

Subkultúra: Hráči World of Warcraft na českých privátnych serveroch

Karol Botka, učo 361066

Subkultúra je podľa Petruska¹ „soubor specifických norem, hodnot, vzorů chování a životní styl charakterizující určitou skupinu v rámci širšího společenství, případně tzv. dominantní či hlavní kultury, již je tato skupina konstitutivní součástí. Termín subkultura se také vztahuje na specifickou skupinu, která je tvůrkyní a nositelem zvláštních, odlišných norem, hodnot, vzorců chování a zejména životního stylu, i když se podílí na dominantní kultuře a na fungování širšího společenství. V každém případě je důležitým znakem subkultury viditelné odlišení od dominantní kultury“.

World of Warcraft (skrátene WoW) je hromadná online hra na hrdiny (anglicky Massive(ly)-Multiplayer Online Role Playing Game - MMORPG) s fantasy témou. Bola vydaná v roku 2004 spoločnosťou Blizzard Entertainment, nadväzujúc na single player stratégiu Warcraft. Od svojho vydania sa hra stala najpopulárnejšou MMORPG – v roku 2008 mala hru predplatených 10 miliónov užívateľov. Tak, ako v iných MMORPG hrách, hráč kontroluje vlastnú postavu (avatar) v 3D prostredí herného sveta – objavuje prostredie, komunikuje a bojuje s inými hráčmi a s nehernými postavami (Non-Player Characters, NPC, slangovo enpécečko), plní úlohy (anglicky questy) zadávané NPC. Predpokladmi pre vstup do sveta (log-in, slangovo lognutie) je zakúpenie herného klienta (klient je program, ktorý sa nainštaluje do počítača hráča), zaplatenie mesačného poplatku za hranie (subscription) a prístup ku internetu. Hráč sa loguje na jeden z herných serverov (realm). Každý realm je samostatná kópia herného sveta a odlišujú sa podľa herného štýlu, ktorý najviac dizajnovovo podporujú: Normal, alebo PvE (Player vs Environment) realmy s dôrazom na hru proti NPC; PvP (Player vs Player) realmy pre hráčov sústrediacich sa na boj medzi sebou; RP (roleplay) realmy a RP-PvP realmy.

Hráči si môžu pri tvorbe postavy vybrať z niekoľkých rás a povolání, vyberajú si taktiež pohlavie postavy a príslušnosť ku jednej z dvoch znepriatelených fakií – aliancia, alebo horda. Postavy sa v priebehu hrania vyvíjajú, získavajú nové schopnosti, stávajú sa mocnejšími.

Hráči môžu hrať aj na privátnych serveroch (z anglického private server, v českom a slovenskom prostredí sa častejšie používa výraz free server, slangovo fríčko). Privátny server vznikne nelegálnym použitím herného klienta v kombinácii s amatérsky vyvinutým emulátorom bežiacom na neoficiálnom serveri. Privátne servery sú financované z dobrovoľných príspevkov hráčov. Motivácie pre hru na privátnom serveri sú najčastejšie neochota, či nemožnosť platiť poplatky za oficiálnu verziu; prítomnosť kamarátov na privátnom serveri; silné regionálne zastúpenie.

Najvýraznejšie rozdiely medzi oficiálnymi (slangovo ofik) a českými privátnymi servermi sú:

- odlišný spôsob riadenia (zatiaľ čo oficiálne servery sú riadené skupinou administrátorov zamestnaných spoločnosťou a riadiacich sa striktnými predpismi, o pravidlách privátnych serveroch rozhoduje jeho majiteľ a úzka skupina užívateľov s rozšírenými právomocami)
- amatérska kvalita herného obsahu (chýbajúce skripty, či častejší výskyt chýb /bugy/, grafika je ale na rovnakej úrovni ako v oficiálnej verzii hry)
- veľké rozdiely v populácii serverov (privátne servery majú niekoľkonásobne menšiu populáciu a silné regionálne zastúpenie)

Tieto a iné faktory prispievajú ku vytvoreniu subkultúry, ktorá sa čiastočne odlišuje od subkultúry hráčov hrajúcich na oficiálnych serveroch. Neexistujú žiadne dôveryhodné dáta týkajúce sa demografie hráčov hrajúcich na českých privátnych serveroch. Pre vytvorenie približnej predstavy uvádzam dáta získané z oficiálnych serverov. Priemerný vek hráča WoW je 28 rokov, 84% percent hráčov sú muži, 16% ženy. Hrajúci muži majú najčastejšie 12 – 28 rokov, ženy 23 – 40. Herné motivácie sa v závislosti od pohlavia výrazne líšia. 36% hráčov je v manželstve, 35% študuje.² Hráči sú geograficky rozptýlení, od dominantnej kultúry sa podstatné množstvo z nich odlišuje odmietaním rozvíjania lokálnych sociálnych vzťahov – namiesto toho venujú väčšinu svojho voľného času rozvíjaniu vzťahov s ostatnými hráčmi v hernom svete. Táto skupina hráčov ale nie je dominantná. Väčšina hráčov hrá len pár hodín týždenne (casual play).

Použitá literatúra:

¹ *Velký sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1996, s. 749-1627. ISBN 80718431052.

² Gender and Age Distribution. [online]. [cit. 2012-12-22]. Dostupné z:

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000194.php>

G. CORNELIUSSEN, Hilde a Jill WALKER RETTBERG. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader*. US: MIT Press, 2008. ISBN 0262033704.