



Kdo je hráč?







A meme featuring Gene Wilder as Charlie Bucket from the 1964 film "Willy Wonka & the Chocolate Factory". He is wearing a purple velvet suit, a brown bow tie, and a brown hat, with his hand resting on his chin in a thoughtful or smug expression. The background is a blurred indoor setting.

**OH, YOU PLAY RUNESCAPE  
AND CALL YOURSELF A  
GAMER?**

**THAT'S CUTE.**

# Co jsou virtuální světy?

Počítačově generovaná simulace prostředí, kde se může pohybovat více uživatelů

Ohromná inspirace scifi a fantasy literaturou

Multiplayer je návrat k přirozenému

Z single hraní se pomalu, ale jistě stává asociální záležitost

# Co jsou virtuální světy?

Za první VS v současném smyslu můžeme považovat  
Video Place (1970)

<https://www.youtube.com/watch?v=dqZyZrN3PI0>

80' nástup MUDs (Bartle)

<https://www.youtube.com/watch?v=0s2ukNqLEE0>

Potom nastoupily grafické virtuální světy. Kdy to tak  
mohlo být?



# Co jsou virtuální světy?

První grafický VS:

## **Habitat (1986, Lucasfilm)**

- Pro Quantum Link (online síť Commodore 64)

[https://www.youtube.com/watch?v=-  
PJKf8vHr1c](https://www.youtube.com/watch?v=-PJKf8vHr1c)

- První hra s „avatarem“ (doslova)

- Placená

# Co jsou virtuální světy?

Dalším předělem byla **LambdaMOO (1990)**

Text-based VS

Celý svět byl tvořen jen uživateli

Na začátku měl uživatel jen dům a mohl si dál stavět pomocí alokovaných a získávaných zdrojů

# Co jsou virtuální světy?

## **Ultima Online (1997)**

Na vrcholu více než 100 000 hráčů (tehdy ohromný úspěch)

<https://www.youtube.com/watch?v=wXzDE5Hhv9k>

...no a pak už to frčelo – EverQuest (1998), Lineage (1998), WoW (2004), Minecraft (2009)

# Etnografie



# Etnografie



# Etnografie

## česky **národopis**

Romantický zájem o "přirozená", zejména venkovská společenství v Evropě.

Poté přesun na cizí, malé kultury (indiánské kmeny apod.) – postkoloniální zájem?

Od první poloviny 20. století se začínají řešit i subkultury apod.

V českém prostředí je dosti přehlížená

# Etnografie

Etnografické metody jsou zejména pozorování,  
popis skutečnosti a rozhovory

Detailní popis zkoumaného fenoménu s  
objevenými příčinami a vztahy mezi prvky  
(jedinci, činnostmi apod)

Není to ale taky novinářina?



# Etnografické pozorování

Ideální data

Zúčastněné vs. Nezúčastněné

Skryté vs. Otevřené

Možné zahlcení kontextem

Musí být předem známý plán (nedá se pozorovat nonstop)

Výzkumník si dělá poznámky, vyptává se lidí, fotí,...



# Etnografické pozorování

Velice náročné na výzkumníka

Možnost pohlcení

Nutnost orientace ve skupině a prostředí (aby  
byla schopen rozlišit vztahy apod.)

Časově i finančně náročné

# Rozhovory

Strukturované vs. Nestrukturované

Nelze je moc zobecňovat

Obtížné na výzkumníka

Nutnost velké přípravy

Hluboký vhled

Možnost doplňovat informace

Vysoká návratnost

# Rozhovory

Základní otázky směřují k ústřednímu tématu výzkumu, mohou být seskupeny a položeny naráz, nebo se mohou objevovat v průběhu rozhovoru.

Dodatečné otázky rovnocenné se základními otázkami. Může jít o alternativní vyjádření základních otázek

Jednorázové otázky používáme k vybudování vztahu na začátku rozhovoru. Slouží k nastavení tempa, nebo ke změně tématu v průběhu hovoru.

Zkoumavé otázky mají za úkol přimět respondenty rozpracovat své odpovědi na položené otázky.

# Rozhovory

Rozčilení působící otázky budí u respondenta nepřiměřenou emocionální reakci, i když otázka nebyla zamýšlena jako útočná. Nevhodná formulace snadno může narušit tok rozhovoru.

Dvouhlavňové otázky

Složité otázky jsou také zdrojem potíží. Krátké, stručné a cílené otázky jsou efektivnější, než zdlouhavá souvětí

# ...ale co jiné metody získu dat?

Pomiňme data mining a metody získu dat z her samotných (o tom jindy)

Kromě rozhovorů a pozorování nám zůstává jen jedna základní metoda – dotazník (není již etnografická)

# Dotazník

## **Výhody**

Velice levný, je možno jednoduše oslovit masy

Je jednoduchý na vyplnění

Respondenti ho mohou v klidu vyplnit, nikdo je přitom neobtěžuje

Jednoduchá analýza dat

## **Nevýhody**

Nízká návratnost

Nízká reliabilita

Omezené komunikační kanály

Nemožnost upřesnit informace

Velice přesné musí být otázky

# Dotazník

**Otázka:** Máte rádi mléko a mléčné výrobky?

**a)** ano **b)** ani rád, ani nerad **c)** ne

Bez předvýzkumu není jasné, nač se ptát (škály apod.)

Zdeňek může říci vlastní zkušenost ze sběru dotazníků pro VITOVIN

# Návrh výzkumu

Výzkumná otázka:

- Emergence
- Relevance
- Osobní zaujetí

Spojeno s prozkoumáváním



# Volba skupiny či aktivity pro výzkum

Volba skupiny či aktivity pro výzkum:

Komunity – vágní definice

Členové guild vs solo questeři, účastníci aukcí,  
členové diskuzních fór, moddeři, profesionální  
hráči

X

Členové offline komunit sdílejících i virtuální  
prostor (rodina, fotbalový tým)

# Volba skupiny či aktivity pro výzkum

Kromě skupiny vás může zajímat aktivita

- Aukční síň a aktivita uživatelů v ní
- PvP arény
- Modding (jaký rozdíl je mezi zkoumáním modderů a moddingu?; Zkuste navrhnout případnou výzkumnou otázku)
- E-sport

# Zaměření na pole výzkumu

Jaký „záběr“ všemu dáme

Budeme zkoumat vesnici, nebo město

Bude tam 100 účastníků, nebo 10?

Lokální vs. globální

Životní prostor vs. Systém

Jak budeme nahlížet na VS?

# Zaměření na pole výzkumu

*Kolik uživatelů má WoW?*

# *Kolik uživatelů má WoW?*

*Potřebujeme vědět celkový počet předplatitelů?*

*Nepotřebujeme vědět počet aktivních hráčů?*

*Nemůže mít jeden hráč více postav? Nezajímá nás počet charakterů?*

*Nemůže mít náhodou jeden člověk více účtů?*

*Nezajímá nás třeba počet aktuálně přihlášených?*

# Zaměření na pole výzkumu

*Kolik uživatelů má WoW?*

*Tahle otázka má tedy rovnou 3 odpovědi*

# Přístup k offline světu

Někdy nás výzkum zavede i do offline světa

Esport (zkuste říci, proč je esport zmíněn)

Offline kontext totiž prosakuje do VS

Off-S může ozřejmit nebo naopak zastřít  
výsledky výzkumu

# Přístup k offline světu

Rozdíly mohou být i v důsledku odlišných kultur  
(nebo nemusí...)

Segreguje VS uživatele dle regionu? Proč?



# Další možné metody zisku dat

VS kvůli své digitální podobě umožňují další možné metody sběru dat

- *Záznam screenshotu* – pomoc při zkoumání užívání a modifikace interface apod.

# Záznam chatlogu

velice užitečné, mají časové údaje)  
mohou být užitečné při zkoumání sociálního  
užívání VS,  
player-generated kulture,  
aberantního chování, atd.

Může mást (hráč má rozběhlých více chatů  
zároveň, což ovlivňuje jeho aktivitu

# Záznam screenshotu



počec používání interface  
modifikace interface apod.  
Dokladní účastníky  
Skupiny

# Záznam screenshotu

pomoc při zkoumání užívání interface  
modifikace interface apod.,

Dokládají účastníky

Skiny

# Záznam videa

Lepší ilustrace děje

Časová linka

„jak se text posouvá během raidu na obrazovce“

<https://youtu.be/Hf5Ovyq9C5M?t=1h35m>

# Záznam audia

taktika boje

Vyjednávání ve skupině

Pozice v sociální skupině

Má VS integrovaný VoIP, nebo musí spoléhat na externí programy? Proč by nás to mělo zajímat?

Analýza hudebního podkladu (je hudba emergentní? Jaké emoce má vzbuzovat? Jak?)

# Záznamy ze hry

U všech je třeba řešit jak technické problémy (nároky na HW), tak etické

# Další online kontext

- Wikia
- Blogy
- Féra
- FB diskuze, Twitter
- Lets play
- Podcasty

Aspekty VS přetékají ven, aby se modifikovány  
opět vrátily a ovlivnily VS