

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

Oba oddíly, přestože se navzájem doplňují, vyžadují diametrálně odlišné přístupy. První část, která se bude zabývat hráčem a hráčskou subkulturou, se bude skládat ze dvou provázaných výzkumů. Nejdříve provedu kvantitativní dotazníkové šetření. V tomto šetření mi jako populace bude sloužit komunita „aktivních“ hráčů (hráči, kteří hrají AAA hry – hry prodávané za plnou cenu, většinou v cenovém rozpětí 1000-1600 korun a kteří aktivně vyhledávají informace o herním průmyslu). Protiklad těchto hráčů jsou tzv. casual hráči – ti hrají hry jen méně často, aktivně je nevyhledávají. Nejčastěji užívají hry hratelné ve webových prohlížečích.

Tuto populaci plánuji oslovit s elektronicky zpracovaným dotazníkem skrze několik webových portálů, na nichž se tito hráči sdružují. V rámci předvýzkumu jsem oslovil významné oficiální či

neoficiální instituce sdružující členy této subkultury - společnost České hry o.s.¹, Asociaci herního průmyslu², portál hitpoint.cz³, několik českých hráčských gild⁴ na serverech online hry Word of Warcraft a herní komunity sdružené okolo diskusních serverů okoun.cz a lopuch.cz. Z těchto míst bych měl být schopen oslovit dostatečně širokou populaci pro výběr vzorku. Motivaci dotazovaných plánuji zvýšit udělením cen pro vylosované správně vyplněné dotazníky (a plánuji tak získat i kontakty na tyto účastníky výzkumu). Při konstrukci dotazníku budu vycházet z výzkumu Herní průmysl v roce 2011, který se zab⁵

Z takto vzniklého vzorku následně po analýze kvantitativních dat vyberu kvótním výběrem reprezentativní vzorek pro polostrukturované kvalitativní rozhovory. Tato metoda mi umožní poznat a analyzovat hodnotový systém, který hráči zastávají.

V druhé části výzkumu, která se bude věnovat hrám samotným, budu přistupovat k digitálním hrám jako ke specifickému kulturnímu produktu. Vzhledem k této specifičnosti her jako média modifikuji 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.

Jako populace mi budou sloužit AAA (viz výše) hry zmiňované ve smíšeném průzkumu členů subkultury a nejprodávanější hry na základě údajů prodejců. Z této populace vyberu kvótním výběrem vzorek.

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 Hebdidge.

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,

¹ 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.

² 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.

³ Největší český portál věnující se profesionálnímu elektronickému sportu.

⁴ 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.

⁵ http://www.herniasociace.cz/wp-content/themes/AHP/images/AHP_herniprumysl2011.pdf Výzkum poskytuje základní popis herní subkultury jako počet hráčů v ČR, jejich pohlaví apod.

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

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

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.