

# Návrh projektu disertační práce

Tomáš Bártek, č. přihlášky 3325115, program FSS D-SO4 SO

## 1 Předběžný název práce

Subkultura hráčů digitálních her

## 2 Struktura práce

Tato disertační práce by měla dva vzájemně se doplňující oddíly.

### 2.1 Subkultura hráčů

V prvním oddíle se budu zabývat subkulturou hráčů digitálních her. Budu se snažit podrobně popsat hráče jako sociálního aktéra a komunitu hráčů digitálních her jako sociálně významnou subkulturu, jejíž členové sdílí hodnoty, způsoby myšlení, jednání. V této části práce bych se chtěl zaměřit na dichotomii hráčů online her a hráčů offline her a případná specifika českého herního prostředí vzhledem k jiným státům (především k západnímu trhu – USA a západoevropské státy). Práce by rovněž měla vymezit hry jako komunikační nástroj i objekt komunikace. V této části práce se budu ptát na otázky: Jak vzniká herní subkultura? Jaká jsou pravidla herní subkultury? Jak se profiluje hráč online her a jak hráč offline her? Je hraní online her společenskou činností? Jakým způsobem příslušnost do této subkultury ovlivňuje užívání médií? Jaké jsou motivace hráčů k hraní a jaké jsou motivace pro bytí v subkultuře? Jaké hodnoty členové subkultury zastávají?

### 2.2 Hodnotový systém her

V druhé části práce se budu zabývat typologií her na základě hodnotového systému. Budu přistupovat ke hrám jako svébytnému kulturnímu produktu prizmatem oboru herní studia (game studies) a hry tak chápat jako ergodické texty (kybertexty) dle teoretického konceptu Espena Aarsetha.

Jako hodnotové systémy budu chápat jako měřítko pro rozhodování a jednání. Hodnotový systém je sada konzistentních etických hodnot a měřítek užívaných při etickém či ideologickém rozhodování. V tomto významu hodnoty vytvářejí kritéria pro posouzení správnosti jednání.

### 2.3 Metoda

Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor v kombinaci s kvantitativním dotazníkovým výzkumem. Kombinace kvantitativního a kvalitativního výzkumu mi umožní omezit nevýhody obou metod. Pomocí kvantitativního dotazníkového šetření si zmapuji subkulturu hráčů a posléze vyberu její členy pro polostrukturované rozhovory.

Zásadní pro výzkum v jeho první části bude najít a oslovit relevantní skupinu hráčů, aby mohl být dobře naplněn výzkumný vzorek. Hráči digitálních her jsou velmi heterogenní skupina, která nemá institucionalizovanou podobu. V rámci předvýzkumu významné oficiální či neoficiální instituce sdružující členy této subkultury - společnost České hry o.s.<sup>1</sup>, Asociaci herního průmyslu<sup>2</sup>, portál

---

<sup>1</sup> České hry o.s. je sdružení odborných dobrovolníků z oboru elektronické zábavy, kteří od roku 2001 společně podporují komunikaci a spolupráci mezi herními tvůrci, vzdělávají a motivují začínající vývojáře a popularizují českou a slovenskou herní tvorbu.

hitpoint.cz<sup>3</sup>, několik českých hráčských gild<sup>4</sup> na serverech online hry Word of Warcraft a herní komunity sdružené okolo diskusních serverů okoun.cz a lopuch.cz. Z těchto míst bych měl mít dostatečně širokou základnu online i offline hráčů pro vytvoření dostatečného

Vzhledem ke specifičnosti her jako média modifikují metodu pro kvalitativní analýzu digitálních her navrhovanou Duttonem a Consalvovou v kombinaci s kritickou diskursivní analýzou.

Kritická diskursivní analýza je zaměřena na kontextové užití jazyka, které je analyzováno multiperspektivním výzkumným rámcem. Jazyk je nahlížen jako prostředek legitimizace a reprodukce společenské moci, dominance a nerovnosti.

### 3 Cíle

V první části práce se budu snažit zjistit, jak vypadá herní subkultura a charakterizovat jejího typického člena, zda se jedná o společenskou či nespolečenskou činnost. Zjistit pohnutky hráčů pro imerzi do virtuálních světů. Také se budu snažit zjistit rozdíly mezi online a offline hraním. Budu se snažit dokázat, že subkultura hráčů funguje spíše na postmoderních základech, než jak chápe subkulturu Heddidge.

V druhé části se budu zjistit, jaký hodnotový rámec hry představují a jaké prostředky a sociální praktiky pro přesvědčení o správnosti těchto hodnot používají. Společným porovnáním budu moci zjistit vliv her na hráčskou subkulturu či případný odraz hráčských hodnot ve hrách. Umožní mi to tak vytvořit typologii uživatele digitálních her s ohledem na systém hodnot.

### 4 Základní otázky

Jak vypadá česká subkultura hráčů digitálních her? Co jiného tuto subkulturu spojuje? Sdílejí členové této subkultury shodný hodnotový rámec nezávisle na sociálních odlišnostech (věk, vzdělání, pohlaví)? Chápou hry jako prostředek vytváření sociální identity? Jak hry reflektují společenské hodnoty? Jaký je vztah mezi hodnotovým systémem her a hodnotovým systémem hráčů?

Hypotézy: Subkultura hráčů se bude podobat Muggletonovu pojetí subkultury spíše než pojetí Hedbidgovu. Sociální rozdíly nebudou mít vliv na postavení a chování jedince v rámci subkultury, ale bude formovat jeho hodnotové vnímání subkultury. Hodnotové rozdíly mezi členy subkultury se budou odvíjet podle věku.

### 5 Teoretická východiska

Teorie subkultury, Teorie her, Sociální konstruktivismus, Teorie sociální komunikace, Teorie virtuální komunikace, Teorie kybertextu, Virtuální komunity, Mannheimovo dělení ideologie.

### 6 Základní literatura

Aarseth, Espen. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Caillois, Rpgger. (1998). *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.

Fairclough, Norman. (2010.) *Critical discourse analysis : the critical study of language*. Harlow: Norman.

---

<sup>2</sup> AHP (Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky) je občanským sdružením, které si klade za cíl zvýšit povědomí o videohrách v našem regionu. AHP sdružuje největší společnosti z řad importérů a distributorů interaktivního softwaru působící v České republice a na Slovensku.

<sup>3</sup> Největší český portál věnující se profesionálnímu elektronickému sportu.

<sup>4</sup> Jako gildy se označují neformální sdružení hráčů, kteří spolu pravidelně hrají a mají institucionalizovanou podobu. Gildy mají většinou svá fóra, svou hierarchii a jejich členové se stýkají i mimo virtuální svět. Počet členů gildy není pevně dán, největší mívají kolem 40 aktivních členů. Oslovil jsem 5 největších českých gild.

Fink, Eugen. (1993). *Hra jako symbol světa*. Praha.

Hall, Stuart, Tony Jefferson (1993). *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain*. Routledge,

Hebdige, Dick. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. NY: Methuen & Co.

Huizinga, Johann. (2000). *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin

Mannheim, Karl. (1992). *Ideologie a utopie: přednášky a eseje*. Bratislava: Archa

Muggleton, David. 2000. *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style*. Oxford, New York: Berg.

Pylor, T.L. 2006: *Play between worlds: exploring online game culture*, Cambridge, Mass. : MIT Press

Thornton, Sarah. (1996). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. London: Wesleyan University Press.

Turner, Victor W. (1982). *From Ritual To Theatre: The Human Seriousness of Play*, NY: PAJ publications.