží prosadit a někdy i uráží opačnou stranu, i když s ním jedná slušně. Například hráč Zuwie se setkala s hráčem, který jí začal nadávat do uplakaných malých holek a poté, co mu znemožnila, aby jí psal, tak odešel z cechu. Za trochu lehčí variantu zkušeností hráče Zuwie můžeme považovat tuto konverzaci:

*Kristýnka: Vítej 😊*

*Gimliskoo: Není za co 😊 alt?<sup>32</sup> 😊*

---

<sup>32</sup> Jako „alt“ se označují vedlejší postavy hráče, za které často nehraje, nebo je chce pouze zkusit.

*Daktheylen: kámoš mi sem poslal*

*Kristýnka: jaký?*

*Daktheylen: srdceshi*

*Kristýnka: roguna?*

*Daktheylen: snad máš oči ne*

*Kristýnka: ptám se slušně, uklidni se*

*Daktheylen: vy jste toxic já jdu pryč nazdar*

Jak jsem vyličila výše, je těžké charakterizovat slušné chování v rámci cechu Czechmade. Cech a jeho členové se neustále vyvíjí a mnohdy jeho členové neberou ohled na normy slušného chování, protože se jedná o pouhou hru a ztrácí tak etické zábrany.

### 4.3.3 Tabu

V guildě Czechmade neexistuje téma, které by bylo považováno za tabu. Jedno z pravidel sice zní, že se k sobě hráči mají chovat slušně, ale vítaný je humor veškerého druhu. Například během vypjatého momentu v raidu, kde bylo potřeba stát na jiných barvách<sup>33</sup>, říkala Kristýnka lidem, aby nebyli Slováci (tím chtěla říci, aby nestáli na tmavé barvě). Obecně proti Slovákům jsou v Czechmade nejčastější narážky, mezi nejčastější oslovení patří „čobolák“ nebo „Maďar“ nebo „severní Maďar“:

*Kristýnka: Klud čoboláci.*

*Thrymox: idem si vygúgliť, čo je ten čobolák*

*Thrymox: i keď mám nejaké clues*

*Thrymox: no jasné..*

*Thrymox: toxic cz guilda*

Většina slovenských členů to bere stejně, jako to bylo myšleno – jako vtip. Akorát nás označují jako toxický cech. Naopak Čechům je vyčítáno, že jsou „pražáci“ (tím označují všechny bydlící v Čechách nehledě na vzdálenost od Prahy, Morava je brána jako samostatná oblast s bližšími vazbami na Slovensko).

Byly i situace, kdy se v chatu zmínily až rasistické vtipy a narážky zaměřené proti Romům, či poznámky, které se braly jako černý humor:

*Chrishna: ja sem holka ty mrtko byla a posli goldi<sup>34</sup>*

*Zuwerul: Alespon gramaticky chrishna*

---

<sup>33</sup> Jedná se o mechaniku, kdy hráči měli chodit z černé barvy na bílou.

<sup>34</sup> Gold je herní měna.

*Cabo: Nic i neposlem, podej si zadost v OG<sup>35</sup> na dávkky*

*Farigowl: cigani vedia gramatiku? :D*

*Squeex: kolik mas davky?*

*Chrishna: gramathyka není všechno*

*Farigowl: jn, třeba vediet crhat mlád'ata tiež :D*

*Farigowl: vrhat\**

*Chrishna: zadny nemam a pracuju*

*Chrishna: jsem redytelka v bance vis 😊*

*Squeex: tak to si hovno cigan*

*Cabo: to bude tvrda banka*

*Povia: tak to umíš počítat do 10, to je fajn*

*Farigowl: ale sikovna je, rovno u zdroja :D*

*Chrishna: umim pocytat do milionu tisicu vis 😊*

*Vinclock: zajdem teda něco?*

*Povia: vezmem novou kamarádku do osvětimi*

Člověku mimo herní komunitu to přijde jako strašné chování a vyjadřování, především kvůli dnešní době a snaze o korektnost. Hráči se ale snaží nebrat nic a nikoho ve hře vážně, jinak by se mohli psychicky zhroutit, zvláště ve vypjatých situacích, kdy jim jiný hráč nadává. Nikdy se nepodařilo zjistit, zda je Chrishna skutečně romského původu, nebo to jen předstírá a snaží se „trollit<sup>36</sup>“, stejně jako je těžké rozlišit, zda to hráči myslí vážně, či žertují.

Pouze členové vedení, díky svým pravomocím, mohou tak určit, které téma už přesahuje hranici a nemělo by být zmíněno. Příkladem mohu uvést již několikrát zmíněný konflikt s hráčem Flandis, kdy užíval homofobní články a narážky, přestože věděl, že ho jeho gay kamarád miluje a čte to. Tehdy to Zuwa začala, po informování hráče Flandis o nevhodnosti jeho projevu, mazat, přesto se to obrátilo proti ní a nakonec to vyústilo v odchod hráčů Flandis a Tsukr z cechu.

---

<sup>35</sup> OG je zkratka hlavního města frakce Hordy Orgrimmaru.

<sup>36</sup> Troll je nejen rasa, ale i neoficiální označení člověka, který se snaží dát vtipné rady, či v chatu píše o kontroverzních tématech. Například na problémy odpoví, aby lidé zmáčkli alt+F4, čímž danou aplikaci vypnou. Nebo zmiňují hesla typu „Hitler neudělal nic špatně“ atd. Většinou to nemyslí vážně, jen chtějí způsobit co největší chaos.

#### 4.3.4 Tresty

Množství možností potrestání je ve hře World of Warcraft minimální. Nejčastějším trestem je znemožnění dotyčnému mluvit a psát (dát mu tzv. „mute“). Tento trest je nejvíce využíván při nevhodných projevech (tělesných nebo mluvených) na Discordu, či hádkách v cechovním chatu.

Druhým možným potrestáním je vyloučení daného člena z cechu. Jedná se o poměrně razantní krok, který se využívá pouze v krajních případech. Ze zkušenosti ale mohu říci, že většina lidí odejde sama dřív, než mohou být vyloučeni.

Dále existují různé možnosti poškození pověsti hráče, pokud to lze brát jako trest, protože ne všichni tomu mohou věřit. Například mohou členové cechu psát na serverový chat (tzv. „world“) a varovat jiné hráče před přijetím daného člena do svého cechu. Nejčastěji je toto využíváno, pokud vyloučený hráč okrádal členy ve svém členském cechu. Jak jsem již ale zmínila, těžko lze brát pomluvy jako trest pro hráče. Nicméně pomluva je jedním z nejhorších trestů pro cech. Především vyloučení členové z cechu rádi svůj bývalý cech pomlouvají a ostatní cechy se toho rády chytají. Zbytečně se tak vedou slovní války, které nejvíce poškozují hráče na vyšších pozicích v hierarchii, protože jim je tak znemožněn přestup do jiných cechů. Takovému konfliktu se vyhne hráč jen tehdy, pokud zastává v cechu pouze roli člena a vyjadřuje se jen minimálně.

Další variantou je napsat vyloučenému hráči několik nevybíravých dopisů ve hře anebo mu znemožnit přístup na Discord. Poslední možností je pak dát hráče do tzv. „ignoru“. Jedinec pak od ignorovaných hráčů nevidí žádné zprávy.

Neexistuje tedy moc možností, jak se ve hře World of Warcraft vypořádat s problémovými hráči, či jak prosadit autoritu vyšší pozice v hierarchii v konfliktní situaci. Nepomáhá ani přirozená autorita, protože konfliktní hráči mají tendenci vyvolat co nejvíce konfliktů za krátkou dobu a jakmile není po jejich, mají raněné ego a dají to všem pocítit.

## 5 Závěr

Ve své práci jsem se zabývala online herní komunitou hry World of Warcraft (konkrétně cechem Czechmade). Snažila jsem se nalézt odpovědi na výzkumné otázky: „Jak se hráči chovají ve styku s herní autoritou?“ a „Jak se hráči chovají v konfliktních herních situacích?“

První část této bakalářské práce jsem věnovala obecně hře World of Warcraft a během seznamování se s vybranou literaturou jsem dospěla k závěru, že výzkum online herních komunit je náročný, jelikož je každá komunita originální a jen obtížně se tak vytváří obecně aplikovatelné koncepty. Bylo nezbytné určit, zda je možné zkoumat hráče pouze ve hře (bez ohledu na jejich „reálné já“ a jejich herní charakter tak brát jako manifestace jejich osoby), či naopak výzkum jejich herních postav propojit s výzkumem v realitě. Ve své práci jsem se přiklonila k druhé možnosti, protože nelze, podle mého názoru, odtrhnout herní charakter od „reálné předlohy“.

Do části práce věnované cechu Czechmade jsem zařadila i jeho historii, svůj krátký dotazníkový výzkum časové zátěže a přístupu ke hře, herní složení a možnosti vstupu do cechu. Bylo potřebné těmto skutečnostem věnovat určitý prostor, neboť jsou důležité k pochopení jednání hráčů během konfliktů. V této části práce lze také najít odpověď na obě výše zmíněné výzkumné otázky. Pokud bych měla odpovědi na tyto otázky shrnout, dospěla jsem k názoru, že hráči neberou herní autoritu (hierarchicky výše postaveného v cechu) vážně, ba naopak často mají pocit, že jsou sami lepší než herní autorita, a proto nad nimi nemá žádnou moc. Toto přesvědčení se pak odráží v konfliktních situacích, kdy nejsou hádky a vulgarismy výjimečné. Ve své práci zmiňuji několik možných důvodů, proč dochází ke konfliktům. V první řadě je to vztah ke hře, čímž chci říct, že k jednomu z nejčastějších konfliktů dochází při setkání hráče hrajícího pro zábavu s hráčem, který hru bere poměrně vážně. Dalším důvodem může být vliv genderu, kdy se někteří hráči povyšují nad hráčkami, což může vést i k tzv. „mansplainingu“<sup>37</sup>. Hráči také mívají problémy s uznáním autority, pokud danou autoritu představuje dívka (viz konflikty s vedoucí cechu Kristýnkou). V neposlední řadě může jít o snahu hráče prosadit se v cechu za každou cenu a nerespektování tak pravidel, nebo naopak o tzv. „trollení“, kdy se hráč snaží schválně vyvolat konflikty, aby se pobavil. Literatura rovněž uvádí, že chybějící neverbální složka psané komunikace online vede k častějšímu vzájemnému nepochopení a dále,

---

<sup>37</sup> Situace, kdy muž vysvětluje ženě danou problematiku, jako by byla začátečník a to i přesto, že má žena stejně či více zkušeností než daný muž.



že vzhledem k nevyahatelnosti sankcí za konfliktní chování online si jej mohou hráči lépe „dovolit“.

Poslední část práce jsem věnovala normám, pravidlům a trestům, které je možno ve hře World of Warcraft použít. Pravidla cechu se většinou shodují s oficiálními pravidly hry. Postihy za nevhodné chování jsou ale téměř neexistující. Provozovatelé hry mohou sice hráči zabránit ve vstupu do dané hry, nicméně se musí jednat o zásadní porušení pravidel hry a nikoli pravidel cechovních. Vedoucí cechu a oficiíři (vedení, hráči v hierarchii těsně pod vedoucím) mohou hráče pouze vyloučit z cechu, „varovat“ před ním ostatní cechy, případně mu znemožnit psát a mluvit ve společném chatu. Vedoucí cechu tak může sice určit, která témata jsou tabu a jaké postihy nastanou při porušení pravidel, ale dodržování svých nařízení může jen velmi těžce vymáhat. Online komunity lze označit za stále těžko uhlídatelné prostředí bez účinné vyahatelnosti dodržování pravidel<sup>38</sup> v interakci, neboť než se informuje zástupce provozovatele hry (označovaný jako GM, neboli game master), který je momentálně přítomný ve hře, a začne spor řešit, uběhne dlouhá doba a častěji je konflikt tzv. „zameten pod koberec“.

---

<sup>38</sup> Najdou se samozřejmě výjimky - např. Čína, která natolik pozměnila celou hru, že je diskutabilní, zda je to vůbec WoW.

## 6 Bibliografie

1. BARTLE, Richard. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research* [online]. 1996, **1**(1) [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://scholar.google.co.uk/citations?user=ZKvoljcAAAAJ&hl=en>
2. Blizzard End User License Agreement. *Blizzard* [online]. Kalifornie: BLIZZARD ENTERTAINMENT, c2020 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>
3. BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey, USA: Princeton University Press, 2008. ISBN 9780691168340.
4. CHEN, Vivian H. H. a Henry B. L. DUH. Socializing in an Online Gaming Community: Social Interaction in World of Warcraft. AKOUMIANAKIS, Demosthenes, ed. *Virtual Communities: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. New York: USA Information Resources Management Association, 2011, s. 145-160. ISBN 9781605663401.
5. DUH, Henry B. L. a Vivian H. H. CHEN. Understanding Social Interaction in World of Warcraft. *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology - ACE '07*. ACM Press, 2007, **203**, 21-24.
6. GOLUB, Alex. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly*. Institute for Ethnographic Research (IFER), 2010, **83**(1), 17-46. ISSN 0003-549.
7. HISCOCK, Andrew J. Why Game?: An Anthropological, Sociological and Psychological Approach. *VentureBeat* [online]. San Francisco: VentureBeat, 2009 [cit. 2020-10-22]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/community/2009/07/27/why-game-an-anthropological-sociological-and-psychological-approach/>
8. ISHII, Kumi. Conflict Management in Online Relationships. *CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING*. 2010, **13**(4), 365-370.
9. KEATING, Elizabeth. Why Do Virtual Meetings Feel So Weird? *Sapiens* [online]. University of Texas: Sapiens, 2020 [cit. 2020-11-26]. Dostupné z: <https://www.sapiens.org/language/nonverbal-communication-online/>

10. KOLO, Castulus a BAUR, Timo. Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. *Game Studies* [online]. 2004, **4**(1) [cit. 2020-10-22]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>
11. NARDI, Bonnie A. *My life as a Night Elf Priest: an Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Library, 2010. Technologies of the Imagination. ISBN 978-0-472-07098-5.
12. PACE, Tyler, Shaowen BARDZELL a Jeffrey BARDZELL. The Rogue in the Lovely Black Dress: Intimacy in World of Warcraft. *CHI '10: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York, United States: Association for Computing Machinery, 2010, s. 233-242. ISBN 978-1-60558-929-9.
13. PELAPRAT, Etienne a Barry BROWN. Reciprocity: Understanding online social relations. *First Monday*. 2012, **17**(10). ISSN 1396-0466.
14. PINK, Sarah, Heather A. HORST, John POSTILL, Larissa HJORTH, Tania LEWIS a Jo TACCHI. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: SAGE, 2016. ISBN 978-1-4739-0237-4.
15. THOMSEN, Steven R., Joseph D. STRAUBHAAR a Drew M. BOLYARD. Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets. *Information Research*. 1998, **4**(1).
16. Timeline. *World of Warcraft* [online]. Kalifornie: BLIZZARD ENTERTAINMENT, c2020 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://worldofwarcraft.com/en-gb/story/timeline>
17. WELCOME TO BLIZZARD. *Blizzard* [online]. Kalifornie: BLIZZARD ENTERTAINMENT, c2020 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-gb/company/about/>
18. WHIPPEY, Caroline. Community in World of Warcraft: The Fulfilment of Social Needs. *TOTEM*. 2010, **18**(1), 49-59.
19. WILLIAMS, Judy. Anthropology of the MMORPG. *Academia* [online]. San Francisco: portal.acm.org, ©2019 [cit. 2020-01-04]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/8008011/Antropology\\_of\\_the\\_MMORPG](https://www.academia.edu/8008011/Antropology_of_the_MMORPG)
20. YEE, Nick. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments* [online]. 2006, **15**(3), 309-329 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>

## **7 Přílohy**

Příloha A *Odchod hráčů*.....52

Příloha B *Žertování*.....54

## Příloha A Odchod hráčů

Celý přepis konfliktu z kapitoly 3.7 Konflikty (str. 36)

Cabo: Nakonec za to muze zuwa

Swatík =): rip, já chci taky být někdy ten nejhorší

Swatík =): a kdy mu kdo naposledy mutnul mikrofon?

Cabo: Mozna tak na raidu, když kecal nesmysly na pullu<sup>39</sup>

Cabo: Citi se ublizene a jsme na nej zasednuti no

Swatík =): v raidu jsme naposledy mutovali snad, když tu byla gehenna

Swatík =): všichni tu jsme na každého zasednutí, každý tu dostane prostor dostat

Kristýnka: To je trapný :D

Kristýnka: Tak i na to odešel Tsukr, což je docela komedie, a pokud nebudete blbý tak Vám dojde proč a co ho to tak vzalo :D

Swatík =): mám pár domněnek

Kristýnka: Ale otočil se hned na to, že Fari nikdy mute nedostal :D

Cabo: Ne?

Swatík =): ten dostal tolikrát mute

Cabo: Fari ho dostával docela pravidelne

Swatík =): dokonce i s cabem jak se to buglo<sup>40</sup>

Cabo: Stejne jako ja

Kristýnka: A tak různě a cokoliv jsem napsala, bylo špatně :D

Kristýnka: Chcete screeny?

Swatík =): není třeba asi

---

<sup>39</sup> Pullem se rozumí okamžik, kdy tank první zaútočí na nepřítele a spustí se tak boj.

<sup>40</sup> Swatík =) odkazuje na situaci, kdy Cabo dostal mute (nemohl psát a ani mluvit) na 5 minut, ale Discord to špatně zpracoval, takže mute trvalo zhruba půl hodiny.

Kristýnka: No, taky psal, že Zuwa je děsně šťastná, že konečně Fidli odešel, což je taky píčovina, ale dobře :D

Swatík =): Tahle guilda nikdy nefungovala v tom, že jsme na sebe hodní, že si pochválíme kravatu, že budeme každý den chodit raidy

Swatík =): Ale tak zuwa ho nesnášela :D

Kristýnka: Ale Fidli tu sám do jiných reje a když mu přistane prostě od vyšších pravomocí mute, tak se z toho hroučí svět a Tsukr? Pff :D

Swatík =): Však jsem to psal, když si může z někoho dělat prdel, tak je to v pořádku, ale když je na druhé straně, tak to už fakt ne

Cabo: Pripad fidli vs zuwa

Cabo: Ma jasnyho vinika fidliho

Cabo: Popichoval ji a mel blby kecy a kdyz mu to zuwa vratila, tak to bylo spatne :D

Swatík =): Jako beru, že bylo nefer mu mazat zprávy kvůli rasismu, z toho jsme si taky dělali prdel a nic jsme neměli :D

Kristýnka: A my to, ale musíme tolerovat 😊

Kristýnka: Jasně, on si mazal zprávy sám a házel to na lidi okolo, tak at drží pysk, mute ode mě opravdu dostal, ale jen jednou ode mě na Discordu, tak at' nepíše že pořád :D

Swatík =): Jako to by mohl každej leavnout [odejít], každý máme něco z čeho si z nás dělají prdel

Cabo: Lurkovina jak svina

Cabo: Proste cekal na první prílezitost aby mohl leavnout a necitil se spatne

## Příloha B *Žertování*

Celý přepis konfliktu, na který se odkazuje v kapitole 4.3.2 (str. 43)

Zuwie: nechte si soukromé věci jako romantické prdy proboha

Gimliskoo: :D ale prosím tě necháme

Zuwie: mějte úctu k nám, kdo spí s plyšáky v posteli, díky :D

Caboe: Si tam vem chlapce občas

Caboe: nebo dívku

Caboe: nebo oboji

Zuwie: to je únos cabo

Caboe: nesmis je vzít kyjem po hlavě

Zuwie: rip romantika

Zuwie: a moje plány

Nutmeg: ho vem motykou

Zuwie: chci je omráčit

Zuwie: ne zabít

Nutmeg: tak pánvičkou nebo tím no válečkem

Zuwie: „a takhle jsme se poznali s tvým otcem, jebla jsem ho pánví a odtáhla domů“