

**UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ**  
**FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ**  
**Institut mezioborových studií Brno**

# **Motivace ke hraní MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Vedoucí bakalářské práce:  
Mgr. Olga Doňková

Vypracoval:  
Zdeňka Maláčová

Brno 2012

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Motivace ke hraní MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) zpracovala samostatně a použila jsem literaturu uvedenou v seznamu použitých pramenů a literatury, který je součástí této bakalářské práce.

Elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné.

Brno 30. 3. 2012

.....  
Zdeňka Maláčová

## **Poděkování**

Děkuji paní Mgr. Olze Doňkové za velmi užitečnou metodickou pomoc a trpělivost, kterou mi poskytla při zpracování mé bakalářské práce.

Brno 30. 3. 2012

.....  
Zdeňka Maláčová

# Obsah

Obsah .....	4
Úvod.....	6
Teoretická část .....	8
1. Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) - vysvětlení pojmu .....	8
1.1. Stručný historický vývoj MMORPG .....	8
1.2. Současný výběr online her .....	9
1.3. Vývoj nejhranější hry – World of Warcraft .....	15
2. Motivace k hraní Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) .....	20
2.1. Maslowova pyramida lidských potřeb .....	21
3. Dopady hraní MMORPG na společnost .....	25
4. Typologie hráčů .....	33
4.1. Věková skupina.....	33
4.2. Časová investice.....	33
4.3 Citová investice.....	34
Empirická část.....	35
5. Hra World of Warcraft - herní skupiny, přezdívky, názvosloví .. - vysvětlení pojmů.....	35
5.1. Úvod do World of Warcraft (WoW).....	35
5.2. Rasy World of Warcraft (WoW).....	36
5.3. PvP souboje a PvE souboje.....	39
5.4. Povolání .....	40
5.5. Talenty .....	41
5.6. Profese.....	41
5.7. Guilda.....	42
6. Výzkumná metoda .....	43
6.1. Stanovení cíle.....	43
6.2. Metoda výzkumu .....	43
7. Vlastní výzkum .....	45
8. Shrnutí a vyhodnocení výsledků šetření .....	53
Anotace .....	55
Klíčová slova .....	55
Závěr .....	56
Resumé.....	58
Seznam použité literatury.....	60

Internetové odkazy .....	60
Seznam příloh .....	67

# Úvod

Hlavní motivací pro napsání této práce bylo mnoho protichůdných názorů jak odpovědět na otázku, počítačové hry ano či ne? Jak tyto hry ovlivňují dospívání současné mládeže, zda vlivem těchto her neutíkají před realitou a raději se schovávají do fiktivního světa, kde není dokonce problém ani s navazováním vztahů, kde se finanční prostředky získávají jednodušší cestou a smrt není konečné řešení.

Dříve pokud si děti chtěly zahrát nějakou společenskou hru, musely se domluvit se spoluhráči na místo, kde se bude hrát, domluvit se s okolím např. s rodiči, zda mohou spolužáci přijít na návštěvu, jak dlouho se mohou zdržet a za jakých podmínek. MMORPG je poměrně nové odvětví her. Dochází ke spojení RPG (Role Playing Game) hry, která byla původně hra deskového typu a virtuálního světa, kde se hráči potkávají, bojují, spolupracují bez fyzické přítomnosti.

V současné době hráči (děti, adolescenti i dospělí) jen zapnou počítač a díky tomu, že se zvětšuje obliba online her, mohou si spoluhráče vybírat. Už se neřeší místo schůzky a prostor. Hráč je spojen s celým světem ze svého pokoje. Problém je ovšem v tom, že nezná své spoluhráče, protože pod přezdívkou, kterou hráči používají, se může schovávat malé dítě, psychicky narušený dospělý, ale i otec rodiny, který hru bere jako relaxační prostředek od každodenních všedních starostí.

Hraní her nemá jen negativní vliv. Mnoho hráčů, včetně malých dětí se díky hrám naučí ovládat počítač tak dobře, že by mu mohl závidět kde který dospělý. Jen je nutné určit hranice a pravidla, aby si nejen děti, ale i dospělí nepletli realitu s virtuálním světem her a rozlišovali, že některé situace, které jsou ve hrách běžné a považují se v tomto virtuálním světě za normální, se nedají přenést do reálného světa, např. ubodání spolužáka a čekat že se takto zraněný probere a vstane. Ve hrách si člověk může splnit své nejrůznější sny. Může si zvolit fyzický zjev, vymyslet si povolání, které v reálném životě nemůže vykonávat, zvolit si oblast (destinaci), kde bude žít i jakém časovém období bude žít. Může být zločincem, policistou, bájným hrdinou i pohádkovou postavou.

Hlavním cílem této práce je zjištění motivace ke hraní MMORPG a ověření obecného názoru, že tyto hry hrají jen teenageři a zjištění průměrné věkové hranice hráčů online her. Dále bude popsána historie a vývoj těchto počítačových her a jejich dostupnost na

trhu. V další části práce se zaměřím na rozdělení hráčů podle intenzity hracího času, citové investice a věkové skupiny hráčů.

V první kapitole empirické části bude vysvětleno několik základních pojmů, názvosloví, hierarchií hráčů, vznikem nebo zánikem postav a funkcí herní skupiny jedné z nejpoblárnějších online her.

V další kapitole se pomocí dotazníku, rozeslaného do jedné hráčské komunity budu snažit odpovédět na otázku, proč jsou tyto hry tak oblíbené, zjištění průměrného čistého času stráveného hraním a jaké je věkové a profesní zastoupení ve zmíněné komunitě.

# Teoretická část

## 1. Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) - vysvětlení pojmu

### 1.1. Stručný historický vývoj MMORPG

MMORPG (Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game) je počítačová hra na hrdiny o více hráčích (tzv. Multiplayer), která umožňuje tisícům hráčů po celém světě být v jeden čas na jednom místě; zpravidla pomocí internetu. MMORPG hry jsou odnoží online her; MMORPG můžeme volně vyložit/přeložit jako Hromadná Online hra na hrdiny.

Vznik MMORPG her se datuje do 70. let minulého století, kdy se mezi příznivci fantasy literatury vytvářejí první obrysy RPG (Role-Playing-Game), což v překladu do češtiny znamená „hra na hrdiny“.

*„Původní koncepce vycházela z tradičních deskových her, jako jsou šachy, dáma či vrhcáby, jejichž pravidla poskytla základní východisko fantasy hrám. Za druhý styčný bod je mezi hráči RPG považována kniha *Hobit amerického spisovatele, básníka a filozofa Johna Ronalda Reuele Tolkiena, která vyšla v roce 1937. Tolkien jako jeden z prvních romanopisců vytvořil komplexní fantasy svět, v němž se objevují tradiční archetypy postav tak, jak je známe ze současných MMORPG her. Hrdinové knihy Bilbo Pytlík (hobit), Gandalf (čaroděj) nebo Thorin (trpaslík) jsou původními předlohami virtuálních, graficky vymodelovaných Orků, Trollů a Elfů.*“<sup>1</sup>*

MMORPG by se daly nejlépe přirovnat ke stolním hrám typu Dračí doupě, jen hráči nemusí být spolu a mít pána jeskyně, ale to za ně obstará hra, přičemž komunikace mezi hráči a ostatní aspekty hry zůstávají. Navíc, hry se pravidelně upravují a tím se do nich dostávají nové předměty, lokace atd. V praxi to znamená, že hra se stále vyvíjí

---

<sup>1</sup> PROS.M.MMOPRG: *fenomén počítačových her*, Bakalářská práce, Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2008, str. 7



a aktualizuje a to připravuje hráčům stále nové prožitky, překvapení a vždy další porce zábavy.

## 1.2. Současný výběr online her

Mezi nejznámější patří World of Warcraft, dále Ultima Online nebo Lineage II: The Chaotic Chronicle<sup>2</sup>.

### Příklady známých MMORPG her:

#### *Anarchy Online – sci-fi*

Hru vydala v roce 2001 společnost Funcom a hra se stala populární ve světě sci-fi. Hra má pět rozšiřujících vydání.

Děj této online hry se odehrává kolem roku 28475 v poušti vzdálené a nehostinné planety Rubi-Ka<sup>3</sup>.

#### *Dark Age of Camelot*

Tuto hru vyvinula a uvedla na trh společnost Mythic Entertainment (v současnosti EA Mythic) v roce 2001. Hra má 8 rozšíření a s každým dalším byly do hry přidány nové rasy, nová území atd. Vydavatel poprvé v žánru masivních multiplayer online her zavedl pojem RVR (realm vs realm) combat.

Online hra je zasazena do středověku. Zde proti sobě stojí v nikdy nekončícím boji tři království (realmy) – Albion (toto království je vytvořeno na základě legendy o králi Artušovi), Hibernia (inspirace v keltské kultuře), Midgard (severská mytologie)<sup>4</sup>.

#### *Everquest*

Slavná a oblíbená fantasy.

---

<sup>2</sup> MMORPG, Wikipedia [on line], 2011. Dostupné z <<http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>, cit. 29.12.2011

<sup>3</sup> Anarchy Online, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Anarchy\\_Online](http://cs.wikipedia.org/wiki/Anarchy_Online)>, cit. 23. 1. 2012

<sup>4</sup> Dark Age of Camelot, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Dark\\_Age\\_of\\_Camelot](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dark_Age_of_Camelot)>, cit. 23. 1. 2012

## ***Everquest 2***

Pokračování Everquest, nepřiliš úspěšné.

## ***Guild Wars***

Hra byla vydána 28. dubna 2005. Ke hře byly vydány postupně dva přídatky – Guild Wars Factions a Guild Wars Nightfall. Hru lze hrát i samostatně, bez zakoupení prvního nebo dalšího přídatku. Tvůrci o své hře tvrdí, že nejde o klasickou MMORPG hru, ale nazývají jí CORPG (Competitive Online Role Playing Game).<sup>5</sup> Hra spočívá v tom, že není jen jeden veliký svět, kde se hráči potkávají ve městech, bojují, spolupracují, obchodují. Když se nějaká herní skupina domluví, tak se pro ně vytvoří vlastní kopie tohoto herního světa tzv. instance, kam nemůže hráč z jiné herní skupiny<sup>6</sup>.

Fantasy od tvůrců Lineage s revolučními týmovými prvky.

## ***Guild Wars 2***

Guild Wars 2 je velmi očekávané pokračování ArenaNet - vlajková loď titulu. Vzhledem k zahájení někdy v roce 2012 si autoři stanovili cíl, zjistit co je nevyhovující v herních světech MMO (Massive(ly)-Multiplayer Online). S přepracovanými bojovými technikami, zaměřením na dynamičnost událostí, vytvoření několika nových profesí, zlepšení oblíbených závodů, úprava otevřeného světa Tyria. Guild Wars 2 je na dobré cestě být mnohem lepším a propracovanějším v celém rozsahu, než originál. Na vrcholu toho všeho bude také několik unikátních forem PVP pro konkurenční hráče. ArenaNet doufá, že bude v Guild Wars 2 pro každého něco<sup>7</sup>.

## ***Lineage***

Oblíbená fantasy online hra vytvořená korejskou společností NC soft v roce 1998. Hra je nejvíce populární v zemi svého vzniku – Koreji, má ovšem své příznivce po celém světě. Jsou k dostání různé jazykové verze např. anglická, japonská, čínská a další.

Prostředí hry je plně generováno v 3D oproti předchozím verzím. Hráč si může vybrat svoji postavu ze šesti ras. Skoro u všech ras si může vybrat zde bude bojovník nebo

---

<sup>5</sup> CORPG dá se přeložit jako Konkurenční Online Role Playing Game

<sup>6</sup> *Guild Wars*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Guild\\_Wars](http://cs.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars)>, cit. 23. 1. 2012

<sup>7</sup> *Guild-Wars-2*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/game/473/Guild-Wars-2.html>>, cit. 26. 2. 2012

čaroděj. V jako každé jiné hře toho typu plní úkoly, zabíjí monstra, získává zkušenostní body a kořist, zvyšuje si herní úroveň. Jednotliví hráči mohou hrát za sebe nebo se sdružovat do klanů<sup>8</sup>.

### ***Lineage II: Goddess of Destruction***

Oblíbená korejská fantasy, známější pokračování téměř neznámé Lineage. Hra byla vydána 1. 10. 2003 v Jižní Korei a 27. 4. 2004 v USA.

Jako každé pokračování jsou zde nové vyšší úrovně, nové rasy, nové unikátní schopnosti. Lineage II: Goddess of Destruction (Bohyně ničení) vám poskytne všechny nástroje, které potřebujete k dosažení vyšší moci. Z nových startovních pozic (zóny) zažijete rychlý postup přes tři třídy transferů na cestě směrem ke svému osudu. Na úrovni levelu 85, se dostanete do jedné z osmi nových tříd s unikátními schopnostmi prosazovat své herní zkušenosti přijmout nové výzvy.<sup>9</sup>

### ***Lord of the Rings Online - Shadows of Angmar***

Hra se často zkracuje na LOTRO nebo LotRO. Je založena na motivy Tolkienova Pána prstenů. Děj se odehrává ve středomoří. Hra byla vyvinuta společností Turbine v roce 2007. První rozšíření Mines of Moria vyšlo v roce 2008 a druhé Siege of Mirkwood bylo vydáno v roce 2009.

Hra je založena na knihách Pán prstenů a Hobit aneb cesta tam a zase zpátky. Na jiná Tolkienova díla nemá společnost Turbine práva.<sup>10</sup>

Příběh hry se odehrává okolo dobrodružství Froda a jeho družiny. Je rozdělen do knih – v současnosti 9 – a každá kniha má své kapitoly. V průběhu vývoje své postavy se potkáte se všemi hlavními postavami ze všech knížek. Tvůrci hru vytvořili tak, aby jí mohli hrát hráči, kteří nemají tolik času, aby mohli jednotlivé úkoly, souboje hrát či plnit několik hodin bez přerušení (výjimku tvoří velké instalace). Toto je hlavní rozdíl mezi hrami typu Everquest nebo World of Warcraft.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Lineage, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Lineage>>, cit. 23. 1. 2012

<sup>9</sup> Game-overview, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.lineage2.com/en/game/game-overview/>>, cit. 26. 2. 2012

<sup>10</sup> Lord of the Rings Online - Shadows of Angmar, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Lord\\_of\\_the\\_Rings\\_Online\\_-\\_Shadows\\_of\\_Angmar](http://cs.wikipedia.org/wiki/Lord_of_the_Rings_Online_-_Shadows_of_Angmar)>, cit. 23. 1. 2012

<sup>11</sup> Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.lotrocz.com/blogs/lotro/pages/lord-of-the-rings-online-shadows-of-angmar.aspx>>, cit. 28. 2. 2012

## ***Perfect World***

Perfect World (Dokonalý svět) je 3D fantasy MMORPG, která byla poprvé vydána v Číně již v červenci 2005. Hra byla později licenci k malajské MMORPG vydavatele Cubizone. V září v roce 2008 byla vydána mezinárodně jako "Perfect World International" na anglických portálech. Hráči doporučují, pokud jste hru hráli na malajském serveru a líbilo se vám to, zkuste oficiální mezinárodní vydání, protože hra funguje mnohem kvalitněji a má mnohem lepší anglické překlady. Perfect World si vypůjčil mnoho herních prvků z jiných MMORPG, ale na druhou stranu proti ostatním hrám máte možnost, si vytvořit postavu podle svého vkusu, nálady.<sup>12</sup>

Na počátku věků byl první Bůh vesmíru pan GU, který žil nesmrtelný život. Ale byl sám. Unavil ho osamělý život a proto rozložil tělo do pěti prvků - oheň, kov, dřevo, zem a vodu.<sup>13</sup>

## ***Ragnarok Online***

Hra byla poprvé vydána v Jižní Koreji v srpnu 2002 a posléze se rozšířila do celého světa. Vytvořila jí společnost GRAVITY Co., Ltd. Je zde použita manga grafika. Netradiční je propojení 2D postav s 3D prostředím.<sup>14</sup>

Svět Ragnaroku se nazývá Midgard. Oficiálním platidlem v tomto světě jsou Zeny. V současné době hra obsahuje přes 650 navzájem propojených map, mezi kterými se dá procházet skrz portály. Na každé mapě můžete najít specifická monstra právě pro konkrétní mapu.<sup>15</sup>

## ***Star Wars Galaxies***

Sci-fi z prostředí Star Wars.

*„Sony Online Entertainment oznámila, že 15. prosince letošního roku definitivně skončí provoz onlinovky Star Wars Galaxies. "Je to pro nás velmi obtížné rozhodnutí, ale společně s LucasArts jsme se jednomyslně shodli, že konec letošního roku*

---

<sup>12</sup> *Perfect World*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://mmohuts.com/review/perfect-world>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>13</sup> *Perfect World*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://pwi.perfectworld.com/gameinfo/basicinfo/perfectworld>>, cit. 28. 20. 2012

<sup>14</sup> *Ragnarok Online*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Ragnarok\\_Online](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ragnarok_Online)>, cit. 23. 1. 2012

<sup>15</sup> *Ragnarok Online - úvodní informace*, [on line], 2012. Dostupné z <[http://www.reborn.cz/uvod\\_do\\_ragnaroku](http://www.reborn.cz/uvod_do_ragnaroku)>, cit. 26. 2. 2012

*je vhodným časem pro ukončení hry," píše se v oficiálním vyjádření firmy. " (článek z 27. 6. 2011)*

*„Tak nám zavřeli Star Wars Galaxies. Hru, která změnila vnímání a pohled na tehdy nově se rodící žánr masivně onlinových RPG. Univerzum Hvězdných válek nebylo v dané žánrové kategorii prvním takto zpracovaným světem, ale silná značka tehdy přilákala velké množství fanoušků, kteří za pravidelné měsíční poplatky byli ochotni trávit u počítače opravdu hodně dlouhé hodiny. Nahuštěný trh s online RPG hrami v současné době nenabízí prostor pro dva tituly z jednoho a téhož herního světa. I když jsou období, v nichž se nový titul The Old Republic a původní Galaxies odehrávají zcela odlišná, samotné značce Star Wars by zachování původní, či chcete-li první hry, nijak nepomohlo.“ (článek z 18. 12. 2011)<sup>16</sup>*

### ***Star Trek Online***

Dlouho čekali fanoušci fenoménu Star Trek na svůj první MMO titul z tohoto vesmíru. I když hry inspirované tímto kultovním sci-fi se objevovaly svého času velice často, zájem o čtyřicetiletou legendu pomalu upadal. Zájem znovu nastartoval až poslední film J.J. Abramse. Negativně se na této tématice podepsalo i to, že byla použita v mnoha videohrách a výherních automatech. Star Trek Online se rodil velice pomalu. Původně hru už od roku 2004 vyvíjelo studio Perpetual Entertainment, které však o čtyři roky později zkrachovalo. Hru do zdárného konce dokončili až zkušení vývojáři z týmu Cryptic Studios.<sup>17</sup>

### ***Ultima Online***

Ultima Online neboli UO je hra, která se odehrává ve fantasy světě. Hru vydala společnost Origin Systems 31. října 1997. V současnosti vlastní licenci společnost Electronic Arts. V době svého vzniku patřila hra ke světové špičce, co se týče grafiky a herního zpracování. Byl to zlom v pojetí online hraní her.

---

<sup>16</sup> *Star Wars Galaxies skončí s velkou parádou, budete u toho?*, [on line], 2011. Dostupné z <<http://games.tiscali.cz/tema/star-wars-galaxies-skonci-s-velkou-paradou-budete-u-toho-56836/>>, cit. 25. 11. 2011

<sup>17</sup> *Star Trek Online*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://pc.hrej.cz/recenze/star-trek-online-3016/>>, cit. 2. 3. 2012

Tato hra nemá jako většina MMORPG konec, postava se stále vyvíjí, zdokonaluje a objevuje stále nové světy, území.<sup>18</sup>

Ultima Online je jedna z prvních MMORPG her, ve které se již po několik let setkávají hráči z celého světa, aby se vžili do svých postav. Jsou zde města, vesnice, lesy a spousta dalších zajímavých míst, kam se může hráč podívat. Může začít jako ubohý rolník a probjovat si cestu ke slávě. Když pro něho není vyhledávání dobrodružství dostatečnou zábavou, může se uchýlit k duelům mezi hráči, nebo se účastnit herních výprav. Hráč může také být prodavač, nebo vést vlastní hospodu. Ultima Online je i přes svůj pokročilý věk velice variabilní hra a místo si najde každý.<sup>19</sup>

### ***Warhammer Online: Age of Reckoning***

Tato hra vznikla v roce 2008 ve vydavatelské společnosti EA. Vývojářům byl předlohou originální svět Warhammer. Hra může někomu připomínat nejhranější hru současnosti World of Warcraft. Na vývoji obou her se podíleli stejní tvůrci – designu postav, tak i prospředí. Zajímavostí je, že na hudbě ke hře se podílela Pražská Komorní Filharmonie.<sup>20</sup>

Příběh se odehrává ve fantasy světě, který je ovládaný mocí dvou velkých armád a obrovskou silou magie. Tento svět plný magie nabízí stovkám tisíců hráčů po celém světě možnost zažít atmosféru velkých bitev. Vaše postava se může přidat k jednomu ze šesti vojsk a bojovat v armádě Zkázy nebo se bít za armádu Pořádku.<sup>21</sup>

### ***World of Warcraft***

Fantasy, nejhranější MMORPG současnosti

### ***4Story***

Fantasy hra je vytvořena společností Zemi Interaktive v Koreji a publikována německou společností Gameforge v 15 jazycích. Hra je určena ke stažení a je velmi podobná hře

<sup>18</sup> *Ultima Online*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Ultima\\_Online](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online)>, cit. 23. 1. 2012

<sup>19</sup> *Ultima online, Masivní multiplayer, MMORPG*, 2012. Dostupné z <<http://www.gamepark.cz/hra/ultima-online>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>20</sup> *Warhammer Online: Age of Reckoning*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Warhammer\\_Online:\\_Age\\_of\\_Reckoning](http://cs.wikipedia.org/wiki/Warhammer_Online:_Age_of_Reckoning)>, cit. 23. 1. 2012

<sup>21</sup> *Warhammer online age of reckoning*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.recenze-her.cz/warhammer-online-age-of-reckoning>>, cit. 15. 3. 2012

World of Warcraft, Lineage II. V této hře si můžete vybrat ze tří ras – Lidé, Kočkovití a Vil. Každá rasa má ještě 6 povolání např. bojovník, lukostřelec, kouzelník nebo zaklínač.

Děj se odehrává v dávných časech, kdy nebyl svět oddělen od nebe a byla jen jáma prázdnoty. Do této jámy přichází dva bohové. Vznešená bohyně Leya, která ztělesňovala světlo a naději a bojovala za harmonii a život. Druhý bůh Bergelius byl zastáncem nicoty a zničení života.<sup>22</sup>

Nedá se jednoznačně potvrdit, která hra je nejlepší, nejhranější MMORPG hrou je však World of Warcraft.

### 1.3. Vývoj nejhranější hry – World of Warcraft

*„World of Warcraft (zkráceně WoW) je nejhranější (v počtu měsíčně platících hráčů) fantasy MMORPG počítačová hra (červen 2006 - 2008, 2008 - 2011). Byla vyvinuta společností Blizzard Entertainment, která vytvořila také předchozí díly série Warcraft“<sup>23</sup>.*

#### World of Warcraft

Byl vydán v roce 2004, k desátému výročí série. Čtyři roky uplynuly od události Warcraft 3: Reign of Chaos a nejistota sužuje zničený svět Azeroth. Na jedné straně se vítězné rasy daly do znovubudování svých zničených království. Na straně druhé opět povstaly temné síly, aby znovu šířily mor a zkázu. Jako člen jedné z ras máte jedinečnou příležitost prozkoumat svět Warcraftu.

Tentokrát nebudete jen vyšší síla, která koordinuje pohyb malých pěšáků z ptací perspektivy, ale vy budete tím pěšákem a spolu s tisíci a tisíci dalšími hráči budete psát dějiny Azerothu.

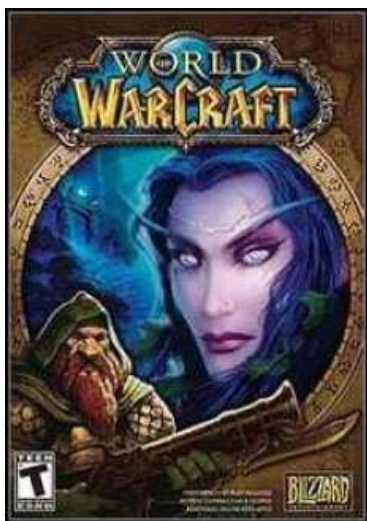
Tvůrci této hry upustili od propracovaného soubojového systému a celou hru se snaží, jako vůbec první v oboru, směřovat spíše k příběhové části.

---

<sup>22</sup> 4 Story, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <<http://cs.wikipedia.org/wiki/4Story>>, cit. 23. 1. 2012

<sup>23</sup> World of Warcraft, Wikipedia [on line], 2010. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_warcraft](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft)>, cit. 31. 3. 2010

Jedná se o online hru a ke hraní je nutné platit měsíční poplatky kreditní kartou nebo předplacenou kartou. U hry je zdarma jeden měsíc hraní. K původní hře již byly vydány celkem tři datadisky.

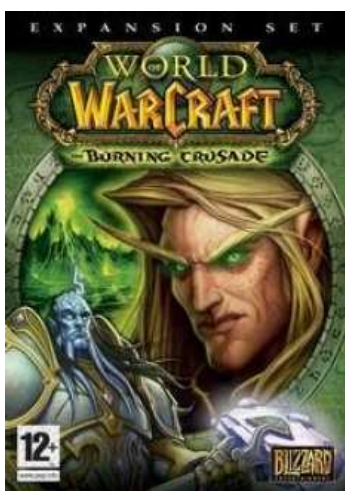


Obrázek č. 1 (Titulní strana hry World of Warcraft)<sup>24</sup>

### **The Burning Crusade** (byl vydán v roce 2007)

World of Warcraft: The Burning Crusade je skvělý datadisk k mnohokrát oceněné masivní multiplayerové RPG od Blizzardu<sup>25</sup>.

Nový rozměr ve světě, ve kterém se hráči pohybují, dodá vytvoření nových světů, nových ras i povolání. Bojovníci s Hordy i Aliance projdou temným portálem na další nové světy a celá řada nových a nebezpečných příšer. Dále bude navýšení herní úrovně na 70 level.



Obrázek č. 2 (Titulní strana hry World of Warcraft: The Burning Crusade)<sup>26</sup>

<sup>24</sup> World of Warcraft, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>25</sup> World of Warcraft: The Burning Crusade, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-burning-crusade/>>, cit. 28. 2. 2012



## Wrath of the Lich King (vyšel 13. 11. 2008)

*„Příběh se točí okolo honby na Arthase Menethila a jeho nemrtvou armádu známou jako Scourge. Arthas totiž jako Lich King sedí na svém zmrzlém trůně v citadele Icecrown, brousí si svůj runový meč Frostmourne, vysílá armády nemrtvých do světa a sní o tom, jak všechno zničit, úplně všechno bude mrtvé a pak nemrtvé“<sup>27</sup>.*



Obrázek č. 3 (Titulní strana hry World of Warcraft: Wrath of the Lich King)<sup>28</sup>

## Cataclysm (vydáno v roce 2010)

*„V dalekých hlubinách Deepholmu se otevírá dimenzionální bariéra a spolu s ní se do světa Warcraftu vrhá Deathwing the Destroyer, aby si jej přetvořil k obrazu svému. World of Warcraft: Cataclysm bude potřebovat všechny dostupné hrdiny, aby zvládl tuto pohromu zatlačit zpět, ale některé následky jsou již neměnné. Hráči proto dostanou do rukou nové prostředky, jak ve World of Warcraft: Cataclysm bojovat za slávu a spásu světa. Na naší stranu se přidají bojovníci Goblinů a Worgenů. Získáme možnost poznávat historii World of Warcraft z archeologie. Ale bude to stačit? Deathwing má spoustu svých vlastních posluhovačů, kteří na nás budou útočit z devíti nových dungeonů a šesti raidových lokací, rozestých po celém World of Warcraft: Cataclysm.“<sup>29</sup>*

---

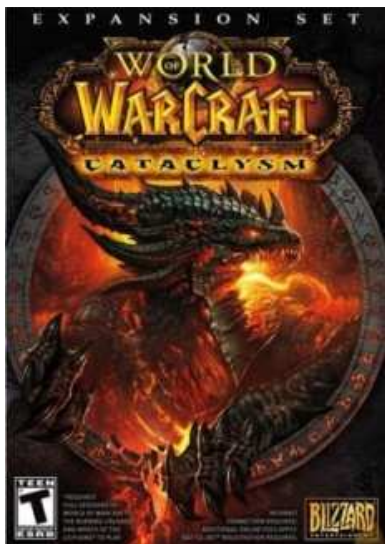
<sup>26</sup> World of Warcraft: The Burning Crusade, [on line], 2010. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-burning-crusade>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>27</sup> World of Warcraft: Wrath of the Lich King [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>28</sup> World of Warcraft: Wrath of the Lich King [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>29</sup> World of Warcraft: Cataclysm [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-cataclysm/>>, cit. 28. 2. 2012

Maximální úroveň se zvýší o pět levelů (level 85). Objeví se nový kontinent, vývojový tým vytvořil sedm nových oblastí (Twilight Highlands, Mount Hyjal, Deepholm, Uldum, Gilneas, The Lost Isles, Sunken City of Vashj'ir). Nová kombinace ras a povolání, nová PvP zóna atd.<sup>30</sup>



Obrázek č. 4 (Titulní strana hry World of Warcraft: Cataclysm)<sup>31</sup>

## Mists of Pandaria

Čtvrté pokračování vyšlo na konci minulého roku. Na datadisku World of Warcraft nesoucímu podtitul Mists of Pandaria nás výrobci zavedou na nový kontinent Pandaria, kde byla vytvořena nová prostředí a nová rasa Pand i s jejich originální kulturou. V kůži pandího bojovníka – nová rasa – Pandaren (Pandy), který se vzhledem k neutralitě této rasy může připojit jak k Alianci, tak k Hordě. Nová verze umožní i zvýšení maximální úrovně vaší postavy na úroveň 90.<sup>32</sup>

*„Dále novou třídu - Monk. Ten se bude moci specializovat buď na tanka, healera, nebo damage dealera. Level cap bude zvýšen na 90, přibudou nové talenty a staré budou přepracovány, bojový systém pro pety, nové scénáře (flexibilní PvE mise) a dungeons s challenge módem - tzn. jakási verze na Time Trial ze závodních her. Hlavní záporákem nového datadisku nemá být výjimečně žádný velký nepřítel, ale válka samotná.“<sup>33</sup>*

<sup>30</sup> World of Warcraft: Cataclysm [on line], 2012. Dostupné z <<http://wow.vigudes.cz/index.php/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>31</sup> World of Warcraft: Cataclysm [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-cataclysm/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>32</sup> World of Warcraft Mists of Pandaria [on line], 2012. Dostupné z <[http://wow.vigudes.cz/index.php](http://wow.vigudes.cz/index.php/)>, cit. 28. 2. 2012

<sup>33</sup> World of Warcraft: Mists of Pandaria [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-mists-of-pandaria-1/>>, cit. 28. 2. 2012

Vyžaduje originální hru World of Warcraft + předchozí 3 datadisky The Burning Crusade , Wrath of the Lich King,Cataclysm.



Obrázek č. 5 (Titulní strana hry World of Warcraft: Mists of Pandaria)<sup>34</sup>

World of Warcraft drží rekord v Guinnessově knize rekordů za nejpopulárnější MMORPG hru. Uvádí se, že na celém světě hru hrálo, ještě před vydáním datadisku Cataclysm v roce 2010, již přes 12 milionů hráčů.

Oficiální servery se dělí na americké, evropské, čínské, taiwanské a jihoasijské. V každé této skupině serverů je na výběr z několika desítek realmů. Evropské realmy se pak dělí na anglické, německé, francouzské, ruské a španělské. Při zakládání charakteru ve hře si lze vybrat, na jakém realmu chcete hrát.

Oficiální servery sice nemají českou podporu, ale existují realmy s početnou českou a slovenskou komunitou (např. Drak'Thul, Thunderhorn, Burning Blade).<sup>35</sup>

*„Za hraní se platí v podobě předplacených karet (Předplacená karta určená k hrazení poplatků spojených s hraním MMORPG hry World of Warcraft, nahrazuje placení kreditní kartou). Karta umožňuje hrát hru World of Warcraft po dobu 60 dní následujících po aktivaci kódu z karty. Cena této karty je 599,- Kč, nebo pomocí internetové platební karty. Měsíc hraní stojí 250-400,- Kč dle typu a délky platby. Je také možné si založit takzvanou Starter Edition, která je velice omezenou verzí kompletní hry a je zdarma.“<sup>36</sup>*

<sup>34</sup> World of Warcraft: Mists of Pandaria[on line], 2012. Dostupné z <<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-mists-of-pandaria-1/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>35</sup> World of Warcraft, Wikipedia [on line], 2010. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_warcraft](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft)>, cit. 31. 3. 2010.

<sup>36</sup>World of Warcraft: Mists of Pandaria[on line], 2012. Dostupné z <<http://wow.vigudes.cz/eshop.php/>>, cit. 28. 2. 2012

## 2. Motivace ke hraní Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)

Důležitou roli ve hraní online her je motivace hráče. Je to stejné jako motivace učení, motivace k práci, sportovní motivace atd.

Slovo motivace je odvozeno z latinského *movere*, tj. hýbati, pohybovati. Je to proces usměrňování chování. Vše co člověk dělá, dělá z určitého důvodu. Buď z důvodu přežití, zlepšení svého životního standardu, chce pomoci někomu koho má rád, respektu od okolí, postupu na vyšší stupínek společenského postavení a tak by se dalo pokračovat. Jedním slovem by se to dalo nazvat motivace. V zaměření motivace se uplatňuje osobnost člověka a jeho hierarchie potřeb, schopností a dovedností.

Motivace může být i nežádoucí. Ta člověka nutí dělat věci, které by možná v normální situaci – bez motivace neudělal. Sem patří bolest, strach, úzkost aj.<sup>37</sup>

### Citáty o motivaci:<sup>38</sup>

**Jack Welch:** Chování každého z nás, řídí snaha minimalizovat vlastní riziko a maximalizovat svou odměnu.

**Jack Welch:** Čím lépe pracujete, tím více dostáváte.

**Jonas Ridderstrale:** Moc je založena, a vždy byla založena na tom, že poskytovala lidem sny.

**Zig Ziglar:** Vítězství není všechno, ale vůle k vítězství ano.

**Dan Savage:** Hrajeme hazardní hry, protože se nám život zdá být příliš předvídatelný a bezpečný.

**Denis Waitley:** Motivace začíná touhou. Když něco chceš, máš motiv to získat.

**Ian McDermott:** Závod je nekonečný, není-li nikde cílová páska.

---

<sup>37</sup> *Motivace*[on line], 2012. Dostupné z <[http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/fsps/js09/sylabus/web/pdf/4.5.\\_Motivace.pdf/](http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/fsps/js09/sylabus/web/pdf/4.5._Motivace.pdf/)>, cit. 2. 3. 2012

<sup>38</sup> *Citáty o práci a motivaci*[on line], 2012. Dostupné z <<http://citaty.pelml.info/citaty/c4-motivace/>>, cit. 2. 3. 2012

## 2.1. Maslowova pyramida lidských potřeb

Obrázek č. 6 (Abraham Harold Maslow)<sup>39</sup>



Pyramidu lidských potřeb vytvořil v roce 1943 americký psycholog Abraham Harold Maslow (1908 -1970). Je považován za jednoho ze zakladatelů humanistického proudu v psychologii.

Potřeby člověka seřadil hierarchicky podle jejich důležitosti, od těch nejdůležitějších, nejnaléhavějších až po méně důležité. Snažil se vysvětlit, proč jsou lidé „hnáni“ svými potřebami v určitou dobu. Proč jeden člověk vynaloží mnoho sil, aby získal uznání svého nadřízeného a druhý se zabývá svou bezpečností. Jeho vysvětlení spočívá právě ve vytvoření pyramidy lidských potřeb.<sup>40</sup>

Fyziologické potřeby a potřeby bezpečí, což jsou první dva stupně pyramidy má člověk společně se všemi živými tvory. Ostatní stupínky pyramidy jsou specifické pro člověka.



Obrázek č. 7 (Maslowova pyramida potřeb)<sup>41</sup>

<sup>39</sup>Abraham H.Maslow – humanistický přístup[on line], 2012. Dostupné z <<http://www.psychoweb.cz/psychologie/maslow-abraham-h---humanisticka-psychologie--seberealizace/>>, cit. 2. 3. 2012

<sup>40</sup>Maslowova pyramida lidských potřeb[on line], 2012. Dostupné z <<http://zrcadlo.blogspot.com/2008/06/maslowova-pyramida.html/>>, cit. 2. 3. 2012

<sup>41</sup>Maslowova pyramida lidských potřeb[on line], 2012. Dostupné z <<http://zrcadlo.blogspot.com/2008/06/maslowova-pyramida.html/>>, cit. 2. 3. 2012

Pohybovat se v reálném světě, bojovat o přežití, postarat se o to, aby měli vaši potomci co jíst, učit se, abychom dosáhli vyššího vzdělání a s tím související uznání jak duševní, tak materiální. Pomáhat dívce svého srdce a doufat, že s vámi půjde životem, to vše je hodně podobné se světem, ve kterém se pohybují hráči online her. Právě na zmiňované pyramidě lidských potřeb, kterou vytvořil již zmíněný psycholog se dá dokázat, jak moc je podobný reálným světem s virtuálním. Ať se nám to líbí nebo ne, někdy to není ke škodě i když jindy to může způsobit hodně problémů.

### ➤ *První stupínek pyramidy – Fyziologické potřeby*

Fyziologické potřeby člověka jsou primární, ty nezákladnější potřeby. Pokud jich člověk díky svému jednání, úsilí dosáhne, posune se v hierarchii svých potřeb výš.

Stejně je to u hráčů MMORPG her. Když začne hráč hrát, dostane „postavičku“, která je oblečená do roztrhaného trička, tenisek a musí ukázat co umí. Některé guildy se o nováčka postarají a nabídnou mu ochranu (to už jsme ale v jiné části pyramidy), nebo některé servery mu dají do začátku trochu peněz. „Postavička“ se musí začít živit, buď někde někoho zabije, okrade ho o věci, nebo začne sbírat plody. Nějaké sní, jiné prodá na trhu a tím získá peníze na nákupy nebo může využít i směnný obchod. Záleží jen na hráči a jeho povaze jakou zvolí cestu.

### ➤ *Druhý stupeň pyramidy – Potřeba bezpečí a existenční jistoty*

Další potřebou, kterou člověk podle Maslowa chce dosáhnout je stabilita, ochrana zákona, potřeba pořádku a řádu, ochrana před nemocemi.<sup>42</sup>

Stejně potřeby mají i hráči. Teď mají svoji herní postavu oblečenou do přijatelného oblečení se základní zbrojí. Další úkol je postarat se lepší zbrojí, aby v souboji přežil, nebo kvalitnější nástroje pro sběr nebo lov, zajistit si místo na trhu nebo burze. Opět může herní postava pracovat nebo bojovat. Na vyšší úrovni zároveň hrozí více nebezpečí a je zde i více lákadel na utrácení získaných peněz. Některé guildy toho využijí a nováčkoví rádi pomůžou. Nic není zadarmo. Z každých bojů, postupů do vyšších levelů má guilda užitek.

---

<sup>42</sup> Maslowova pyramida lidských potřeb [online], 2012. Dostupné z <<http://zrcadlo.blogspot.com/2008/06/maslowova-pyramida.html/>>, cit. 2. 3. 2012

### ➤ *Třetí stupeň pyramidy – Společenské potřeby*

Na této úrovni má člověk potřebu se sdružovat a touží po přátelství. V pracovním procesu může jít o dobré pracovní vztahy, v soukromí o lásku a přátelství. Pokud na této úrovni člověk neuspokojí své potřeby, může to ovlivnit jeho duševní zdraví.<sup>43</sup>

A opět jsem u hráčů online her. Už mají splněné základní potřeby, získávají prostředky pro lepší výbavu a lepší život a teď je zajímají vztahy. U hry WoW si hráč na začátku musí vybrat, jestli bude bojovat a hrát za Hordu nebo za Alianci. Pokud nechce být osamělým hráčem, což se moc nevyplácí, přidá se k nějaké guildě. Zde uzavírá přátelství, krátkodobou nebo dlouhodobou dohodu o spolupráci, která vede k materiálnímu nebo finančnímu zajištění. „Kryje“ přátele v boji, domlouvají si strategii ve velkých bitvách nebo uzavírají i manželství.

### ➤ *Čtvrtý stupeň pyramidy – Potřeba uznání*

Do těchto potřeb můžeme zařadit potřebu uznání, úspěchu, potřebu sebedůvěry, potřebu být pochválen nebo dosáhnout veřejného uznání za vykonání nějakého úkolu. Z uspokojení těchto potřeb vyplývá pocit prestiže a sebedůvěry.<sup>44</sup>

Hráči MMORPG tento pocit získávají po vyhrané bitvě, po uzavření úspěšného obchodu. Hráči si přes Skype sdělují své poznatky z boje, děkují si za spolupráci, dělí se o zážitky z bitev stejně, tak pokud vytvoří nějaký zázračný lektvar, nebo uloví úžasné zvíře např. draka. Většinou komunikují velmi bezprostředně, někteří by v reálném světě „na živo“ tuto komunikaci nezvládli. Tím, že jsou „schováni“ za svou dokonalou postavu, nemají problém někoho pochválit nebo pochvalu přijmout.

### ➤ *Pátý stupeň pyramidy lidských potřeb – Potřeba seberealizace*

Na tento stupeň můžeme zařadit potřebu člověka, který chce plně využít svůj talent a schopnosti. Jsou zde potřeby porozumění, estetické potřeby, potřeby růstu a motivace k vyšším cílům.

---

<sup>43</sup> Maslowova pyramida lidských potřeb[on line], 2012. Dostupné z <<http://zrcadlo.blogspot.com/2008/06/maslowova-pyramida.html/>>, cit. 2. 3. 2012

<sup>44</sup> Maslowova pyramida lidských potřeb[on line], 2012. Dostupné z <<http://zrcadlo.blogspot.com/2008/06/maslowova-pyramida.html/>>, cit. 2. 3. 2012

Hráč s touto potřebou se může realizovat jako velmi zdatný vůdce gildy, důstojník nebo velitel bitvy. Může sem patřit i velmi zdatný obchodník, kouzelník, hráče motivuje potřeba být nejlepší. Uplatní se zde i dar vyjednávání a talent rozpoznat vážnost situace a v pravý čas se správně rozhodnout. Při špatném rozhodnutí mohou být následky katastrofální. Je to stejné jak v reálném životě. Když vůdce špatně rozhodne může to mít katastrofální nevratné následky.



### 3. Dopady hraní MMORPG na společnost

Existuje mnoho názorů, že v těchto hrách je příliš mnoho násilí, která ovlivňují psychický vývoj jedince a následně celou společnost. Že hraním těchto her se zabývají pouze nebo ve větším množství teenageři. Níže uvedený výzkum, který prováděl americký vědec Nick Yee tento názor panující ve společnosti vyvrací.

Uveďme několik příkladů ze světa o vlivu hraní online her na chování lidí nebo reakce společnosti na chování hráčů v reálném světě. Reakce společnosti nebo vědců na hraní těchto her nejsou vždy jen negativní.

#### ***Počítačové hry mění mozek podobným způsobem jako čtení, tvrdí vědci***<sup>45</sup>

(15. března 2012)

Někteří vědci připouští možnost, že hraní počítačových her může být pro člověka prospěšné. Vznikají studie o pozitivním vlivu hraní her.

Lidé standardně pojmu čtyři vjemy, kdežto zkušení hráči online her až šest vjemů.

Hráčům, kteří tráví čas u PC her se o čtvrtinu zrychluje rozhodovací doba a v případě velmi zkušených hráčů roste i počet podmětů, kterým dokážou věnovat pozornost.

S tímto závěrem přišli vědci z Rochesterské univerzity v USA. Jejich studie vznikaly nezávisle na vydavatelských společnostech, které tyto hry vydávají a distribuují. Pracovat s 3D objekty je doménou mužů. Díky těmto hrám jsou schopny s 3D objekty lépe pracovat i ženy.

Díky velké oblibě této zábavy mají vědci dostatečně velký vzorek lidí pro provádění výzkumu.

*„Počítačové hry vám mění mozek,“ říká psycholog Wisconsinské univerzity Shawn Green, který studuje vliv her na lidské schopnosti. Hry prý mozek ovlivňují stejným způsobem jako například čtení či hra na klavír. Kombinace soustředění a uspokojivého*

---

<sup>45</sup> *Počítačové hry mění mozek podobným způsobem jako čtení, tvrdí vědci*[on line], 2012. Dostupné z <[25](http://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-meni-mozek-podobnym-zpusobem-jako-cteni-tvrdi-vedci-1fw-/Novinky.aspx?c=A120314_211832_bw-novinky_anb/></a>, cit. 18. 3. 2012</p></div><div data-bbox=)

*pocitu, za který vdčíme neurotransmiterům, totiž posilují nervové dráhy. Přirovnat to lze k cvičení svalů.*

*Počítačový analytik Joshua Lewis z Kalifornské univerzity ostatně tvrdí, že se vědci příliš soustředili na násilné hry a otázku jejich negativního vlivu. A potenciální pozitiva tak zůstávala opomíjená.“*

### ***Čím horší máte paměť, tím pozitivnější je vliv her na mozek***<sup>46</sup>

(6. března 2012)

Vědci zkoumali skupinu seniorů a vliv hraní online her např. World of Warcraft na kognitivní funkce těchto seniorů. Ačkoliv je na trhu k dispozici mnoho titulů (speciální programy), které jsou určeny pro seniory na procvičování mozku, tyto hry plní stejný účel. Vědci dospěli k závěru, že pokud budou senioři brát hru jako krátkodobou zábavu, má to na ně kladný vliv.

Státní univerzita v Severní Karolíně prováděla studii, pro kterou využila právě již zmíněnou hru WoW. Zajímali se hlavně o vliv her na prostorové vnímání, paměť a pozornost. Výzkumný tým si vybral seniory ve věku šedesát až sedmdesát let a rozdělil je do dvou skupin. První skupina sloužila jako kontrolní vzorek a druhou nechali hrát World of Warcraft asi čtrnáct hodin v rozmezí dvou týdnů.

Při vyhodnocování kontrolních testů vědci zjistili, že u hráčské skupiny došlo k pozitivnímu zlepšení kognitivních funkcí a nejlépe dopadli ti senioři, kteří měli na začátku nejhorší hodnoty.

*„Lidé kteří to potřebovali nejvíce, tedy ti, jejichž výkon byl při úvodním testování nejhorší, zaznamenali nejvýznamnější zlepšení," řekl za vědce profesor Jason Allaire.“*<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> *Čím horší máte paměť, tím pozitivnější je vliv her na mozek* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cim-horsi-mate-pamet-tim-pozitivnejsi-je-vliv-her-na-mozek-p3n-/Novinky.aspx?c=A120305\\_170755\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/cim-horsi-mate-pamet-tim-pozitivnejsi-je-vliv-her-na-mozek-p3n-/Novinky.aspx?c=A120305_170755_bw-novinky_anb/)>, cit. 18. 3. 2012

<sup>47</sup> *Čím horší máte paměť, tím pozitivnější je vliv her na mozek* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cim-horsi-mate-pamet-tim-pozitivnejsi-je-vliv-her-na-mozek-p3n-/Novinky.aspx?c=A120305\\_170755\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/cim-horsi-mate-pamet-tim-pozitivnejsi-je-vliv-her-na-mozek-p3n-/Novinky.aspx?c=A120305_170755_bw-novinky_anb/)>, cit. 18. 3. 2012

## ***Jižní Korea krotí nezletilé v hraní her: Omezí je na tři hodiny denně***<sup>48</sup>

(6. února 2012)

V současné době Ministerstvo školství v Jižní Koreji projednává zákon, který by reguloval hraní online her nezletilým. Podle tohoto zákona by nezletilí nesměli hrát více jak tři hodiny denně nebo dvě hodiny v kuse. Už platí zákony, které zakazují hraní online her po šest hodin během noci a ukládají herním společnostem povinnost na žádost rodičů zablokovat přístup. Zákony vznikají ze všeobecného přesvědčení, že hra vyvolává závislost.

*„Od 22. ledna je již v Jižní Koreji platný zákon, který společnostem ukládá povinnost blokovat mladistvé z jejich on-line her. Děje se tak na základě žádosti rodičů či hráče samotného.*

*Pokud však společnost vydělává mezi 4 až 26 miliony dolarů (tedy až do 520 milionů korun), musí blokování nabízet jen jako možnost a nestará se o vynucování pravidel. Společnosti, které ročně vydělají více jak 26 milionů dolarů, však musí tato pravidla i vynucovat.“*<sup>49</sup>

## ***Chuck Norris loví v reklamě na počítačovou hru World of Warcraft***<sup>50</sup>

(21. listopadu 2011)

Chuck Norris, hvězda amerických akčních filmů propaguje v televizním spotu online hru. Tvůrci této reklamy spoléhají na vtipy, které o herci kolují. Není to první známá osobnost, která propůjčila svou tvář tvůrcům reklam na již zmíněnou hru, k dalším patří Vin Diesel nebo Jean-Claude Van Damme.

*"Deset milionů lidí hraje World of Warcraft... protože jim Chuck Norris dovolil žít," zaznívá v nejnovější reklamě na nejúspěšnější západní online hru World of Warcraft.*<sup>51</sup>

<sup>48</sup> *Jižní Korea krotí nezletilé v hraní her. Omezí je na tři hodiny denně*[on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/jizni-korea-kroti-nezletile-v-hrani-her-omezi-je-na-tri-hodiny-denne-1p0-/Novinky.aspx?c=A120203\\_144136\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/jizni-korea-kroti-nezletile-v-hrani-her-omezi-je-na-tri-hodiny-denne-1p0-/Novinky.aspx?c=A120203_144136_bw-novinky_anb/)>, cit. 10. 2. 2012

<sup>49</sup> *Jižní Korea krotí nezletilé v hraní her. Omezí je na tři hodiny denně*[on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/jizni-korea-kroti-nezletile-v-hrani-her-omezi-je-na-tri-hodiny-denne-1p0-/Novinky.aspx?c=A120203\\_144136\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/jizni-korea-kroti-nezletile-v-hrani-her-omezi-je-na-tri-hodiny-denne-1p0-/Novinky.aspx?c=A120203_144136_bw-novinky_anb/)>, cit. 10. 2. 2012

<sup>50</sup> *Chuck Norris loví v reklamě na počítačovou hru World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/chuck-norris-lovi-v-reklame-na-pocitacovou-hru-world-of-warcraft-pxz-/Novinky.aspx?c=A111121\\_125724\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/chuck-norris-lovi-v-reklame-na-pocitacovou-hru-world-of-warcraft-pxz-/Novinky.aspx?c=A111121_125724_bw-novinky_oz/)>, cit. 10. 2. 2012

## **Breivik byl závislý na počítačových hrách, říkají psychiatři<sup>52</sup>**

(9. února 2012)

*„Breivik, který loni zavraždil 77 lidí, je podle psychiatrů závislý na počítačových hrách, napsal norský deník Aftenposten. Kromě střílečky Modern Warfare 2 si oblíbil i on-line hru World of WarCraft.*

*Podle psychiatrů strávil v období let 2006 až 2010 u počítače téměř rok čistého času. Tři měsíce se věnoval i populární fantasy online hře World of WarCraft, u které dohromady proseděl 500 hodin, napsal list.*

*Breivik hraní her u výslechů popírá, ač se ve svém manifestu již dříve přiznal, že si oblíbil akční střílečku Modern Warfare 2. "Je to pravděpodobně nejlepší vojenský simulátor, který je aktuálně k dispozici. Modern Warfare 2 považuji za součást mého tréninku víc než cokoliv jiného," napsal.*

*Breivikova nevlastní sestra Anderse upozorňovala už před lety jeho matku na podivné bratrovo chování. Je posedlý počítačovými hrami a skoro nechodí z domu, psala jí tehdy v e-mailu.“<sup>53</sup>*

## **Zákonodárce v USA navrhl daň z násilných her<sup>54</sup>**

(16. února 2012)

Zákonodárce Wiliam Fourkiller z Oklahomy v USA navrhl zavedení jednoprocenní daně z násilných her. Násilnost her by se určovala na základě věkového doporučení a začala by se počítat u her pro náctileté. Polovina vybraných peněz by šla na prevenci šikany a druhá do fondu venkovní a výukové aktivity. Cílem tohoto fondu je bojovat s dětskou obezitou, zvýšit zájem o přírodu a podporovat fyzické aktivity. Pokud by byl

---

<sup>51</sup> Chuck Norris loví v reklamě na počítačovou hru World of WarCraft [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/chuck-norris-lovi-v-reklame-na-pocitacovou-hru-world-of-warcraft-pxz-/Novinky.aspx?c=A111121\\_125724\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/chuck-norris-lovi-v-reklame-na-pocitacovou-hru-world-of-warcraft-pxz-/Novinky.aspx?c=A111121_125724_bw-novinky_oz/), cit. 10. 2. 2012

<sup>52</sup> Breivik byl závislý na počítačových hrách, říkají psychiatři [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/breivik-byl-zavisly-na-pocitacovych-hrach-rikaji-psihiatri-prl-/Novinky.aspx?c=A120209\\_111536\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/breivik-byl-zavisly-na-pocitacovych-hrach-rikaji-psihiatri-prl-/Novinky.aspx?c=A120209_111536_bw-novinky_oz/), cit. 10. 2. 2012

<sup>53</sup> Breivik byl závislý na počítačových hrách, říkají psychiatři [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/breivik-byl-zavisly-na-pocitacovych-hrach-rikaji-psihiatri-prl-/Novinky.aspx?c=A120209\\_111536\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/breivik-byl-zavisly-na-pocitacovych-hrach-rikaji-psihiatri-prl-/Novinky.aspx?c=A120209_111536_bw-novinky_oz/), cit. 10. 2. 2012

<sup>54</sup> Zákonodárce v USA navrhl daň z násilných her [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/zakonodarce-v-usa-navrhldan-z-nasilnych-her-fzu-/Novinky.aspx?c=A120213\\_171449\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/zakonodarce-v-usa-navrhldan-z-nasilnych-her-fzu-/Novinky.aspx?c=A120213_171449_bw-novinky_anb/), cit. 18. 2. 2012

návrh schválen, začal by platit 1. července tohoto roku. K podobnému návrhu již došlo v roce 2008, ale podporu však nezískal.<sup>55</sup>

### ***Červený kříž by chtěl ve hrách zavést Ženevské konvence***<sup>56</sup>

(22. prosince 2011)

Počátkem prosince loňského roku se v Ženevě konala pravidelná 31. Mezinárodní konference Červeného kříže. Na této konferenci začala debata, o dodržování Ženevské a Haagské úmluvy ve virtuálním světě. Debata byla ukončena názorem, že násilí ve virtuálním a reálném světě není to stejné. Účastníci konference především řešili do jaké míry násilí ve virtuálním světě ovlivňuje ten reálný. Organizace se snaží po celém světě propagovat mezinárodní humanitární právo a na druhou stranu asi 600 milionů hráčů ho ve virtuálním světě porušují. Soustředili se především na válečné hry typu Call of Duty, Battlefield, Rainbow 6. V těchto hrách porušují zákony např. mučením, používáním zbraní proti civilnímu obyvatelstvu a zbraněmi, které způsobují nepřiměřená zranění. Nakonec konference uznala práva těchto her na vlastní autorský obsah. To uznal i v loňském roce Nejvyšší soud v procesu Brown vs. EMA, který řešil otázku, zda jsou hry spíše film nebo pornografie a zda se dají limitovat věkem nebo je zakázat úplně.

*„Závěry Červeného kříže tak rozpoutaly lavinu úvah i na respektovaných herních webech. Podle mnohých možná přišel čas vytvořit střílečku, jež by Ženevské konvence brala v potaz.“*<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> *Zákonodárce v USA navrhl daň z násilných her*[on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/zakonodarce-v-usa-navrhldan-z-nasilnych-her-fzu-/Novinky.aspx?c=A120213\\_171449\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/zakonodarce-v-usa-navrhldan-z-nasilnych-her-fzu-/Novinky.aspx?c=A120213_171449_bw-novinky_anb/)>, cit. 18. 2. 2012

<sup>56</sup> *Červený kříž by chtěl ve hrách zavést Ženevské konvence*[on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cervený-kriz-by-chtel-ve-hrach-zavest-zenevske-konvence-pjw-/Magazin.aspx?c=A111218\\_205907\\_bw-magazin\\_lou/](http://bonusweb.idnes.cz/cervený-kriz-by-chtel-ve-hrach-zavest-zenevske-konvence-pjw-/Magazin.aspx?c=A111218_205907_bw-magazin_lou/)>, cit. 10. 2. 2012

<sup>57</sup> *Červený kříž by chtěl ve hrách zavést Ženevské konvence*[on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cervený-kriz-by-chtel-ve-hrach-zavest-zenevske-konvence-pjw-/Magazin.aspx?c=A111218\\_205907\\_bw-magazin\\_lou/](http://bonusweb.idnes.cz/cervený-kriz-by-chtel-ve-hrach-zavest-zenevske-konvence-pjw-/Magazin.aspx?c=A111218_205907_bw-magazin_lou/)>, cit. 10. 2. 2012

## ***Virtuální svět hry Second Life je podle FBI semenišťem zločinu***<sup>58</sup>

(11. listopadu 2011)

Americký Federální úřad pro vyšetřování považuje online hru Second Life za hrozbu. Hra prý pomáhá ilegálním gangům k náboru nováčku, k distribuci drog a organizování přepravy drog, vyhledávání sexu.

*Second Life se objevil ve vyšetřování FBI už v minulosti, když v roce 2009 zkoumala virtuální hazard v jeho herních kasinech. Mimo to sama FBI využívala prostředí hry jak ke kontaktu s lidmi ohlašujícími zločiny, tak i k "vylepování" plakátů deseti nejhledanějších zločinců v USA.*<sup>59</sup>

## ***Čínští vězni farmaří ve World of Warcraft***<sup>60</sup>

(26. května 2011)

Obvykle si každý pod prohlášením nucené práce v čínských věznicích představí tvrdou práci v kamenolomu. Na základě zjištění deníku The Guardian mezi nucené práce patří hraní online hry World of Warcraft. Ředitel nutil vězně hrát „farmařit“ až dvanáct hodin virtuální hru a vydělávat tak virtuální peníze, které pak měnili za skutečnou měnu což pravidla hry přímo zakazují. Podle prohlášení jedno z propuštěných vězňů, hrálo hru asi 300 vězňů a během jedné směny byli schopni vydělat až tisíc dolarů.

*Čína je ostatně zemí, kde nejvíce lidí užívá právě herní výdělky. Jako hlavní zdroj peněz ho má odhadem na sto tisíc lidí.*<sup>61</sup>

---

<sup>58</sup> *Virtuální svět hry Second Life je podle FBI semenišťem zločinu* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/virtualni-svet-hry-second-life-je-podle-fbi-semenistem-zlocinu-p7t-/Magazin.aspx?c=A111110\\_111515\\_bw-magazin\\_lou/](http://bonusweb.idnes.cz/virtualni-svet-hry-second-life-je-podle-fbi-semenistem-zlocinu-p7t-/Magazin.aspx?c=A111110_111515_bw-magazin_lou/)>, cit. 10. 2. 2012

<sup>59</sup> *Virtuální svět hry Second Life je podle FBI semenišťem zločinu* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/virtualni-svet-hry-second-life-je-podle-fbi-semenistem-zlocinu-p7t-/Magazin.aspx?c=A111110\\_111515\\_bw-magazin\\_lou/](http://bonusweb.idnes.cz/virtualni-svet-hry-second-life-je-podle-fbi-semenistem-zlocinu-p7t-/Magazin.aspx?c=A111110_111515_bw-magazin_lou/)>, cit. 10. 2. 2012

<sup>60</sup> *Čínští vězni farmaří ve World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cinsti-vezni-farmari-ve-world-of-warcraft-f1h-/Novinky.aspx?c=A110526\\_120250\\_bw-zurnal-pc\\_osk/](http://bonusweb.idnes.cz/cinsti-vezni-farmari-ve-world-of-warcraft-f1h-/Novinky.aspx?c=A110526_120250_bw-zurnal-pc_osk/)>, cit. 10. 2. 2012

<sup>61</sup> *Čínští vězni farmaří ve World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cinsti-vezni-farmari-ve-world-of-warcraft-f1h-/Novinky.aspx?c=A110526\\_120250\\_bw-zurnal-pc\\_osk/](http://bonusweb.idnes.cz/cinsti-vezni-farmari-ve-world-of-warcraft-f1h-/Novinky.aspx?c=A110526_120250_bw-zurnal-pc_osk/)>, cit. 10. 2. 2012

## ***Násilné hry jsou simulátory vraždy a hráči šílenci, kteří často randí***<sup>62</sup>

(11. listopadu 2012)

Podle všeobecného názoru mohou hry za všechno zlo co se na světě děje. Můžou za nízkou porodnost, obezitu i za útok na Světové obchodní centrum. Proto akademičtí výzkumníci pracující na univerzitách provádějí mnoho výzkumů a ukazují i pozitivní stránku těchto her.

V loňském roce zjistili Daphne Bavelierová, Alexandr Pouget a C. Shawn Green (výzkumníci), že lidé, kteří hrají akční hry, mají rychlejší postřeh.

Konzultant firmy Google a autor knihy *Got Game* tvrdí, že hráči u počítačů mají lepší schopnosti týmové spolupráce.

Tým vědců z Univerzity of Wisconsin-Madison publikoval v roce 2004 studii na využití her ve výuce. Seznámili žáky s moderním životem dnešních vojáků, různými profesemi a společenskými jevy i středověkou mytologií. Tvrdí, že hraním se vylepšuje verbální komunikace a schopnost dělat více věcí najednou.

Prestížní časopis *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* prokazuje, že hry nevytváří asociální jedince, ale naopak fungují jako „sociální lepidlo“. Rozhodně nemá negativní vliv na školní docházku nebo společenský život.

Marketingová společnost *Giant Realm* tvrdí, že hráči online her jsou daleko komunikativnější a družnější než lidé, kteří nehrají. Studie se zúčastnilo 2700 mužů ve věku od 18 do 34 let.

Profesor Joshua Smyth ze Syracuské univerzity označil přínos online her jako nový druh sblížení, ale také zvýšenou potřebu hráčů vrátit se do jejich virtuálního světa.

Na rok staré přednášce Dr. Simona Goodsona a Sarah Pearsonové z Huddersfieldské univerzity bylo popsáno, že díky měření a srovnání srdečního pulsu a mozkové aktivity virtuální řízení činí hráče nepřítelnými.

Doktor David Walsh v roce 2004 publikoval studii, ve které uvádí, že násilné hry aktivují mozkové centrum hněvu a otupují vědomí.

---

<sup>62</sup> *Násilné hry jsou simulátory vraždy a hráči šílenci, kteří často randí* [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030\\_140708\\_bw-magazin\\_lou/>](http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030_140708_bw-magazin_lou/>), cit. 10. 2. 2012

*„Intenzivní debata probíhá už několik let od uvedení konceptu všeobecného modelu agresivity (GAM, general aggression model) Brada Bushmana (Michiganská univerzita) a Craiga Andersona (opět státní univerzita v Iowě). Oba tvrdí, že dlouhodobé pozorování motivu násilí (nejen ve hrách, ale také v televizi či hudbě) otupuje vnímání teenagerů a zvyšuje tak u nich míru tolerance násilí. Své názory podkládají řadou výzkumů a statistik na vybraných vzorcích hráčů.*

*Nejsou jedinými. Podplukovník David Grossman, bývalý profesor psychologie na akademii West Point, tvrdí, že násilné hry jsou simulátory vraždy a herní vydavatelé učí děti jak zabít. Koneckonců, americká armáda videohry podporuje.*

*Zvyšující se agresivitu upozorovali také autoři knihy Grand Theft Childhood, Lawrence Kutner a Cheryl K. Olsonová z Harvardu. Zároveň varovali před nafukováním závěrů podobných studií.“<sup>63</sup>*

Výzkum Mickeyho Lee a Rachel Barrové z Georgetownského univerzity tvrdí, že při pozorování sdružování hráčů u násilných i nenásilných her vyvrátili tvrzení GAM, že násilné hry zvyšují asociální chování. Podle vědců na univerzitě je to právě naopak.

Svémi články přispěl i časopis The Economist, který zkoumal spojitost se vzestupem násilných her a klesající kriminalitou. Od roku 2003, to je rok vydání legendární hry Doom, se kriminalita náctiletých snižuje.

Profesor Akio Mori z Nihonské univerzity v Tokiu zase poukazuje na využití násilných her jako prostředku k vybití agrese.

Dr. Christopher Ferguson tvrdí, že hráči násilných her jsou klidnější a ve stresujících situacích lépe zvládají deprese.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> *Násilné hry jsou simulátory vraždy a hráči šílenci, kteří často randí* [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030\\_140708\\_bw-magazin\\_lou/>](http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030_140708_bw-magazin_lou/>), cit. 10. 2. 2012

<sup>64</sup> *Násilné hry jsou simulátory vraždy a hráči šílenci, kteří často randí* [on line], 2012. Dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030\\_140708\\_bw-magazin\\_lou/>](http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030_140708_bw-magazin_lou/>), cit. 10. 2. 2012



## 4. Typologie hráčů

Podle výzkumu Nicka Yee, který je v současné době doktorand v oddělení komunikace na Stanfordské univerzitě, vede výzkum ohledně dokonalé virtuální reality a online her. Jeho výzkumu, který trval pět let, se zúčastnilo přes 30 000 respondentů z řad hráčů MMORPG. Otázky byly směřovány například na věk, pohlaví, motivaci k hraní. Na Stanfordské univerzitě ve své laboratoři pracuje s Jeremy Bailensonem na návrhu a analýze experimentální studie zkoumání sociální interakce ve virtuálním prostředí.

### 4.1. Věková skupina

Všeobecné mínění stále zastává názor, že tyto hry hrají hlavně teenageři. Studie však ukazují, že je to názor mylný. Dlouholetý průzkum ukazuje, že průměrný věk hráčů je 26,57. Medián je 25 s rozsahem 11 až 68 let. Z toho vyplývá, že náctiletých, kteří tráví svůj čas hraním online her je ve skutečnosti jen 25 %. Mnozí uživatelé MMORPG mají stabilní kariéru a vlastní rodiny. 50 % respondentů jsou zaměstnaní na plný úvazek, 36 % je ženatých a 22 % mají rodiny s dětmi. Demografické výzkumy ukazují, že mezi respondenty jsou žáci, studenti středních škol a univerzit, manažeři, ženy zaměstnané v domácnosti a také důchodci. Tyto zdánlivě různorodé demografické skupiny lidí, kteří ve virtuálním světě bez jakýchkoliv problémů spolupracují, by v reálném světě nenavázaly jakoukoliv komunikaci.

### 4.2. Časová investice

Nicka Yee se v již zmiňované studii zabýval tím, kolik času jsou respondenti ochotni trávit u počítače ve svém virtuálním světě. Uživatelé stráví v průměru 22,77 hodin týdně hraním MMORPG. Dolní kvartil je 11 a horní hranice kvartilu 30 hodin týdně u jejich zvolené MMORPG. Dále studie ukázala, že 8% hráčů stráví u hraní 40 a více hodin týdně, což je pracovní týden při 8 hodinové pracovní době. Značné množství času, který uživatelé jsou ochotni investovat do hraní her potvrzuje zjištění, že 60,9 % respondentů strávilo nejméně 10 hodin nepřetržitým hraním MMORPG. Souvislost mezi věkem a časem stráveným u hraní nebyla prokázána.

## 4.3 Citová investice

Dalším tématem ke zkoumání byla citová investice, vazba ke svému avatarovi (hráčovo virtuální já) a přitažlivost virtuálního prostředí. Respondenti byli požádáni o vyjádření, zda nejvíce pozitivních zkušeností zažili v období posledních sedmi dní nebo posledních 30 dní a zda tento prožitek souvisel s reálným nebo virtuálním světem. 27 % uživatelů uvedlo, že pozitivní zážitek zažilo za posledních 7 dní a 18 % respondentů za posledních 30 dní. Negativní zkušenost mělo 33 % respondentů za posledních 7 dní a 23 % za posledních 30 dnů. V obou případech to mělo souvislost s hraním MMORPG.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage* by Nicholas Yee [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.hci.iastate.edu/REU09/pub/Main/723/yee-psychology-mmorpg.pdf>>, cit. 10. 2. 2012

## Empirická část

Empirická část je rozdělena na dvě kapitoly. První kapitola bude zaměřena na vyjmenování nejdůležitějších pojmů ve hře World of Warcraft a proto bude první kapitola věnována této hře.

Druhá kapitola bude věnována výzkumu, který byl prováděn formou dotazníkového šetření a výsledky budou srovnávány s výsledky studie Nicka Yee .

## 5. Hra World of Warcraft - herní skupiny, přezdívky, názvosloví .. - vysvětlení pojmů

### 5.1. Úvod do World of Warcraft (WoW)

Hra World of Warcraft (WoW) byla inspirována japonskými RPG hrami, mezi které patří hlavně Final Fantasy. WoW, na rozdíl od všech svých předchůdců, není hra typu Real-Time Strategy (RTS), ale jde o žánr Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Ve hře se vaše postava pohybuje v rozlehlém virtuálním světě, setkává se, baví se a bojuje s jinými hráči, ale také s tzv. NPC<sup>66</sup> postavami. Některé z nich jsou určeny k zabíjení, jiné zadávají takzvané questy<sup>67</sup> – úkoly typu, zabij 10 těch, dones to .., doprovod toho .., . Pomocí těchto úkolů je hráč postupně prováděn po celém světě. Za splnění těchto questů (úkolů) získávají hráči zkušenostní body (tzv. XP, zkratka z angl. Experience Points). Za určitý počet XP postupuje hráč na vyšší level (úroveň). Odměnou za splnění zadaného úkolu (questu) je obvykle zkušenost (XP), která umožňuje získání další úrovně hry, ale často i peníze. Za tyto peníze si můžete pořídit novou, lepší zbroj, hodnotné zbraně, ale i reputaci u daného města či frakce. Zakoupením reputace má hráč výhody např. nižších poplatků za služby, nákup unikátních předmětů. Reputace může být kladná, neutrální, u nepřátelských frakcí nepřátelská, až po nenáviděná.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Non-player charakter: postava, kterou ovládá umělá inteligence počítače, nikoli člověk.

<sup>67</sup> Questy dělíme podle náročnosti od nejmenší obtížnosti – šedé, zelené, žluté, oranžové až po červené, které označují vysokou obtížnost

<sup>68</sup> *World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <<http://world-of-warcraft.cz/world-of-warcraft/>>, cit. 28. 2. 2012

Na začátku hry si hráč musí vybrat stranu, za kterou bude hrát, bojovat. V této hře jsou dvě frakce. Jedna se nazývá Aliancí (Alliance) a druhá Horda (Horde). Každá z těchto skupin má rasy (národy), které hájí její zájmy. Záleží pouze na hráči, jakou cestu zvolí a za kolik postav bude hrát.

Věřohodnost hry je umocněna detailním světem s historií každého světa, každé rasy. Umožňuje hráči identifikaci s rasou, kterou si vybral a jsou mu bližší jejich hodnoty a vyznání. Všechny rasy se kromě své historie odlišují jazykem, vzhledem, hlavním městem a svým vůdcem – králem.

Protože vývojová společnost Blizzard Entertainment pochází z kalifornského Irvinu, primární jazyk této hry je angličtina. V případě, že hru hraje více hráčů z jednoho státu začnout si anglická slova adaptovat a upravovat.

## 5.2. Rasy World of Warcraft (WoW)<sup>69</sup>

Rasy Aliance si jsou celkem podobné a mají stejný ideologický základ – víru v dobro a světlo, odmítají temnou stránku světa. Frakce Horda je složena z ras (národů), které hledají své místo ve světě a ctí tradice. Rozhodně se tyto dvě frakce nedají rozdělit na dobro a zlo, černou a bílou, obě strany mají v sobě od každého trochu. Záleží pouze na rozhodnutí hráče, na kterou stranu se přidá.

### 5.2.1. Rasy Aliance<sup>70</sup>

#### ➤ *Lidé (Humans)*

Lidé ze Stormwindu jsou houževnatý národ, který byl jeden z nejpočetnějších ras na světě. Po dvou válkách s Orky a válkou s Plamenou Legií a jejich přísluhovači, stála tato rasa na pokraji zániku. Přišla o dvě hlavní města Dalaran a Lordareon (hlavní město Velké Aliance). Stormwind je poslední útočiště lidské rasy. Lidé jsou vznešenou, známou a celkem běžnou rasou. Vládce této rasy je král Anduin Wrynn.

---

<sup>69</sup> *World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <<http://wowczsite.net/bytosti-great-dark-beyond/narody-aliance/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>70</sup> *World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.worldofwarcraft-wow-svetwarcraft.estranky.cz/clanky/rasy-aliance.html/>>, cit. 28. 2. 2012

### ➤ *Noční Elfové (Night Elves)*

Jsou to nesmrtelné bytosti, které se pohybují ve stínech. Jako první studovaly magii a pustily jí deset tisíc let před Warcraftem 1. Elfové jsou od přírody noční a samotářskou rasou a jejich síly vyvolávají nedůvěru. I oni jsou nedůvěřiví vůči svým sousedům. Svým nezodpovědným plýtváním magií, vyvolali na světě katastrofickou válku mezi dvěma gigantickými rasami. Po ukončení války přišli o svou domovinu a skrývají se na vrcholu svaté hory Mout Hyjal tisíce let. Jako rasa jsou čestní a spravedliví, k nižším rasám nedůvěřivý. Jméno vládce Nočních Elfů je Tyrande Whisperwind.

### ➤ *Trpaslíci (Dwarves)*

Trpaslíci jsou už od nepaměti spojenci s lidmi. I dneska si rádi vychutnají boj a ještě raději o něm vyprávějí historky. Trpaslíci patří mezi nejtvrdší válečníky Aliance. Jsou houževnatí a díky své houževnatosti zvrátili průběh několika bitev. Jsou pověstní svými velkými sekerami. V současné době opouštějí hory Dun Moroghu, aby našli kořeny svého starodávného původu. Král Magni Bronzebeard.

### ➤ *Gnomové (Skřítkové)*

Excentričtí Gnomové jsou jednou z nejzvláštnějších ras. Jsou to geniální vynálezci a konstruktéři. Ale jejich válečné schopnosti je přivedli téměř na pokraj vyhynutí. Předem ztracená bitva o hlavní město je stála 80% jejich rasy. Jen několika z nich se podařilo uprchnout a schovat se pod ochranu trpaslíků.

### ➤ *Draenei (Draeneiové)*

Hrozná exploze roztrhla nebesa, v tom okamžiku se velká loď Exodar zřítíla z oblohy a rozbila se o povrch světa Azeroth. Vznesení Draeneiové odlétli ze zpusťošeného světa jménem Outland na mezidimenzionální lodi jménem Exodar, aby našli pomoc. Ozbrojeni jen odvahou, a svou neotřesitelnou vírou v dobro, Draeneiové doufají v nalezení spojení s Aliancí.

### ➤ *Worgen (Vlkodlaci)*

Worgen jsou divokou rasou. Jenom vyslovení jejich jména nahání strach. Původ této rasy je do dneška obestřen tajemstvím, přestože bylo vytvořeno mnoho teorií o jejich historii.

## 5.2.2. Rasy Hordy<sup>71</sup>

### ➤ *Taureni (Tauren)*

Jsou obrovští tvorové vypadající jako zvířata, kteří žijí na neúrodných pláních. Udržují rovnováhu mezi živly a zemí. Navzdory svým velkým postavám a hrubé síle mají klidné společenství. Pokud však dojde ke konfliktu jsou neúprosnými bojovníky, kteří využívají svoji sílu a hmotnost ke zničení protivníka. Bojují o udržení svých tradic a vznešené identity. Vládce této rasy je Cairne Bloodhoof.

### ➤ *Trolové (Trolls)*

Zlomyslní Trolové, kteří obývají ostrovy South Seas (Jižních moří). Vyznačují se svojí krutostí a temnou mystikou. Jsou lstiví, barbarští a pověřčiví a v jejich srdcích vře nenávist proti všem ostatním rasám.

### ➤ *Orkové (Orcs)*

Ví se o nich, že jsou hloupí, brutální a suroví, bez špetky lidskosti či sympatie pro ostatní rasy. Jejich původ je v pekelném světě Draenoru. Orkové jsou mocnou a čestnou rasou. Jejich mladý náčelník Thrall uzavřel spojenectví s dávným nepřítelem, lidmi.

### ➤ *Nemrtví (undead)*

Jsou známí jako Forsaken (Opuštění) a jsou oddáni službě své velitelce, královně banshee Sylvanas Windrunner. Tito temní bojovníci si pod ruinami bývalého hlavního města Lordaeronu vybudovali tajnou pevnost. Aby ještě rozšířili svůj temný vliv, uzavřeli výhodnou dohodu s primitivními rasami Hordy. Ke svým spojencům však nejsou nijak loajální.

---

<sup>71</sup> *World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <<http://wowczsite.net/bytosti-great-dark-beyond/narody-hordy/>>, cit. 28. 2. 2012

### ➤ *Krvaví Elfové (bloos Elves)*

Krvaví Elfové představují zdecimovaný národ, který pod nájездem Smrtné Pohromy takřka zanikl. Jejich síla pramenila z podzemní kouzelné studny. Elfové, kteří zůstali na živu, se spojili a hledají alternativní zdroje magie a prostředky, které by je v budoucnosti ochránily.

### ➤ *Goblini (Goblins)*

Goblini jsou "technologická" rasa (malí zelení skřeti) z ostrova Kezan, který byl zničen a proto se vydali hledat pomoc. Mají rádi peníze, výbušniny a technologie. Jezdí na tříkolkách. Většina Goblinů jsou neutrální, pokud se už k někomu přidají tak k Hordě.<sup>72</sup>

## 5.3. PvP souboje a PvE souboje<sup>73</sup>

### 5.3.1. PvP souboje

Zkratka pochází z anglického názvu typu souboje player vs. player, hráč vs. hráč. Tohoto souboje se účastní pouze fyzicky žijící hráči. Mohou proti sobě bojovat jednotliví uživatelé.

K hromadným PvP bitvám jsou ve World of Warcraft (WoW) určeny tzv. battlegroundy (bojiště), některé exteriéry a arény. V těchto arénách proti sobě bojují vždy dva týmy, které se skládají ze dvou, tří nebo pěti hráčů. WoW obsahuje zatím 8 battlegroundů a 5 arén.

### 5.3.2. PvE souboje

Tato zkratka vznikla z anglického názvu typu souboje, player vs. environment (hráč vs. okolí), jde tedy o typ souboje, kdy účastník soupeří s bytostmi ovládanými počítačem (tzv. moby<sup>74</sup>), které jsou v mnoha případech agresivní a nepřátelské.

---

<sup>72</sup> *World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.worldofwarcraft-wow-svetwarcraft.estranky.cz/clanky/rasy-hordy.html/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>73</sup> HANUSKOVÁ, M. *Přezdívký v počítačové hře World of Warcraft*, Bakalářská diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2010, str. 9

<sup>74</sup> Slovo pochází z anglického „mobile object“, pohybující se objekt.

Instance a dungeons jsou uzavřené prostory, např. jeskyně, zbořená města apod., které hráči musí ve skupině projít a zabít „bosse“, který na ně čeká na konci. Jejich velikost se pohybuje od 5 do 40 hráčů. Ke zničení No Player Character<sup>75</sup> (NPC)<sup>76</sup> nepřítele je zapotřebí aby si jednotliví členové mezi sebou domluvili taktiku a dohodli se na vzájemné pomoci a dokonalé spolupráci<sup>77</sup>.

## 5.4. Povolání

Kromě rasy si každý hráč zvolí také povolání, jichž je celkem deset:

- Death Knight – Rytíř smrti, Temný rytíř
- Druid – Druid, Ochránce přírody
- Hunter – Lovec
- Mage – Kouzelník. Mág
- Paladin – Svatý rytíř, Strážce
- Priest – Kněz
- Rogue – Zloděj, Vrah, Tulák
- Shaman – Šaman
- Warlock – Černokněžník, Čaroděj
- Warrior – Válečník

Povolání je hlavním faktorem ovlivňujícím styl hraní a roli ve skupině více hráčů. Různá povolání mají svá jedinečná kouzla a mohou používat různé zbraně a nosit různou zbroj.<sup>78</sup>

### ***Role ve skupině jsou následující:***

- **Tank**<sup>79</sup> - bojovník , který dostává největší poškození. Jeho úkolem je udržet pozornost nepřátel, aby neútočili na ostatní členy společenství

---

<sup>75</sup> No Player Character (NPC) jsou veškeré funkční "cokoliv" ve hře. Od portů, přes různé postavy, které dávají úkoly až po ikony, památníky, vlajky, svatyně, brány a podobně.

<sup>76</sup> NPC, party, postavy, památníky, aktivní místa [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.metin2-gm.wz.cz/npc.html/>>, cit. 10. 3. 2012

<sup>77</sup> World of Warcraft, Wikipedia [on line], 2010. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_warcraft](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft)>, cit. 31. 3. 2010.

<sup>78</sup> World of Warcraft: Wrath of the Lich King [on line], 2012. Dostupné z <<http://wow.vigudes.cz/povolani/paladin.php/>>, cit. 28. 2. 2012

<sup>79</sup> Překlad: nádrž



- **Melee DD**<sup>80</sup> (damage dealer) - zabijí nepřátele pomocí útoků z blízka
- **Ranged DD**<sup>81</sup> - zabijí nepřátele pomocí útoků z dálky
- **Healer**<sup>82</sup> - lečí členy party, jeho primárním úkolem je držet při životě tanka, jehož smrt obvykle znamená smrt celé skupiny.<sup>83</sup>

## 5.5. Talenty

První talent si hráč může zvolit až po dosažení desátého levelu s výjimkou 11, 80-85 levelu. Hráč si může zvolit ze tří talentových skupin a tím dát svému povolání lepší specializaci. Každý hráč může talenty kombinovat a vytvořit si tak postavu, která je jedinečná. Čím vyššího levelu postava dosáhne, tím může být originálnější, silnější, mocnější. Na webových stránkách této hry lze najít pro každé povolání efektivní a oblíbené rozložení talentů. Mezi talenty patří např. posílení kouzel, léčení atd.<sup>84</sup>

## 5.6. Profese

Další schopností, kterou může hráč pro svoji postavu zvolit je profese. Díky profesi mohou hráči mezi sebou více obchodovat. Profesi se postava musí naučit. Hráč si může vybrat nezávisle na výši levelu, povolání pouze dvě v hlavních profesích. Počet profesí sekundárních je neomezený.<sup>85</sup>

### *Hlavní profese:*<sup>86</sup>

- **Mining** – těžení rud – sbírací profese umožňující těžbu přírodních rud
- **Blacksmithing** – kovářství – vyráběcí profese – výroba brnění a zbraní

---

<sup>80</sup> Překlad: poškození prodejce

<sup>81</sup> Překlad: pohybovala

<sup>82</sup> Překlad: léčitel

<sup>83</sup> *World of Warcraft*, Wikipedia [on line], 2010. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_warcraft](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft)>, cit. 31. 3. 2010.

<sup>84</sup> HANUSKOVÁ, M. *Přezdívký v počítačové hře World of Warcraft*, Bakalářská diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2010, str. 12

<sup>85</sup> HANUSKOVÁ, M. *Přezdívký v počítačové hře World of Warcraft*, Bakalářská diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2010, str. 12

<sup>86</sup> *Profese* [on line], 2012. Dostupné z <<http://wowfan.tiscali.cz/clanky/profese/1/>>, cit. 28. 2. 2012

- **Engineering** – inženýrství – výroba výbušnin, sestavování různých kovových strojů
- **Skinning** – stahování kůží – sbírací profese, stahování kůží z mrtvých zvířat
- **Leatherworking** – kožedělnictví – zpracovávání kůží, výroba lehkého brnění
- **Tailoring** – krejčovství – kouzelnická povolání – šití batohů, lehkého brnění
- **Herbalism** – bylinkářství – sbírací profese – snadné hledání bylinek
- **Alchemy** – alchymie – míchání kouzelných lektvarů
- **Enchanting** – očarování – očarování předmětů pomocí kouzelného magického prášku
- **Jewelcrafting** – klenotnictví – výroba špeků, kterými je možné zlepšit vlastnosti předmětů
- **Inscription** – písářství – výroba svitků – zlepšení kouzel

### ***Sekundární profese:***

- **First Aid** – první pomoc – výroba obvazů, které léčí
- **Fishing** – rybaření – chytání ryb – jídlo
- **Cooking** – vaření – přeměna syrového masa na požitelné jídlo
- **Archeology** – archeologie – vykopávání artefaktů

## **5.7. Guilda**

Guilda (gilda) je skupina hráčů, jichž na startu musí být minimálně deset. Když jste člen gildy, máte k dispozici guild chat, na který může každý člen psát a takto se všemi online členy gildy komunikovat. Každá guilda má jednoho leadera (vůdce), kterému se také říká guild master. V gildě je k dispozici X ranků (hodností). Vůdce může tyto ranky (hodnosti) přejmenovávat a vytvářet nové. Každý nový člen gildy začíná na 1. hodnosti (initate) 2. Nejvyšší rank je office (důstojník), který je „leaderova pravá ruka.“ Má mnohá práva, povyšovat, degradovat, vyhazovat a přidávat nové členy gildy, ale povyšovat na důstojníky může jen vůdce. Ten může u každé hodnosti nastavit její pravomoci.

Guilda je společenství hráčů, kteří si pomáhají a spolupracují.<sup>87</sup>

---

<sup>87</sup> *World of Warcraft* oficiální stránka, [on line], 2010. Dostupné z <<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html>>, cit. 31. 3. 2010.

## 6. Výzkumná metoda

### 6.1. Stanovení cíle

Základním cílem této práce bylo zjištění motivace hráčů k hraní Massively Multiplayer Online Role-Playing Game a jejich věkové zastoupení v hráčské komunitě. K porovnání bude použit výstup z ankety, který zpracovala jedna americká univerzita. I přes obecný názor, že hraní MMORPG nemá pozitivní vliv na vývoj psychiky lidí, bylo v teoretické části, ukázáno že to vždy není pravda.

### 6.2. Metoda výzkumu

K vytvoření studie *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage* by Nicholase Yee byly použity online průzkumy. Dotazníky byly zveřejněny na webových portálech uživatelů MMORPG v letech 2000 až 2003. Přibližný počet aktivních předplatitelů každé existující MMORPG byl veřejně dostupný, a tak bylo zřejmé, která hra má nejvíce hráčů. Pro tuto studii byly zvoleny hry s největším počtem hráčů - EverQuest, Dark Age of Camelot, Ultima Online a Star Wars galaxií. Obsah průzkumu byl aktualizován a medializován každé dva až tři měsíce. Dílčí průzkumy hráčům zabraly asi 5 až 10 minut a zúčastnilo se jich obvykle 2000 až 4000 respondentů. V každém dílčím průzkumu byli hráči požádáni o e-mailovou adresu pro případ další studie. Na začátku každé fáze výzkumu, byli hráči kontaktováni prostřednictvím e-mailu, aby byli informováni o další části průzkumu, jehož se mohli zúčastnit. V průběhu čtyř let se výzkumu zúčastnilo 30 000 respondentů.<sup>88</sup>

Vzhledem k výše uvedené studii, byl pro empirický výzkum použit dotazník, který odpovídá kvantitativnímu šetření. Dotazník je nejefektivnější metoda výzkumu,

---

<sup>88</sup> *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage* by Nicholas Yee [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.hci.iastate.edu/REU09/pub/Main/723/yee-psychology-mmorpg.pdf>>, cit. 10. 2. 2012

za malé časové období lze získat velké množství dat. Dotazník byl poslán hráčům, kteří aktivně hrají MMORPG World of Warcraft.

Dotazník obsahuje osm uzavřených otázek s předem stanovenou nabídkou odpovědí. V záhlaví dotazníku byli dotazovaní ubezpečeni o tom, že dotazník je anonymní, že nikdo nebude zjišťovat jejich totožnost, a byl uveden důvod ke sběru dat. Veškeré informace jsou důvěrné a nebudou zneužity.

Během měsíce února bylo rozesláno 60 dotazníků a zpět se vrátilo 56 vyplněných dotazníků. Od některých respondentů se nevrátily a jiní účastníci výzkumu, předaly dotazník svým známým, o kterých věděli, že hrají MMORPG. Všechny dotazníky byly pečlivě vyplněny a byly použity do níže uvedeného vlastního výzkumu a sloužili k porovnání s výsledkem již výše zmiňované studie.

## 7. Vlastní výzkum

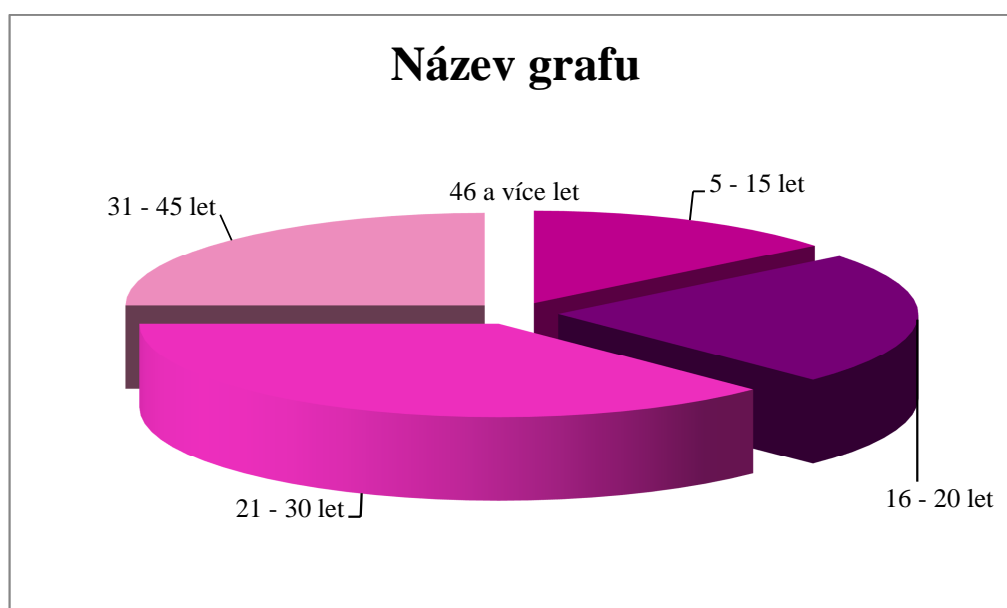
### Otázka č. 1: Věková skupina (Patříte do jaké věkové kategorie?)

Na tu otázku odpovědělo všech 56 respondentů. Z níže uvedeného grafu a tabulky vyplývá, že věkové složení respondentů se skládá z dětí v kategorii 5 – 15 let a druhá hranice je 31 – 45 let. Do věkové kategorie 21 – 30 let patří nejvíce respondentů a to 37,50% z celkového počtu účastníků empirického výzkumu. Druhá nejpočetnější skupina věk 31 – 45 let měla zastoupení z celkového počtu 23,21 %. Náctiletí v tomto případě 16 – 20 let byly zastoupeni 14,29 %.

Tyto údaje souhlasí i s výzkumem amerického vědce Nicholase Yee. Jeho studie ukázala průměrný věk hráčů 26,57. I v případě náctiletých se údaje potvrdily. V případě americké studie byli náctiletí zastoupeni 25 % z 35 000 respondentů.

Tabulka č. 1 Věková skupina (Patříte do jaké věkové skupiny?)

Odpověď	Počet	Procenta
5 - 15 let	8	14,29 %
16 - 20 let	13	23,21 %
21 - 30 let	21	37,50 %
31 - 45 let	14	25,00 %
46 a více let	0	0,00 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00 %</b>



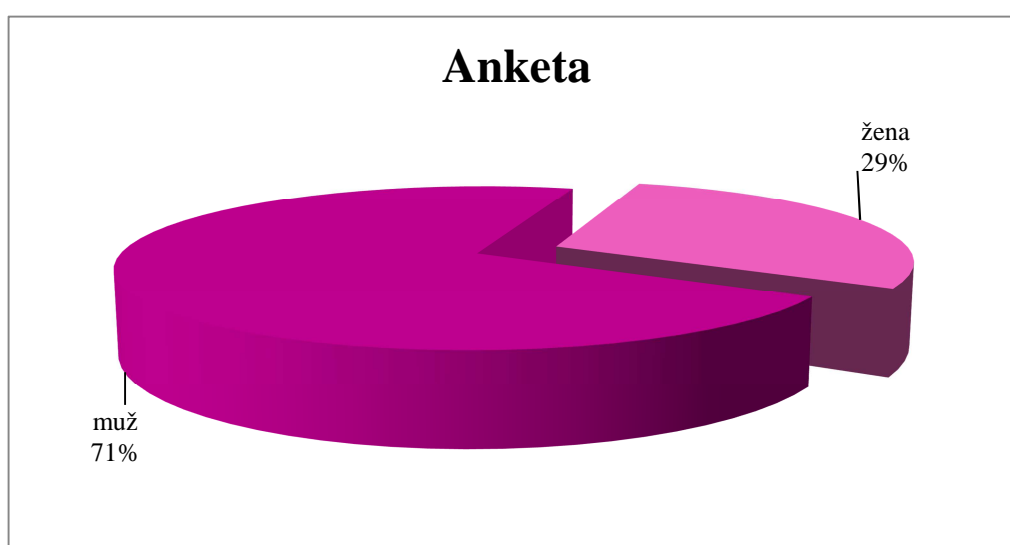
Graf č. 1 Věková skupina (Patříte do jaké věkové skupiny)

## Otázka č. 2: Pohlaví

Na tu otázku odpovědělo všech 56 respondentů. V tomto případě se výzkumu zúčastnilo více mužů než žen. Muži byli ve výzkumu zastoupení 71,43 % a ženy jen 28,57 %.

Tabulka č. 2 Pohlaví

Odpověď	Počet	Procenta
Muž	40	71,43 %
Žena	16	28,57 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00%</b>



Graf č. 2 Pohlaví

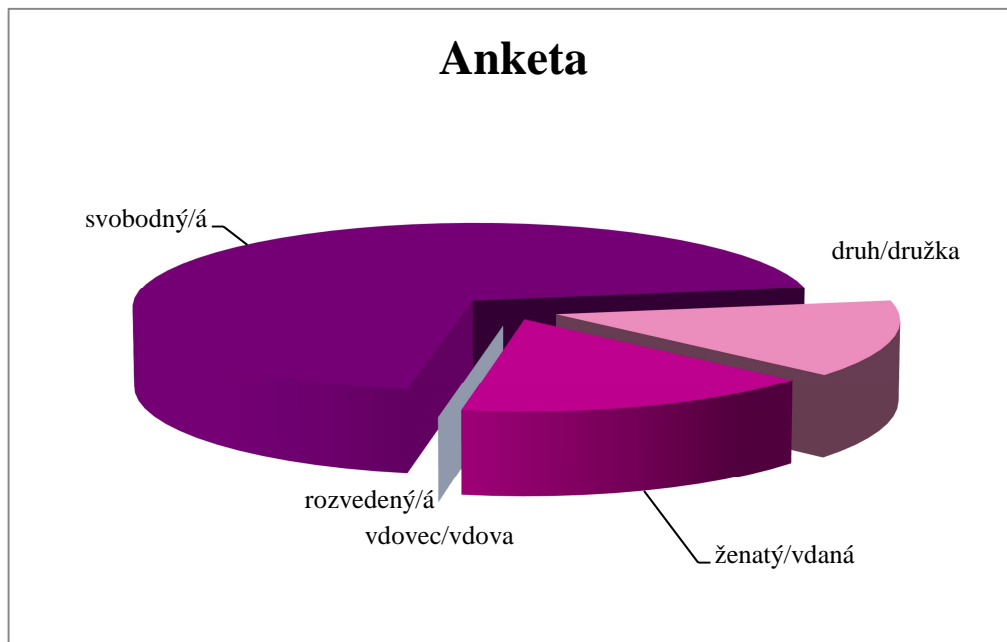
### Otázka č. 3: Rodinný stav

Na tu otázku odpovědělo všech 56 respondentů. Graf i tabulka ukazují, že největší zastoupení mají muži svobodní a svobodné ženy. Jejich zastoupení v tomto výzkumu je 69,64 %. Další nejpočetnější skupina jsou lidé, kteří žijí v manželství 16,07 % nebo jako druh a družka 14,29 %. Kdybychom sečetly poslední dvě uvedené hodnoty – uchazeči, kteří žijí ve svazku dostaneme číslo 30,36 %.

Podle Nicholase Yee 36 % respondentů ženatých a 22 % mají děti. I v tomto případě by se dalo říci, že údaje jsou podobné.

Tabulka č. 3 Rodinný stav

Odpověď	Počet	Procenta
Svobodný/á	39	69,64 %
Druh/družka	8	14,29 %
Ženat /vdaná	9	16,07 %
Rozvedený/á	0	0,00 %
Vdovec/vdova	0	0,00 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00 %</b>



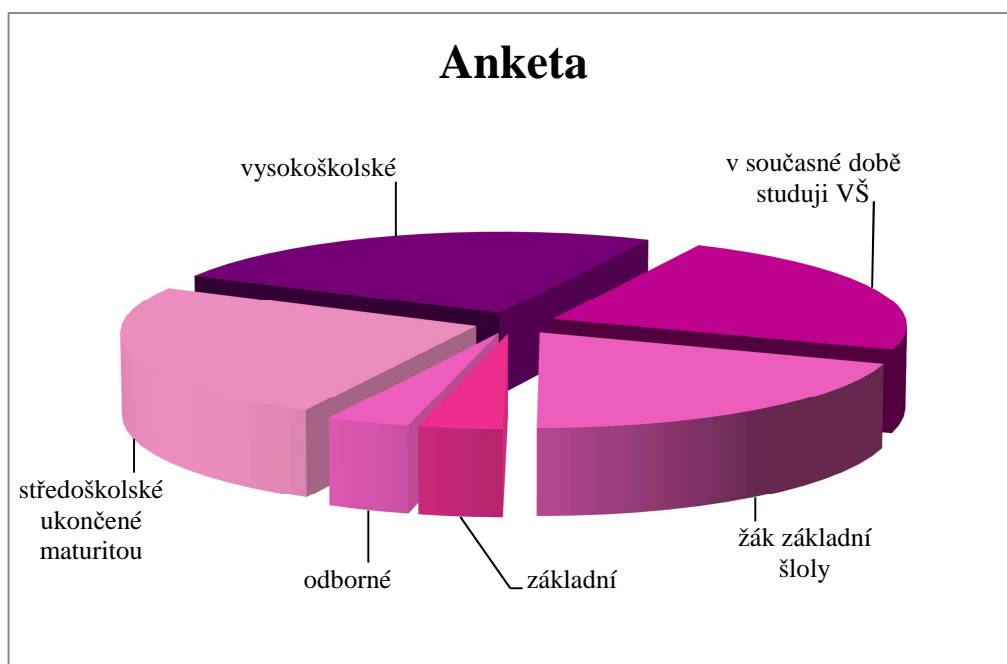
Graf č. 3 Rodinný stav

#### Otázka č. 4: Vaše nejvyšší ukončené dosažené vzdělání

Na tu otázku odpovědělo všech 56 účastníků výzkumu. Z uvedených dat vyplývá, že nejpočetnější skupina jsou středoškoláci s maturitou 25 % a lidé s vysokoškolským titulem 25 %. Další v pořadí jsou respondenti, kteří v současnosti studují vysokou školu 23,21 %. Mohou to být studenti na denní i dálkovém studiu.

Tabulka č. 4 Vaše nejvyšší ukončené vzdělání

Odpověď	Počet	Procenta
Žák základní školy	11	19,64 %
Základní	2	3,57 %
Odborné	2	3,57 %
Středoškolské ukončené maturitou	14	25,00 %
Vysokoškolské	14	25,00 %
V současné době studuji VŠ	13	23,21 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00 %</b>



Graf č. 4 Vaše nejvyšší ukončené vzdělání

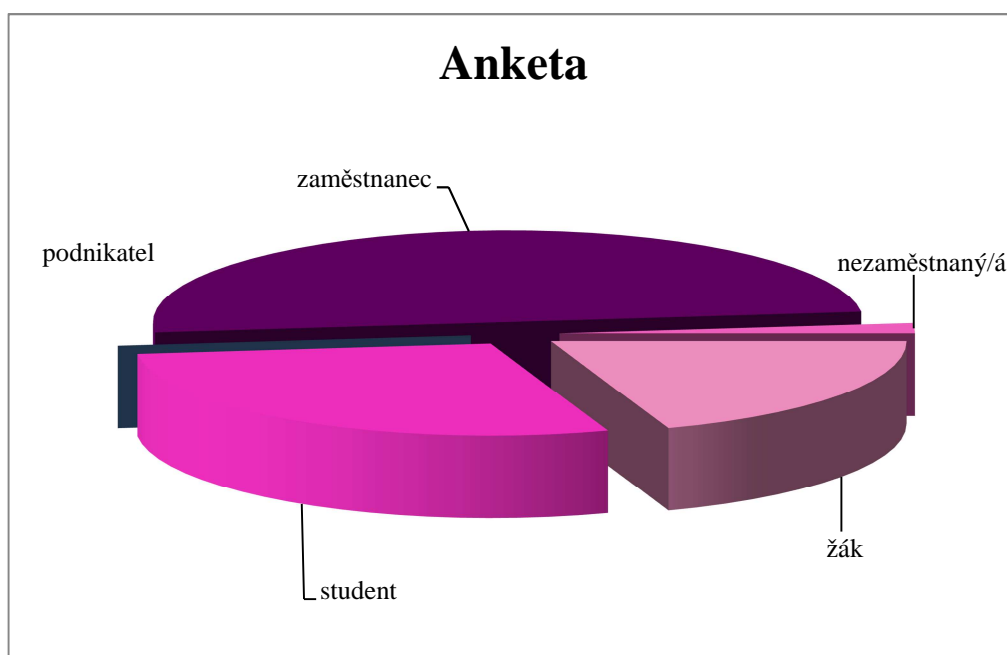


### Otázka č. 5: Vaše pracovní pozice

Na tu otázku opět odpovědělo všech 56 respondentů. Tato otázka byla zaměřena na pracovní pozici respondentů. Z výzkumu vzešlo, že největší skupina jsou lidé, kteří jsou zaměstnaní 50 %. Druhé místo bylo zastoupeno studenty s 28,57 %. Nejméně respondentů bylo z řad nezaměstnaných – 1 respondent tj. 1,79 %.

Tabulka č. 5 Vaše pracovní pozice

Odpověď	Počet	Procenta
Žák	11	19,64 %
Student	16	28,57 %
Podnikatel	0	0,00 %
Zaměstnanec	28	50,00 %
Nezaměstnaný/á	1	1,79 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00 %</b>



Graf č. 5 Vaše pracovní pozice

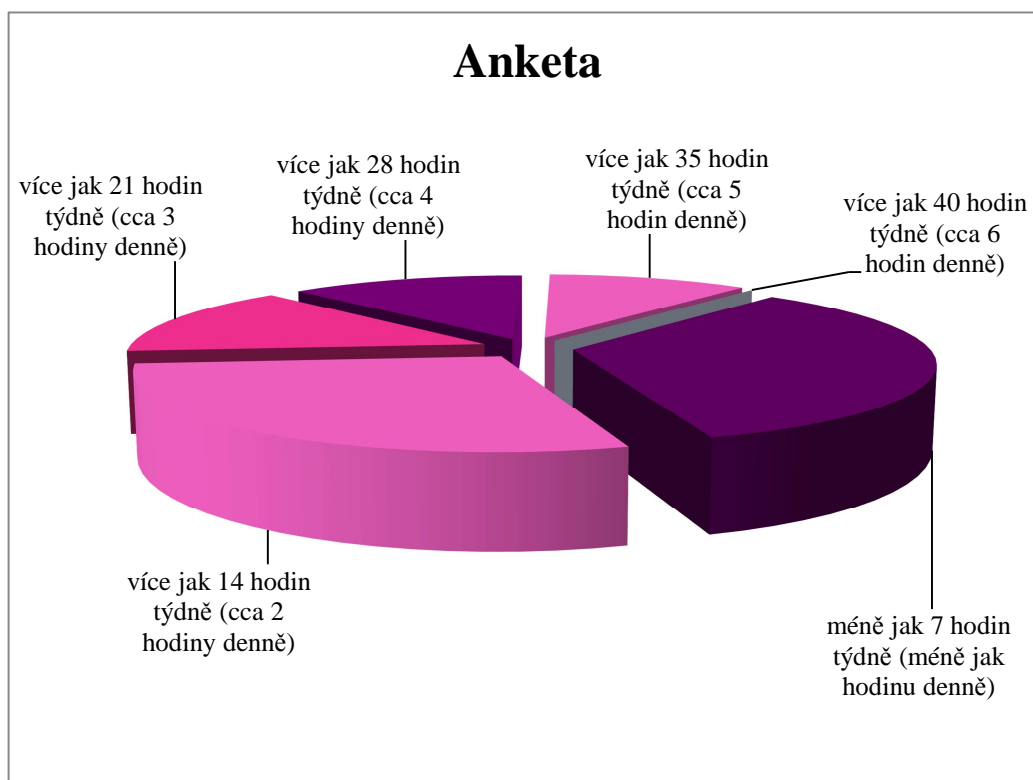
## Otázka č. 6: Průměrný čistý čas strávený hraním MMORPG

Na tu otázku odpovědělo všech 56 respondentů. Otázka byla zaměřena na to, kolik stráví průměrného čistého času hraním MMORPG. Nejvíce respondentů odpovědělo, že u hraní her stráví méně jak 7 hodin týdně – 33,93 %. Další skupina s 28,57 % odpověděla, že hraním MMORPG stráví více jak 14 hodin týdně, což je cca 2 hodiny denně.

Po srovnání s údaji studie, kterou prováděl Nicholase Yee se údaje rozcházejí. V jeho výzkumu průměrný čas, který hráči tráví ve virtuálním světě je 22,77 hodin týdně.

Tabulka č. 6 Průměrný čistý čas strávený hraním MMORPG

Odpověď	Počet	Procenta
Méně jak 7 hodin týdně (méně jak hodinu denně)	19	33,93 %
Více jak 14 hodin týdně (cca 2 hodiny denně)	16	28,57 %
Více jak 21 hodin týdně (cca 3 hodiny denně)	8	14,29 %
Více jak 28 hodin týdně (cca 4 hodiny denně)	7	12,50 %
Více jak 35 hodin týdně (cca 5 hodin denně)	6	10,71 %
Více jak 40 hodin týdně (cca 6 hodin denně)	0	0,00 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00 %</b>



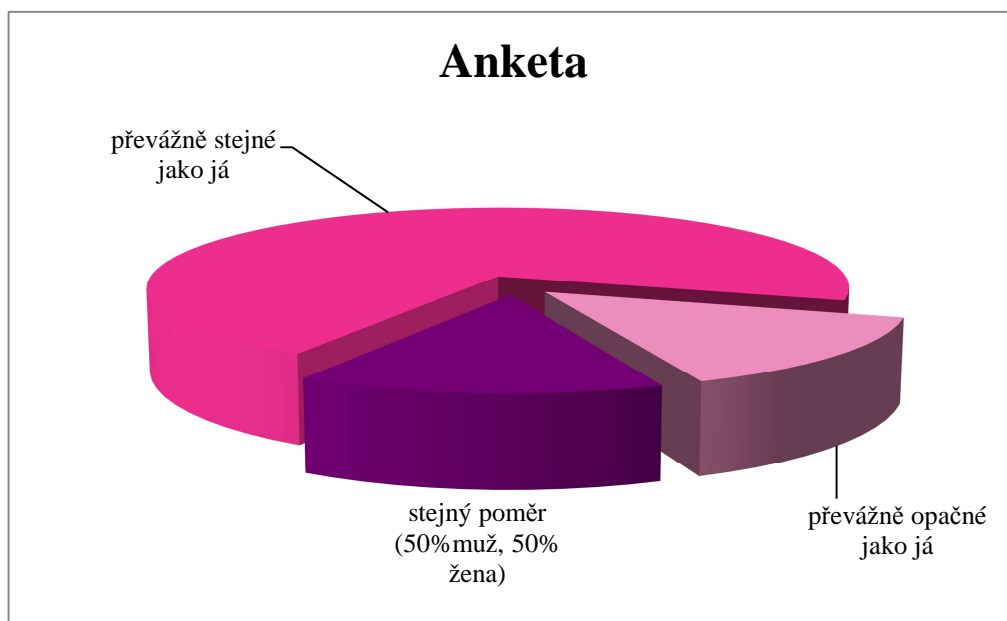
Graf č. 6 Průměrný čistý čas strávený hraním MMORPG

## Otázka č. 7: Jaké pohlaví mají Vaše postavy?

Tu otázku vyplnilo všech 56 respondentů. Z porovnání dat vyplývá, že nejpočetnější skupina jsou hráči, kteří hrají za stejné pohlaví 71,43 %. Na dotaz, proč hrají za opačné pohlaví, byly uvedeny důvody např., že ženská postava má daleko propracovanější a pěknější oblečení nebo, že když se na tu postavu pořád dívají, tak se chtějí dívat na něco pěkného. V některých studiích byl uveden i důvod, že využívají ženského šarmu a domnívají se, že na ženu bude nepřítel brát přece jen ohled. Další dvě skupiny mají stejný poměr 14,29 %.

Tabulka č. 7 Jaké pohlaví mají Vaše postavy?

Odpověď	Počet	Procenta
Převážně stejné jako já	40	71,43 %
Převážně opačné jako já	8	14,29 %
Stejný poměr (50% muž, 50% žena)	8	14,29 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00 %</b>



Graf č. 7 Jaké pohlaví mají Vaše postavy?

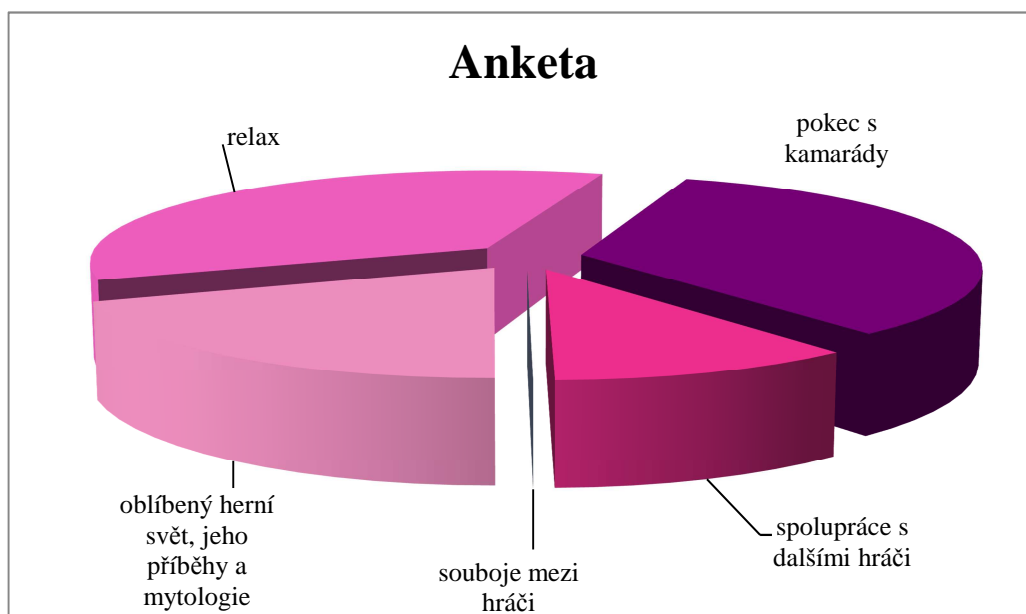
## Otázka č. 8: Důvod proč hrajete MMORPG

Na tu otázku odpovědělo všech 56 respondentů. Tato otázka byla od začátku sestavována podle ankety, kterou provedl server Mmo-champion v níž hlasovalo přes 160 tisíc čtenářů. V anketě v době psaní článku hlasovalo 166 814 čtenářů.<sup>89</sup>

Z dat, která byla sesbírána do empirické části této bakalářské práce vyplývá, že nejčastější důvod proč hráči hrají MMORPG je relax tj. 35,71 %. Další skupinou jsou respondenti, kteří hrají tyto online hry z důvodů „pokecu s kamarády“ 33,93 %. Jako třetí jsou respondenti, kteří si oblíbili herní svět, jeho příběhy a mytologii. Zastoupeni jsou 19,64 %. Ve skupině dotazovaných respondentů nebyl žádný, který by vyhledával společnost MMORPG kvůli soubojům.

Tabulka č. 8 Důvod proč hrajete MMORPG

Odpověď	Počet	Procenta
Relax	20	35,71 %
Popec s kamarády	19	33,93 %
Spolupráce s dalšími hráči	6	10,71%
Souboje mezi hráči	0	0,00 %
Oblíbený herní svět, jeho příběhy a mytologie	11	19,64 %
<b>Celkem</b>	<b>56</b>	<b>100,00 %</b>



Graf č. 8 Důvod proč hrajete MMORPG

<sup>89</sup> Pětina lidí hraje World of Warcraft kvůli přátelům, ukázala anketa [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/petina-lidi-hraje-world-of-warcraft-kvuli-pratelum-ukazala-anketa-p9z-/Novinky.aspx?c=A120111\\_134614\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/petina-lidi-hraje-world-of-warcraft-kvuli-pratelum-ukazala-anketa-p9z-/Novinky.aspx?c=A120111_134614_bw-novinky_oz/)>, cit. 28. 2. 2012

Podle již zmiňované ankety serveru Mmo-champion, jsou dva nejčastější důvody proč lidé hrají populární online hry na hrdiny World of WarCraft, obsah her a přátelé. Kvůli obsahu především připraveným úkolům, PvE (player versus environment) ho hraje 22,38 % (37 366 hlasů). Další největší důvod je komunikace s přáteli, guilda 21,74 % (36 371 hlasů). Třetí místo obsadili ti hráči, kteří hrají z důvodů, že chybí lepší hra 17,26 %. Další místo obsadili hráči, které nejvíce baví souboje PvP (player versus player) 10,77 %. Následuje zájem o herní mytologii 10,11 %.<sup>90</sup>

Po srovnání s údaji ankety serveru Mmo-champion se údaje mírně rozcházejí. Ve výzkumu uvedeného serveru mají hráči hru rádi kvůli kamarádům a obsahu. Podle empirického výzkumu této bakalářské práce mají hráči nejraději tuto hru z důvodu relaxu a „pokec s kamarády“ je na druhém místě. Souboje mezi spoluhráči neoznačil žádný respondent, kdežto ve výzkumu, který slouží k porovnání je obliba soubojů 10 %.

---

<sup>90</sup> *Pětina lidí hraje World of WarCraft kvůli přátelům, ukázala anketa*[on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/petina-lidi-hraje-world-of-warcraft-kvuli-pratelum-ukazala-anketa-p9z-/Novinky.aspx?c=A120111\\_134614\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/petina-lidi-hraje-world-of-warcraft-kvuli-pratelum-ukazala-anketa-p9z-/Novinky.aspx?c=A120111_134614_bw-novinky_oz/)>, cit. 28. 2. 2012

## 8. Shrnutí a vyhodnocení výsledků šetření

Během vlastního výzkumu v empirické části této práce, kdy byla porovnávána data z dotazníkového šetření se studií amerického vědce Nikolase Yee a serveru Mmo-champion, se údaje až na malé odchylky neliší.

Nemohu potvrdit všeobecné mínění, že tyto online hry hrají převážně náctiletí. Z výše uvedené americké studie vyplývá, že průměrný věk hráčů je 26,57 let. Při vyhodnocování dotazníků, jenž byl rozeslán hráčům online her, převážně hráčům hry World of Warcraft, bylo zjištěno, že nejvíce hráčů je ve věkové kategorii 21 – 30 let.

Průměrný čistý čas, který jsou hráči ochotni strávit u online her, je podle americké studie, které se zúčastnilo přes 35 000 000 respondentů v období čtyř let je 22,77 hodin týdně. Respondenti, kterých bylo 8 %, přiznali, že ve virtuálním světě tráví více jak 40 hodin týdně (týdenní pracovní doba). Podle vlastního výzkumu nejvíce respondentů tráví u online her méně jak 7 hodin týdně.

K určení motivace a porovnání s již uveřejněnými výsledky, byl použit výzkum internetového serveru Mmo-champion. Šetření tohoto serveru se zúčastnilo více jak 160 000 respondentů. Server došel k zjištění, že respondenti mají nejraději online hry z důvodů komunikace s přáteli. Empirickým šetřením bylo zjištěno, že nejvíce respondentů považuje hraní online her za relax.

Z uvedených dat empirického výzkumu vyplývá, že her se zúčastní daleko více mužů, než žen a jejich nejvyšší ukončené vzdělání je vysokoškolské a středoškolské ukončené maturitou. Nejvíce respondentů je na pracovní pozici zaměstnance. Při zjišťování, zda respondent hraje převážně s postavami stejného, nebo opačného pohlaví vyplynulo, že respondenti raději hrají s postavami stejného pohlaví.

## **Anotace**

Hlavním cílem této bakalářské práce je zjištění motivace ke hraní MMORPG a ověření obecného názoru, že tyto hry hrají jen teenageři a zjištění průměrné věkové hranice hráčů online her. Na základě získaných údajů od respondentů tento názor potvrdit nebo vyvrátit. Sběr dat byl proveden formou dotazníku v jedné hráčské komunitě a byl porovnán s výzkumy americké univerzity, která se tímto tématem zabývala více jak čtyři roky a měla k dispozici 35 000 respondentů.

## **Klíčová slova**

Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, motivace, hráč, World of Warcraft, online hry

## Závěr

Než jsem začala psát tuto bakalářskou práci nachytala jsem si literaturu na téma Pedagogika volného času, Jak přežít pubertu, Poruchy vývoje dětí a mladistvých, Děti, city a my... a cílem mé práce byla zjistit motivaci hráčů jak dospělých a teenagerů, tak i menších dětí, proč sedí u počítače a jsou ochotny u něj strávit mnoho času.

Překvapivé zjištění pro mě bylo, že průměrný věk hráčů je kolem 26 let. Myslela jsem si, že můj manžel (36) věkově všechny převyšuje a to o hodně. Je to směs lidí různých věkových skupin, od malých kluků až po pány v důchodu nebo babičky. Jsou to „podivné skupiny“ lidí, které spolupracují, úžasně si rozumí, ale nevím jak by si rozuměli, kdyby se všichni setkali někde „na kávě“, jestli by to bylo taky tak bezprostřední. I když znám jednu skupinu, která zhruba jednou za tři měsíce pořádá LAN PARTY<sup>91</sup> a skvěle se baví. Zavřou se na dva až tři dny do staré továrny, zajistí si jídlo, pití, hlavně kvalitní připojení a na těch pár hodin neví o světě.

Ale proč k těmto hrám sedají už malé děti? Nemáme na ně čas? Před pár lety jim byla vzácná televize, potom video, následovalo DVD, pak hry na počítači a teď MMORPG. Doba je strašně uspěchaná, rodiče tráví mnoho času v práci, děti si vyzvedávají po všech mimoškolních aktivitách a doma chtějí mít klid. Takže dospělí sedají k tomu zázračnému virtuálnímu světu z důvodů relaxace. Je hlavní důvod ten, že hrají i malé děti, malá pozornost rodiny? Při psychologickém vyšetření dětí se používá tzv. rodinný test (autoři James Anthony a Eva Beneová). Tento test je zaměřen na citové vnímání dětí v rodině. Děti volí z dvaceti figurek a dávají jim na kartičkách vzkazy. Figurky představují členy širší rodiny (maminka, tatínek, teta, děda, atd.). Výsledkem tohoto testu bylo, že maminka dostávala vzkazy typu: bývá netrpělivá, často mi něco zakazuje, chci ji mít vždy ve své blízkosti, je příliš zaměstnaná, atd. Tatínek dostává kartičky typu: nutí mě do učení, ráda se přitulím, často mi vytýká chyby, nechce si mnou hrát atd. Pak existuje Pán nikdo, někdy to může být imaginární kamarád. K této figurce děti píšou: má mě moc rád, povídá si se mnou, když chci já, s ním si opravdu rozumím, chodí se mnou ven, této osobě se svěřuji atd.<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup> Společenská akce, trvá několik hodin, ale i dní. Vytvoří se počítačová síť, všichni se propijí a hrají MMORPG

<sup>92</sup> MÁDROVÁ, E. *Děti, city a my*. Praha: Vydavatelství a nakladatelství ÚV Českého svazu žen MONA, 1987, 95 st., MK ČSR 59-194-85., st. 44, 50



Není to hraní online her jen novodobý Pan nikdo nebo ten úžasný, neexistující kamarád. V tom virtuálním světě má na naše děti vždycky někdo čas, nebo než se někdo objeví, tak se určitě zabaví nějakou bitvou, kouzly nebo nakupováním. Neví, jak vypadá ten nejlepší kamarád na druhé straně a nesměje se mu pro jeho, třeba i opravdový handicap. Moje šestiletá dcera přišla uplakaná ze školy, že se jí spolužačky smějí, že má chlupy na ruce. To se jí ve hře nemůže stát. Doufám, že převážná většina dětí (ve virtuálním světě, tam se nemohou chovat podle nějakého morálního kodexu, nepřežili by) bude dělat rozdíl mezi již zmíněným rájem a skutečnou realitou. Jsou případy, kdy děti někoho zabijí a pak čekají, že vstane a bude si hrát dál.

Ale ať, nejsem nespravedlivá. Z výzkumů vědců po celém světě na různých univerzitách vyplývá, že hraní ve virtuálním světě pomáhá seniorům při procvičování mozku, piloti si nemohou vynachválit simulační hry a тренаžéry. Lidé, kteří hrají tyto hry mívají daleko rychlejší postřeh a dokážou se soustředit na více věcí najednou. Dají se použít ve výuce jako interaktivní prvek. Jsou hry, kdy se děti daleko lépe naučí poznávat zvířata, rostliny či zeměpis. Umí lépe používat PC, myš.

Může to být dobrá pomoc při učení jazyka. Hlavním jazykem víc jak poloviny těchto her je angličtina. Už i malé děti ví co, které anglické slovo znamená i když se teprve začíná učit psát a číst v češtině. Tím, že si to slovo pořád opakuje, pořád na něj bliká z monitoru a třeba rodiče mu vysvětlí význam, tak mu zůstane v paměti na rozdíl potom od slovíček, které se bude učit v jazykové školce nebo ve škole.<sup>93</sup>

Na závěr bych jen chtěla dodat, že na online hrách nevidím nic špatného. Já je sice asi naplno hrát nebudu, zatím mám dost jiných aktivit a ještě to pořád pro mě je ztráta času. Plnohodnotně strávený čas je podle mých představ čas strávený se skutečnými přáteli, na kole u minigolfu atd. Tento virtuální svět nám může přinést hodně dobrého, ale musíme se ho naučit používat a brát z něj jen to dobré. Nenechat se jim ovládat, ale to je stejné jako z každou jinou závislostí či chováním. Držím lidstvu palce, ať to samo se sebou zvládne a spíš se vrátí ke skutečnému světu, skutečným přátelům a láskám a rodiče jsou více se svými dětmi. Nerodily se proto, aby seděly u počítače a prožívaly dětství s virtuálními kamarády v dokonalém virtuálním světě.

---

<sup>93</sup> GRUBER, D., Jak rozvíjet inteligenci svého dítěte, Ostrava: Gruber-TDP, 1993, 104 st., ISBN 80-85624-10-9, 1.vydání, st. 72

# Resumé

Bakalářská práce se zabývá fenoménem dnešní doby, což jsou Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Hlavním cílem této práce je pokusit se zjistit motivaci hráčů k hraní těchto online her. Dílčími cíli bylo zmapování množství času, který jsou respondenti schopni strávit času ve virtuálním světě a jaká je průměrná věková skupina hráčů.

Tato práce je rozdělena do dvou částí, teoretickou a praktickou část. Teoretická část je rozdělena do čtyř kapitol. V první kapitole je popsán stručný vývoj online her. Dále je uveden výčet některých hlavních MMORPG na trhu a jejich stručný popis, v jakém virtuálním prostředí se hráč nachází, kolik má hra levelu či pokračování. Poslední podkapitola je zaměřena na historii a všechny díly nejhranější online hry na světě, která se jmenuje World of Warcraft. Těmto hrám se také říká online hry na hrdiny. Druhá kapitola je zaměřena na motivy hráčů těchto her. Jako příklad je uvedena Maslowova pyramida lidských potřeb. Na této pyramidě je znázorněno, že veškeré potřeby, které má člověk v reálném světě má i v tom virtuálním. Stejně tak se musí, i když v jiném prostředí a jinými pravidly, snažit každý stupeň této pyramidy naplnit, aby mohl vstoupit výš. Třetí kapitola je zaměřena dopady ranní na psychiku hráčů, ale i na celou společnost. Uvádím zde několik příkladů z celého světa, jak dokáží tyto hry ovlivnit chování člověka, ale i celý skupin. Přínosy z těchto online her nemusí být vždy záporné, ale je i mnoho pozitivních ohlasů, jak dokládají vědci z univerzit po celém světě. Čtvrtá kapitola je zaměřena na typologii hráčů. Je zde použit dlouholetý výzkum, který prováděl Nicholas Yee v letech 2000 až 2003 a data získal od 35 000 respondentů. Podle jeho studie jsou hráči rozděleni na tři skupiny. Jedna skupina je zaměřena na čas, který hráči věnují hraní online her, druhá na citovou zainteresovanost a třetí na věkový průměr.

Druhá část, což je empirická část této bakalářské práce je také rozdělena na čtyři kapitoly. V první kapitole jsou vysvětleny důležité pojmy a názvosloví online hry World of Warcraft (WoW). Tato hra je založena na fantasy virtuálním prostředí, kde se pohybují dvě základní frakce Horda a Alliance a každá z těchto frakcí má mnoho ras, které mají svoje povolání a pořádají různé souboje a bitvy. Druhá, respektive šestá kapitola, se zabývá stanovením cíle. Zjistit proč jsou tyto hry tak oblíbené a co hráče motivuje a zvolením empirického výzkumu formou dotazníku, který byl zaslán hráčům

jedné online hry. Sedmá kapitola je samotný výzkum. Výsledky z dotazníků, které byly přeneseny do tabule a grafů a následně porovnány s již zmíněnou americkou studií.

Cílem bylo zjistit motivaci hráčů, která je víceméně shodná s americkou studií. Nejvíce hráčů, hraje z důvodů komunikace s přáteli, další pro oblíbený herní svět, jeho příběhy a mytologii a třetí místo má relax. Dále se potvrdilo, že čas strávený u těchto her nemá významnou souvislost s věkem hráčů.

## Seznam použité literatury

GRUBER, D., *Jak rozvíjet inteligenci svého dítěte*, Ostrava: Gruber-TDP, 1993, 104 st., ISBN 80-85624-10-9, 1.vydání

MÁDROVÁ, E. *Děti, city a my*. Praha: Vydavatelství a nakladatelství ÚV Českého svazu žen MONA, 1987, 95 st., MK ČSR 59-194-85.

HANUSKOVÁ, M. *Přezdívky v počítačové hře World of Warcraft*, Bakalářská diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2010, 48 str.

PROS, M. *MMOPRG: fenomén počítačových her*, Bakalářská práce, Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2008, 66 str.

FENWICK, E., *Kniha o dospívání pro rodiče a děti (Návod, jak toto období přežít)*, Bratislava. Ina, 1994, 286 st., ISBN 80-85680-52-1

## Internetové odkazy

*Abraham H. Maslow – humanistický přístup* [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.psychoweb.cz/psychologie/maslow-abraham-h---humanisticka-psychologie--seberealizace/>>, cit. 2. 3. 2012

*Anarchy Online*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Anarchy\\_Online](http://cs.wikipedia.org/wiki/Anarchy_Online)>, cit. 23. 1. 2012

*Breivik byl závislý na počítačových hrách, říkají psychiatři* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/breivik-byl-zavisly-na-pocitacovych-hrach-rikaji-psychiatri-prl-/Novinky.aspx?c=A120209\\_111536\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/breivik-byl-zavisly-na-pocitacovych-hrach-rikaji-psychiatri-prl-/Novinky.aspx?c=A120209_111536_bw-novinky_oz/)>, cit. 10. 2. 2012

*Citáty o práci a motivaci* [on line], 2012. Dostupné z <<http://citaty.pelmel.info/citaty/c4-motivace/>>, cit. 2. 3. 2012

*Červený kříž by chtěl ve hrách zavést Ženevské konvence* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cervený-kriz-by-chtel-ve-hrach-zavest-zenevske-konvence-pjw-/Magazin.aspx?c=A111218\\_205907\\_bw-magazin\\_lou/](http://bonusweb.idnes.cz/cervený-kriz-by-chtel-ve-hrach-zavest-zenevske-konvence-pjw-/Magazin.aspx?c=A111218_205907_bw-magazin_lou/)>, cit. 10. 2. 2012

*Čím horší máte paměť, tím pozitivnější je vliv her na mozek* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cim-horsi-mate-pamet-tim-pozitivnejsi-je-vliv-her-na-mozek-p3n-/Novinky.aspx?c=A120305\\_170755\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/cim-horsi-mate-pamet-tim-pozitivnejsi-je-vliv-her-na-mozek-p3n-/Novinky.aspx?c=A120305_170755_bw-novinky_anb/)>, cit. 18. 3. 2012

*Čínští vězni farmaří ve World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/cinsti-vezni-farmari-ve-world-of-warcraft-f1h-/Novinky.aspx?c=A110526\\_120250\\_bw-zurnal-pc\\_osk/](http://bonusweb.idnes.cz/cinsti-vezni-farmari-ve-world-of-warcraft-f1h-/Novinky.aspx?c=A110526_120250_bw-zurnal-pc_osk/)>, cit. 10. 2. 2012

*Dark Age of Camelot*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Dark\\_Age\\_of\\_Camelot](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dark_Age_of_Camelot)>, cit. 23. 1. 2012

*Game-overview*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.lineage2.com/en/game/game-overview/>>, cit. 26. 2. 2012

*Guild Wars-2*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/game/473/Guild-Wars-2.html>>, cit. 26. 2. 2012

*Guild Wars*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Guild\\_Wars](http://cs.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars)>, cit. 23. 1. 2012

*Chuck Norris loví v reklamě na počítačovou hru World of WarCraft* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/chuck-norris-lovi-v-reklame-na-pocitacovou-hru-world-of-warcraft-pxz-/Novinky.aspx?c=A111121\\_125724\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/chuck-norris-lovi-v-reklame-na-pocitacovou-hru-world-of-warcraft-pxz-/Novinky.aspx?c=A111121_125724_bw-novinky_oz/)>, cit. 10. 2. 2012

*Jižní Korea krotí nezletilé v hraní her. Omezí je na tři hodiny denně* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/jizni-korea-kroti-nezletile-v-hrani-her-omezi-je-na-tri-hodiny-denne-1p0-/Novinky.aspx?c=A120203\\_144136\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/jizni-korea-kroti-nezletile-v-hrani-her-omezi-je-na-tri-hodiny-denne-1p0-/Novinky.aspx?c=A120203_144136_bw-novinky_anb/)>, cit. 10. 2. 2012

*Lineage*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/Lineage>>, cit. 23. 1. 2012

*Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.lotrocz.com/blogs/lotro/pages/lord-of-the-rings-online-shadows-of-angmar.aspx>>, cit. 28. 2. 2012

*Lord of the Rings Online - Shadows of Angmar*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z  
<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Lord\\_of\\_the\\_Rings\\_Online\\_-\\_Shadows\\_of\\_Angmar](http://cs.wikipedia.org/wiki/Lord_of_the_Rings_Online_-_Shadows_of_Angmar)>, cit. 23. 1. 2012

*Maslowova pyramida lidských potřeb*[on line], 2012. Dostupné z  
<<http://zrcadlo.blogspot.com/2008/06/maslowova-pyramida.html/>>, cit. 2. 3. 2012

*Motivace*[on line], 2012. Dostupné z  
<[http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/fsp/js09/sylabus/web/pdf/4.5.\\_Motivace.pdf/](http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/fsp/js09/sylabus/web/pdf/4.5._Motivace.pdf/)>, cit. 2. 3. 2012

*MMORPG*, Wikipedia [on line], 2011. Dostupné z  
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>, cit. 29.12.2011

*Násilné hry jsou simulátory vraždy a hráči šílenci, kteří často randí* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030\\_140708\\_bw-magazin\\_lou/](http://bonusweb.idnes.cz/nasilne-hry-jsou-simulatory-vrazdy-a-hraci-silenci-kteri-casto-randi-1jz-/Magazin.aspx?c=A101030_140708_bw-magazin_lou/)>, cit. 10. 2. 2012

*NPC, porty, postavy, památníky, aktivní místa* [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.metin2-gm.wz.cz/npc.html/>>, cit. 10. 3. 2012

*Perfect World*, [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://mmohuts.com/review/perfect-world>>, cit. 28. 2. 2012

*Perfect World*, [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://pwi.perfectworld.com/gameinfo/basicinfo/perfectworld>>, cit. 28. 20. 2012

*Pětina lidí hraje World of WarCraft kvůli přátelům, ukázala anketa* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/petina-lidi-hraje-world-of-warcraft-kvuli-pratelum-ukazala-anketa-p9z-/Novinky.aspx?c=A120111\\_134614\\_bw-novinky\\_oz/](http://bonusweb.idnes.cz/petina-lidi-hraje-world-of-warcraft-kvuli-pratelum-ukazala-anketa-p9z-/Novinky.aspx?c=A120111_134614_bw-novinky_oz/)>, cit. 28. 2. 2012

*Počítačové hry mění mozek podobným způsobem jako čtení, tvrdí vědci* [on line], 2012. Dostupné z <[http://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-meni-mozek-podobnym-zpusobem-jako-cteni-tvrdi-vedci-1fw-/Novinky.aspx?c=A120314\\_211832\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-meni-mozek-podobnym-zpusobem-jako-cteni-tvrdi-vedci-1fw-/Novinky.aspx?c=A120314_211832_bw-novinky_anb/)>, cit. 18. 3. 2012

*Profese* [on line], 2012. Dostupné z <<http://wowfan.tiscali.cz/clanky/profese/1/>>, cit. 28. 2. 2012

*Ragnarok Online - úvodní informace*, [on line], 2012. Dostupné z <[http://www.reborn.cz/uvod\\_do\\_ragnaroku](http://www.reborn.cz/uvod_do_ragnaroku)>, cit. 26. 2. 2012

*Ragnarok Online*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Ragnarok\\_Online](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ragnarok_Online)>, cit. 23. 1. 2012

*Star Trek Online*, [on line], 2012. Dostupné z <<http://pc.hrej.cz/recenze/star-trek-online-3016/>>, cit. 2. 3. 2012

*Star Wars Galaxies skončí s velkou parádou, budete u toho?*, [on line], 2011. Dostupné z <<http://games.tiscali.cz/tema/star-wars-galaxies-skonci-s-velkou-paradou-budete-u-toho-56836>>, cit. 25. 11. 2011

*The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage* by Nicholas Yee [on line], 2012. Dostupné z <<http://www.hci.iastate.edu/REU09/pub/Main/723/yee-psychology-mmorpg.pdf/>>, cit. 10. 2. 2012

*Ultima online, Masivní multiplayer, MMORPG*, 2012. Dostupné z  
<<http://www.gamepark.cz/hra/ultima-online>>, cit. 28. 2. 2012

*Ultima Online*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z  
<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Ultima\\_Online](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online)>, cit. 23. 1. 2012

*Virtuální svět hry Second Life je podle FBI semeništěm zločinu* [on line], 2012.  
Dostupné z  
<[http://bonusweb.idnes.cz/virtualni-svet-hry-second-life-je-podle-fbi-semenistem-zlocinu-p7t- /Magazin.aspx?c=A111110\\_111515\\_bw-magazin\\_lou/](http://bonusweb.idnes.cz/virtualni-svet-hry-second-life-je-podle-fbi-semenistem-zlocinu-p7t- /Magazin.aspx?c=A111110_111515_bw-magazin_lou/)>, cit. 10. 2. 2012

*Warhammer Online: Age of Reckoning*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z  
<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Warhammer\\_Online:\\_Age\\_of\\_Reckoning](http://cs.wikipedia.org/wiki/Warhammer_Online:_Age_of_Reckoning)>, cit. 23. 1. 2012

*Warhammer online age of reckoning*, [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.recenze-her.cz/warhammer-online-age-of-reckoning>>, cit. 15. 3. 2012

*World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z  
< <http://world-of-warcraft.cz/world-of-warcraft/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://wowczsite.net/bytosti-great-dark-beyond/narody-aliance/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z  
< <http://www.worldofwarcraft-wow-svetwarcraft.estranky.cz/clanky/rasy-aliance.html/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z  
< <http://www.worldofwarcraft-wow-svetwarcraft.estranky.cz/clanky/rasy-hordy.html/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft* [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://wowczsite.net/bytosti-great-dark-beyond/narody-hordy/>>, cit. 28. 2. 2012



*World of Warcraft* oficiální stránka, [on line], 2010. Dostupné z  
<<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html>>, cit. 31. 3. 2010.

*World of Warcraft*, [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft: Cataclysm* [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-cataclysm/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft: Cataclysm* [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://wow.vigudes.cz/index.php/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft Mists of Pandaria*[on line], 2012. Dostupné z  
<[http://wow.vigudes.cz/index.php](http://wow.vigudes.cz/index.php/)>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft: Mists of Pandaria*[on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-mists-of-pandaria-1/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft: Mists of Pandaria*[on line], 2012. Dostupné z  
<<http://wow.vigudes.cz/eshop.php/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft: The Burning Crusade*, [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-burning-crusade>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft*, Wikipedia [on line], 2010. Dostupné z  
<[http://cs.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_warcraft](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft)>, cit. 31. 3. 2010.

*World of Warcraft: Wrath of the Lich King* [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://www.megahry.eu/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king/>>, cit. 28. 2. 2012

*World of Warcraft: Wrath of the Lich King* [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://wow.vigudes.cz/povolani/paladin.php/>>, cit. 28. 2. 2012

*Zákonodárce v USA navrhl daň z násilných her* [on line], 2012. Dostupné z  
<[http://bonusweb.idnes.cz/zakonodarce-v-usa-navrhl-dan-z-nasilnych-her-fzu-  
/Novinky.aspx?c=A120213\\_171449\\_bw-novinky\\_anb/](http://bonusweb.idnes.cz/zakonodarce-v-usa-navrhl-dan-z-nasilnych-her-fzu-<br/>/Novinky.aspx?c=A120213_171449_bw-novinky_anb/)>, cit. 18. 2. 2012

*4 Story*, Wikipedia [on line], 2012. Dostupné z  
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/4Story>>, cit. 23. 1. 2012

# Seznam příloh

Příloha č. 1: Dotazník pro hráče online her – Motivace hraní MMORPG

## Příloha č. 1: Dotazník pro hráče online her – Motivace hraní MMORPG

### Dotazník – Motivace hraní MMORPG

Vážení respondenti,

ráda bych Vás poprosila o vyplnění níže uvedeného dotazníku. Tento dotazník bude sloužit jako materiál pro empirický výzkum mé bakalářské práce na téma *Motivace hraní MMORPG*. Dotazník je anonymní, nebude zjišťována Vaše totožnost, veškeré údaje jsou důvěrné a budou použity pouze pro ten účel.

Předem Vám děkuji. Maláčová Zdeňka

**Do prvního sloupce u každé otázky označte prosím křížkem X jednu správnou odpověď.**

#### 1. Věková skupina (Patříte do jaké věkové skupiny?)

	<i>5 – 15 let</i>
	<i>16 – 20 let</i>
	<i>21 – 30 let</i>
	<i>31 – 45 let</i>
	<i>46 a více let</i>

#### 2. Pohlaví

	<i>muž</i>
	<i>žena</i>

#### 3. Rodinný stav

	<i>svobodný</i>
	<i>druh / družka</i>
	<i>ženatý / vdaná</i>
	<i>rozvedený/ á</i>
	<i>vdovec/a</i>

#### 4. Vaše nejvyšší ukončené vzdělání

	<i>žák základní školy</i>
	<i>základní</i>
	<i>odborné</i>
	<i>středoškolské ukončené maturitou</i>
	<i>vysokoškolské</i>
	<i>v současné době studuji VŠ</i>

#### 5. Vaše pracovní pozice

	<i>žák</i>
	<i>student</i>
	<i>podnikatel</i>
	<i>zaměstnanec</i>
	<i>nezaměstnaný</i>

#### 6. Čas strávený hraním MMORPG (čistý čas)

	<i>méně jak 7 hodin týdně (méně jak hodinu denně)</i>
	<i>více jak 14 hodin týdně (cca 2 hodiny denně)</i>
	<i>více jak 21 hodin týdně (cca 3 hodiny denně)</i>
	<i>více jak 28 hodin týdně (cca 4 hodiny denně)</i>
	<i>více jak 35 hodin týdně (cca 5 hodin denně)</i>
	<i>více jak 40 hodin týdně (cca 6 hodin denně)</i>

#### 7. Jaké pohlaví mají Vaše postavy

	<i>převážně stejné jako já</i>
	<i>převážně opačné jako já</i>
	<i>stejný poměr (50% muž, 50% žena)</i>

#### 8. Důvod proč hrajete MMORPG

	<i>relax</i>
	<i>pokec s kamarády</i>
	<i>spolupráce s dalšími hráči</i>
	<i>souboje mezi hráči</i>
	<i>oblíbený herní svět, jeho příběhy a mytologie</i>